

Thème : Activités d'orientation

Compétences visées:

Spécifique : Adapter ses déplacements à divers types d'environnement.

Objectif poursuivi

Se déplacer de manière libre à se déplacer de façon guidée en prenant des indices sensoriels.

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réalisation (être capable de)	Critères de réussite (être capable de)
Le fil d'ariane : But du jeu : suivre des parcours continus dans un espace vaste. Evolution : Faire évoluer la longueur des parcours, jouer 2 par 2, relier des parcours discontinus ...	<u>La vue</u> : Dérouler plusieurs pelotes de fils de couleurs différentes. Chaque élève réalise son parcours en suivant son fil de couleur. <u>Consigne</u> : « arrivez jusqu'au drapeau sans lâcher votre fil. » <u>Evolution</u> : Suivre son fil sans le toucher.	La zone d'évolution doit être restreinte pour un maximum d'enchevêtrement. Fils de couleur Drapeaux pour matérialiser le départ et l'arrivée de chaque parcours.	- Tenir son fil du début à la fin.	- Arriver jusqu'à son drapeau.
	<u>Le toucher</u> : Dérouler plusieurs cordes ou fils de consistance, d'épaisseur... différente. Chaque élève réalise son parcours les yeux bandés en suivant son parcours matérialisé par un fil de texture différente. <u>Consigne</u> : « arrivez jusqu'au drapeau sans lâcher votre fil. »	La zone d'évolution doit être restreinte pour un maximum d'enchevêtrement. Laine, câble électrique, élastique, corde, corde à nœuds, chaîne en plastique... Drapeaux pour matérialiser le départ et l'arrivée de chaque parcours. Des foulards ou autre pour se cacher les yeux.	- Tenir son fil du début à la fin. - Garder les yeux bandés.	- Arriver jusqu'à son drapeau.

	L'ouïe : Dérouler plusieurs cordes ou fils où sont accrochés des objets sonores différents. Chaque élève réalise son parcours les yeux bandés en suivant son parcours matérialisé par des « fils sonores ». Consigne : « arrivez jusqu'au drapeau sans lâcher votre fil. »	La zone d'évolution doit être restreinte pour un maximum d'enchevêtrement. Fil où sont accrochés : grelots, clochettes, claves, maracasses... Drapeaux pour matérialiser le départ et l'arrivée de chaque parcours. Des foulards ou autre pour se cacher les yeux.	- Tenir son fil du début à la fin. - Garder les yeux bandés.	- Arriver jusqu'à son drapeau.
Le siffleur : But du jeu : retrouver la source sonore.	Dans un espace délimité, l'enseignant, puis un élève) se cache et émet de temps à autre un coup de sifflet. Le siffleur peut se déplacer ou non. Consigne : « Retrouvez moi, je siffle. »	Un sifflet	- Se déplacer vers la source sonore.	- Trouver le siffleur le premier.
Le petit Poucet But du jeu : retrouver les objets semés par la maîtresse.	1^{ère} étape Dans un espace aménagé (bancs, cartons, chaises...), les enfants suivent des parcours matérialisés par (par exemple) des choux de couleurs différentes. Consigne : « entrez dans la forêt et suivez votre parcours (une couleur), posez un cône à l'arrivée. » Evolution : Faire le parcours à 2 : un aveugle et un guide. Ce dernier choisit sans le dire un des parcours de couleur. Changer de rôle.	Chaises Cartons Bancs Choux de couleurs différentes Cônes	- Suivre son parcours	- Sortir de la forêt au bon endroit. - Pour l'aveugle : identifier le parcours qui a été suivi.

	2^{ème} étape Même situation mais les parcours sont réalisés par un binôme d'enfants et pas par l'enseignant. Le nombre de chouchoux est limité par parcours.	Chaises Cartons Bancs Chouchoux de couleurs différentes Cônes	- Fabriquer le parcours - Suivre le parcours créé par le camarade.	- Pour celui qui crée le parcours : faire un parcours réalisable avec une entrée et une sortie de forêt. - Pour celui qui suit le parcours : arriver à le suivre et sortir de la forêt.
--	--	---	---	--