

TRAVAILLER L'ORIENTATION en MATERNELLE

PS-MS-GS

ACTIVITÉS

1

AGIR DANS UN ESPACE FAMILIER VÉCU ET REPRÉSENTÉ

Acquisition 1

• LIRE DES PHOTOS.

Objectifs : À partir d'une photo, situer un point caractéristique et le trouver dans la cour pour les plus grands, la classe pour les plus petits

Matériel : 5 à 7 photos de 5 à 7 points significatifs « objets » de la cour (banc, jeux, arbre, ...) ou « objets » de la classe (boîte de crayon, placard, coin, ...)

- identifier support (photo)
- identifier les points photographiés
- dans la cour ou la classe, se placer à côté de l'objet / se placer à l'endroit où était le photographe

• CONSTRUIRE UN « PLAN FIGURATIF » (MS-GS).

Objectifs : Se donner des repères et des codes.

Matériel : 5 à 7 photos + grand support carton.

- positionner les 5 ou 7 photos sur le carton en observant le réel.
- Voir : placer et coder l'école ou la classe dans un plan simple.

• LE PLAN DE LA COUR (GS).

Objectifs : Connaître un outil social : le plan cadastral

Matériel : Extrait du plan cadastral (agrandissement du morceau de la cour + école)

- Identifier support (connu/inconnu)
- Se repérer (l'école - la cour - les arbres - les rues)
 - approche du codage : quels codages, pour quels objets ?

Objectifs : Compléter un plan - Coder.

- Comment placer sur ce plan les 5 à 7 points significatifs de notre cour ?
 - nécessité de réduire
 - nécessité de dessiner de façon simple donc de coder
- chacun réalise un dessin simplifié des objets.

Confrontation des dessins - choix d'une représentation commune

2	AGIR DANS UN ESPACE FAMILIER VECU
<p>Acquisition 2</p> <p style="text-align: center;">Suivre un itinéraire</p>	<p>● PARCOURS - MEMOIRE (PS-MS-GS).</p> <p>Objectifs : Mémoriser (reproduire un itinéraire)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Un élève se déplace où il veut d'un point de départ (école : toujours le même) vers point d'arrivée (petite maison : toujours le même) et pour les plus petits un départ dans la classe pour une arrivée dans la classe. ➤ Il doit utiliser un ou plusieurs des objets remarquables pour jalonner son chemin. ➤ Verbaliser ➤ Refaire à l'identique <ul style="list-style-type: none"> ▪ collectivement ou en 2 groupes
3	AGIR DANS UN ESPACE FAMILIER VÉCU ET REPRÉSENTÉ
<p>Acquisition 2</p> <p style="text-align: center;">Suivre un itinéraire</p>	<p>● UTILISER « PLAN FIGURATIF » (MS-GS)</p> <p>Objectifs : Se repérer dans un espace codifié</p> <p>Matériel : Grand carton support avec des photos positionnées</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Choisir un objet sur la maquette. ➤ Aller se placer à côté de l'objet réel. ➤ Un élève réalise un parcours sur le terrain (cf. parcours-mémoire) ➤ Les autres suivent l'itinéraire sur le plan figuratif + verbalisation. <ul style="list-style-type: none"> ▪ collectivement ou en 2 groupes <p>● UTILISER UN « PLAN FIGURATIF » (changement d'échelle) (GS)</p> <p>Objectifs : Se repérer dans un espace codifié/identifier et reproduire un déplacement</p> <p>Matériel : Plusieurs plans figuratifs (l'original a été réduit à la photocopieuse). Tracés d'itinéraire sur ces plans : 2 identiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconnaître le « plan modifié », nommer les objets représentés. ➤ retrouver les chemins qui sont identiques. ➤ verbaliser les itinéraires. ➤ choisir un plan avec un itinéraire et se déplacer, selon, et avec le plan (à deux, ou seul...)/ les autres élèves utilisent un plan avec itinéraire identique pour valider ou invalider le déplacement. <p>Objectifs : Se déplacer sur le plan figuratif.</p> <p>Matériel : Plans avec tracés d'itinéraires + plans vierges.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ verbaliser puis tracer un itinéraire à partir d'un modèle. ➤ verbaliser puis tracer un itinéraire à partir des indications orales données par le maître.

Acquisition 2

Suivre
un
itinéraire• **PARCOURS - JALON (préparé par enseignants) (PS-MS-GS)**

Objectifs : se déplacer seul en milieu inconnu.

- relever le code d'une balise située sur un élément caractéristique du terrain (les distances varient suivant les niveaux de classe)
- tracer sur le plan un itinéraire que l'on a parcouru (GS).

Matériel :

- un plan/groupe
- feutres de couleur
- feuille de route

Organisation : groupe de 4 à 6 - 1 adulte/groupe.

Tâches :

- Lecture collective du plan.
- Courir d'un jalon à un autre (d'un jalon, on peut voir les 2 suivants).
- Sur le parcours sont positionnées 5 balises - numérotées de 1 à 5.
- Relever le codage de la balise et le reporter sur la feuille de route.
- Tracer l'itinéraire sur le plan (les balises sont signalées).

• **CHASSE AU TRESOR** (préparée par l'enseignante)

On peut, ici, envisager que le travail soit préparé par les plus grands (GS) pour être exécuté par les plus jeunes (PS-MS)

Acquisition 3 • TROUVE MA BALISE (GS ou GS pour PS-MS)

Construire un itinéraire

Objectifs :

- Compléter un plan
- Se déplacer à l'aide d'un plan

Matériel :

- Plan cadastral (1 par enfant)
- Enveloppes = balises contenant un objet facile à dessiner - sur chaque enveloppe un numéro (1 triangle vert - 1 carré rouge - 1 rond bleu...)
- Feutres de couleur (les mêmes que celles des objets)

Organisation :

- Groupes de 4 à 6 élèves - associés 2 par 2
- Inversion des tâches (ou présentation à des plus petits).

Tâches :

- 1 groupe cache les balises sur le terrain puis coche sur le plan l'endroit des cachettes.
- L'autre groupe lit le plan pour trouver les balises puis doit reporter sur une bande numérotée le dessin de l'objet caché.

Exemple :

1	2	3	4
O	X		

• LES TRACEURS (GS, ou GS pour MS)

Objectifs :

- Compléter un plan + : coder un itinéraire.
- Se déplacer à l'aide d'un plan.
- Relever le code d'une balise située sur un élément caractéristique du terrain.
- Suivre un itinéraire codé en un temps donné (10 minutes).

Matériel :

- plan cadastral élargi (groupe scolaire entier)
- balises avec codage
- feuille de route

1	2	3	4

- feutres couleurs

Organisation :

- groupes de 4 à 6 élèves, associés 2 par 2 puis inversion des tâches.

Tâches :

- 1 groupe cache les 5 balises sur le terrain puis indique sur le plan l'endroit des cachettes (numéro).
- Il trace l'itinéraire souhaité.
- L'autre groupe doit retrouver les balises en suivant l'itinéraire tracé sur le plan en 10 minutes.
- Il reporte le codage de chaque balise sur la feuille de route.

PROGRAMMATION DES SÉANCES

Séances de départ = Entrée dans l'activité		Parcours libres dans la cour ou la classe. Parcours libres dans salle de jeux ou la classe Verbaliser l'itinéraire	➔	pour aller d'un point à un autre
Séances	Pages	Intitulés	Acquisitions	
1	1	Lire des photos	1	
2 et 3	2	Parcours - Mémoire	2	
4	1	Construire un plan figuratif	1	
5 et 6	2	Utiliser un plan figuratif (grande échelle)	2	
7, 8 et 9	2	Utiliser un plan figuratif (changement d'échelle)	2	
10 et 11	1	1 - Découvrir le codage : Le plan cadastral de la cour de l'école 2 - Utiliser le codage : Compléter le plan en codant les caractéristiques.	1	
12 et 13	4	Construire un itinéraire « Trouve ma balise »	3	
14 et 15	4	« Les traceurs »	3	
16	3	Parcours - Jalon	2	
17	3	Chasse au trésor (évaluation sommative)	1 et 2	