



# Activités d'Orientation en Maternelle

pour amener les élèves de PS à GS à mettre en œuvre un déplacement répondant à une intention



# Table des Matières

1° / Les activités d'orientation à l'école maternelle : quelques connaissances utiles pour l'enseignant, page n° 3.

2° / Situation N°1 : Les planches à Gommettes (Recherche aléatoire), pages n° 4 et 5.

3° / Situation N°2 : Les planches à Gommettes (Recherche aléatoire et mémorisation d'emplacements), pages n° 6 et 7.

4° / Situation N°3 : Les tickets-cartons (Mémorisation de parcours et d'emplacements), pages n° 8 et 9.

5° / Situation N°4 : Les photos en plans larges (Recherche d'objets à partir d'indications données par des photos prises en plans larges), pages n° 10 et 11.

6° / Situation N°5 : Les photos en plans rapprochés (Recherche d'objets à partir d'indications données par des photos prises en plans rapprochés), pages n° 12 et 13.

7° / Situation N°6 : Les photos en plongée (Recherche d'objets à partir d'indications données par des photos prises en plans hauts : plongée), pages n° 14 et 15.

8° / Situation N°7 : L'emplacement du photographe (Recherche de postes correspondant à l'emplacement du photographe), pages n° 16 et 17.

9° / Situation N°8 : Travail spécifique sur un Zoo (Visite du Zoo en recherchant des indices sur les animaux), pages 18 et 19.

10° / Situation N°9 : Évaluation, page n° 20.

11° / Annexes : Grilles de réponses disponibles correspondant aux différentes situations et tickets-cartons, pages 21 à 23.

# Activités d'orientation à l'école maternelle

pour amener les élèves de PS à GS à mettre en œuvre un déplacement répondant à une intention

<p>La séquence se décline en plusieurs situations organisées par une progressivité dans la difficulté pour les élèves.</p> <p>Chaque situation ne représente pas un nombre prédéfini de séances. Elles pourront être répétées jusqu'à une stabilisation de la performance des élèves.</p> <p>Il semble important de permettre aux élèves d'automatiser des procédures mises en œuvre dans les déplacements avant de modifier la situation.</p>	<b>Niveaux :</b> PS MS GS	<b>Piliers du socle :</b> 3, 6 et 7
--	------------------------------	--

<u>CONNAISSANCE(S) VISÉE(S) POUR LES ÉLÈVES</u>	<u>COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Construire une image orientée de son corps</li><li>• Concevoir des représentations mentales d'emplacements et/ou de déplacements avant de les réaliser.</li><li>• Mettre en rapport un espace et des représentations de cet espace.</li><li>• Mobiliser des ressources énergétiques pour des déplacements longs ou en durée, adapter le déplacement à la durée.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.</li><li>• Se repérer et se déplacer dans l'espace.</li></ul>

## CONNAISSANCES UTILES POUR LE MAÎTRE

L'objet principal visé chez les élèves est la capacité à organiser un déplacement à partir d'une anticipation ou d'une mémorisation d'emplacements prédéfinis. Il s'agit de les faire passer d'un déplacement aléatoire à un déplacement conçu ou anticipé à partir d'une intention.

On entendra intentionnel comme la qualification d'une capacité à se représenter mentalement un emplacement, un parcours ou une partie d'un parcours. L'intention de déplacement est consécutive d'une capacité à concevoir mentalement une représentation de ce déplacement, d'un lieu ou de plusieurs.

L'intention didactique principale porte sur la capacité à s'orienter dans un espace et donc sollicite des ressources informationnelles et cognitives. Pour autant, les situations mobilisent également des ressources énergétiques. Si dans un premier temps, la gestion de celles-ci ne constitue pas un objectif prioritaire, les situations proposées peuvent servir de point d'appui à un travail sur la gestion de l'effort et le développement de la filière aérobie.

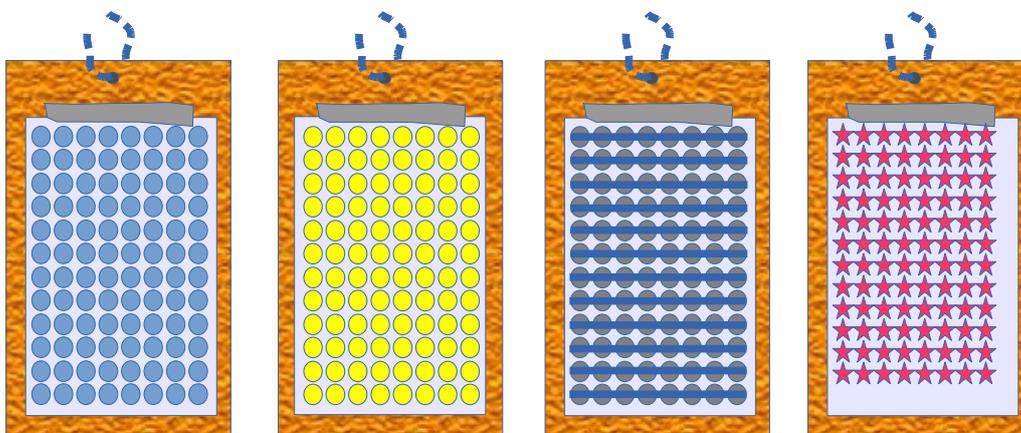
## OBSTACLES QUE LES ÉLÈVES DOIVENT SURMONTER AU COURS DE L'ACTIVITÉ ORIENTATION

- S'éloigner, se retrouver séparé du groupe et/ou de l'adulte de référence.
- Orienter la carte (objet d'orientation).
- Décoder des symboles cartographiques.
- Identifier la réalité représentée sur le document. Associer les informations du document et les éléments réels.
- Choisir un itinéraire économique et efficace.
- Évaluer les distances.
- Gérer ses ressources énergétiques.
- Anticiper sur son déplacement.
- Situer un objet par rapport à soi.
- Situer un objet par rapport à un autre.
- Savoir où l'on est, où l'on va.
- Se situer sur la carte (on appellera carte tout document papier support au déplacement).

# Situation N° 1 : Les planches à Gommettes (Recherche aléatoire)

## Matériels :

- Planches de gommettes fixées sur un support rigide (carton ou contreplaqué).



Toutes les gommettes d'une planche sont identiques. Par contre, toutes les planches de gommettes sont différentes. Les gommettes peuvent être différenciées par la couleur, la forme ou par une trace caractéristique au feutre.

- Une table servant de point central de ralliement, sur laquelle sont disposés les cartons/réponses des élèves. Ces cartons sont représentés sous la forme d'un tableau de 10 cases (2 sur 5).

## Exemple de carton réponse :

## Descriptif :

Des planches de gommettes sont placées dans un espace suffisamment vaste (cour de l'école, square) et sécurisé.

Elles sont déposées avant la séance par l'enseignant au niveau de points caractéristiques (éléments de mobilier, arbres, plantes...). Les planches ne sont pas cachées mais doivent couvrir un espace suffisamment important.

## Organisation pédagogique :

Les élèves travaillent en petits groupes (2 ou 3) puis peuvent évoluer individuellement. La sollicitation collective permet au plus grand nombre d'élève d'appréhender la consigne et favorise les interactions entre élèves...

Il est intéressant de proposer cette situation sous la forme d'un travail individuel. Ces deux formes de travail peuvent alterner.

**Remarque :** Les consignes sont données à titre indicatif. Elles cherchent à refléter la nature du

problème que les élèves ont à résoudre.

**Variable N° 1 :**

Ramener une seule gommette à la fois. La gommette va être collée sur le carton réponse. Un groupe a terminé quand il a rempli complètement son carton. Plusieurs cartons peuvent être remplis.

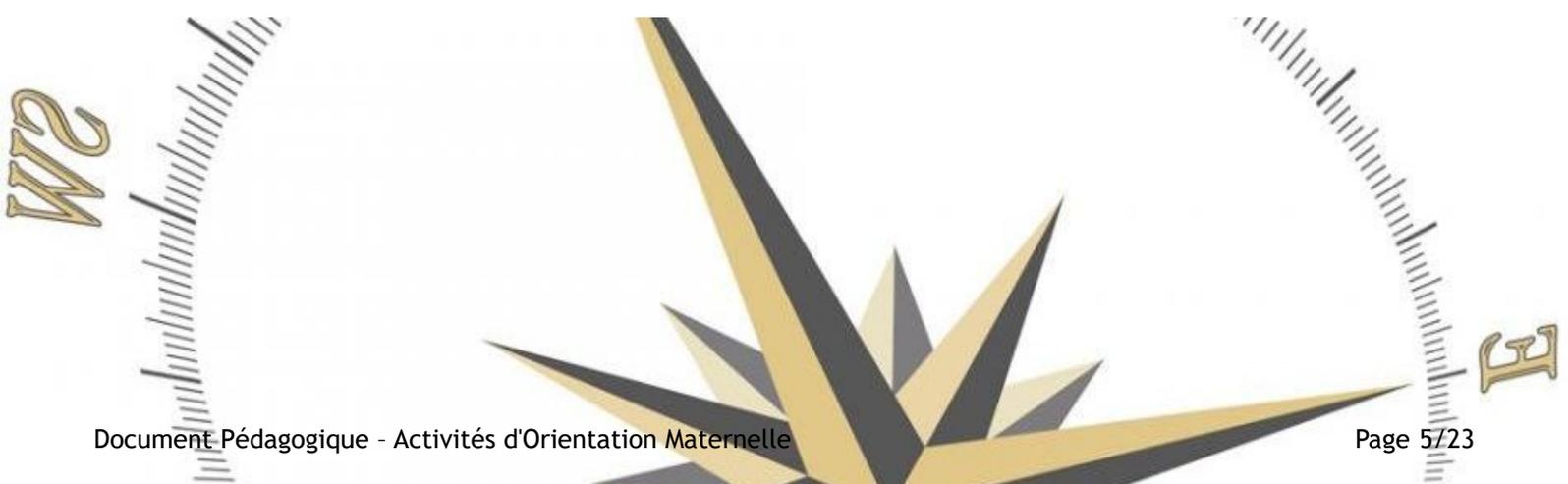
*Consigne N°1 : « Vous devez rechercher des gommettes qui ont été dispersés dans la cour. Vous ne pouvez en ramener qu'une seule à la fois. Vous avez gagné quand le carton est rempli ».*

**Variable N° 2 :**

Ramener un nombre déterminé de gommettes ayant des caractéristiques différentes (exemple : 2 gommettes de couleurs différentes ou de formes différentes).

*Consigne N°2 : « Vous devez ramener 2 gommettes rouges, 2 gommettes vertes et 2 gommettes jaunes. Vous ne pouvez en ramener qu'une à la fois et la coller sur votre carton. Vous avez gagné quand le carton est plein ».*

**Remarque :** Le positionnement des planches sur des points caractéristiques est déterminé par la possibilité de nommer les lieux de dépose des objets. Ceux-ci doivent être positionnés à des endroits que les élèves doivent pouvoir reconnaître, se représenter (mentalement) et nommer.



# Situation N° 2 : Les planches à Gommettes

## (Recherche aléatoire et mémorisation d'emplacements)

### Matériels :

- Planches de gommettes fixées sur un support rigide (carton ou contreplaqué)
- Une feuille de route représentée sous la forme d'un tableau de 20 cases (2 sur 10).

Exemple de carton réponse :

																			
1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	

### Descriptif :

Des planches de gommettes ont été placées à de nombreux points de l'espace d'action. Elles sont toutes différentes (voir situation n° 1). Elles vont permettre maintenant de valider le passage des élèves à certains points et leur déplacements.

### Organisation pédagogique :

Les élèves travaillent en petits groupes (2 ou 3) puis peuvent évoluer individuellement (Voir situation n° 1).

**Variable N° 1 :** La situation se déroule en deux étapes.

**Étape N° 1 :** Selon les capacités des élèves, l'objectif ou la place de la séance dans le cycle de travail, il pourra leur être demandé d'aller rechercher des gommettes toutes différentes. Le nombre peut varier de 1 à 6. Quand le nombre de gommettes exigé a été prélevé, les élèves reviennent au point de départ, pour valider leur activité.

**Consigne :** « Vous devez coller sur votre feuille de route 3 gommettes différentes. Quand vous l'avez fait, vous revenez au point de départ, pour vérifier ».

**Étape 2 :** Après validation, il doivent aller rechercher les mêmes gommettes. Plusieurs variables sont possibles (a, b, c).

- **Variable a :** Les élèves doivent retrouver en un seul second déplacement les mêmes gommettes que lors du premier voyage.

**Consigne a :** « Vous devez recoller exactement les mêmes gommettes en 1 seul déplacement ».

- **Variable b :** Les élèves doivent revenir au point de départ après avoir retrouvé chaque gommette.

**Consigne b :** « Vous devez retrouver la 1ère gommette puis revenir au point de départ pour vérifier. Vous irez ensuite retrouver la 2ème gommette, revenir au point de départ et ainsi de suite... »

- **Variable c :** Les élèves doivent retrouver les gommettes dans un ordre imposé par la maîtresse.

Par exemple, retrouver la 2ème gommette, revenir pour validation, retrouver la 4ème gommette, revenir pour validation, retrouver la 1ère gommette, revenir pour validation, retrouver la 3ème gommette, revenir pour validation.

Consigne c : « Vous devez retrouver la 3ème gommette puis revenir au point de départ pour vérifier. Ensuite je vous indiquerai une autre gommette à retrouver... »

**Remarque N° 1** : Les 3 variables (a, b et c) complexifient progressivement la tâche. La recherche des mêmes gommettes dans la continuité permet aux élèves de s'appuyer sur une mémoire du parcours global.

La recherche discontinue des gommettes impose aux élèves de reconstruire mentalement leur parcours initial et d'y situer la gommette recherchée.

**Remarque N° 2** : Les gommettes différentes peuvent faire l'objet d'une première exploitation langagière. Il s'agira après la séance de demander aux élèves de localiser (en les nommant) les endroits où ils les ont trouvées. Il faudra quelquefois faire preuve de précision pour différencier les emplacements ( ex : à droite de la porte / à gauche de la porte ; devant la cabane / derrière la cabane...)

L'objet de ce travail est de constituer un répertoire lexical commun à tous les élèves.

Cette exploitation sera mise en œuvre dans la variable 2 sous forme d'un langage de communication.

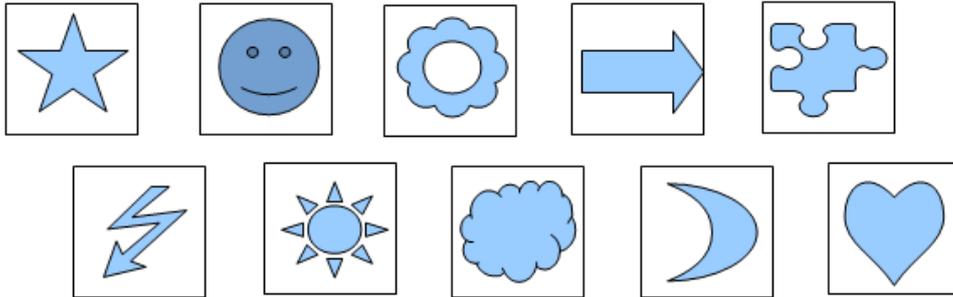
**Variable N° 2** : Les élèves travaillent par 2. Un élève va chercher une gommette. Le second élève doit rechercher la même gommette à partir des indications données par l'autre. Il s'agira alors de situer le point de départ à un endroit d'où l'on ne voit pas l'espace d'action.

Consigne N° 2 : « Vous êtes par 2. Le premier va seul chercher une gommette et le 2ème attend au point de départ. Quand le 1er revient, le 2ème doit retrouver la même gommette en se déplaçant seul. Vous avez le droit de vous parler, mais toujours au point de départ ».

# Situation N° 3 : Les tickets-cartons (Mémorisation de parcours et d'emplacements)

## Matériels :

- Tickets-cartons portant des signes graphiques distincts.



- Cartons réponses où les signes de 4, 5 ou 6 tickets-cartons sont reproduits.

1		2		3		4		5		6	

## Descriptif :

Chaque groupe de 2 dispose d'une bande de carton avec 4, 5 ou 6 signes graphiques distinctifs et des « tickets-cartons » correspondant.

Chaque groupe part avec les « tickets-cartons » et les dépose à des endroits différents avant de revenir au point central.

Les élèves doivent ensuite retrouver les mêmes « tickets-cartons » et les replacer sur leur bande témoin. Celle-ci sert à vérifier que les élèves ont bien effectué un parcours correspondant aux emplacements des tickets-cartons déposés.

## Organisation pédagogique :

Les élèves travaillent par groupes de deux.

## Variable N° 1 :

- Ramener 1 par 1 chaque « ticket-carton » (Le carton réponse peut être laissé à la table centrale de contrôle).
- Ramener en 1 seul voyage l'ensemble des « tickets-cartons ».
- Ramener dans un ordre imposé ne correspondant pas à l'ordre de dépose (se servir des chiffres du carton pour imposer un ordre en GS).

**Consigne 1 :** « Vous devez déposer dans la cour, à des endroits différents, les tickets que vous avez.

...A votre retour, vous devrez repartir pour ramener 1 par 1 tous les tickets que vous avez déposés.

... A votre retour, vous devrez repartir pour récupérer en 1 seul voyage, tous les tickets que vous avez déposés.

... A votre retour, je vous demanderai d'aller rechercher un ticket en vous montrant son signe

sur votre bande, puis un autre... ».

**Remarque :** Ces situations mettent en jeu une coopération entre 2 élèves. Il est important de définir la réussite de la tâche comme le produit de leur collaboration. Ils doivent s'appuyer sur un code commun pour décrire un lieu ou un déplacement, ou ils doivent être vigilant lors du déplacement du partenaire. De même le partenaire doit indiquer clairement qu'il dépose un « ticket-carton ».

### **Variable N° 2 :**

Les « tickets-cartons » ne sont pas déposés librement par les élèves. Ceux-ci doivent les déposer aux coups de sifflets donnés par l'enseignante. Ceci peut contraindre les élèves à couvrir le plus grand espace possible.

**Consigne 2 :** « Vous devez déposer dans la cour à des endroits différents les tickets que vous avez. Vous devrez les déposer au coup de sifflet dans un lieu précis, pas au milieu de la cour ou de l'herbe, mais à côté d'un endroit ou d'un objet que l'on peut reconnaître facilement. ».

### **Variable N° 3 :**

Le parcours initial (dépose des « tickets-cartons ») est effectué par un seul élève. Le second le suit du regard sans se déplacer, il devra ensuite les retrouver et les ramener. Le contrôle se fera à l'aide de la bande témoin qui contient les signes graphiques des différents tickets.

**Consigne 3 :** « Vous êtes par 2. Le 1er va déposer les tickets pendant que l'autre reste au départ. Quand le 1er est revenu, le 2ème doit récupérer exactement les mêmes tickets et les replacer sur la bande de carton. ».

### **Variable N° 4 :**

Une partie du parcours emprunté par l'élève qui dépose les tickets pourra être caché au second. (par ex : passer derrière un bâtiment). Le premier pourra alors donner des indications pour retrouver les tickets masqués.

**Consigne 4 :** « Vous êtes par 2. Le 1er va déposer les tickets pendant que l'autre reste au départ et ne voit pas le 1er. Quand le 1er est revenu, le 2ème doit récupérer exactement les mêmes tickets et les replacer sur la bande de carton. Vous avez le droit de vous parler. ».

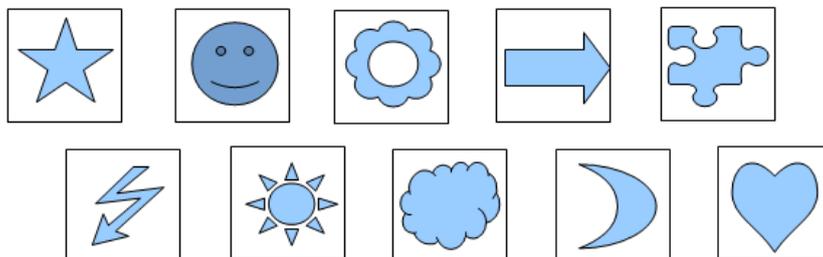
**Remarque :** Les tâches proposées posent peu de difficultés dans la compréhension du but. Il est par contre intéressant de les proposer lors de plusieurs séances afin de permettre aux élèves d'automatiser certaines procédures de vigilance et de mettre en œuvre un langage fonctionnel.

# Situation N° 4 : Les photos en plans larges

## (Recherche d'objets à partir d'indications données par des photos prises en plans larges)

### Matériels :

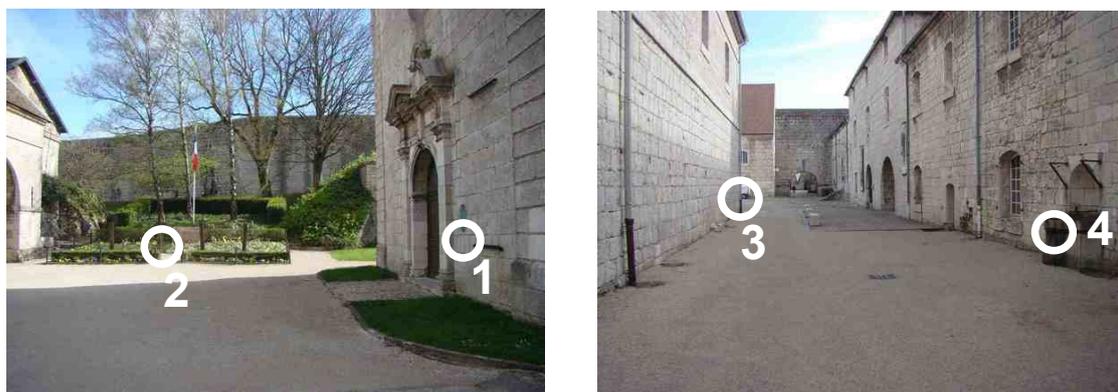
- Des cartons représentant des signes graphiques.



- Un carton réponse par binôme.

									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Une photo en plan large, support au déplacement.



### Descriptif :

Des plaques avec des signes graphiques sont placées à des endroits caractéristiques (préalablement à la séance). Le dispositif s'apparente à celui des situations précédentes.

Le renseignement du poste est donnée sur une photo prise en plan large. Les emplacements des postes sont indiqués par un cercle sur la photo et sont numérotés.

Cette situation peut alors se décliner en plusieurs variables.

Important : L'enseignant aura pris soin de se fabriquer une fiche de contrôle lors de l'installation des plaques/symboles.

## **Organisation pédagogique :**

Les élèves travaillent en petits groupes (2 ou 3) puis peuvent évoluer individuellement.

### **Variable N° 1 : Parcours étoile :**

Recherche d'un poste : le groupe reçoit une photo et le numéro du poste qu'il doit rechercher. Il valide le passage au poste demandé sur sa « feuille de route » en recopiant le signe trouvé sur place.

Chaque groupe peut aller chercher un poste différent.

Une vingtaine de postes différents peuvent être installés pour que tous les élèves travaillent sur des postes différents et variés.

**Consigne 1 :** « Vous devez retrouver le signe qui se trouve à l'endroit représenté par un cercle sur votre photo ».

**Remarque :** Cette situation amène les élèves à situer un élément dans un cadre large. Ce travail leur permet d'observer l'environnement, de se l'approprier et de prendre des repères.

Les élèves se trouvent confrontés à un décalage entre les informations de la photo (un seul poste) et ce qu'ils voient sur le terrain (une multitude de postes). Ils doivent exercer un repérage précis.

### **Variable N° 2 : Parcours de plusieurs postes :**

Plusieurs postes sont entourés sur la même photo.

**Consigne 2 :** « Vous devez retrouver tous les signes qui se trouvent aux endroits représentés par des cercles sur votre photo ».

**Variable N° 3 : Parcours mémoire :** La recherche de postes s'appuie sur le même principe que précédemment mais les élèves n'emportent pas la photo avec eux.

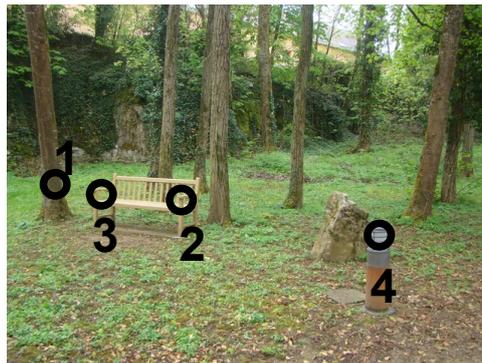
**Consigne 3 :** « Vous devez retrouver le signe qui se trouve à l'endroit représenté par un cercle sur la photo, mais vous ne pouvez pas emmener la photo avec vous ».

### **Remarque :**

Les emplacements de postes pourront être choisis pour créer des ambiguïtés de visées.

Par exemple : à droite d'un banc/à gauche d'un banc ; sur la 2ème fenêtre/sur la 3ème fenêtre.

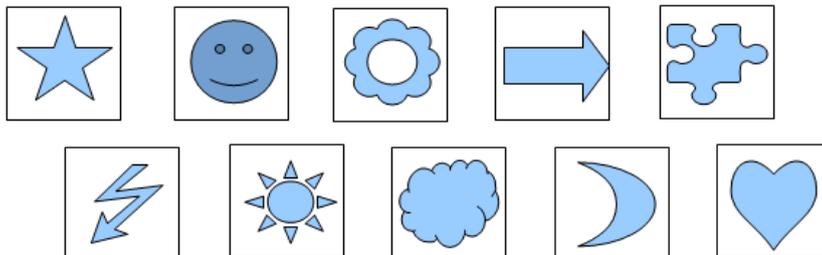
Exemple d'une multitude de postes (quatre) disposés dans un secteur de proximité. Sur la photo, seul un poste est indiqué.



# Situation N°5 : Les photos en plans rapprochés (Recherche d'objets à partir d'indications données par des photos prises en plans rapprochés)

## Matériels :

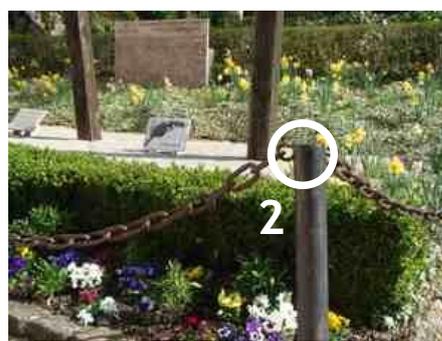
- Des cartons représentant des signes graphiques.



- Un carton réponse par binôme.

									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Une photo en plan rapproché, support au déplacement.



- Un parcours organisé autour de trois à cinq photos.

**Parcours n°5**

		
---	---	--

### **Descriptif :**

Des plaques avec des signes distincts ont été placés à des endroits qui ont été préalablement photographiés par l'enseignant (plans rapprochés). Les indications fournies par la photo sont plus difficiles à identifier ; il est nécessaire de bien connaître les lieux ou d'avoir proposé la situation précédente avant. Les mêmes endroits peuvent être utilisés pour les photos en plans larges et en plans rapprochés.

Les élèves partent avec une photo et doivent retrouver le signe correspondant à l'emplacement représenté par le cercle sur la photo.

Important : L'enseignant aura pris soin de se fabriquer une fiche de contrôle lors de l'installation des planches de gommettes (chaque numéro correspondant à un signe).

### **Organisation pédagogique :**

Les élèves travaillent en petits groupes (2 ou 3) puis peuvent évoluer individuellement.

La sollicitation collective permet au plus grand nombre d'élèves d'appréhender la consigne et favorise des interactions entre eux.

Il est ensuite intéressant de proposer cette même situation sous la forme d'un travail individuel. Les deux formes d'organisation peuvent donc alterner.

### **Variable N° 1 : Parcours étoile :**

Les élèves partent avec une photo et reviennent au point de départ après avoir validé leur passage au lieu de la photo.

Consigne 1 : « Vous devez retrouver le signe qui se trouve à l'endroit indiqué par le cercle sur la photo. Quand vous l'avez trouvé, vous le dessinez dans la case numérotée sur votre feuille de route et vous revenez pour vérifier. ».

### **Variable N° 2 : Parcours de plusieurs postes :**

Les élèves reçoivent un parcours de plusieurs photos (3 à 5). Ils doivent prendre une décision quant à l'ordre de passage. Ils peuvent rechercher à effectuer le déplacement le plus économique.

Consigne 2 : « Vous devez maintenant aller chercher plusieurs signes qui correspondent à chaque photo que vous avez. Vous êtes libres de choisir l'ordre qui vous convient. ».

### **Variable N° 3 : Parcours mémoire :**

Les élèves ne peuvent pas emmener avec eux la photo. Elle reste au point de départ. Ils peuvent la consulter, mais ils doivent fabriquer une représentation mentale fonctionnelle pour organiser leur déplacement.

Consigne 3 : « Vous devez toujours aller chercher le carton qui se trouve à l'endroit indiqué par le cercle sur la photo. Mais quand vous partez, vous ne pouvez pas emmener avec vous la photo. ».

### **Remarques :**

1° / Les premières variables de complexification ou de simplification s'appuieront d'abord sur les photos selon les critères suivants :

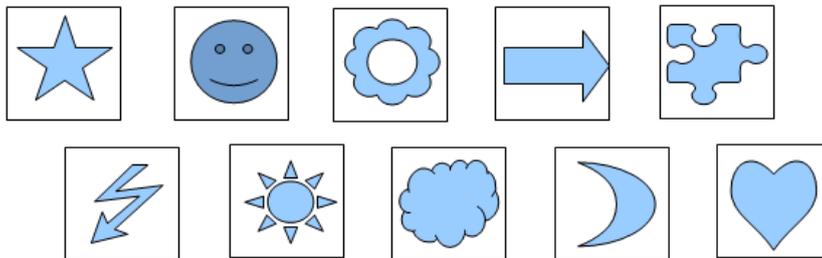
- a) Éléments singuliers et parfaitement identifiables (portail d'entrée de la cour, toboggan...).
- b) Éléments inclus dans une série d'objets identiques (fenêtres, poteaux...) qui ne peuvent être distingués qu'en observant finement la photo et en isolant un détail caractéristique.
- c) Éléments qui ne peuvent être distingués qu'en prenant en compte les éléments d'arrière-plan.
- d) Éléments qui se distinguent par l'orientation d'un objet central et la position du photographe par rapport à celui-ci.

2° / Un autre moyen de complexification se situe dans le nombre de postes mis en place. Un grand nombre de postes crée des phénomènes d'ambiguïté pour les élèves. Ils ont un seul poste apparent sur leur photo et doivent le confronter à une multitude de possibilités sur le terrain (grand nombre de plaques avec signes).

# Situation N° 6 : Les photos en plongée (Recherche d'objets à partir d'indications données par des photos prises en plans hauts : plongée)

## Matériels :

- Des cartons représentant des signes graphiques.



- Un carton réponse par binôme.

									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Une photo en plongée , support au déplacement.



## Descriptif :

Des plaques avec des signes distincts ont été placés à des endroits qui ont été préalablement photographiés par l'enseignant en plongée. Cette situation n'est possible que si le lieu de l'activité orientation permet à un moment à l'enseignant de monter en contre haut pour effectuer des photos en plongée. Les indications fournies par la photo sont plus difficiles à identifier car l'endroit de prise peut être très éloigné et les élèves vont devoir se projeter mentalement. Les élèves partent avec une photo et doivent retrouver le signe correspondant à l'emplacement représenté par le cercle sur la photo.

### **Organisation pédagogique :**

Cette situation ne va être proposée qu'aux élèves de GS. Les élèves travaillent en petits groupes (2 ou 3).

La sollicitation collective permet au plus grand nombre d'élèves d'appréhender la consigne et favorise des interactions ; ces interactions sont nécessaires pour permettre aux élèves d'échanger pour valider une réponse.

### **Variables :**

La complexification de cette situation peut s'appuyer sur les variables des situations 4 et 5 : parcours étoile, parcours de plusieurs postes et parcours mémoire.

**Consigne :** « *Vous devez retrouver le signe qui se trouve à l'endroit indiqué par le cercle sur la photo. Quand vous l'avez trouvé, vous le dessinez dans la case numérotée sur votre feuille de route et vous revenez pour vérifier* ».

### **Remarque :**

Les mêmes postes peuvent être utilisés pour des photos avec des cadrages différents : plans larges, rapprochés ou en plongée.

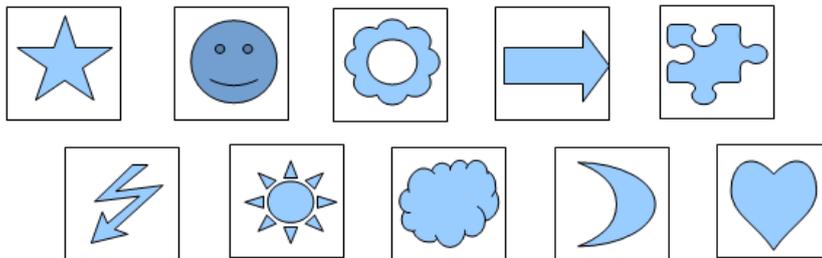
La possibilité d'identifier une balise déjà connue avec une photo prise d'un point de vue différent va aider les élèves à se construire des représentations.



# Situation N°7 : L'emplacement du Photographe (Recherche de postes correspondant à l'emplacement du photographe)

## Matériels :

- Des cartons représentant des signes graphiques.



- Un carton réponse par binôme.

									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Une photo en plan large ou rapproché, support au déplacement. Aucun signe n'est indiqué sur la photo.



## Descriptif :

Des plaques avec des signes distincts ont été placés aux endroits exacts où le photographe s'est placé pour prendre les photos.

Les élèves partent avec une photo et doivent retrouver le signe correspondant à l'emplacement du photographe.

## Organisation pédagogique :

Cette situation ne va être proposée qu'aux élèves de GS. Les élèves travaillent en petits groupes (2 ou 3).

La sollicitation collective permet au plus grand nombre d'élèves d'appréhender la consigne et favorise des interactions ; ces interactions sont nécessaires pour permettre aux élèves d'échanger

pour valider une réponse.

**Variables :**

La complexification de cette situation peut s'appuyer sur les variables des situations 4 et 5 : parcours étoile, parcours de plusieurs postes et parcours mémoire.

Consigne : « Vous devez retrouver le signe qui se trouve exactement à l'endroit où était placé le photographe au moment où il a pris la photo ».

**Remarques :**

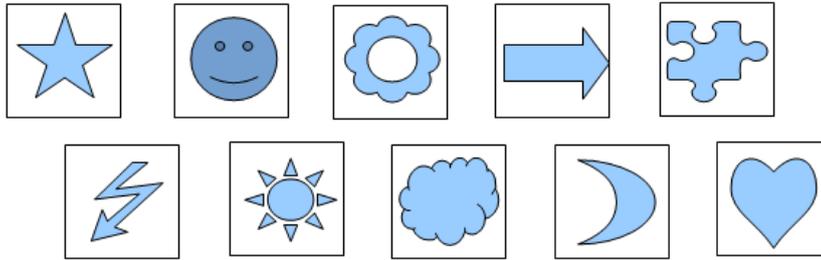
La mise en place de cette situation doit s'appuyer sur un travail collectif.



# Situation N° 8 : Travail spécifique sur un Zoo (Visite du zoo en recherchant des indices sur les animaux)

## Matériels :

- Des cartons représentant des signes graphiques.



- Un carton réponse par binôme.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Des photos représentant des animaux ou les détails d'un animal qui serviront de support au déplacement.



## Descriptif :

Des plaques avec des signes graphiques sont placées sur les cages des animaux pour lesquels on veut particulièrement attirer l'attention de nos élèves. Le dispositif s'apparente à celui des situations précédentes.

Le renseignement du poste est donnée par la photo d'un animal ou d'une partie de celui-ci.

Un premier tour rapide du zoo permettra aux élèves de prendre des repères préalables à l'activité orientation.

Les cartons peuvent même être déposés pendant ce premier tour de zoo. Ainsi, les élèves peuvent déjà mémoriser l'emplacement des cages qui serviront d'appui à l'activité orientation.

Cette situation peut alors se décliner en plusieurs variables.

### **Organisation pédagogique :**

Les élèves travaillent en petits groupes (2 ou 3) puis peuvent évoluer individuellement quand cela est possible.

### **Variable N° 1 : Parcours étoile :**

Recherche d'un poste : le groupe reçoit une photo et le numéro du poste qu'il doit rechercher. Il valide le passage au poste demandé sur sa « feuille de route » en recopiant le signe trouvé sur place.

Chaque groupe peut aller chercher un poste différent.

Une vingtaine de postes différents peuvent être installés pour que tous les élèves travaillent sur des postes variés.

*Consigne 1 : « Vous devez retrouver le signe qui se trouve sur la cage de l'animal qui est sur votre photo ».*

### **Remarque :**

Des photos présentant des détails du corps de l'animal peuvent être proposées : les erreurs de parcours serviront ensuite de points de départ pour établir par la suite des similitudes ou des différences entre les animaux (fourrures, plumages, queues...).

### **Variable N° 2 : Parcours de plusieurs postes :**

Plusieurs photos sont données aux élèves.

*Consigne 2 : « Vous devez retrouver tous les signes qui se trouvent sur les cages des animaux qui sont sur vos photos ».*

### **Remarque :**

Des groupements de photos peuvent être faits selon les objectifs que l'on veut développer par la suite dans l'exploitation de la visite du zoo (proposer des photos d'une même espèce permettra d'identifier les différentes parties du corps de l'animal ou au contraire d'espèces différentes pour mettre les élèves sur la voie de la comparaison entre les espèces).

### **Variable N° 3 : Parcours mémoire :**

La recherche de postes s'appuie sur le même principe que précédemment mais les élèves n'emportent pas avec eux la photo.

*Consigne 3 : « Vous devez retrouver le signe qui se trouve sur la cage de l'animal représenté sur la photo, mais vous ne pouvez pas emmener la photo avec vous ».*

### **Remarque :**

Les emplacements de postes pourront être choisis pour créer des ambiguïtés : couleurs identiques, pelages identiques...

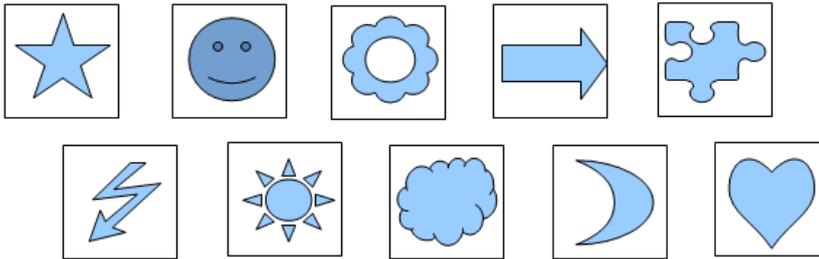
Par exemple :



# Situation N° 9 : Évaluation

## Matériels :

- Des cartons représentant des signes graphiques.



- Un carton réponse par binôme.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Tout le matériel déjà utilisé.

La situation d'évaluation se fera en reprenant les mêmes situations que celles qui auront été travaillées pendant le cycle, mais en les proposant dans un environnement nouveau. Cette adaptation des élèves à prendre des repères dans ce lieu qu'ils ne connaissent pas, nous permettra de les évaluer très facilement.

Il sera alors possible de les engager sur une « course à la balise » au cours de laquelle on pourra identifier le nombre de balises trouvées dans un temps donné : ce nombre de balises identifiées nous servira d'indicateur de leur capacité à adapter leur déplacement à une contrainte et à mettre en place une intention de déplacement la plus économique possible.





