

# ACTIVITÉ ORIENTATION AU CYCLE 1

<b>CYCLE</b> 1	<b>ORIENTATION</b>	<b>SITUATION DE RÉFÉRENCE</b>
-------------------	--------------------	-------------------------------

## LA COURSE AUX 5 GRAINES

<b>DISPOSITIF</b>		<b>CONSIGNES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>2 espaces : 1 espace extérieur connu (cour, parc ,....) et 1 espace intérieur connu (classe, préau comprenant 5 points remarquables représentant les « magasins » (par exemple : arbre, banc, cabane, jeu d'extérieur, bureau, porte-manteau, toilettes, coin-jeu,...)</li> </ul> <p><u>Durée du jeu :</u> 5 minutes maximum</p>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b><u>Pour les mamans-poules :</u></b> Aller chercher 5 « graines » de couleurs différentes et les rapporter à son poussin</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avant le début du jeu, l'enseignant à l'aide des pictogrammes présente et fait identifier les 5 « magasins à graines » et leur couleur</li> <li><u>Pour les mamans-poules :</u> Prendre une « graine » dans chaque « magasin » et les rapporter à son poussin. Départ au premier signal sonore. Retour au plus tard au deuxième signal</li> <li><u>Pour les poussins :</u> Stocker les « graines » rapportées par sa maman-poule</li> <li><u>Pour l'enseignant :</u> Remplir la fiche du maître.</li> <li>Inverser les rôles dans chaque binôme.</li> </ul>
<p><b><u>Matériel :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5 pictogrammes (ou photos) représentant les 5 points remarquables</li> <li>Une collection de « graines » de même couleur (cubes,...) par « magasin » :le nombre de « graines » est supérieur au nombre d'élèves</li> <li>Un chronomètre</li> <li>Un sifflet (ou clochette, ...) pour les signaux de début et de fin de jeu.</li> </ul>	<p><b><u>Organisation de la classe :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elèves en binôme : 1 maman poule et 1 poussin</li> <li>Parcours individuel pour la maman poule</li> <li>Les poussins attendent près de l'enseignant.</li> </ul>	



# CYCLE 1

# ORIENTATION

## SITUATION DE RÉFÉRENCE : LA COURSE AUX 5 GRAINES

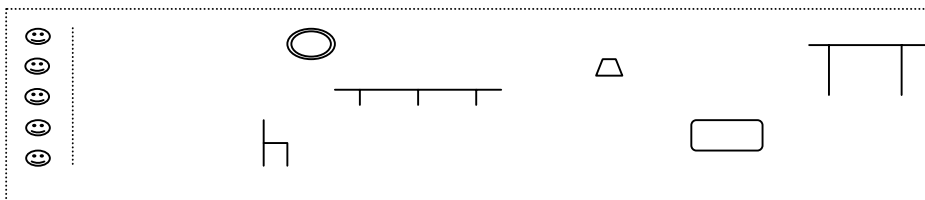
COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	<u>COMPORTEMENTS OBSERVABLES</u>	SITUATIONS DE REMÉDIATION
<b>ACQUISITION</b> Construire son itinéraire et sa trajectoire  <b>SAVOIR VISÉ</b> Repérer les points remarquables	<b>1</b>	Rapporte 0 ou 1 seule « graine »	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vas-y !</li> <li>• Les maisons</li> </ul>
	<b>2</b>	Rapporte 2 ou 3 « graines » de couleurs différentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livreurs</li> <li>• De poste en poste</li> </ul>
	<b>3</b>	Rapporte les 5 « graines » de couleurs différentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De mémoire</li> </ul>
<b>ACQUISITION</b> Construire son itinéraire et sa trajectoire  <b>SAVOIR VISÉ</b> Réaliser un parcours efficace	<b>1</b>	Rapporte les « graines » une par une	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le sapin de Noël</li> </ul>
	<b>2</b>	Rapporte les « graines » en 2 ou 3 fois	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les 6 objets</li> </ul>
	<b>3</b>	Rapporte les 5 « graines » en une seule fois et rapidement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'itinéraire à suivre</li> </ul>
<b>ACQUISITION</b> Élargir son espace d'action  <b>SAVOIR VISÉ</b> Agir dans un espace de plus en plus éloigné	<b>1</b>	Évolue dans un espace proche de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le jeu de piste</li> </ul>
	<b>2</b>	Rapporte des « graines » de « magasins » visibles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le petit Poucet</li> </ul>
	<b>3</b>	Rapporte des « graines » de « magasins » éloignés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De balise en balise</li> </ul>

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## VAS-Y !

### DISPOSITIF



#### Matériel:

- Matériel (tapis, chaise...) disposé dans la salle.
- Représentations des différents matériels (photo, dessin, picto...)

#### Organisation de la classe:

$\frac{1}{2}$  classe ou classe entière.

### CONSIGNES

Rejoindre le matériel représenté sur l' « image »

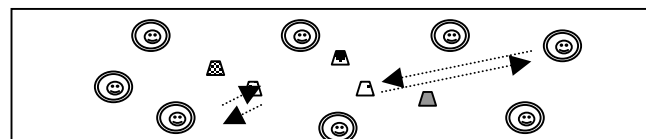
- Une « image » par élève.
- Les élèves vont se placer et restent près du matériel représenté sur l' « image »
- L'enseignant vérifie.
- Répéter plusieurs fois en changeant d' « image ».

### RELANCES

- Augmenter le nombre d'éléments.
- Varier les lieux (classe, cour, école...)
- Varier le mode de représentation (photo, dessin, picto...)
- Matériel identique dans la forme, mais différent dans la couleur (cerceaux, balles...)

## LES MAISONS

### DISPOSITIF



#### Matériel:

- Autant de « maisons » (cerceaux) que d'élèves dispersés dans la salle.
- 1 signal sonore (clochette, tambourin...)
- 4 ou 5 cônes de couleurs différentes (1 par couleur)
- Collections d'objets de même couleur disposés sous les cônes correspondants.

#### Organisation de la classe:

- $\frac{1}{2}$  classe

### CONSIGNES

Au signal, aller chercher un objet et le rapporter dans sa « maison ».

- Chaque élève choisit une « maison ».
- Au 1<sup>er</sup> signal, aller chercher un objet sous le plot de son choix. le rapporter à sa « maison ».
- Au 2<sup>ème</sup> signal, aller chercher un objet sous un autre plot, le rapporter à sa « maison ».
- Recommencer plusieurs fois.
- Le maître vérifie qu'il y a autant d'objets de couleurs différentes que de signaux donnés.

### RELANCES

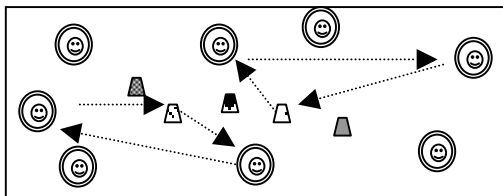
- Aller chercher 2 objets de couleurs différentes avant de revenir dans sa « maison ».

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

## LES LIVREURS

### DISPOSITIF



#### Matériel:

- autant de « maisons » (cerceaux) que d'élèves dispersés dans la salle.
- 1 signal sonore (clochette, tambourin...)
- cônes de couleurs différentes (1 par couleur)
- collections d'objets de même couleur disposés sous les cônes correspondants.

#### Organisation de la classe:

- chaque élève est tour à tour « livreur » ou « client » à l'annonce du maître.

### CONSIGNES

**Pour le livreur : aller chercher un objet de couleur désignée et le porter au client nommé ; revenir dans sa « maison »**

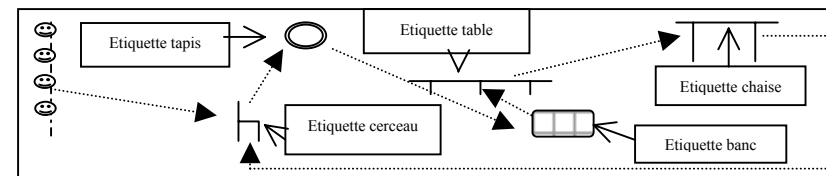
- Chaque élève choisit une « maison ».
- Le maître désigne un livreur.
- Le client reste dans sa « maison ».

### RELANCES

- Livrer plusieurs objets.
- Augmenter le nombre de livreurs travaillant simultanément.

## DE POSTE EN POSTE

### DISPOSITIF



#### Matériel:

- Plusieurs éléments ( un banc, un cerceau, une chaise, un tapis, une table,) disposés dans la salle.
- Sur chaque élément :
  1. une étiquette représentant un élément différent (voir plan ci-dessus ; par exemple étiquette chaise sur la table, étiquette table sur le banc, etc...)
  2. des objets identiques (par la couleur, ou la forme,....) en nombre supérieur au nombre d'élèves

**Organisation de la classe:** Par  $\frac{1}{2}$  classe

### CONSIGNES

**Collecter 5 objets différents en respectant le parcours imposé par les étiquettes**

- Départ échelonné des élèves ; l'enseignant désigne pour chaque élève le point de départ.
  - A chaque élément, collecter un objet et se rendre à l'élément suivant représenté sur l'étiquette
- Pour l'enseignant :
- Pendant l'activité se poster près d'un élément et vérifier le respect de l'itinéraire
  - A la fin de l'activité : vérifier que chaque élève a collecté les 5 objets différents (possibilité de faciliter cette évaluation en variant les justificatifs de passage : gommettes à coller, anneaux sur abaque,...)

### RELANCES

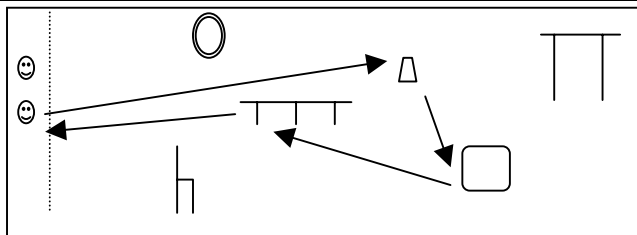
- Poster des contrôleurs à chaque élément
- Matérialiser l'itinéraire effectué par l'élève sur une maquette (un plan).

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Réaliser un parcours efficace	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## DE MÉMOIRE

### DISPOSITIF



#### Matériel:

- Éléments disposés dans la salle

#### Organisation de la classe:

- Par binôme : un modèle/un imitateur

### CONSIGNES

Pour l'imitateur :

**Refaire le circuit en respectant exactement l'itinéraire de son modèle**

- Le modèle crée un circuit en passant par 3 éléments
- L'imitateur observe, puis refait le même circuit
- Le modèle contrôle

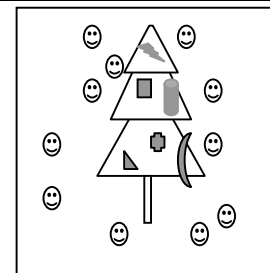
Inverser les rôles .

### RELANCES

- Augmenter le nombre d'éléments du circuit

## LE SAPIN DE NOEL

### DISPOSITIF



#### Matériel:

- Un sapin tracé au sol
- 2 jouets identiques par élève. Autant de jouets différents que d'élèves.
- Un des 2 jouets posé sur le sapin, l'autre tenu par l'élève

#### Organisation de la classe:

- $\frac{1}{2}$  classe. Les élèves sont répartis autour du sapin.

### CONSIGNES

**Cacher ses deux jouets au même endroit**

1<sup>er</sup> temps : Aller cacher son jouet dans la salle où l'on veut.

2<sup>ème</sup> temps : Revenir au sapin. Prendre son deuxième jouet et aller le cacher à côté du premier.

L'enseignant contrôle la présence des 2 jouets au même endroit

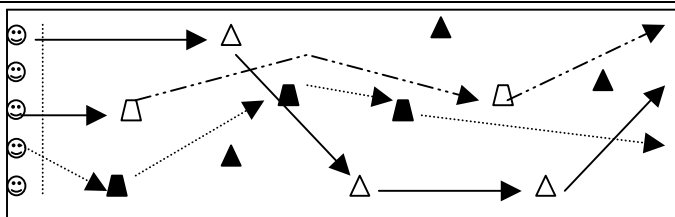
### RELANCES

- Entrecouper les deux temps par une ronde autour du sapin (permet un effort de mémorisation plus important et une modification des repères dans l'espace)

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Réaliser un parcours efficace	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

## LES 6 OBJETS

### DISPOSITIF



#### Matériel:

- 4 parcours différenciés par leur couleur et matérialisés par 6 cônes disposés dans la salle (6 bleus, 6 jaunes, 6 rouges, 6 verts).
- Par couleur, 6 lots de gommettes différentes (ou autres objets), disposer 1 lot de gommettes sous chacun des cônes en respectant la couleur.

par exemple :

cône jaune 1 : petits ronds jaunes

cône jaune 2 : grands ronds jaunes

cône jaune 3 : petits carrés jaunes, etc

- Possibilité d'installer avec l'aide des élèves

#### Organisation de la classe:

- Par  $\frac{1}{2}$  classe

### CONSIGNES

Collecter les 6 gommettes différentes de la couleur imposée.

Le maître : échelonner les départs en indiquant à chacun la couleur à suivre.

L'élève : passer à chaque cône de sa couleur et ramasser 1 gommette.

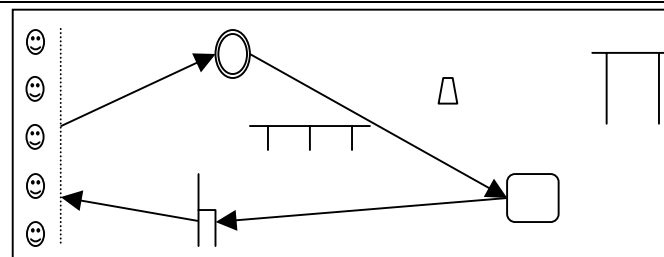
### RELANCES

- Diminuer ou augmenter le nombre de cônes.
- Ramener le plus de gommettes possibles en un temps donné.

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Réaliser un parcours efficace	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

## L'ITINÉRAIRE À SUIVRE

### DISPOSITIF



#### Matériel:

- Eléments nombreux dispersés dans la salle
- Plusieurs plans du dispositif
- Sur chaque plan, tracé d'un parcours passant par plusieurs éléments
- Autant de parcours différents que de binômes

#### Organisation de la classe:

- Elèves par binômes : un promeneur/un observateur
- Deux plans identiques par binôme

### CONSIGNES

Pour le promeneur :  
Suivre l'itinéraire tracé sur le plan

Pour l'observateur :

Contrôler le respect de l'itinéraire par son promeneur.

Inverser les rôles en changeant de plan.

### RELANCES

- Diminuer ou augmenter la longueur de l'itinéraire
- Complexifier l'itinéraire ( tourner autour, passer dessous, ...)



CYCLE 1	ORIENTATION	Elargir son espace d'action	Agir dans un espace de plus en plus éloigné	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	ORIENTATION	Elargir son espace d'action	Agir dans un espace de plus en plus éloigné	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

## Le JEU DE PISTE

### DISPOSITIF

Espace proche et connu (salle de classe, couloir, préau, cour de récréation,...)  
Un circuit jalonné de repères visibles de l'un à l'autre.  
Des caisses disposées sur le parcours.

#### Matériel:

- Pour jalonner : cônes, épingles à linge, brins de laine,...
- X caisses contenant des objets (un objet par équipe)

Par exemple : caisse N°1 : des voitures miniatures  
caisse N° 2 : des nounours, etc ...

Organisation de la classe: Par groupes de 3 élèves

### CONSIGNES

Rapporter les x objets rencontrés en suivant l'itinéraire jalonné

Départs échelonnés des équipes  
A chaque caisse rencontrée, prendre un objet

Ne pas enlever les jalons.

### RELANCES

- Allonger le parcours (plus d'objets)
- Changer d'espace (espace moins connu)
- Faire le parcours seul
- Plusieurs parcours (jalons différents) se croisant. Suivre le parcours de son jalon

## LE PETIT POUCKET

### DISPOSITIF

Espace connu (école, parc)

#### Matériel:

- 5 à 6 objets identiques par binôme : (ex : 5 cerceaux, 5 plots, 5 voitures,...)

#### Organisation de la classe:

- Elèves par binômes : un traceur/un suiveur

### CONSIGNES

Le suiveur retrouve son traceur

Pour le traceur : tracer un parcours en déposant des objets visibles de l'un à l'autre. Se cacher à l'arrivée du parcours. (La cachette est très proche du dernier objet)

Pour le suiveur : faire le parcours en suivant les objets. Ramasser les objets sur son passage et retrouver son traceur.

Inverser les rôles

### RELANCES

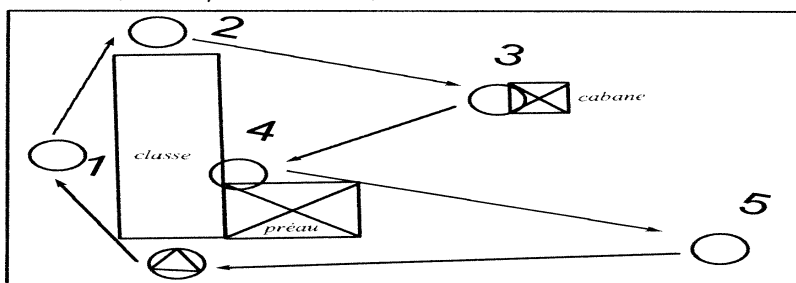
- Dans un premier temps, le parcours peut-être tracé par l'enseignant, les suiveurs évoluant classe entière, puis par  $\frac{1}{2}$  classe, par  $\frac{1}{3}$  classe, ...
- Plusieurs parcours tracés par l'enseignant, un trésor caché au bout
- Allonger le parcours (plus d'objets)
- Changer d'espace (espace moins connu)
- Varier la visibilité des objets (plus petite taille)

CYCLE 1	ORIENTATION	Elargir son espace d'action	Agir dans un espace de plus en plus éloigné	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

## DE BALISE EN BALISE

### DISPOSITIF

Espace d'évolution assez vaste, dans un milieu connu  
 Cônes installés par l'enseignant. Chaque cône n'est visible qu'à partir du précédent.  
 Sous chaque cône, des objets identiques. Par exemple, cône 1, des voitures miniatures ; cône 2, des nounours ; etc...



#### Matériel:

- 5 cônes
- 5 lots d'objets identiques ( chaque lot comprend au moins autant d'objets que d'équipes)

**Organisation de la classe:** Par équipes de 3 élèves

### CONSIGNES

**Rapporter les 5 objets en suivant le parcours de cône en cône**

Départ échelonné des équipes. Rester ensemble.

A chaque cône, prendre un objet.

Ne pas déplacer les cônes.

### RELANCES

- Mettre des repères différents (planchettes, foulards,...) à différentes hauteurs
- Allonger le parcours
- Complexifier le parcours ( éloigner les cônes)
- Réaliser le parcours en milieu moins connu
- Réaliser le parcours seul

CYCLE 1	ORIENTATION	Diversifier ses sources d'information	Retenir les informations les plus pertinentes	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	ORIENTATION	Diversifier ses sources d'information	Retenir les informations les plus pertinentes	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

## OBJETS A REPLACER

### DISPOSITIF



**Matériel:**

- Sur un banc, une série d'objets.
- Dans une caisse, les doubles de ces objets en vrac.
- A l'opposé de la salle, un banc vide.

**Organisation de la classe:**

- Par équipes

### CONSIGNES

**Aller reproduire la même installation sur le banc vide.**

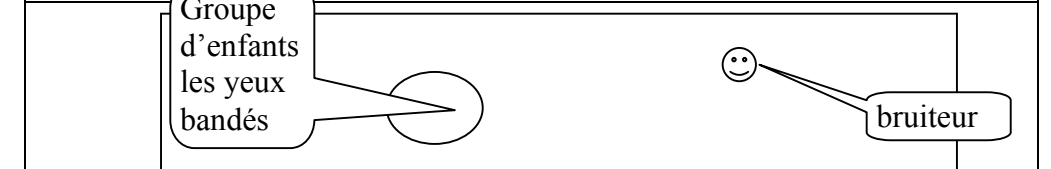
- Chaque enfant ne transporte qu'un objet à la fois..

### RELANCES

- L'installation à reproduire est dessinée ou photographiée.
- Etre le plus rapide possible. Transporter plusieurs objets à la fois .
- Placer plus d'objets que nécessaire dans la caisse.
- Varier la difficulté de l'installation, nombre, variété des objets.

## LE BRUTEUR

### DISPOSITIF



**Matériel:**

- Foulards
- Sources de bruits (sifflets, tambourin, triangles...)

**Organisation de la classe:**

- $\frac{1}{2}$  classe aveugles, les yeux bandés.
- $\frac{1}{2}$  classe protecteurs, autour de la salle ou 1 accompagnateur par élève.
- L'enseignant, bruteur.

### CONSIGNES

**Les aveugles :**  
Rejoindre le bruteur.

**Les protecteurs :**  
Prévenir l'aveugle de la présence d'obstacles.

### RELANCES

- Le bruteur joue par intermittence. (5 secondes toutes les 20 secondes)
- Plusieurs bruteurs simultanément (bruits différents avec l'enseignant chef d'orchestre)

CYCLE 1

ACTIVITE :

SITUATION DE RÉFÉRENCE :

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION	1		•
SAVOIR VISÉ	2		•
	3		•
ACQUISITION	1		•
SAVOIR VISÉ	2		•
	3		•
ACQUISITION	1		•
SAVOIR VISÉ	2		•
	3		•

### ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS

