



# LE PETIT ORIENTEUR

## Document pédagogique

LE PETIT ORIENTEUR		Maternelle	2 malles
<i>Éducation physique,</i>			
Matériel	20 balises animaux, 20 pinces, cartons de contrôle Document pédagogique		
Objectifs Pédagogiques	Passer d'un milieu connu à un milieu naturel. Se repérer. Prendre des décisions en utilisant différents outils : cartes, balises, plans, maquettes...		



# LE PETIT ORIENTEUR

Dossier Pédagogique

Michel BARRAUD – Stéphanie TINAYRE

Il est important pour les enseignants d'avoir au préalable localisé et répertorié un maximum d'endroits-ressources dans et autour de l'école afin de pouvoir se constituer un catalogue de parcours possibles à faire réaliser aux élèves à partir des différents repères permanents.

## ACTIVITÉS PRÉPARATOIRES

L'objectif est de préparer les enfants à l'orientation par des activités de repérage simples dans un milieu limité.

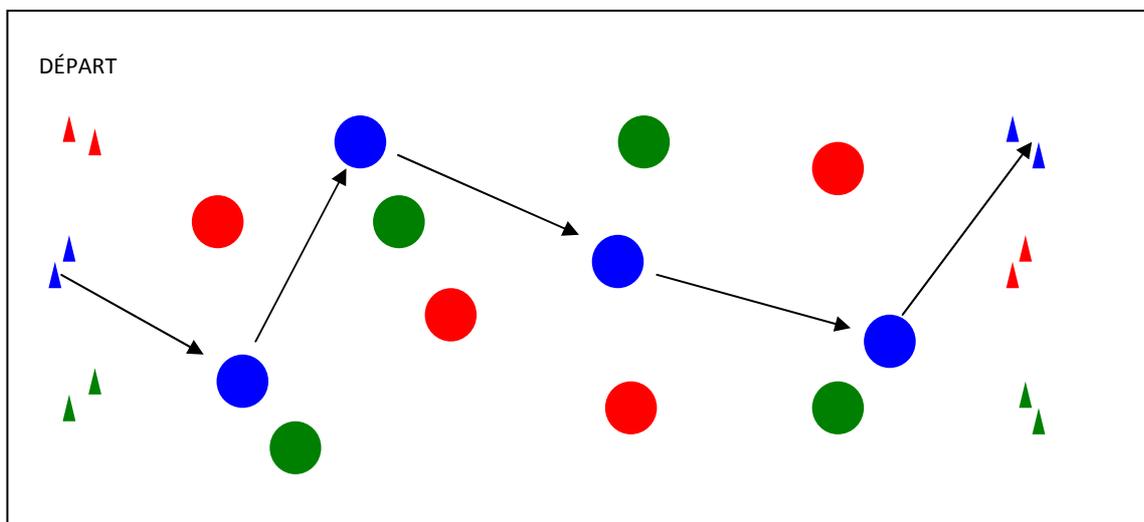
## LES CERCEAUX

**OBJECTIF :** Suivre un parcours balisé. Reproduire un parcours donné.

Le premier doit réaliser un parcours en passant par les portes et les cerceaux d'une même couleur.

Le second doit réaliser le même parcours :

- En suivant
- En décalé
- En partant quand le premier a terminé le parcours



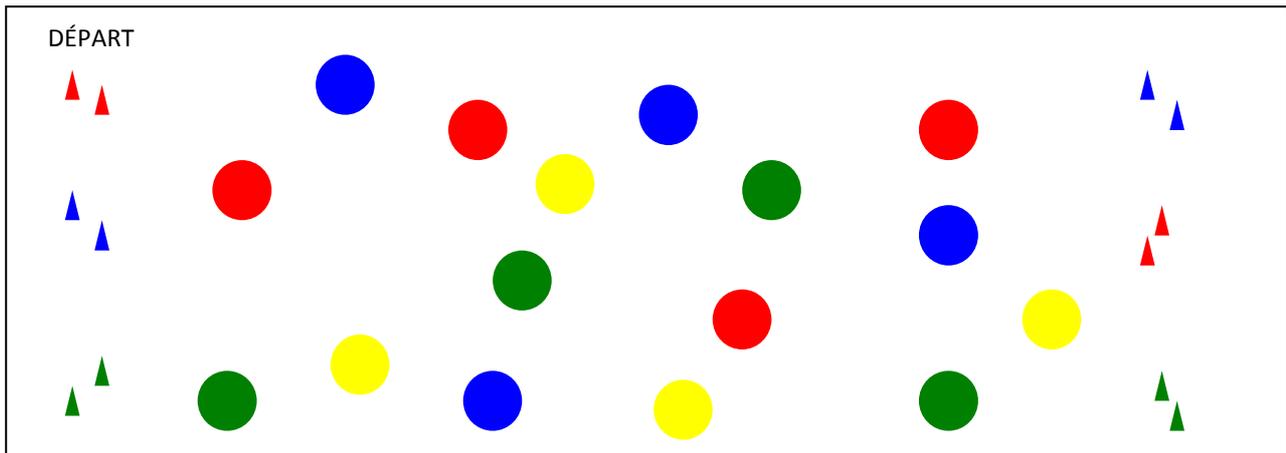
## LES CERCEAUX (2)

**OBJECTIF :** Suivre un parcours balisé. Reproduire un parcours donné.

Cette fois, le parcours est multicolore ; il consiste à enchaîner une porte d'entrée, 4 cerceaux et une porte de sortie.

La progression est identique :

- En suivant
- En décalé
- En partant quand le premier a terminé le parcours

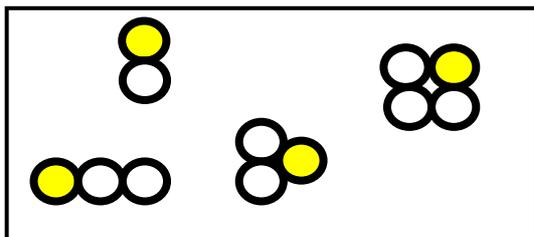


## LES CERCEAUX (3)

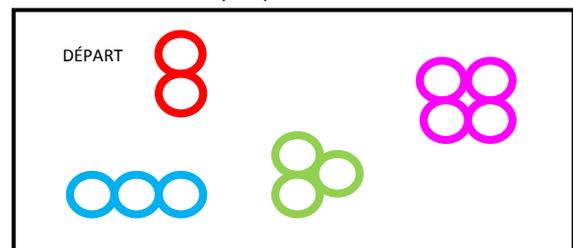
**OBJECTIF :** Lire un parcours, se préparer à lire une carte.

L'enfant est face à une installation de cerceaux, il dispose d'une carte qui lui indique le parcours à réaliser.

Carte-élève

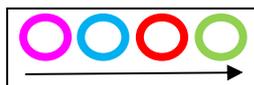


Parcours proposé



-S'arrêter dans chacun des 4 cerceaux mis en relief sur la carte

-Introduire un ordre (ajouter sur la carte



**Évolutions :**

-Introduire le rôle du correcteur : chaque cerceau contient une carte-animal différente. La validation du parcours est faite par le correcteur grâce au ramassage de cette carte.

- Introduire un ordre et familiariser les enfants avec la manipulation des pinces.

Chaque cerceau contient une pince, l'enfant doit poinçonner sa carte-contrôle et la montrer au correcteur (qui dispose du modèle) pour validation.

## PARCOURS RAPIDITÉ

OBJECTIF : accomplir un parcours déterminé le plus rapidement possible.

On met deux élèves en compétition. Le premier qui a fait son chemin sans erreur et ramassé le fanion a gagné.

La zone proposée est quadrillée par des cônes porteurs d'images (balises animaux).

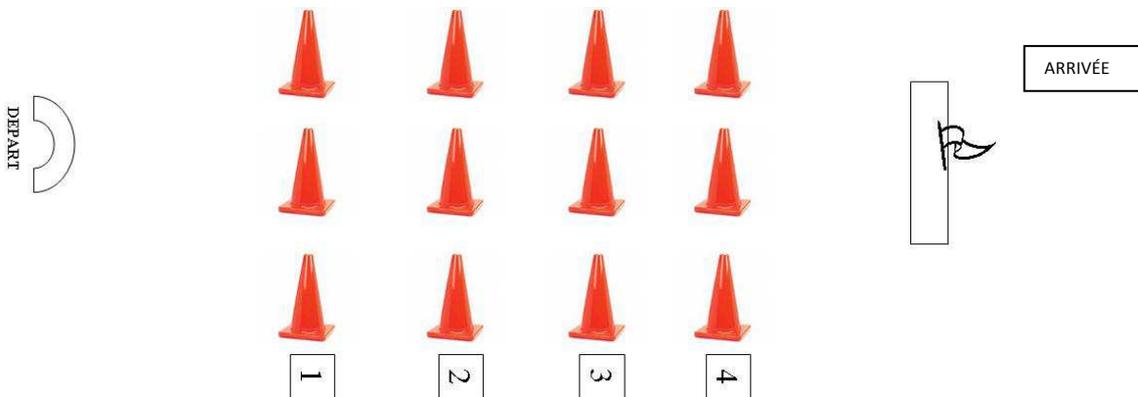
Consigne :

- Suivre le parcours des écureuils
- Suivre « écureuil, chouette, écureuil, chouette »
- L'élève dispose d'une carte « chemin » qu'il doit suivre.

Variables :

Introduire la notion aller + retour à l'envers ou selon les mêmes indications (chemin différent)

Mêmes activités de mémorisation, description, reproduction... que les autres situations.



## LES CHEMINS

OBJECTIF : Produire/reproduire un parcours.

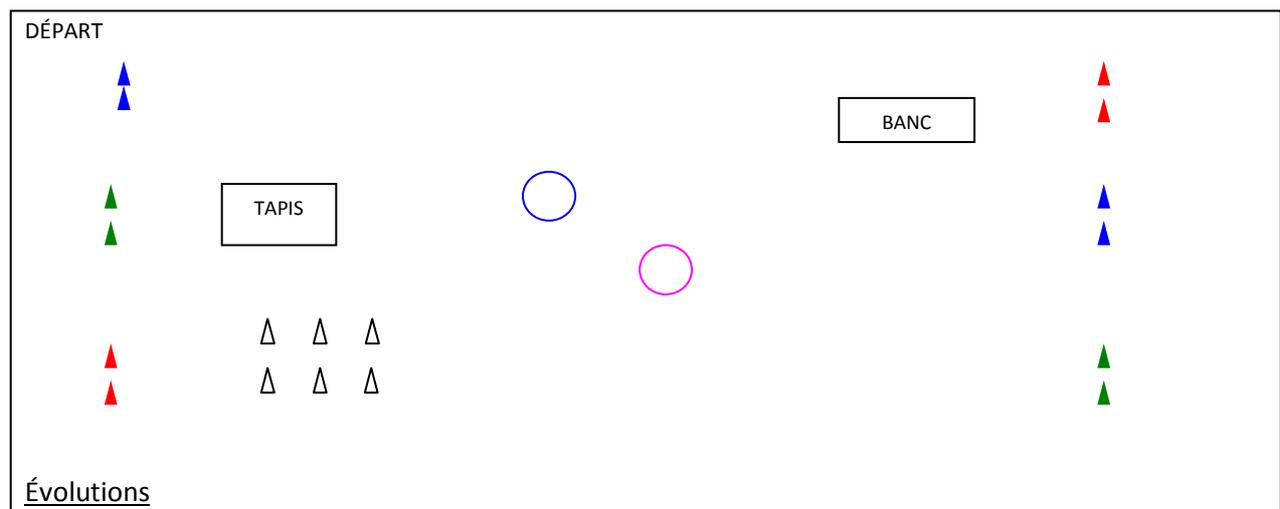
Le premier réalise un parcours : une porte d'entrée – 4 obstacles – une porte de sortie.

Le second doit reproduire le parcours :

-En suivant

-En décalage

-Après l'arrivée du premier



-Le matériel (quantité, diversité)

- Le nombre et la nature des déplacements : marche avant-arrière – cloche-pied, pieds joints

- Les actions à réaliser en fonction des obstacles : arrêts – postures

- La représentation du parcours par un troisième élève sur une feuille où figurent les éléments matériels disposés dans le gymnase.

. En même temps que le parcours est réalisé par l'autre ou les autres

. Après la réalisation du parcours

. Avant le passage pour montrer à celui qui va effectuer le parcours dessiné (visualiser-mémoriser)

- Le codage des déplacements et des actions

## ACTIVITÉS D'ORIENTATION

### LES OBJETS INSOLITES (entrée dans l'activité)

OBJECTIF : Effectuer un premier repérage dans un milieu élargi et connu.

L'enseignant a disposé au préalable dans la cour différents objets inhabituels.

Consigne : « J'ai perdu plein d'objets dans la cour, nous allons essayer ensemble de les retrouver. »

L'enseignant se promène avec les élèves dans la cour et les laisse repérer (sans les déplacer) les différents objets et verbaliser sur leur localisation.

-verbaliser au moment de la découverte

Évolutions :

-verbaliser une fois de retour en classe

-situer les objets sur un plan de la cour

### LES ANIMAUX

OBJECTIF : Retrouver des balises-animaux

8 balises-animaux sont cachées dans la cour (chacune dispose d'une pince différente) il faut les retrouver. Chaque binôme d'enfant a 4 animaux à retrouver.

Consigne : « A chaque fois que vous retrouvez un animal, vous devez poinçonner votre carte avec sa pince sous son image. »

### LES PHOTOS

L'utilisation de photos est une étape importante et récurrente dans la progression des activités d'orientation.

OBJECTIF : savoir prélever des indices dans un milieu connu pour se repérer

Les enfants doivent retrouver l'endroit qui figure sur la photo.

On peut débiter par des photos prises dans la classe ou dans la cour, des détails...

Variables :

- ✓ Angles de prise de vue insolites
- ✓ Photos en noir et blanc
- ✓ 2 photos : un plan serré et un plan plus large en cas de difficulté
- ✓ Photos et plan : retrouver l'endroit de la photo et le situer sur un plan ou une maquette
- ✓ Rallye promenade : les enfants disposent d'un corpus de photos prises sur le parcours, ils doivent les numéroter en fonction de leur ordre d'apparition sur ce même parcours

## POSER-TROUVER

OBJECTIF : savoir prélever des indices dans un milieu connu pour se repérer

Un enfant va poser un objet (balise-animal) dans un endroit et ...

Variables :

- ✓ Il va aller le rechercher lui-même après un laps de temps (TPS, PS)
- ✓ Il va indiquer l'endroit à un copain pour qu'il le retrouve (ceci peut faire l'objet d'un message oral simple, d'un message enregistré qui permet de garder une trace de l'énoncé et d'en analyser la qualité, d'un dessin, d'une localisation sur plan ou maquette...). L'objet peut être connu du copain ou gardé secret.

## JE POSE-TU TROUVES avec PHOTOS

OBJECTIF : savoir prélever des indices dans un milieu connu pour se repérer

Un enfant va poser un objet secret (ou une balise-animal) dans l'endroit indiqué par la photo donnée par l'enseignant.

Il transmet ensuite cette photo à un camarade qui doit retrouver l'objet dont il ignore la nature...

## PARCOURS JALONNE

OBJECTIF : savoir prélever des indices dans un milieu moins connu pour se repérer et réaliser un parcours.

Il s'agit de se déplacer seul sur un site naturel en suivant des jalons posés au préalable par l'enseignant. L'élève doit repérer visuellement le jalon suivant et le rejoindre en marchant ou en courant (seul ce jalon suivant doit être visible, on pourra utiliser de la rubalise : ruban DDE, un fléchage...).

Évolutions : les jalons peuvent être porteurs d'indices à relever. Ils peuvent faire l'objet d'une localisation sur plan ou de la restitution orale ou dessinée du trajet.

## COURSE EN ETOILE

Cette activité d'orientation s'organise autour d'un point de ralliement central.

La recherche des balises s'effectue sous forme de missions successives à partir d'un indice (localisation sur carte, phrase, photo...). Une mission correspond à la recherche d'une balise et nécessite le retour au point central à chaque fois pour correction.

Les enfants sont répartis par équipes de 3 ou 4.

La validation se fait par un élément « témoin » qui permet de vérifier que les enfants ont trouvé la bonne balise. Il peut s'agir d'un animal à nommer, d'une gommette de couleur à coller sur une fiche d'équipe, d'une vignette à coller, d'un tampon, d'un code à relever, d'un poinçon à appliquer sur la fiche d'équipe...

Conseil : pour une bonne gestion de la course en étoile, une organisation rigoureuse des indices est nécessaire (prévoir plusieurs jeux d'enveloppes numérotées contenant les indices).

## COURSE EN PARCOURS

Elle fonctionne suivant les mêmes modalités matérielles que la course en étoile (indices, balises, éléments témoins...) mais on ne revient au point central que lorsqu'on a trouvé toutes les balises car on dispose de toutes les informations nécessaires dès le départ (ou bien certaines balises sont « en réseau » : un indice à la balise A permettant de conduire vers la balise B...). On fonctionne suivant un contrat-temps. La première équipe qui a trouvé toutes les balises est victorieuse.

Conseil : on préférera deux parcours de 5 balises à un parcours géant de 10 balises.