

Répertoire d'activités d'orientation dans le méso-espace

pour les classes de G.S. / C.P. / C.E.1

Olivier ROUSSEL - Conseiller pédagogique circonscription de Saintes

Situation N°1 : Le siffleur



- But** : Retrouver le porteur de sifflet et revenir verbaliser à l'adulte l'endroit où il se trouve, où le localiser sur une maquette, sur un plan.
- Pour se familiariser avec un nouveau lieu.
- Pour se repérer à partir d'indices sonores.
- Variantes** : Le porteur du sifflet se déplace, Plusieurs sources sonores sont présentes en même temps.

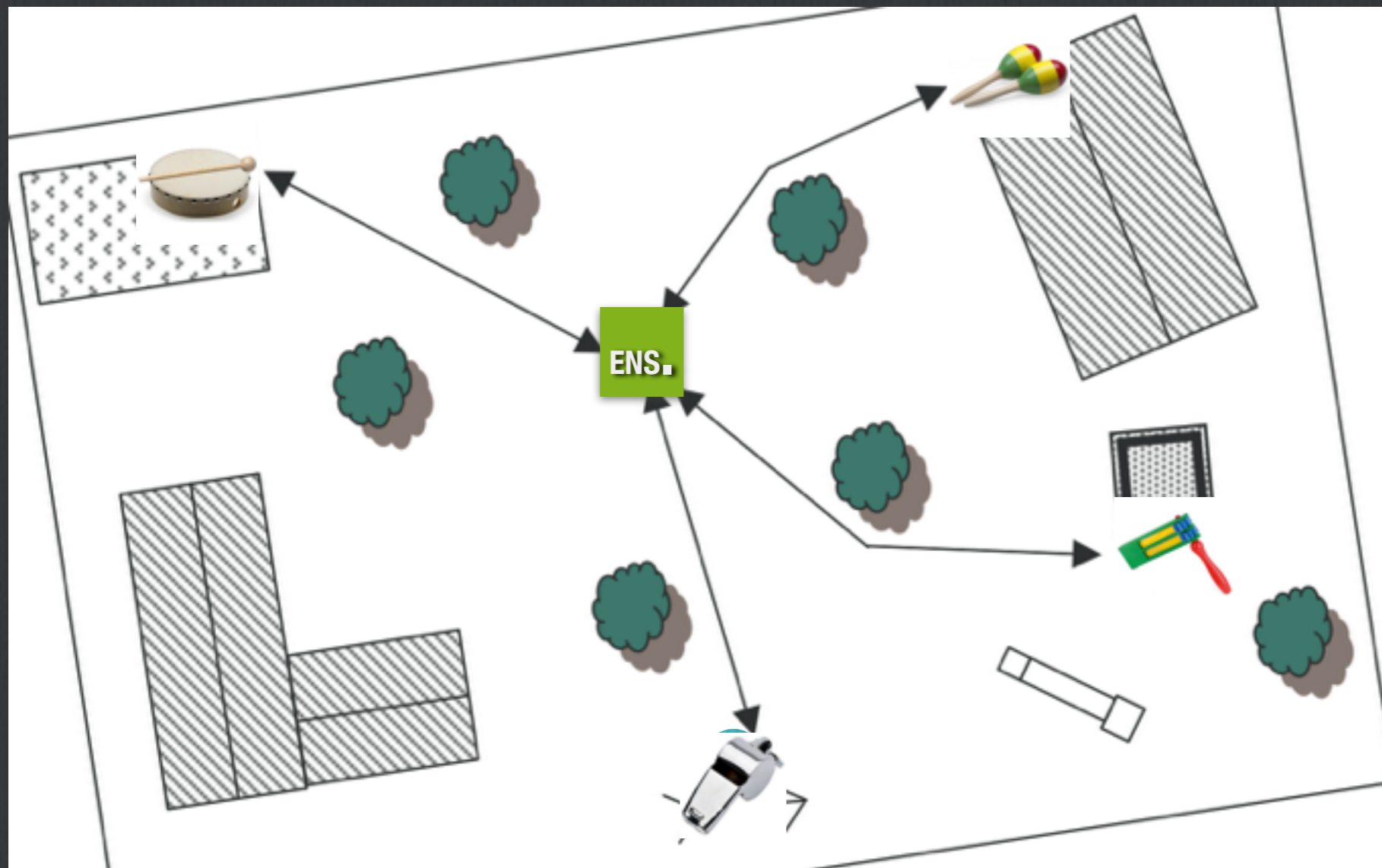
Situation N°2 : La chasse aux bruits



Tambourin	●
Triangle	●
Maracas	●
...	
....	

- But : Retrouver toutes les sources sonores dans un ordre précis à partir d'une feuille de route. Une fois l'itinéraire accompli, on peut demander à l'enfant de localiser les différents musiciens sur une maquette ou sur un plan.**
- Pour se repérer à partir d'indices sonores.
- Pour découvrir des points remarquables d'un espace.
- Pour réaliser une suite de déplacements dans un ordre chronologique.
- Variantes :** Varier le nombre de sources sonores, varier l'intensité et la fréquence des sons...

La chasse aux bruits (suite)...



- **Variante** avec déplacements en étoile : Chaque enfant doit trouver les quatre musiciens. Dès qu'il en a trouvé un, il revient à la base centrale pour coller sur son plan la photo de l'instrument à l'endroit où il a trouvé le musicien.

Situation N°3 : Dis-moi où sont cachées les caisses...



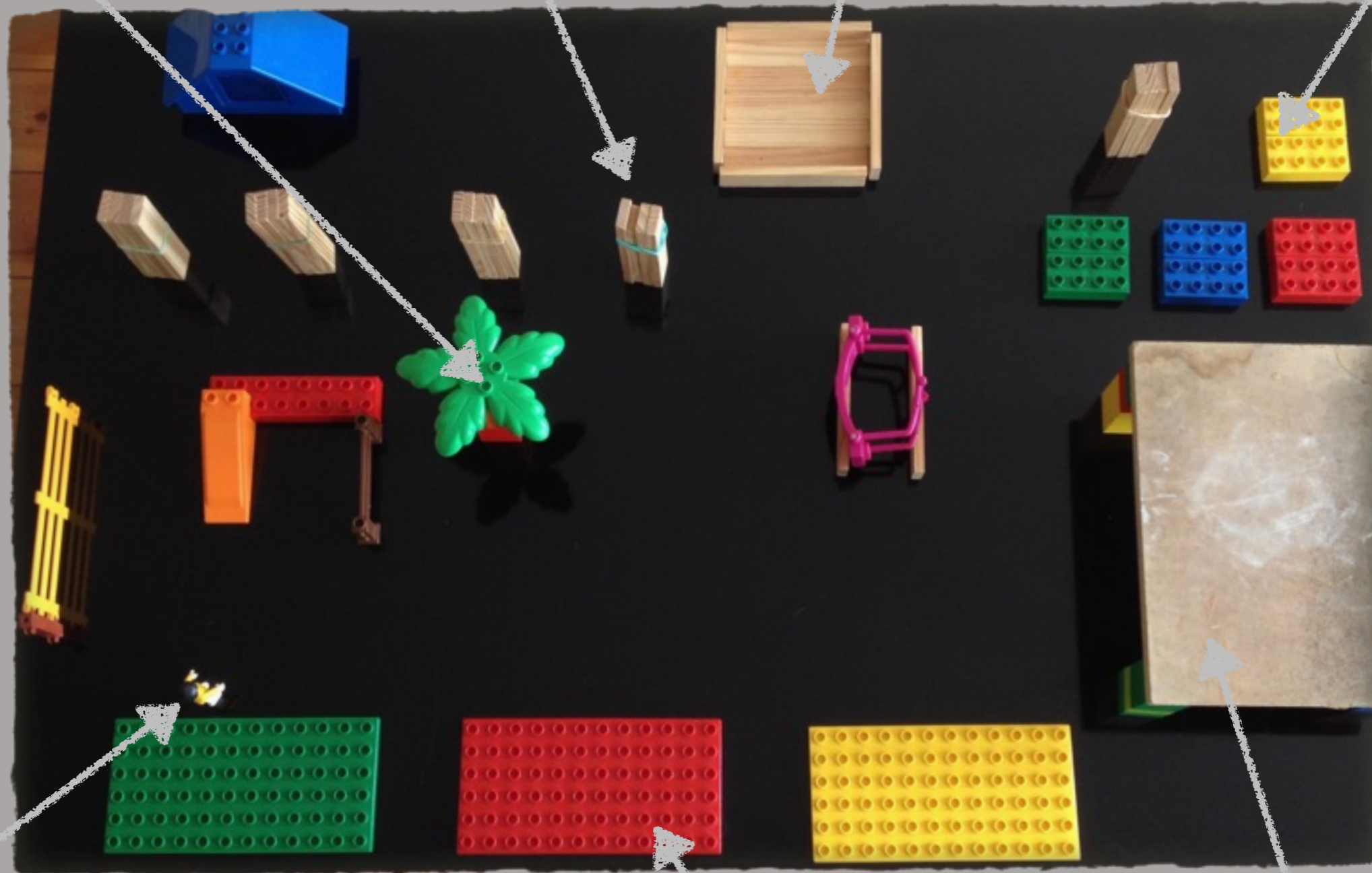
- But : Retrouver le plus vite possible six caisses d'objets cachées par six élèves dans un espace familier.**
- Dispositif : Six élèves ont caché des caisses d'objets dans six lieux remarquables. Les autres élèves vont devoir aller écouter chacun des six enfants pour connaître la localisation de chaque caisse et réaliser leur collection de six objets différents.**
- Pour repérer des points remarquables d'un espace connu ou inconnu.**
- Pour verbaliser la position spatiale d'objet dans un espace.**

Cinq arbres de la même espèce et de la même taille

Un arbre différent (son espèce & sa taille remarquable)

Bac à sable

Quatre carrés de potager

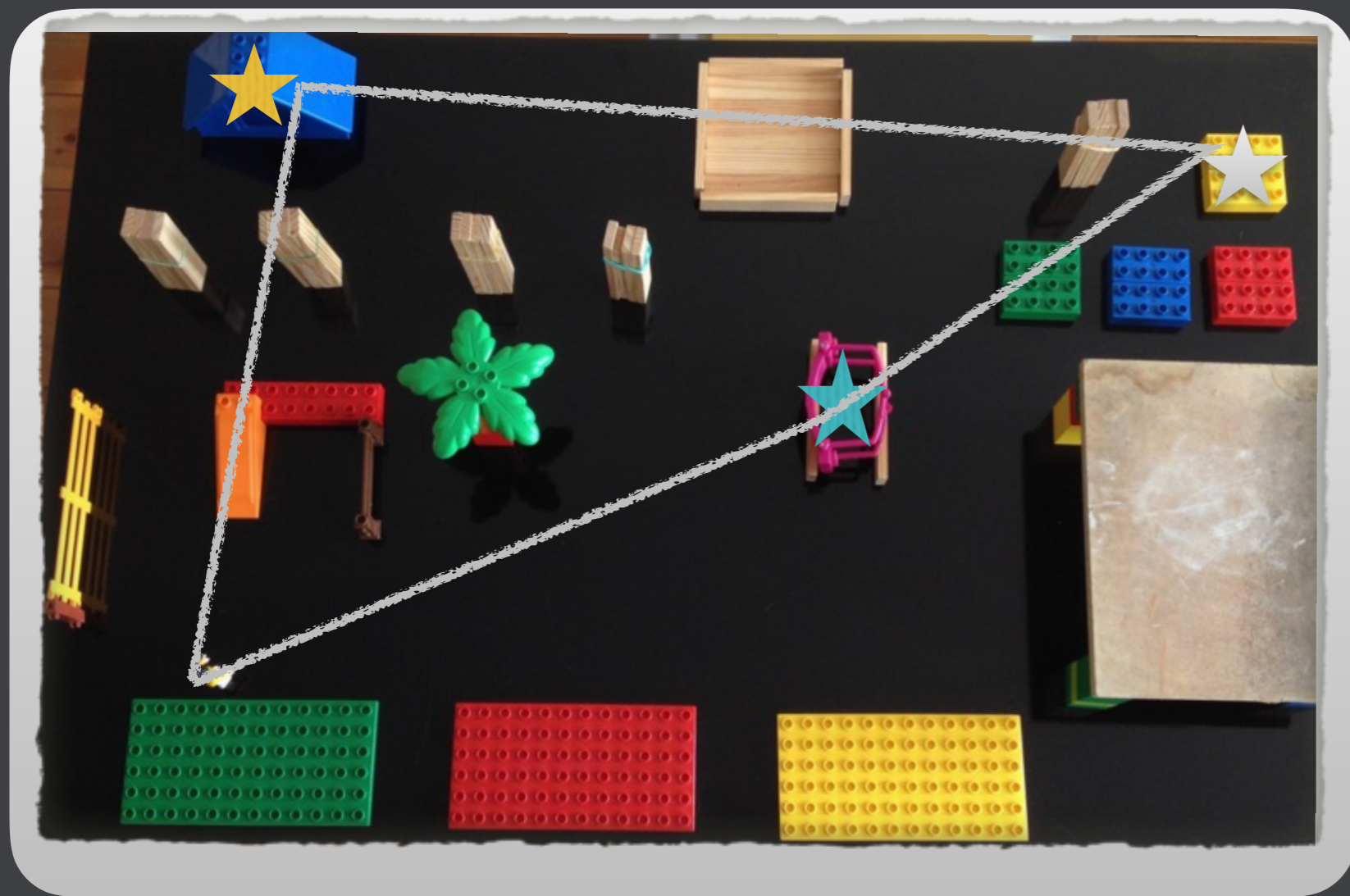


Point de vue au départ de l'activité

Trois classes à suivre

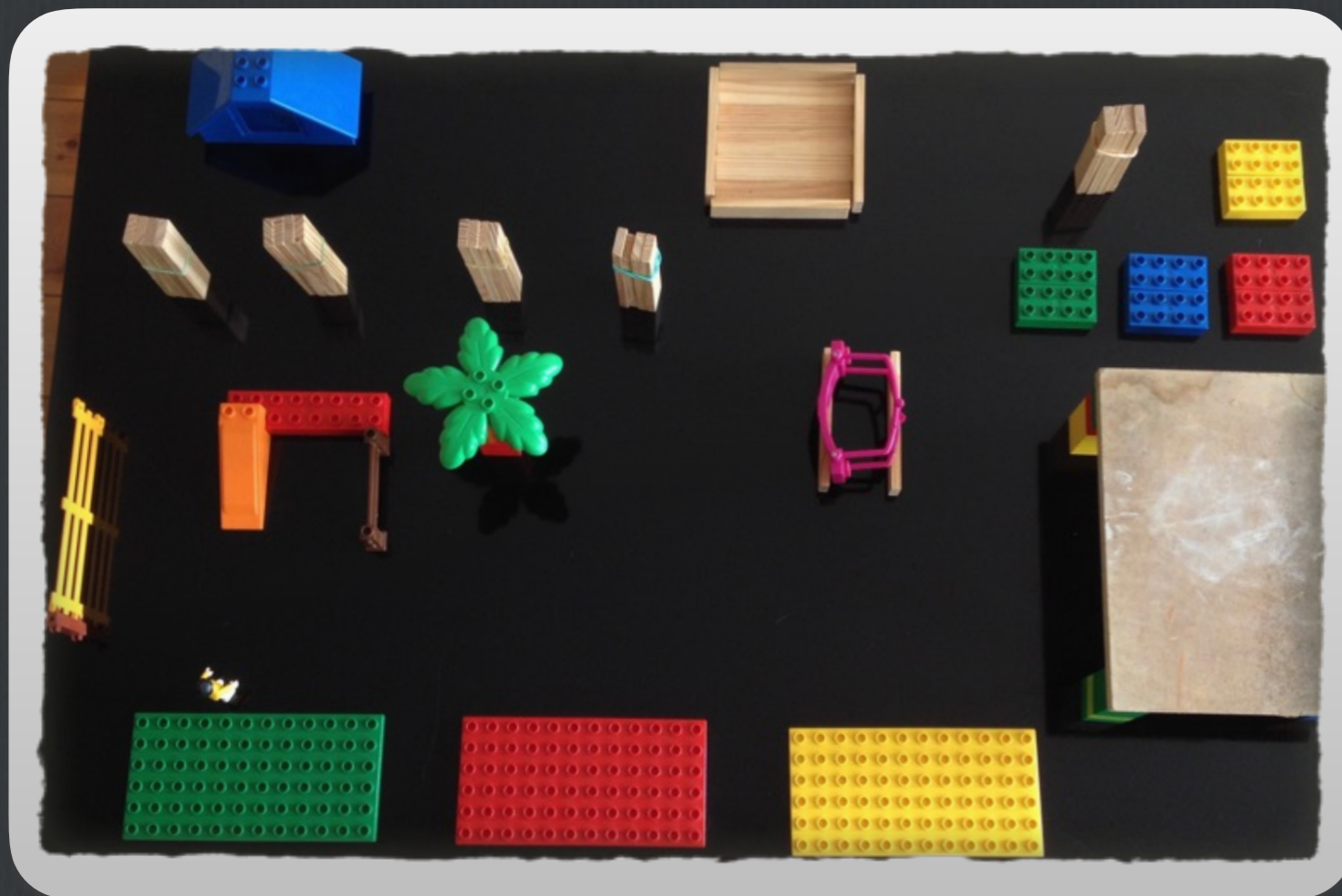
Préau

Situation N°4 : La chasse aux objets



- But : Rapporter 3 objets trouvés dans trois endroits différents, puis rejoindre l'adulte. Verbaliser et localiser ces trois lieux sur une maquette ou un plan et prendre conscience de l'itinéraire parcouru. Repartir chercher trois nouveaux objets...**
- Pour explorer les points remarquables d'un espace.
- Pour faire le lien entre espace vécu et espace représenté.
- Pour mettre en évidence la notion d'itinéraire.
- Matériel : Collections d'objets (caisse de kapla, boîtes de crayons, caisse de cerceaux, ...).**

Situation N°4 : La chasse aux objets (Suite...)



- Variante N°1** : Donner trois photos non ordonnées de trois repères (l'enfant les ordonnera à son retour pour symboliser son itinéraire). Sur chaque lieu il trouve un objet différent à rapporter.
- Variante N°2** : Donner une série de photos ordonnées pour amener l'enfant à suivre un itinéraire. Il y trouve à chaque fois une gommette, un tampon ou un poinçon différent.
- Variante N°3** : Montrer trois repères sur une maquette à l'enfant pour qu'il s'y rende (il trouvera par exemple trois pièces différentes d'un puzzle reconstituer).
- Variante N° 4** : Idem mais l'enfant à un plan dans les mains avec sur lequel trois repères sont marqués.

Situation N°5 : Le parcours anomalie



Petit matériel ASCO permettant la réalisation de maquette

- But** : Après avoir observé un aménagement de salle de jeux ou gymnase, y revenir pour retrouver les changements opérés par quelques élèves (prendre appui sur une maquette reproduisant le parcours initial, ou un plan).
- Pour affiner la position relative des objets les uns par rapport aux autres.
- Pour faire des liens entre espace vécu et espace représenté de différentes façons (plan, dessin, photo, maquette...).
- Variante** : Place toi comme le personnage de la maquette, Regarde ce que je fais et reproduis mon itinéraire sur la maquette.

Situation N°6 : Le Petit Poucet ou Parcours jalonné



- But : Retrouver un trésor caché en suivant un itinéraire marqué par des balises (une fois arrivé sur une balise, la suivante est visible).**
- Pour découvrir un espace inconnu.
- Pour suivre un codage de déplacement.
- Pour trouver la destination finale où se trouve un trésor caché.
- Variante N°1 :** Sans balise, mais avec un codage façon « Mirette La Taupe » : (fléchage + élément).
- Variante N°2 :** Sans balise, mais avec liste d'instructions écrites façon « Ariane l'Araignée ».

1.

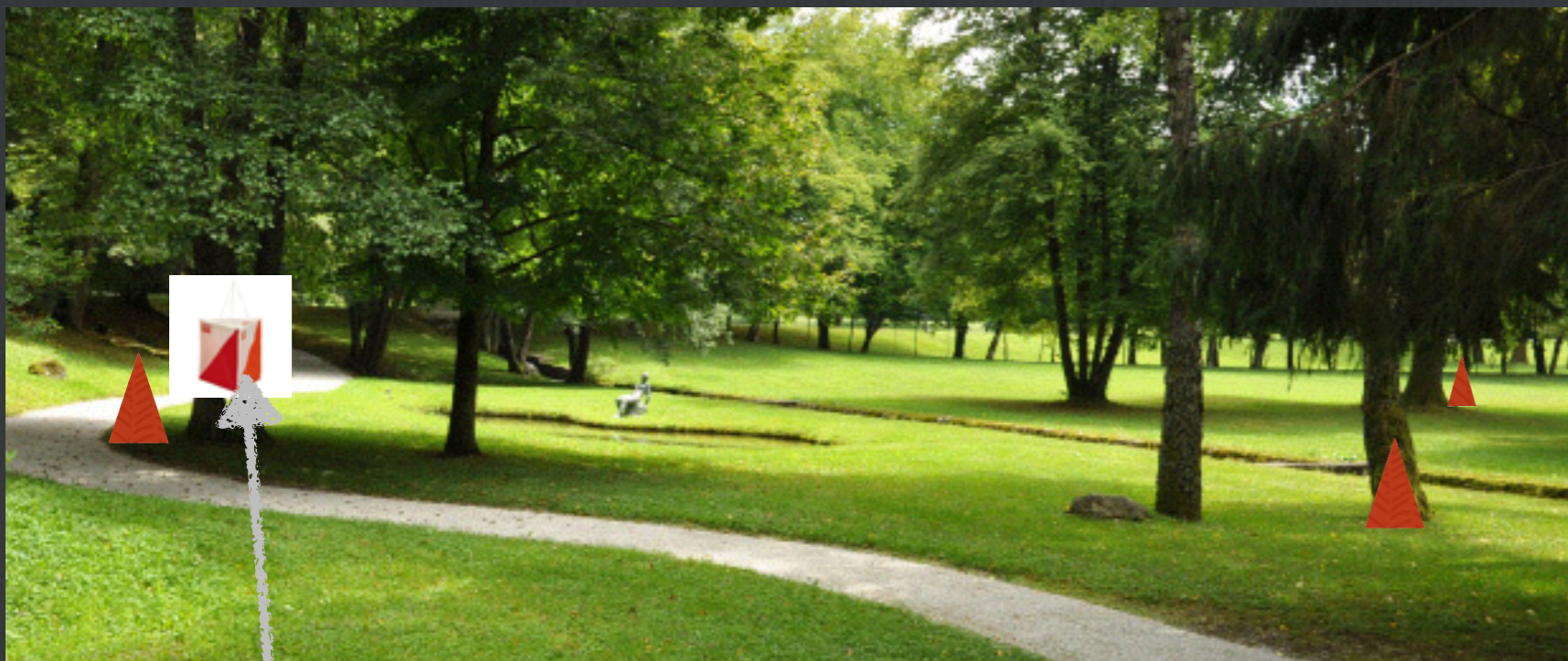


2.



Possibilité de mettre en place plusieurs itinéraires en même temps.
Possibilité de mettre des marqueurs d'étape avec boîte de gommettes ou tampons ou poinçons.

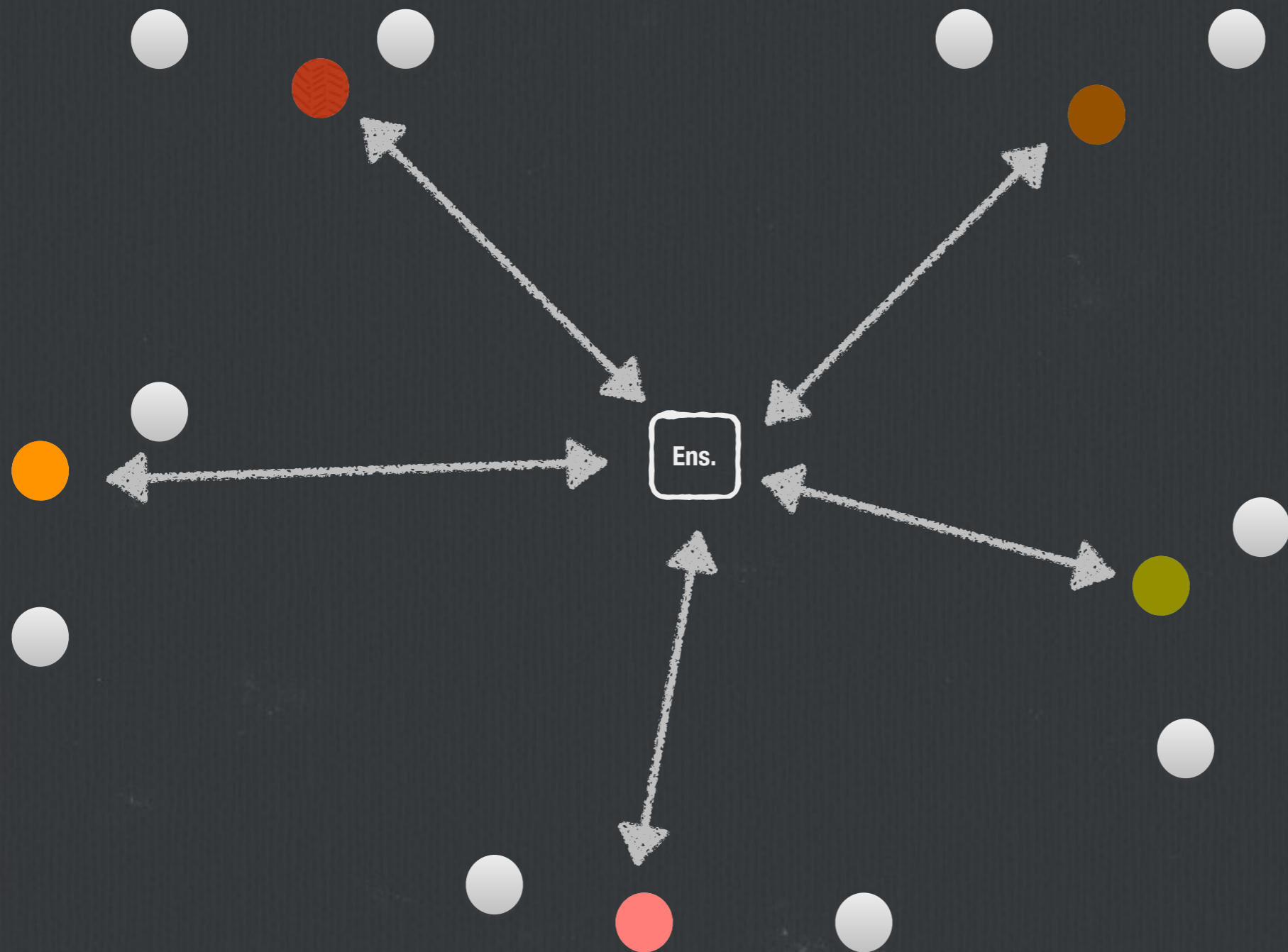
Situation N°7 : Du parcours jalonné à l'arc en ciel



Balise avec un crayon pour que l'enfant localise sur son plan sa localisation.

- But** : Plan à la main, suivre un parcours jalonné comme activité précédente et découvrir des balises sur cet itinéraire. A chaque balise (l'enfant y trouve un crayon d'une couleur particulière), il s'agit d'en indiquer sa position sur son plan
- Pour suivre un itinéraire tout en se repérant sur un document de représentation (plan, dessin...).
- Facilitations** : On pourra avoir marqué sur chaque plan l'endroit des jalons déposés pour faciliter le repérage des lieux des balises.

Situation N°8 : La bonne et la mauvaise réponse...

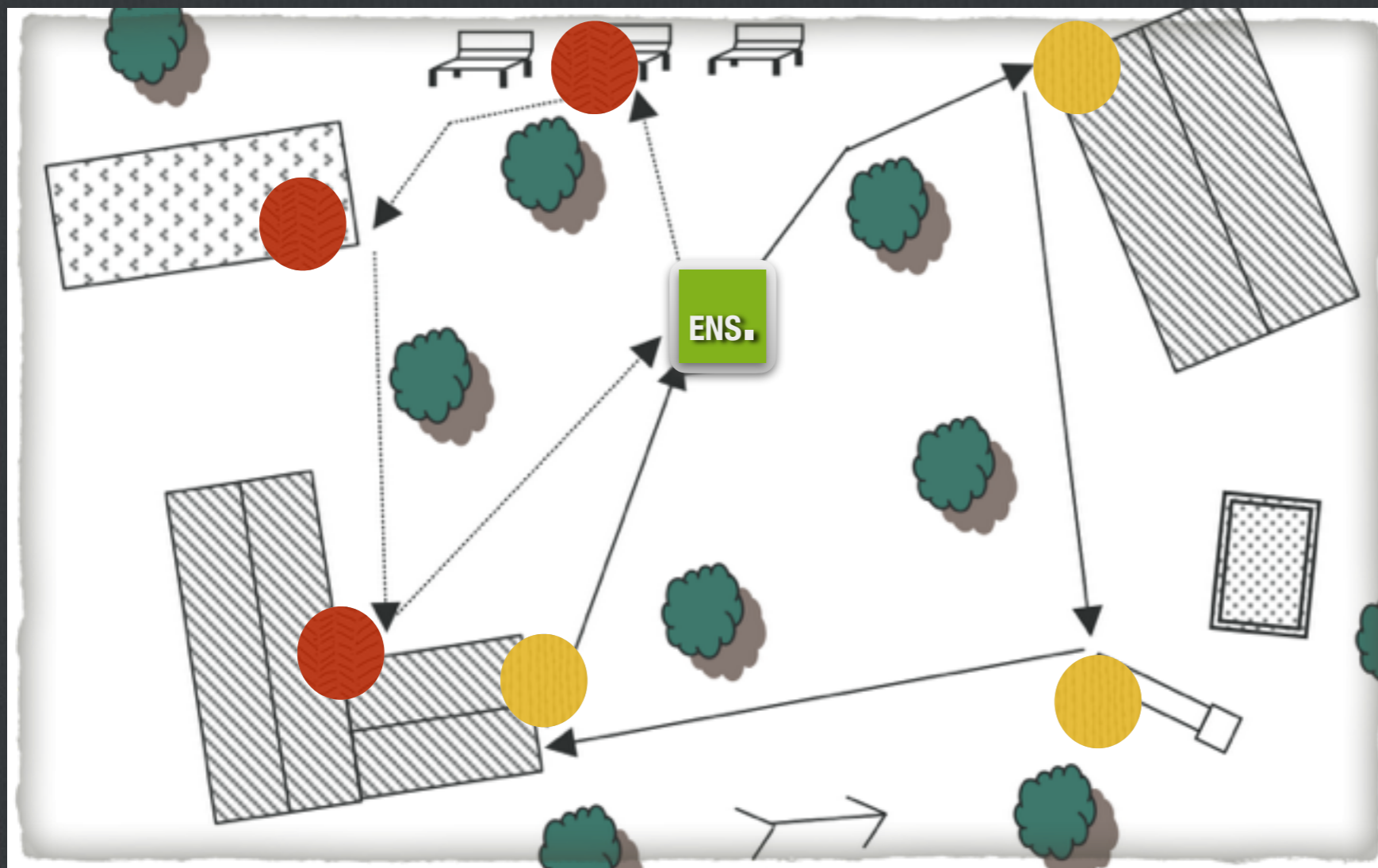


But : A partir d'un plan, se déplacer vers une première balise imposée pour y trouver une question (localisée en rouge). Ensuite, explorer deux autres balises à proximité (localisées en blanc), pour y lire deux réponses. Colorier sur son plan la balise qui correspond à la réponse exacte.

Pour utiliser une carte indiquant ses lieux de déplacement.

Pour marquer finement un repère précis sur la carte.

Situation N°9 : Etapes/Puzzle



- ❑ **But :** Suivre un itinéraire court (passage par trois points remarquables par exemple) d'après un plan ou une maquette pour y retrouver trois pièces d'un puzzle.
- ❑ Pour faire le lien entre espace vécu et espace représenté.
- ❑ Pour décoder un itinéraire légendé sur plan ou maquette afin d'anticiper ses déplacements.
- ❑ **Variante :** On peut également donner l'emplacement des trois balises sans imposer un ordre de passage. A leur retour, les élèves traceront l'itinéraire effectué.