

## Situations d'orientation possibles en période de déconfinement

### Rappels des principes généraux

- ❖ Appliquer les gestes barrières
- ❖ Maintenir la distanciation sociale
- ❖ Assurer le nettoyage et la désinfection des locaux et matériels

### JEUX D'OBSERVATION ET DE CACHETTE (DE SOI, D'OBJETS)

**OBJECTIFS** : découvrir un espace inconnu, oser s'aventurer dans les coins inexplorés d'un espace connu, développer le sens de l'observation, prendre des repères dans l'espace.

**BUT** : trouver des objets déposés, cachés, déplacés, ou trouver des élèves cachés et faire verbaliser les différents endroits où ils étaient.

#### **CONSIGNES** :

- **Les objets insolites** : dans un espace délimité, les élèves doivent rechercher des objets insolites, en donner le nom (la liste) et préciser où il(s) se trouva(en)t. Ex : une petite cuillère sur le banc, une casserole dans le bac à sable...

- **Tu brûles, tu gèles** : « un ou des objets » de la classe ont été cachés. Quelques élèves ont un objet spécifique à trouver. Ils partent à sa recherche sur les indications du maître. Quand ils ont trouvé leur objet, ils s'arrêtent devant. L'enseignant valide ou invalide la recherche.

- **Jeu de kim** : observation d'objets disposés dans la cour, observation du petit matériel utilisé pour construire un parcours dans la salle de jeu.... Le maître retire ou déplace un objet, plusieurs objets, change une couleur...sans être vu des élèves, qui, eux, doivent ensuite indiquer les changements, redistribuer le matériel ou les objets comme dans la situation initiale

### SE SUIVRE ET SE RESSEMBLER (C1, C2, C3)

**OBJECTIF** : Mémoriser un parcours dans un espace donné.

**BUT** : 1- Suivre fidèlement les déplacements d'un camarade en reproduisant tout ce qu'il effectue  
2- Reproduire un parcours vers un but précis, après l'avoir vu effectué (imitation différée)

**CONSIGNES** : Celui qui montre doit être capable de faire le parcours 2 fois de suite.

**VARIABLES** : Espace plus ou moins aménagé - Distance à parcourir plus ou moins longue - Locomotion plus ou moins variée (à reculons, à 4 pattes, à cloche-pied, en courant ...)

### LA CHASSE AUX OBJETS (C1, C2, C3)

**OBJECTIFS** : Découvrir un espace donné, s'organiser pour être le plus rapide possible dans une recherche d'objets ou d'indices.

**BUT** : L'enseignant dispose X objets dans un espace clairement délimité (cour, école, stade...), chaque binôme doit les ramener le plus vite possible.

**VARIABLES** le nombre d'objets à retrouver est connu ou non - La taille de l'espace - La visibilité des objets - Le temps imparti pour la recherche - le type d'objet : végétaux fleurs, feuille, herbe, matériaux (sable, cailloux, bout de bois...)

## LES PARCOURS SUISSES (C1, C2, C3)

**OBJECTIF** : Se repérer à partir d'un plan et construire une trajectoire grâce à des indices prélevés sur le plan et dans l'espace.

### DIFFERENTES POSSIBILITES :

1 - Suivre sur le plan un itinéraire tracé de façon continue (par d'autres élèves ou par l'enseignant), dans un espace aménagé (cour, parc, aire de jeux, stade, gymnase aménagé avec du petit et/ou gros matériel...). Le trajet passe par tous les objets une seule fois. Au cycle 1 on peut utiliser des maquettes (matériel ASCO, legos...).

**CR** : Effectuer le parcours sans erreurs.

**Dispositif** : 3 parcours aménagés englobant 4 à 8 objets, chaque équipe comporte 2 joueurs (1 meneur – 1 suiveur espacé d'1m), chaque équipe dessine un parcours, 4 équipes de 2 s'affrontent sur chaque parcours : celui qui effectue le parcours est suivi par ses adversaires qui relèvent les éventuelles erreurs.

**Variables** : complexité et taille de l'espace – nombre des éléments de l'espace conditionnant la longueur – faire le parcours avec ou sans le plan (mémorisation).

2 - Suivre sur le plan un itinéraire tracé de façon continue (par d'autres élèves ou par l'enseignant), dans un espace précis (cour, parc, aire de jeux, stade, village...). Sur ce trajet sont placées des balises ou objet qu'il faut reporter sur le plan (sous forme d'étiquettes à coller ou à relier).

**CR** : Effectuer le parcours sans erreurs

**Dispositif** : ex : 3 parcours englobant 8 balises, l'enseignant place les balises ou les objets. La recherche se fait par 2.

## LES JEUX DE KIM (C1, C2, C3)

**OBJECTIFS** : Se familiariser avec la lecture d'un plan, observer de manière attentive une photo, un espace, être capable de passer de la réalité au codage sur plan, dessiner un plan, fixer un code collectif de représentation.

### Progression possible :

1 - "L'enseignant pose, je cherche" à partir d'un plan.

2 - Repérer des objets (énumération d'objets fixes ou posés par l'enseignant) disposés dans un espace (cour, parc, stade...) et les reporter sur un plan : les objets doivent être placés à des endroits facilement repérables sur le plan.

3 - A partir de photos (le format numérique est pratique car les élèves peuvent les faire eux-mêmes et on peut facilement éditer des planches, utiliser la focale 50mm qui correspond à l'œil) :

- trouver et se rendre à l'objet photographié (C1) : c'est toujours l'objet qui est au premier plan que l'on recherche.

- trouver l'endroit où la photo a été prise (C1, C2)

- reporter l'objet de la photo sur le plan, reporter l'endroit d'où la photo a été prise sur le plan (C2, C3)

- trouver une balise posée à l'endroit de la photo et en relever le code (C1)

4 - Course d'orientation : trouver les balises ou objets à partir des photos, en relever le code et la positionner sur le plan.

**Dispositif possible** : Pour une classe de 27 : 9 équipes de 3, 3 planches identiques de 6 photos numérotées, 3 séries de planches différentes I, II, III (soit 18 photos en tout de la n°1 à la n° 18). 3 équipes pour une même planche, une fois les balises trouvées on change de planche. On peut jouer au temps : 10mn pour trouver toutes les balises d'une même planche.

## LA COURSE-CIRCUIT (C1, C2, C3)

OBJECTIFS : Se repérer à partir d'un plan, y situer des indices.

BUT : A partir d'un plan, découvrir des balises (ou objet avec 1 code collé dessus) et en relever le code en allant le plus vite possible.

DISPOSITIF : Individuellement ou par équipes de 2, départ échelonné dans le sens inverse pour éviter les "suiveurs", un plan par élève.

CONSIGNES : **Ne pas toucher aux balises**, ne pas renseigner les autres

CR : être la première équipe à avoir trouver les codes sans erreurs.

VARIABLES : Longueur et difficulté du circuit - Nombre et éloignement des balises les unes par rapport aux autres

### ÉVALUER LES DISTANCES

OBJECTIF : Être capable d'évaluer une distance sans outils de mesure.

BUT :

**Tomber pile** : des plots (A, B, C...) sont disposés en étoile, à des distances variées, depuis un même point de départ, classer les plots du plus proche au plus éloigné : estimation à vue, utilisation d'outils variés ( corde, lattes, « pas de souris », « pas de géants »...), calculer la distance avec son « double pas »...

**Le circuit** : mesurer la distance totale d'un parcours (100 à 200m) balisé tous les 10m, balisé de façon aléatoire ; avec ou sans changement d'orientation, avec ou sans dénivellation... et sans la calculette !

**La toile d'araignée** : A partir d'un point de départ, placer trois objets de couleurs différentes à des distances différentes et dans des axes différents. Il s'agit, pour les élèves d'utiliser le double pas pour mesurer, par exemple, la distance du point de départ au plot rouge n°1. Puis depuis ce plot n°1, de poser un autre plot rouge n°2 à la même distance et dans un axe différent.

Les contrôles s'effectuent par l'autre moitié de la classe avec des cordes, un décamètre etc....

### LA BOUSSOLE

#### LES AZIMUTS (C2, C3)

OBJECTIF : Savoir utiliser une boussole : situer des objets dans l'espace et déterminer les azimuts

BUT : 1 - Rechercher des points d'après leurs azimuts : que voyez-vous à l'azimut 180°, à l'est, au nord...?

2 – Trouver l'azimut d'un objet en effectuant une visée : la flèche fixe vise l'objet, tourner le cadran pour faire rentrer l'aiguille rouge dans la "maison du nord" (flèche à chevrons) et lire l'azimut indiqué par le repère blanc prolongeant la flèche fixe.

3 - Se déplacer en tenant un cap donné par un azimut : effectuer des visées successives en visant le plus loin possible un objet caractéristique. Une fois ce point atteint refaire une visée et ainsi de suite...

4 - Contourner un obstacle infranchissable : viser un objet au-delà de l'obstacle, le contourner, réeffectuer une visée à partir de l'objet précédemment repéré.

Cf annexes

## **LA COURSE EN ETOILE (C1, C2, C3)**

**OBJECTIF** : Maîtriser et affiner le maniement de la boussole, tenir un cap.

**BUT** : La recherche des balises ou d'objets s'effectue à partir d'un point central que les coureurs rejoignent après chaque recherche. 3 renseignements sont donnés : l'azimut, la distance et éventuellement la nature du poste (en hauteur, sur un arbre, à un carrefour, sur une clôture...).

**DISPOSITIF** :

- La pose des balises demande une grande précision quant aux indications de distance et de direction. Il est souhaitable d'effectuer les mesures à 2. Il est tout à fait intéressant de créer des parcours fixes.

**VARIABLES** : Distance des balises – Visibilité – Obstacles - Les indications peuvent être données à chaque balise.

**CR** : Trouver toutes les balises le plus vite possible.

## **ALLER D'UNE BALISE A UNE AUTRE (C2, C3)**

**OBJECTIF** : Déterminer la direction à suivre pour aller d'un point à un autre.

**BUT** : 1 - Poser un bord du support de la boussole de façon à joindre le point où l'on est à celui où l'on veut aller (la flèche fixe est pointée vers le lieu où l'on veut aller)

2 - Faire pivoter le cadran jusqu'à ce que la "maison du nord" soit orientée en direction du nord magnétique.

3 - Lire l'azimut affiché en face de la flèche fixe.

4 - Effectuer une visée.