



Activités d'orientation pour le 2^e cycle primaire

Labyrinthe en salle

Magali Bovas

Animatrice pédagogique à Lausanne

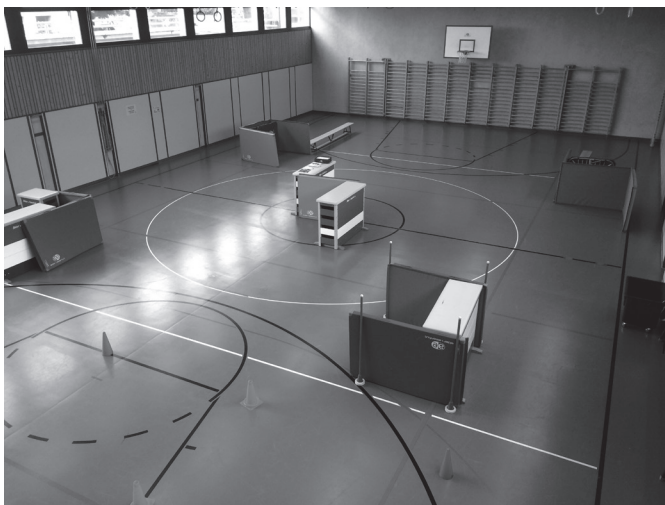
La notion d'espace concerne plusieurs champs disciplinaires du Plan d'études romand. Dans les indications pédagogiques de Corps et mouvement CM23 « Mobiliser des techniques et des habiletés motrices... en exerçant son sens de l'orientation » sont mentionnées les Sciences humaines et sociales (SHS 21 Relation Homme-espace), les Mathématiques et Sciences de la nature (MSN21 Espace et MSN 24 Grandeurs et mesures). Or dans lesdites disciplines, le lien avec l'EPS n'apparaît pas. La présentation de ce thème en animation pédagogique 5-6P a montré que les enseignants sont intéressés par ces activités qui donnent du vécu à ce qui se fait en classe.

Objectifs

- Manipuler des engins et créer des cachettes.
- Identifier 1-2 repères permettant à l'élève de se situer ou de situer un partenaire.
- Construire la notion de codage.

Matériel

- **Pour le labyrinthe :**
 - Tapis debout attachés ensemble par leurs velcros
 - Caissons
 - Bancs



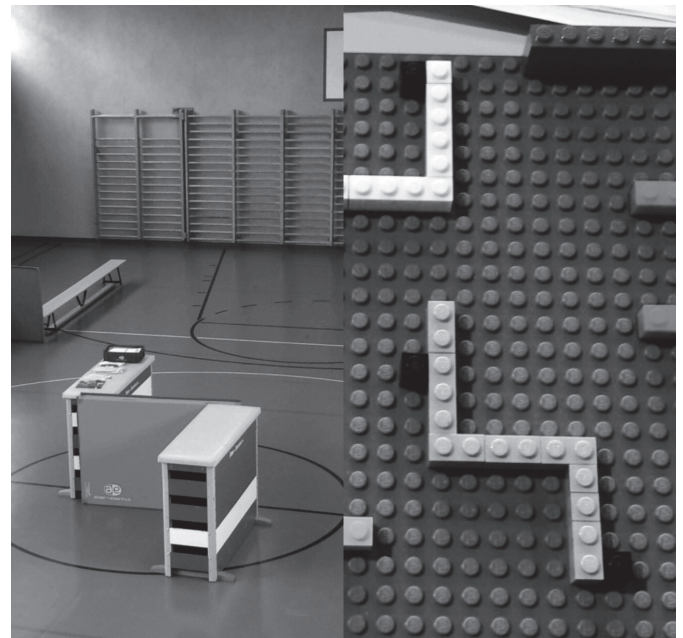
- **Pour les élèves (à choix) :**
 - Un petit tableau blanc + un feutre
 - Une feuille + un crayon
 - Une plaque LEGO avec des briques 6x1 - 4x1 - 2x1
- **Pour l'enseignant :**

Des modèles clés en main à imprimer existent sur les sites :

 - www.swiss-orientering.ch (Formation > Matériel de formation CO > CO en salle)
 - www.mobilesport.ch

Labyrinthe et mathématiques

Faire se déplacer un enfant dans un espace n'est pas suffisant pour qu'il parvienne à l'appréhender. Il faut également qu'il sache décrire et symboliser cet espace. Les activités proposées amènent les élèves à se situer



dans l'espace et à mémoriser le vocabulaire spatial par un ancrage affectif. La manipulation des cubes de couleurs facilite le passage de l'espace vécu à l'espace représenté par leur quadrillage et la mise en relief.

Les 3 jeux présentés à la page suivante font un lien avec les attentes fondamentales en mathématiques (MSN2 - 6^e année) « Trace un parcours sur un plan à partir de consignes » / « Situe sur un plan des positions relatives d'objets ».

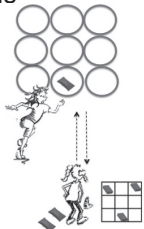
Pour tout renseignement

Magali Bovas
magali.bovas@vd.educanet2.ch

Le petit poucet (mise en train)

Matériel

- 9 cerceaux posés au sol comme un jeu de morpion
- 4 sacs de grains
- Plaque LEGO



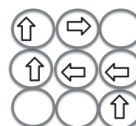
Déroulement

Former une « grille » à l'aide de 9 cerceaux.

A tour de rôle chaque coureur de l'équipe va placer son sac dans un des cerceaux en fonction de la place des LEGOS dans le quadrillage. La première équipe qui réussit à placer correctement tous ses sacs a gagné.

Variante

L'enseignant montre à un élève une flèche. L'élève doit suivre le chemin demandé. Pendant que l'élève se déplace sur les parcours, l'autre déplace un personnage LEGO sur le quadrillage.



Vue d'en haut



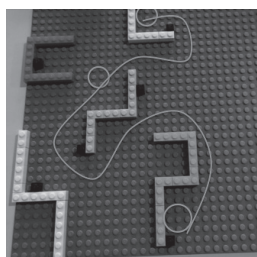
Déroulement

Les élèves sont par deux. Ils doivent dessiner les cachettes de la salle en relais. L'élève A part en expédition et a le droit de monter aux espaliers, cadres suédois, bancs, caissons pour prendre de la hauteur et observer la salle puis revient dessiner ce qu'il a vu. L'élève B peut alors faire de même. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le plan soit complet.

Astuce

Les cachettes ont des formes de lettres (A C L Z) ce qui facilite l'image mentale de la cachette à dessiner.

Le bon chemin



Déroulement

Les élèves sont par deux. L'élève A se déplace dans le labyrinthe. Au signal « stop » prononcé par le maître, il reste sur place et B indique son emplacement sur le plan. Variante : l'élève montre un endroit sur la carte et son partenaire doit s'y rendre en moins de 6 secondes.

L'élève A trace avec son doigt un parcours sur la carte du labyrinthe (avec 2-3 points repères). Le partenaire B effectue le parcours. Inverser les rôles

Bonus

Jeu de balle - Chasse au trésor



Déroulement

L'équipe A place son cône (trésor) où elle le souhaite dans le labyrinthe mais il doit rester accessible. L'équipe B tourne le dos à la salle depuis leur « maison » qui est derrière les perches. Au signal elle part à l'attaque. Pour défendre le cône, les joueurs A ont des balles en mousse.

Fin du jeu : quand l'équipe B a réussi à ramener le cône dans sa maison ou au temps.

Règles

- Si un joueur B est touché par une balle mousse : il retourne à sa maison avant d'attaquer à nouveau. Attention : créer une entrée et une sortie distinctes dans la maison pour éviter les collisions.
- Si un joueur B est touché par une balle mousse avec le cône en main : il repose le cône. L'équipe A ne peut pas remettre le trésor à l'endroit initial.