


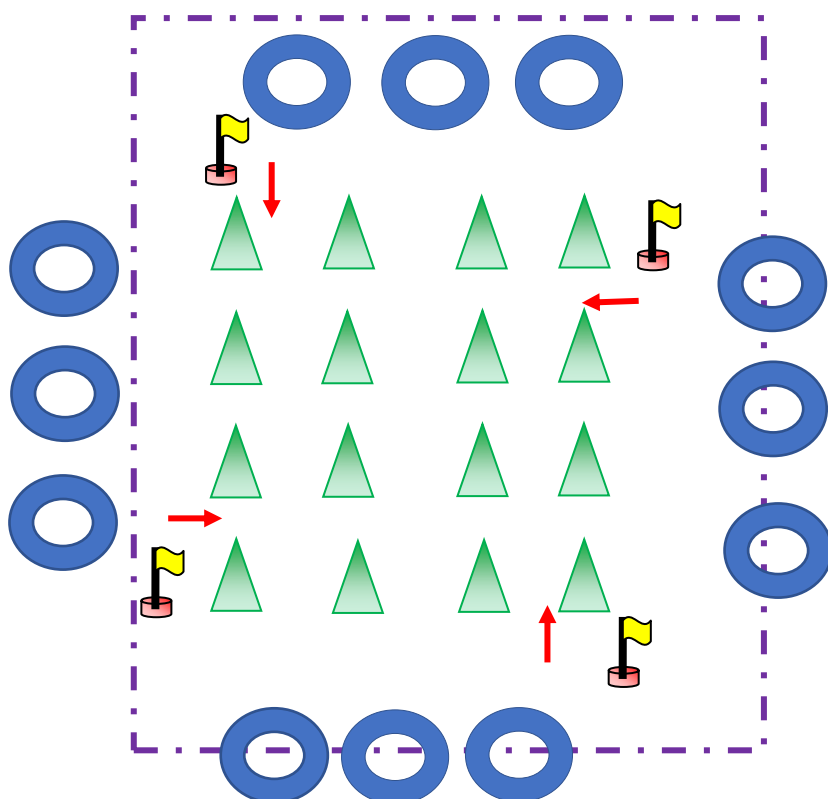


## Activités de repérages et d'orientation cycle 1

Se déplacer dans un réseau de plots organisés

Organisation :  zone de départ  Cerceaux : Placement des élèves

 16 plots espacés d'au moins 1m

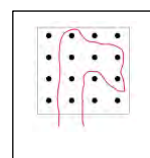
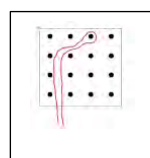
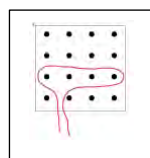
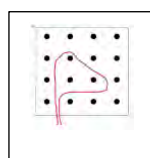
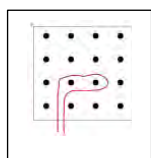


En fonction de l'espace disponible, il est possible de créer 1, 2, 3 parcours, auquel cas, on ne place qu'un ou deux points de départ et 3 ou 4 élèves par parcours

**Situation 1** : les élèves sont en binômes, le premier invente un parcours, le suivant le reproduit. Celui qui crée le parcours doit être capable de le refaire). Celui qui invente montre son parcours, les autres reproduiront le parcours chacun leur tour. Puis on change le meneur.

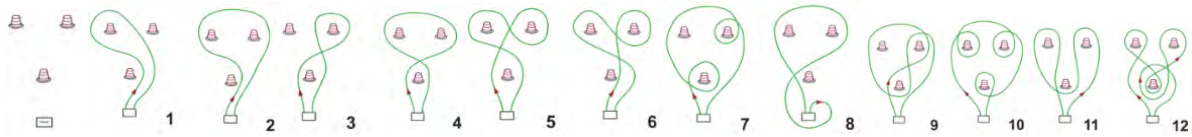
Exemples de consignes et de parcours

- contourner 2 plots et revenir
- contourner 3 plots et revenir
- contourner 4 plots et revenir
- inventer son chemin, choisir un plot, faire le tour de ce plot et revenir
- inventer un chemin plus complexe

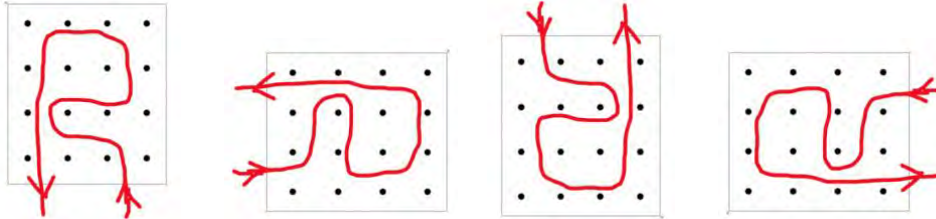


Des situations progressives à partir de 3 plots, sont proposées sur le site :

<https://www4.ac-nancy-metz.fr/eps57/spip.php?article427&lang=fr>



**Situation 2 :** un tracé est proposé sur une fiche plastifiée qui sera posée au sol par l'enseignant€. Il s'agit pour l'élève de refaire le parcours indiqué sur le plan (réseau de points)



*Le même plan orienté différemment indiquera 4 parcours différents.*

Le plan est déposé dans un cerceau, seul l'enseignant y touche. Un élève effectue le parcours après l'avoir mémorisé. Le parcours est plus facile à retenir si les plots sont de couleurs différentes.

Les élèves qui observent et contrôlent peuvent aussi dicter le chemin à celui qui le parcourt.

**Variante :** Il est possible de placer les plots de manière aléatoire dans la cour ou dans une salle.

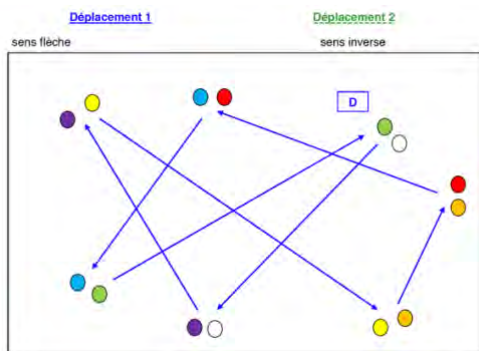
### Parcours codés

#### **Situation 3 : parcours codé**

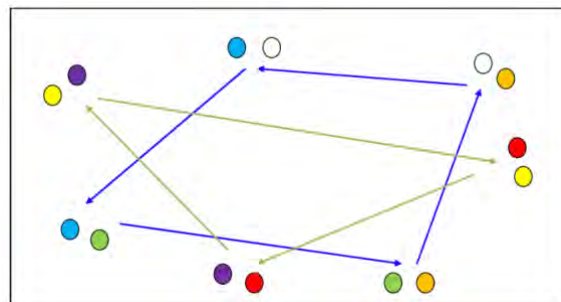
Les élèves doivent se déplacer sur le parcours en respectant le code couleur : les plots sont placés par paires de couleurs différentes de manière à ordonner les étapes : il peut y avoir 2 sens de réalisation :

Consigne : Réaliser le parcours en se dirigeant vers un plot d'une couleur identique à celui d'où on vient (principe des dominos)

Exemple 1 un seul parcours

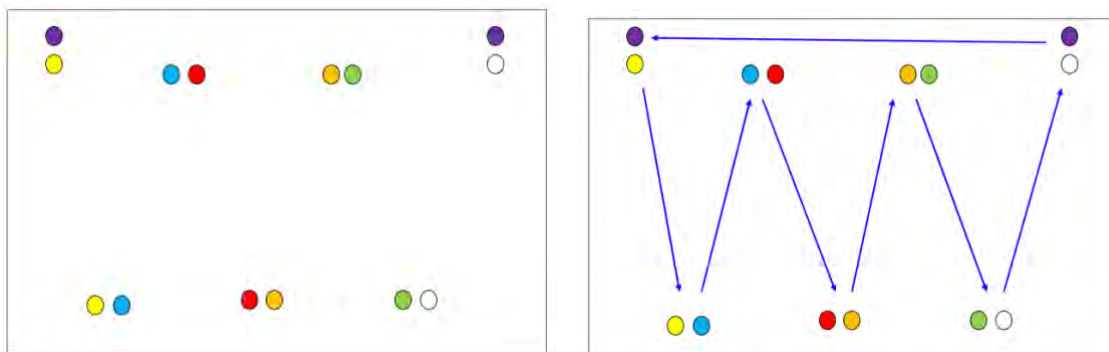


Exemple 2 : 2 parcours



Exemple 3 : parcours sans croisement  
Dispositif

le chemin



LOGISTIQUE : Pour construire le parcours, il faut empiler les plots par paires d'une même couleur, puis et garder une paire de plot d'une autre couleur pour les placer en premier et en dernier



Dans de cas, les élèves peuvent effectuer le parcours en différant le temps de départ, avec la consigne de ne pas être à moins de 5m ou 10m du précédent (si les enfants marchent ou courent).

#### **Situation 4 : parcours inventé dans la cour de l'école**

##### 1- SE SUIVRE ET SE RESSEMBLER

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 ...)

##### 3- Un élève invente un parcours, dans la cour, et le dicte à un autre pour le guider