L'ORIENTATION A L'ECOLE PRIMAIRE

Jean-Claude CORNU – Jean-Pierre DEBUS – Michel PICART
Conseillers Pédagogiques de l'Orne

SOMMAIRE

ASPECTS THEORIQUES

L'ACTIVITE ORIENTATON
QUELLES SONT LES REPRESENTATIONS DE L'ACTIVITE CHEZ L'ENFANT ?
ESSAI DE DEFINITION
RESSOURCES SOLLICITEES
QUE PEUT APPORTER LA PRATIQUE DE L'ORIENTATION A L'EDUCATION DE L'ENFANT
UNE ACTIVITE OU L'AFFECTIVITE JOUE UN ROLE CAPITAL
A PROPOS DE NOS REFERENCES THEORIQUES
LES STADES SELON PIAGET

ASPECTS PRATIQUES

PRELIMINAIRES
COMPETENCES ATTENDUES EN FIN DE CYCLE
CYCLE1
CYCLE 2
CYCLE 3
A PROPOS DES SITUATIONS PROPOSEES

SITUATIONS AU CYCLE 1

CHASSE AUX OBJETS
DISPARAISSEZ
LE SIFFLEUR
LE POSTE PHOTO
LE PETIT POUCET
LE RALLYE PHOTO
DES « LEGO » POUR UNE MAQUETTE
UN KILOMETRE A PIED

SITUATIONS AU CYCLE 2

JE PLACE, TU TROUVES
LE GUETTEUR
LA CACHETTE GAMOLLE
L'ENDROIT
LE PETIT POUCET
MAQUETTE DE L'ECOLE
LES MONTAGNES RUSSES

SITUATIONS AU CYCLE 3

PARCOURS ECRIT
PHOTO ROUTE
ELABORATION DU PLAN DE L'ECOLE
LA COURBE DE NIVEAU
LES COURBES DE NIVEAU
A LA RECHERCHE D'UN TRESOR
LE JEU DE L'OIE
SUIVRE UN ITINERAIRE IMPOSE

ANNEXES

UTILISATION DE LA BOUSSOLE
A PROPOS DU PLACEMENT DES BALISESQUELQUES PRINCIPES DE TRACAGE DE PARCOURS D'ORIENTATION
A PROPOS DE L'ANIMATION DES SITUATIONS ...

BIBLIOGRAPHIE

ASPECTS THEORIQUES

L'ACTIVITE ORIENTATON

sommaire

LA COURSE D'ORIENTATION.

Elle est gérée par une fédération sportive qui organise des compétitions. Il s'agit, dans ce cas, d'une pratique individuelle contre la montre, en terrain varié et inconnu, généralement couvert, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé mais par un cheminement de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole.

UNE PRATIQUE SPORTIVE

L'activité **ORIENTATION** se déroule en milieu naturel (forêt, le plus souvent) et se rencontre sous différentes formes

DES PRATIQUES DE LOISIR

Une pratique qui se déroule dans les mêmes conditions que la C.O. (recherche de postes) exception faite de la dimension compétitive. De ce fait, elle laisse une place importante à l'autonomie de chacun mais nécessite néanmoins une préparation préalable (traçage du

Un déplacement à l'aide d'un dépliant touristique (but et itinéraire imposés). Celui-ci peut avoir des présentations diverses et tendre à des buts variés (culturels, paysagers, etc.).

Pratiques associées comme le VTT, Le cyclotourisme, le ski de fond, la randonnée équestre, …

La décision individuelle ou collective d'effectuer un déplacement (but et itinéraire libres) autour d'un projet propre à l'aide d'une carte et éventuellement d'une boussole en fonction d'un temps éventuellement limité (rentrer avant la nuit, par exemple).

Des jeux de pleine nature issus du patrimoine comme, par exemple, les jeux de piste.

sommaire

Quelles sont les représentations de l'activité chez les enfants ?

- L'enfant, du fait de la quasi inexistence de pratiques associatives dans son environnement, a peu de représentations sociales de l'activité.

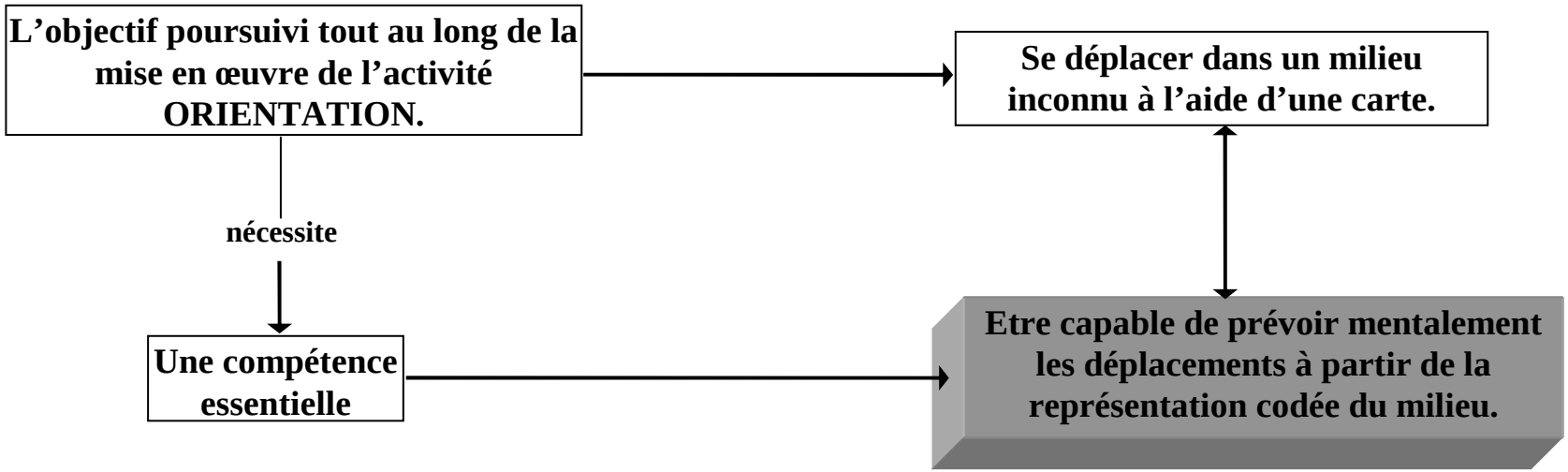
- Néanmoins, suivant le lieu de résidence (proximité de forêt, par exemple), le milieu socioculturel plus ou moins incitateur (fréquentation des cartes, promenades familiales, sorties champignons, randonnées, etc.), l'enfant pourra avoir acquis des comportements et manifester un attrait particulier pour ce type d'activité.

- On ne pourra compter sur les représentations véhiculées par les médias. On n'aura, de la même façon, pas à les craindre.

- **A l'expérience, on constate que, quelle que soit l'influence de ce qui est décrit ci-dessus et qu'il faudra bien prendre en compte, les enfants s'investissent pleinement dans ce type d'activité.**

ESSAI DE DEFINITION

sommaire



sommaire

OBSERVER le milieu :

- pour y **prélever** et **lier** entre elles les informations utiles à l'activité.
- pour les **mettre en relation** avec leur représentation codée.

IMAGINER le milieu à partir de sa représentation codifiée (carte) et hors de son champ perceptif.

DECIDER de l'itinéraire le mieux adapté pour atteindre le but fixé.

RESSOURCES SOLLICITEES

Mettre en œuvre des **capacités foncières** et **d'adaptation** au milieu permettant de **CONCILIER l'effort physique** et la **réflexion** nécessaire.

Au cours du déplacement, **VERIFIER**, **AJUSTER,** éventuellement revoir l'itinéraire prévu par anticipation afin de l'adapter aux réalités directement perçues.

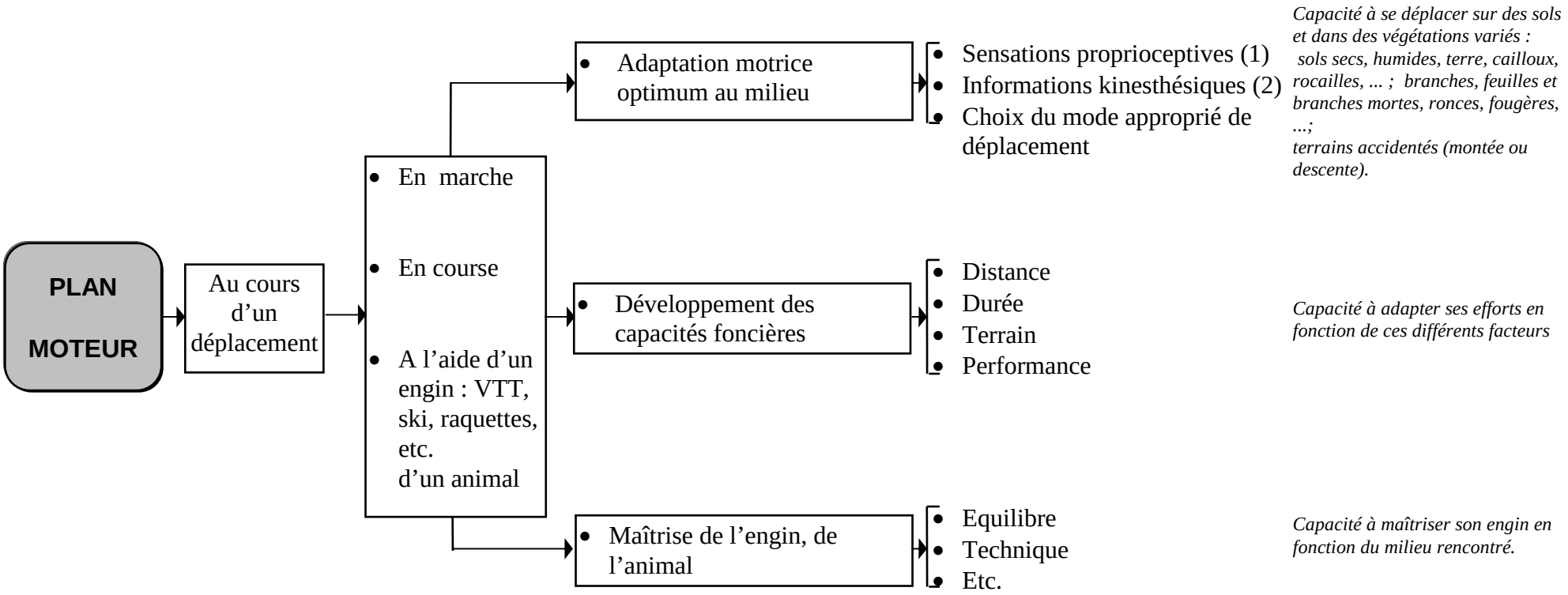
MAITRISER ses **émotions** et son **imaginaire**

- pour **conserver** ses facultés de réflexion**.**
- pour accepter de **coopérer** avec des partenaires.

(accepter le point de vue de l'autre mais aussi savoir argumenter pour convaincre).

sommaire

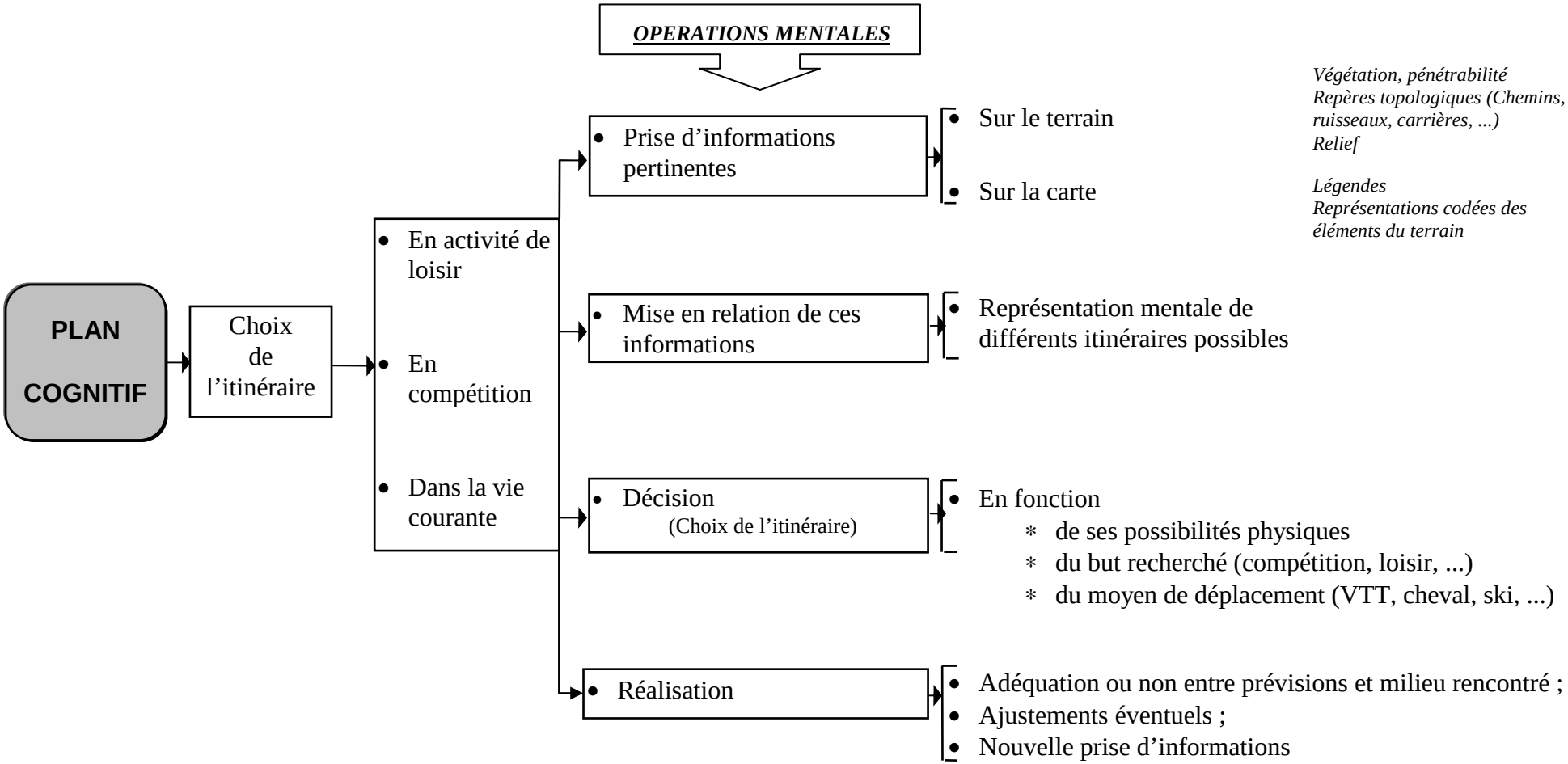
QUE PEUT APPORTER LA PRATIQUE DE L'ORIENTATION A L'EDUCATION DE L'ENFANT?



(1) Sensations proprioceptives : Sensations propres aux organes profonds de la vie de relation (muscles, ligaments, os).
(2) Informations kinesthésiques : Ensemble des informations qui renseignent le sujet sur les déplacements des différentes parties de son corps les unes par rapport aux autres.

sommaire

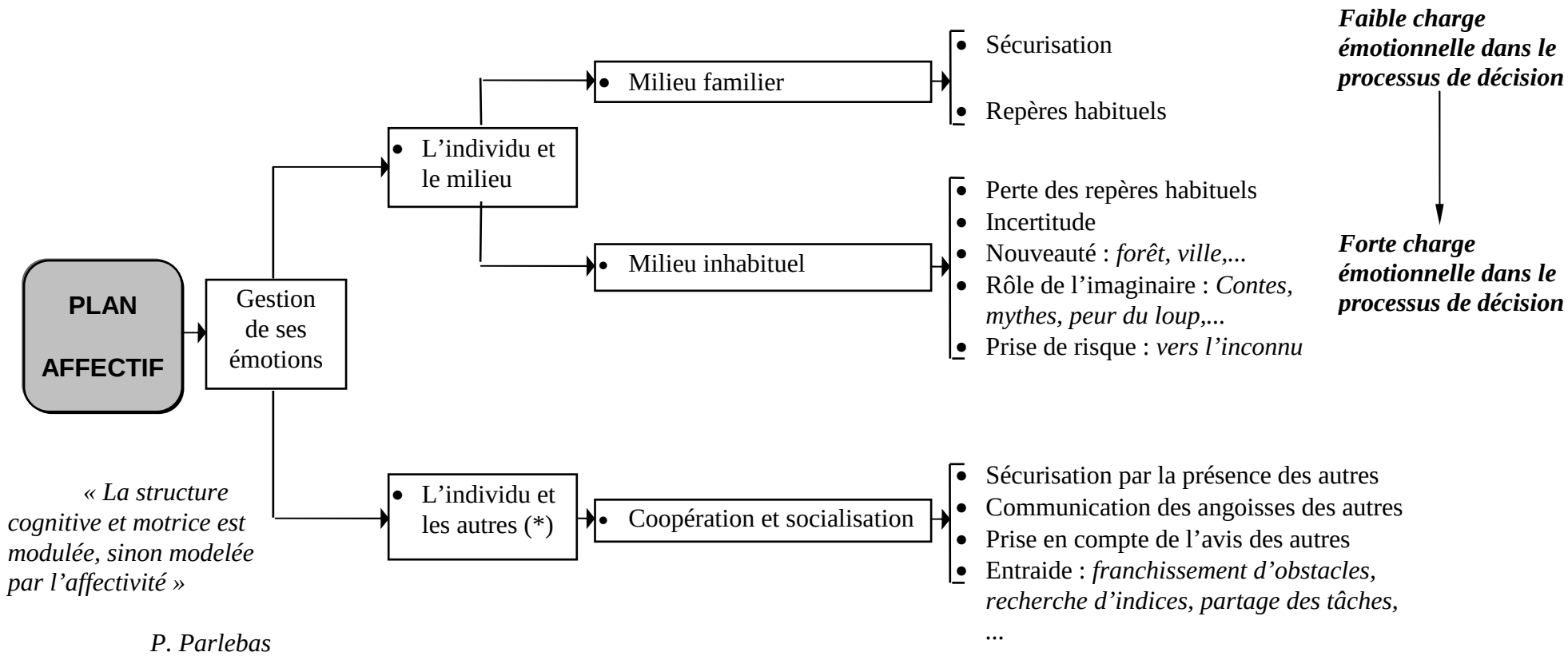
QUE PEUT APPORTER LA PRATIQUE DE L'ORIENTATION A L'EDUCATION DE L'ENFANT?



NB : Si le type de pratique implique un travail en groupes, les opérations mentales sont dépendantes de l'avis des autres.

sommaire

QUE PEUT APPORTER LA PRATIQUE DE L'ORIENTATION A L'EDUCATION DE L'ENFANT



« La structure cognitive et motrice est modulée, sinon modelée par l'affectivité »

P. Parlebas

(*) - Dans le cadre scolaire, pour des raisons de sécurité, les enfants évoluent généralement par groupes de trois.

UNE ACTIVITE OU L'AFFECTIVITE JOUE UN ROLE CAPITAL

sommaire

Toute activité physique nécessite des compétences sur les plans moteur, affectif et cognitif. Ces trois plans sont interdépendants et chaque facteur a sa part d'influence.

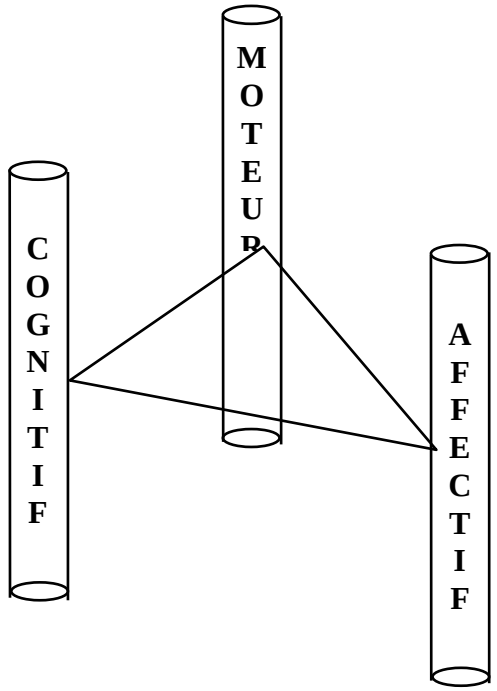
Dans toute pratique sportive, les plus visibles sont, en règle générale, les compétences d'ordre moteur. Celles-ci sont intimement dépendantes des facteurs cognitifs (connaissance ou plutôt reconnaissance de situations et de réponses) et des facteurs affectifs.

Cependant, et en particulier en orientation, l'enfant confronté à un milieu inhabituel non standardisé (degré d'incertitude maximum) peut ressentir le milieu comme hostile. Cette perception négative peut induire des blocages (dont l'origine est dans ce cas de nature affective) qui peuvent inhiber le processus cognitif.

« Mal contrôlée, l'émotion désorganise les comportements et peut désarticuler les mécanismes les mieux huilés, surtout ceux qui ont été montés en milieu protégé » Pierre Parlebas

Toute action pédagogique devra prendre en compte l'interdépendance de ces trois facteurs. Selon l'âge et le niveau de pratique, on proposera des situations tendant à privilégier plus ou moins l'un ou l'autre de ces facteurs sans jamais en évacuer aucun.

Une maîtrise cognitive et une aisance motrice ne constituent pas les seuls garants de la réussite.



A PROPOS DE NOS REFERENCES THEORIQUES ...

sommaire

Si les situations d'apprentissages proposées dans ce document sont bien sûr liées aux objectifs poursuivis dans l'activité elles se doivent également de prendre en compte l'enfant dans son développement.

C'est ainsi que la mise en œuvre de l'activité *ORIENTATION* contribue prioritairement à développer chez l'enfant sa construction de la notion d'espace.

Il nous a donc semblé opportun, à cet égard, de faire référence à des données développementales que les néo-piagétiens ont mises en évidence en précisant à la fois les différents facteurs de cette construction de l'espace chez l'enfant ainsi que les stades successifs observés.

Nous savons aujourd'hui que ces données théoriques doivent être manipulées avec précautions : âges des différents stades, ordre d'apparition des compétences possibles, etc.

Pour ce qui nous concerne, ces données nous ont été particulièrement utiles, d'une part, pour adapter les situations et d'autre part, pour déterminer les niveaux d'exigences souhaités au cours des différents cycles.

En outre, l'expérimentation des situations d'apprentissages proposées nous a permis de valider le plus souvent la pertinence de ces références.

sommaire

LES STADES DE DEVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT

De 0 à 2 ans - STADE SENSORI-MOTEUR

L'enfant structure progressivement son espace par une coordination de plus en plus complexe de ses actions et de ses déplacements. Il engage aussi bien ses fonctions perceptives que ses fonctions motrices.

Cet espace sensori-moteur constitue un espace pratique et vécu, parfaitement organisé et équilibré au niveau de l'action et du comportement, même si l'absence de fonction symbolique laisse encore l'enfant incapable de se le représenter ou de le reconstruire en pensée.

Avant sa scolarisation en maternelle, le développement de l'enfant est déjà assujetti au nombre et à la qualité des sollicitations du milieu familial.

De 2 à 7/8 ans - STADE PRE-OPERATOIRE

Vers l'âge de 2 ans, l'avènement de la fonction symbolique et du langage permettra à l'enfant de développer des images mentales de l'espace dans lequel il a agi.

Ainsi, l'enfant pourra progressivement régler son comportement spatial à partir d'anticipations motrices.

Il s'ensuit une accumulation d'expériences où l'enfant aura à raisonner, à mettre en relation :

- ***des repères entre eux,***
- ***des repères et leur représentation,***
- ***des actes et leur représentation à partir d'activités vécues.***

De 7/8 ans à 11/12 ans - STADE OPERATOIRE

L'enfant pourra régler son comportement spatial, non plus sur de simples anticipations motrices, mais sur un système de représentation de ses déplacements. L'enfant devient capable d'agir, non plus seulement sur des objets réels et physiquement présents dans ses champs perceptifs, mais sur des objets symboliques ou mentalement représentés (espace représentatif).

Grâce à la capacité d'établir des relations entre les symboles et les objets qu'ils représentent, il peut construire et utiliser une représentation codée et un vocabulaire spécifique.

LES ETAPES DE LA CONSTRUCTION DE L'ESPACE CHEZ L'ENFANT

LA CONSTRUCTION DES RAPPORTS SPATIAUX CHEZ L'ENFANT SE FAIT

sur deux plans distincts mais complémentaires *:*

- ***le plan perceptif*** lié aux progrès de la perception et de la motricité,

- ***le plan représentatif*** lié à la représentation mentale du milieu.

et au cours d'étapes au fil desquelles il acquiert progressivement et successivement les notions :

- d'***espace topologique*** au cours des stades sensori-moteur et pré-opératoire,

- d'***espace projectif*** et d'***espace métrique*** qui se développent simultanément au cours du stade opératoire.

E S P A C E T O P O L O G I Q U E

PLAN PERCEPTIF

- situer un point par rapport aux éléments que l'on perçoit (près de la maison, ...)
- identifier les domaines, les limites, des itinéraires,
- suivre une direction, un balisage.

PLAN REPRESENTATIF

- mieux connaître les signes conventionnels (chemins, sentiers, etc.)
- représenter un milieu à l'aide d'objets miniatures (maquettes),
- appréhender la notion d'échelle.

PLANS PERCEPTIF ET REPRESENTATIF

- établir une relation entre les symboles et les objets qu'ils représentent,
- utiliser un vocabulaire spécifique (près de, à côté de, entre, etc.)

E S P A C E P R O J E C T I F

PLAN PERCEPTIF

- apprécier la profondeur (plus près, plus loin, etc.)
- estimer visuellement une distance, une surface (champ, ...), un volume, une hauteur, une altitude, etc.
- maîtriser la notion d'orientation - liée à l'affirmation d'un côté dominant (droite, gauche, devant, derrière, dessus, dessous par rapport à soi),
- apprécier le relief du terrain (montée, descente, etc.)

PLAN REPRESENTATIF

- représenter un circuit réalisé,
- interpréter la carte avec les renseignements qu'elle fournit,
- se représenter mentalement un paysage en lisant une carte,
- se situer sur la carte,
- suivre sur le terrain un itinéraire fixé sur la carte,
- tenir une carte orientée dans le sens de la marche : décentration partielle,
- tenir une carte non orientée par rapport au terrain, se situer à la place d'un autre : décentration totale.

PLANS PERCEPTIF ET REPRESENTATIF

- définir un ordre dans les éléments repérés (premier, deuxième, etc.),
- établir un rapport de continuité sur un axe de déplacement partant de soi,
- établir des relations spatio-temporelles (notions d'ordre, chronologie - avant, après.

E S P A C E M E T R I Q U E

PLAN PERCEPTIF

- apprécier une distance sur le terrain,
- apprécier la distance parcourue en fonction du temps, de la vitesse, ...
- apprécier les angles de terrain (droit, aigu, obtus, ...)

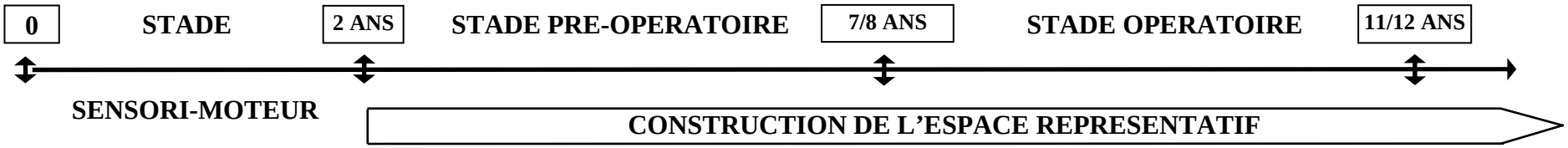
PLAN REPRESENTATIF

- traduire une distance sur la carte,
- traduire une pente (courbe de niveau),
- déterminer des itinéraires tenant compte des reliefs,
- mesurer un angle par rapport à l'axe N/S (boussole, rapporteur),
- ...

PLANS PERCEPTIF ET REPRESENTATIF

- apprécier, }
- effectuer, } des mesures
- transformer }
- maîtriser la notion d'échelle.

LES STADES SELON PIAGET



ASPECTS PRATIQUES

PRELIMINAIRES

sommaire

- Dans les pages qui suivent, sont développés les éléments qui doivent permettre à tous de mettre en œuvre une pratique de l'activité orientation dans sa classe depuis le cycle 1 jusqu'au cycle 3.

- L'analyse de l'activité nous conduit à déterminer un certain nombre de **compétences** (cf. page suivante) à atteindre en fin de chacun des cycles.

- Pour atteindre ces compétences, nous sommes amenés à définir des **contenus d'enseignement** qui se déclinent eux-mêmes en **situations d'enseignement**.

- Pour chaque **situation d'enseignement**, nous avons estimé l'importance de chaque **compétence** mise en œuvre. Cette importance est évaluée de zéro à cinq étoiles. Cette estimation ne vaut que pour la situation de base. Elle pourra varier en fonction de l'évolution choisie.

- Pour chacune de ces **situations d'enseignement**, nous proposons des évolutions possibles, visant à les enrichir, dans une perspective de progrès.

- Il faut noter que si l'on commence à pratiquer les activités d'orientation au cycle 2, par exemple, il faudra puiser dans le répertoire de situations du cycle 1, en l'adaptant sans doute, afin de permettre aux enfants de franchir les étapes nécessaires à l'apprentissage.

- Nous avons volontairement opté pour une pratique axée sur la liaison terrain / représentation. A un certain niveau de pratique (parcours en forêt), l'emploi de la boussole devient nécessaire. Son utilisation est développée en annexe de ce document.

- On trouvera également, en annexe, quelques remarques quant au placement des balises.

sommaire

COMPETENCES ATTENDUES EN FIN DE CYCLE

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
1. Utiliser des repères topologiques dans un espace (de connu vers inconnu) sécurisant.	1. Identifier les repères topologiques et leur représentation dans un espace (de connu vers inconnu) sécurisant.	1. Réaliser la représentation plane d'un espace
2. Situer un repère par rapport à soi.	2. Situer un point par rapport à un repère topologique.	2. Situer un point par rapport à plusieurs repères topologiques.
3. Organiser une recherche.	3. Organiser sa recherche en fonction des informations les plus pertinentes	3. Choisir l'itinéraire le plus approprié en fonction du but à atteindre à partir d'une carte.
4. Prélever des informations pertinentes dans le milieu et dans sa représentation et les comparer.	4. Etablir une relation entre les symboles et les objets qu'ils représentent.	4. Se représenter mentalement un paysage inconnu à partir de sa représentation.
5. Rendre plus familier un milieu ressenti comme hostile.	5. Agir sans appréhension dans un milieu pouvant être ressenti comme hostile.	5. Conserver ses capacités de réflexion et d'action dans un milieu inconnu.
6. Adapter sa motricité de déplacement au milieu nouveau.	6. Manifester une aisance motrice de plus en plus élaborée dans un milieu varié.	6. Gérer sa motricité en fonction du milieu.
7. Utiliser ses capacités foncières	7. Gérer ses capacités foncières.	7. Gérer ses capacités foncières de manière optimale.
8. Appréhender la notion d'échelle.	8. Avoir conscience de la notion d'échelle.	8. Savoir utiliser l'échelle en particulier comme contribution à l'élaboration de sa stratégie de déplacement.
9. Percevoir le relief lors de ses déplacements.	9. Percevoir le relief et en prendre conscience au travers de ses déplacements.	9. Se représenter le relief à partir de sa codification

CYCLE1

1. Utiliser des repères topologiques dans un espace (de connu vers inconnu) sécurisant.
2. Situer un repère par rapport à soi.
3. Organiser une recherche.
4. Prélever des informations pertinentes dans le milieu et dans sa représentation et les comparer.
5. Rendre plus familier un milieu ressenti comme hostile.
6. Adapter sa motricité de déplacement au milieu nouveau.
7. Utiliser ses capacités foncières.
8. Appréhender la notion d'échelle.
9. Percevoir le relief lors de ses déplacements.

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT	TYPES DE SITUATIONS	SITUATIONS DECRITES	COMPETENCES DEVELOPPEES								
Etablir des relations avec les repères topologiques.	Trouver et rapporter des objets placés à des repères topologiques dans un espace familier et limité.	La Chasse aux objets page 27	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			*****	**	****				***		
		Disparaissez page 28	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			****	****	***		*****	*****	****		**
		Le siffleur page 29	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			**	**	****		*****	*****	*****		**
Mettre en relation des repères topologiques et leurs représentations.	Aller à la recherche d'un objet à l'aide d'une photo.	Le poste photo page 30	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			*****	**	**	****			*	**	
Construire la notion d'itinéraire.	Se déplacer en suivant un itinéraire balisé (jalons, photos, etc.).	Le Petit Poucet page 31	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			****	*	*	*	****	**	*		*
		Le rallye photo page 32	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			*****	***	***	****	****	**	*	*	***
Construire la représentation de l'espace.	Réaliser une représentation en volume d'un espace restreint et vécu.	Des « Lego » pour une maquette page 33	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			*****	**	***	*****				*****	
Percevoir le relief	Lors de déplacements en milieu naturel, ressentir et exprimer les variations du relief.	Un kilomètre à pied page 34	1	2	3	4	5	6	7	8	9
						****	****	****	****		*****

sommaire

CYCLE 2

1. Identifier les repères topologiques et leur représentation dans un espace (de connu vers inconnu) sécurisant.
2. Situer un point par rapport à un repère topologique.
3. Organiser sa recherche en fonction des informations les plus pertinentes
4. Etablir une relation entre les symboles et les objets qu'ils représentent.
5. Agir sans appréhension dans un milieu pouvant être ressenti comme hostile.
6. Manifester une aisance motrice de plus en plus élaborée dans un milieu varié.
7. Gérer ses capacités foncières.
8. Avoir conscience de la notion d'échelle.
9. Percevoir et prendre conscience du relief au travers de ses déplacements.

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT	TYPES DE SITUATIONS	SITUATIONS DECRITES	COMPETENCES DEVELOPPEES								
Etablir des relations avec les repères topologiques.	Trouver et rapporter des objets dont la position est définie à l'aide de renseignements écrits en utilisant le vocabulaire topologique.	Je place, tu trouves page 36	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			****	*****	****				*		
		Le guetteur page 37	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			****	***	***		****	****	***		*
		La cachette gamolle page 38	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			****	***	***		****	****	***		*
Mettre en relation des repères topologiques et leurs représentations.	Trouver l'endroit d'où a été prise la photo ou trouver la photo correspondant à l'endroit.	L'endroit page 39	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			*****	*	****	****	***	*	**	**	
	Rechercher un objet à l'aide d'une photo	Le poste photo : Id°C1 cf. page 31: milieu plus riche et/ou différent.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			*****	*	****	*****	**			**	
Construire la notion d'itinéraire.	Se déplacer sur un parcours balisé (jalons, photos, etc.).	Le Petit Poucet page 40	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			****	*	*		****	**	**		*
Construire la représentation de l'espace.	Réaliser une représentation en volume de l'école.	La maquette de l'école page 41	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			****	**	****	*****				*****	
Représenter le relief	Coder le profil d'un déplacement,	Les montagnes russes page 42	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			***	*	*		****	**	****	***	*****

sommaire

CYCLE 3

1. Réaliser la représentation plane d'un espace
2. Situer un point par rapport à plusieurs repères topologiques.
3. Choisir l'itinéraire le plus approprié en fonction du but à atteindre à partir d'une carte.
4. Se représenter mentalement un paysage inconnu à partir de sa représentation.
5. Conserver ses capacités de réflexion et d'action dans un milieu inconnu.
6. Gérer sa motricité en fonction du milieu.
7. Gérer ses capacités foncières de manière optimale.
8. Savoir utiliser l'échelle en particulier comme contribution à l'élaboration de sa stratégie de déplacement.
9. Se représenter le relief à partir de sa codification.

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT	TYPES DE SITUATIONS	SITUATIONS DECRITES	COMPETENCES DEVELOPPEES								
Etablir des relations avec les repères topologiques.	Effectuer un itinéraire à l'aide d'informations écrites.	Parcours écrit page 44	1	2	3	4	5	6	7	8	9
				*****		*****	*****	***	*	*	***
Mettre en relation des repères topologiques et leurs représentations. Construire la notion d'itinéraire.	Effectuer un itinéraire à l'aide de photos.	Photoroute page 45	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Construire la représentation de l'espace.	Réaliser le plan d'un espace connu et limité.	Elaboration du plan de l'école page 46	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			*****	*****						*****	
Représenter le relief	Déterminer, dans un vallon (ou sur une butte), les points situés à la même altitude.	La courbe de niveau page 48	1	2	3	4	5	6	7	8	9
											*****
		Les courbes de niveau page 49	1	2	3	4	5	6	7	8	9
											*****
Suivre un itinéraire. Construire son itinéraire	Effectuer des parcours à l'aide de cartes.	La recherche du trésor page 50	1	2	3	4	5	6	7	8	9
				*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
		Le jeu de l'oie page 53	1	2	3	4	5	6	7	8	9
				*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
		Suivre un itinéraire imposé page 55	1	2	3	4	5	6	7	8	9
				*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****

A PROPOS DES SITUATIONS PROPOSEES

Chaque description de situation est précédée d'un récapitulatif des compétences développées (cf. page 20)

Les situations sont toutes présentées selon le même plan :

- Aménagement matériel
- But / Consignes
- Critères de réussite
- Comportements observables
- Rôle du maître
- Evolution

Notre souci a été de suggérer aux enseignants des moyens pédagogiques pour mener à bien un cycle d'*ORIENTATION* en respectant une cohérence et une continuité des apprentissages du Cycle 1 au Cycle 3.

Les situations proposées peuvent donc être mises en œuvre selon leur description.

a) Aménagement matériel :

Précise le milieu proposé, la préparation matérielle préalable, l'encadrement, etc.

b) But / Consignes :

Il s'agit du BUT à atteindre **pour l'enfant** et doit avoir **UN SENS** pour lui.

sommaire

c) Critères de réussite :

Associés au but, ils doivent **permettre à l'enfant** d'évaluer son niveau de réussite (par rapport aux autres mais surtout par rapport à lui-même).

Cette évaluation sera d'autant plus pertinente et enrichissante pour l'enfant qu'elle pourra être confrontée à des expériences multiples dans la même situation puis dans d'autres de plus en plus difficiles.

L'enseignant doit lui aussi y trouver le moyen d'évaluer la réussite de l'enfant.

d) Comportements observables :

Leur description permet d'attirer l'attention de l'enseignant sur les comportements possibles des enfants dans la situation considérée.

C'est en effet à partir de son observation que l'enseignant pourra **apprécier** le niveau de réponse des enfants par rapport aux objectifs recherchés et **adapter** son intervention éventuelle soit au cours de la séance, soit lors de la séance suivante.

La liste proposée n'est, bien évidemment, pas exhaustive.

e) Rôle du maître :

A partir de ce qui est développé ci-dessus, cette rubrique essaie, autant que faire se peut, d'orienter la nature des interventions possibles.

f) Evolution:

Bien que succincte, cette rubrique propose des pistes qui permettent de rechercher un niveau d'exigence de plus en plus élaboré.

Les nouvelles situations construites par l'enseignant seront le plus souvent l'objet de nouvelles séances et les compétences alors développées pourront être :

- du même ordre que celles de la situation initiale.
- du même ordre mais avec une "charge" plus importante.
- encore de même ordre et en développer d'autres.

sommaire

SITUATIONS AU CYCLE 1

CHASSE AUX OBJETS

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
*****	**	****				***		

Aménagement matériel :

- Espace connu, riche en repères topologiques (poteaux, gouttières, bancs, ...).
- Grande quantité d'objets semblables.
- Un objet à chaque repère topologique.

But / Consignes :

- Rapporter des objets.

Critères de réussite :

- Rapporter le plus possible d'objets. .

Comportements observables :

- Les enfants éprouvent des difficultés à opérer des choix.
- Ils rapportent les objets un à un.
- Ils changent de direction en cours de déplacement.
- Chacun suit le groupe.

Rôle du maître :

- Questionnement sur la stratégie, l'organisation choisie pour la recherche.
- Questionnement sur l'emplacement des objets ⇨ importance du travail sur les **représentations mentales** :
  - Exemple : « Où l'as tu trouvé ? »

Evolution :

- Faire placer les objets par les enfants ⇨ placer, chercher (inverser les rôles).
- Varier la nature des objets.
- Les placer de manière plus ou moins visible.

sommaire

DISPARAISSEZ

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
****	****	***		*****	*****	****		**

Description du jeu :

- Disparaître de la vue du maître en un temps donné, dans un milieu offrant de nombreuses possibilités de cachettes.

Aménagement matériel :

- Cour aménagée, parc urbain, zone boisée propre.
- Un lot d'objets aisément cumulables et transportables (foulards ou rubans,...).

But / Consigne

- Aller se cacher dans un temps donné. Le maître, posté à un endroit, compte jusqu'à ..25.. A l'issue du comptage, il cherche, **de son poste**, à identifier un à un les enfants.

Critère de réussite :

- Un coup de sifflet fait revenir les enfants non repérés. Ceux-ci, se voient remettre un objet. A l'issue de la partie, ont gagné ceux qui possèdent le plus d'objets.

Comportements observables :

- Difficultés à choisir une cachette définitive.
- Des enfants ne se cachent pas afin d'être appelés.
- Confusion entre ne pas voir et être caché.
- Les enfants vont ensemble dans la même direction (difficulté à s'éloigner du groupe).
- Choix d'une cachette trop éloignée (difficulté à apprécier la relation espace/temps).

Rôle du maître :

- Animation du jeu (comptage et repérage).
- Amener les enfants à réfléchir sur les causes de non-réussite.

Evolution :

- A la fin du comptage, le maître se déplace pour identifier les enfants.
- La durée du comptage peut varier : nombre ou vitesse de comptage.
- L'animation peut être faite par un enfant.

sommaire

LE SIFFLEUR

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
**	**	****		*****	*****	*****		**

Description du jeu :

- Retrouver un adulte parti se cacher auparavant grâce aux signaux sonores qu'il émet.

Aménagement matériel :

- Parc urbain, zone boisée propre, jardin public, …, riche en cachettes
- Un nombre (limité pour chaque partie) d'objets aisément cumulables et transportables.
- Un sifflet.

But / Consigne :

- Les enfants partent dès le premier coup de sifflet.
- Les premiers à retrouver l'adulte (nombre à déterminer) se voient remettre un objet.

Critère de réussite :

- Arriver le plus tôt possible pour obtenir un objet.
- A l'issue des différentes parties, avoir le plus possible d'objets.

Comportements observables :

- Les enfants partent dans la direction où ils ont vu partir l'adulte.
- Les enfants se déplacent en "grappe".

Rôle du maître :

- Discussion avec les enfants sur l'attention, l'écoute indispensable, sur les itinéraires empruntés,...

Evolution :

- Varier les intervalles entre deux émissions sonores (de plus en plus longs).
- Jouer avec plusieurs sources sonores soit de même type soit de type différent.
- Le siffleur se déplace entre chaque coup de sifflet.

sommaire

LE POSTE PHOTO

Compétences développées

1	2	3	4	5	6	7	8	9
*****	**	**	****			*	**	

Aménagement matériel :

- Espace connu, riche en repères topologiques (poteaux, gouttières, bancs etc. ...).
- Grande quantité d'objets divers : une série d'objets identiques par repère.
- Placer une série d'objets identiques à chaque repère.
- Donner à chaque enfant une photo sur laquelle l'emplacement de l'objet à trouver est matérialisé par un cône placé lors de la prise de vue
  ⇨ Jouer sur les similitudes (gouttières par exemple).

But / Consigne :

- Rapporter l'objet situé à l'emplacement représenté sur la photo.

Critère de réussite :

- Rapporter le bon objet.
- En rapporter le plus possible.

Comportements observables :

- Prise en compte exclusive de l'élément dominant (erreur de gouttière par exemple).
- Analyse insuffisante.

Rôle du maître :

- Questionnement sur la stratégie.

Evolution :

- Placer deux objets à un repère topologique dont un seul correspond à la photo.
- Trouver parmi 2 ou 3 photos celle qui correspond à un repère topologique donné.
- Aller placer l'objet à l'emplacement indiqué sur la photo.

sommaire

LE PETIT POUCET

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
****	*	*	*	****	**	*		*

Aménagement matériel :

- 1 Adulte par groupe.
- Parc, jardin public ...
- Un itinéraire jalonné ⇨ jalons visibles de l'un à l'autre placés le long des lignes (chemins, sentiers ...) ⇨ cheminement aisé et sécurisant.
- Trésor placé près de l'arrivée. Chemin de retour prévu.

But / Consigne :

- Aller chercher un trésor en suivant un balisage.

Critère de réussite :

- Trouver le trésor.

Comportements observables :

- Anxiété ou non.
- Degré d'attention dans le repérage des jalons.
- Déplacement : Course, marche ...

Rôle du maître :

- Informer les adultes sur l'attitude à tenir ⇨ présence sécurisante mais ne pas intervenir dans la recherche des enfants.

Evolution :

- Déplacement des groupes sans accompagnement d'adultes.
- Difficultés de cheminement, relief, milieu découvert, boisé ...
- Distance entre le départ et le trésor.
- Longueur du trajet retour.
- Type de jalons (Taille, nombre, couleur, emplacement, …)
- Jalons visibles dans les deux sens ou non.

sommaire

LE RALLYE PHOTO

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
*****	***	***	****	****	**	*	*	***

Aménagement matériel :

- Parc, jardin public, ….
- Même type de circuit que pour le Petit Poucet.
- Points de décision (croisement de lignes, c'est à dire de chemins, sentiers, ruisseaux, etc.) proches les uns des autres.
- A chaque point de décision, une photo représentant la direction à prendre.
- Si ces points de décision sont éloignés les uns des autres, nécessité de placer des photos pour rompre la monotonie.
- Groupe classe scindé en équipes ⇨ Un adulte par équipe.
- Un trésor placé sur le parcours (un par équipe).

But / Consignes :

- Trouver le trésor.

Critères de réussite :

- Rapporter le trésor au point de départ.

Comportements observables :

- Le type de déplacement utilisé entre les photos (marche ou course) peut permettre d'interpréter le niveau d'anxiété.
- Quels éléments sont pris en compte au niveau de la prise d'information ?
- Quelles relations les enfants établissent-ils entre les photos et le terrain ?

Rôle du maître :

- Informer les adultes sur l'attitude à tenir ⇨ présence sécurisante mais ne pas intervenir dans la recherche des enfants.

Evolution du jeu :

- Retrouver des balises en cours de cheminement ⇨ en relever le code.
- Faire évoluer les groupes de manière autonome ⇨ nécessité d'un milieu sécurisant.
- Réaliser la même situation en milieu forestier ⇨ un adulte par groupe ou des adultes postés au long du circuit.

sommaire

DES « LEGO » POUR UNE MAQUETTE

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
*****	**	***	*****				*****	

Aménagement matériel :

- On aura placé divers objets ayant un certain volume (plinths, gros tapis ...) dans la salle de motricité de telle sorte à la fois qu'ils puissent à la fois :
  - être facilement représentés par des legos
  - servir au préalable à une activité motrice (grimper, sauter, jeux ...) pour que les enfants aient un vécu dans cet espace à représenter.
- Constituer des groupes ⇨ Chacun dispose de suffisamment de legos (*) à disposer sur une plaque représentant la salle. (contre-plaqué, carton ...)
  (*) N.B : S'assurer que les enfants ont déjà manipulé ce jeu.

But / Consignes :

- Utiliser les legos pour représenter chaque élément disposé dans la salle.

Critères de réussite :

- Comparer les réalisations des différents groupes / Comparer avec la réalité (le nombre d'éléments, leur configuration, leur disposition, la relation terme à terme)

Comportements observables :

- Difficulté ou non de la relation à établir (objet réel à objet miniature)
- Prise en compte ou non de l'ensemble de l'aménagement.

Rôle du maître :

- A partir de l'observation du comportement des enfants : aide afin de mieux comprendre la tâche à effectuer, le rappel des consignes ...)

Evolutions:

- Représenter une autre disposition.
- Mettre en place à partir de la maquette. (opération inverse).
- Prendre une photo de la maquette (vue du dessus ⇨ vers la notion de plan) / de l'aménagement sous différents angles(s'en servir pour une remise en place).
- Utiliser la maquette pour mettre en place des activités de recherche ou de positionnement.

sommaire

UN KILOMETRE A PIED

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			****	****	****	****		*****

Nous ne proposons pas de situation spécifique à ce niveau :

- Profiter de toutes les situations permettant de mettre en évidence les éléments du relief (pente, montée, descente, sommet, creux, vallon, plat, ...) et les mettre en relation.
  Exemples: Ruisseau dans le fond d'un vallon.
  Confluent à l'intersection de deux vallons...
  D'où vient le ruisseau ? Où va-t-il ?

Aménagement matériel :

But / Consigne :

Critère de réussite :

Comportements observables :

Rôle du maître :

Evolution :

sommaire

SITUATIONS AU CYCLE 2

JE PLACE, TU TROUVES

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
****	*****	****				*		

Aménagement matériel :

- Espace connu, riche en repères topologiques (poteaux, gouttières, bancs, ...).
- Un objet pour 2 enfants.
- Constituer des groupes de 2 enfants.

But / Consignes :

- Un enfant va placer son objet dans l'espace donné et définit sa position pour que son camarade puisse le trouver.

Critères de réussite :

- Pour l'enfant chercheur retrouver l'objet. .
- Pour l'enfant qui a placé ⇨ la réussite de son camarade : Les indications données étaient donc suffisamment précises.

Comportements observables :

- Informations insuffisantes ou insuffisamment précises de celui qui a placé.
- Celui-ci n'a pas envie que son camarade trouve.

Rôle du maître :

- Faire prendre conscience de la nécessité d'utiliser un vocabulaire précis (possibilité, a posteriori, d'un bilan en classe, utilisable lors de la séance suivante ⇨ mise à disposition de la liste construite en commun)
- Insister sur le but du jeu : "**celui qui a "placé" a lui aussi réussi** lorsque son camarade a trouvé grâce à ses indications.

Evolution du jeu :

- Le placement est effectué par le maître et les enfants doivent trouver, grâce à des indications écrites ⇨ possibilité de proposer ainsi un niveau de complexité supérieur :
- Jouer sur la ressemblance entre les postes, la complexité de la définition, placer des objets "pièges" :
  - Ex 1 : "à gauche du poteau du préau" ⇨ un objet semblable est également placé à droite.
  - Ex 2 : " à gauche du troisième poteau du préau à partir de la droite ..." ⇨ idem avec un objet "piège".

sommaire

LE GUETTEUR

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
****	***	***		****	****	***		*

Description du jeu :

- Dans un milieu boisé, s'approcher le plus près possible de la zone du guetteur sans être vu de celui-ci.

Aménagement matériel :

- Zone boisée.
- Objets disposés à la périphérie d'une zone tenue par le guetteur.

But / Consigne

- Le guetteur laisse un temps (comptage) aux enfants afin de leur permettre de disparaître de sa vue.
- Au signal, se rapprocher afin de se saisir d'un objet sans être vu.

Critère de réussite :

- Au fil des parties, cumuler le plus possible d'objets.

Comportements observables :

- Des enfants vont se cacher très loin.
- Des enfants se cachent très près.
- Déplacements dans le champ visuel du guetteur.
- Des enfants tirent parti de circonstances favorables.
- Certains restent cachés.

Rôle du maître :

- Réflexion, avec les enfants, sur les aspects stratégiques du jeu.

Evolution :

- Distance entre la zone boisée et les objets.
- La classe reste groupée, le guetteur part rejoindre la zone de guet et donne le signal de départ (sifflet).
- Même jeu par équipe.

sommaire

LA CACHETTE GAMOLLE

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
****	***	***		****	****	***		*

Description du jeu :

- Ce jeu de tradition peut être considéré comme une suite du jeu du guetteur.

Aménagement matériel :

- Zone dégagée dans un milieu boisé.
- Une grosse boîte de conserves au milieu de cette zone.
- Un bâton pour le guetteur.

But / Consigne :

- Pour les joueurs : Tout joueur vu et nommé par le guetteur est éliminé sauf s'il parvient à "shooter" dans la boîte avant que le guetteur ne puisse la toucher avec son bâton.
- Pour le guetteur : Il part à la recherche des joueurs.

Critère de réussite :

- Pour les joueurs : Toucher la gamolle avant le guetteur.
- Pour le guetteur : Eliminer le plus possible de joueurs.

Comportements observables :

- Le guetteur s'éloigne trop de sa gamolle.
- Il organise ou non sa recherche.
- Les joueurs prennent ou non des risques.
- Les joueurs apprécient à sa juste valeur le risque pris (sortie à découvert en fonction de la position du guetteur).

Rôle du maître :

- Réflexion sur les stratégies.

Evolution :

sommaire

L'ENDROIT

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
*****	*	****	****	***	*	**	**	

Aménagement matériel :

- Espace connu, riche en repères topologiques (poteaux, gouttières, bancs, etc.).
- Photos de repères topologiques.
- Matérialiser sur le terrain l'emplacement et la direction dans lesquels ont été prises les photos (disque et flèche en carton, par exemple).

But / Consigne :

- Trouver l'emplacement qui correspond à la photo.

Critère de réussite :

- Confondu avec but et consigne.

Comportements observables :

- Lecture trop rapide de la photo.
- Prise d'informations insuffisante.

Rôle du maître :

- Questionnement sur les éléments pris en compte et leur mise en relation.

Evolution :

- Ne pas indiquer la direction sur le terrain.
- N'indiquer ni la direction ni l'emplacement.
- Proposer 3 photos pour un endroit de prise de vue possible.
- Proposer 3 endroits de prise de vue possibles dont un seul correspond à la photo.
- Proposer la même situation dans un milieu plus riche, plus varié.

sommaire

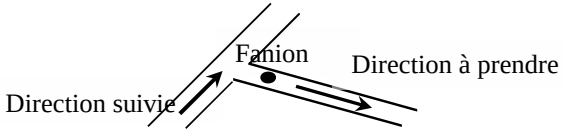
LE PETIT POUCET

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
****	*	*		****	**	**		*

Aménagement matériel :

- Parcours jalonné conduisant à un trésor.
- A chaque point de décision, un fanion à repérer indique la direction à suivre pour atteindre le trésor.
- Fanions placés uniquement aux changements de direction possibles.



But / Consigne :

- Aller chercher un trésor en suivant un balisage.

Critère de réussite :

- Trouver le trésor.

Comportements observables :

- Anxiété ou non.
- Degré d'attention dans le repérage des jalons.
- Déplacement : Course, marche ...

Rôle du maître :

- Informer les adultes sur l'attitude à tenir ⇨ présence sécurisante mais ne pas intervenir dans la recherche des enfants.

Evolution :

- Associer les enfants à la conception et/ou à la mise en place du circuit.
- Sur le parcours balisé, associer photos et jalons (lettre et N°) :
  - Faire varier le nombre de photos, leur complexité, …

sommaire

MAQUETTE DE L'ECOLE

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
*****	**	***	*****				*****	

Aménagement matériel :

- Groupes de 2 à 3 enfants ⇨ Chaque groupe devra réaliser la maquette d'un élément de l'espace à représenter (ex : le préau).
- Choix des matériaux à utiliser (cartons, legos ...).
- Instruments indispensables selon le choix (colle, scotch, ciseaux ...).

But / Consignes :

- « Avec les matériaux proposés nous allons construire la maquette de toute l'école. Comme c'est beaucoup de travail chaque groupe ne va en réaliser qu'une partie ».

Critères de réussite :

- A partir du placement des différents éléments de la maquette pour reconstituer l'école ⇨ discussion ⇨ comparaison sur :
  - les dimensions ⇨ ex : " vous avez fait les W.C plus grands que le préau ! "
  - Certains détails sont-ils utiles ?

Comportements observables :

- L'organisation au sein de chaque groupe.
- Les difficultés matérielles rencontrées.
- Les éléments pris en compte (les détails, absence du volume ⇨ seulement la façade ...).

Rôle du maître :

- Rappel éventuel de la consigne / Précisions quant à la tâche demandée.
- Observation / analyse des représentations actuelles des enfants.

Evolution :

- Reconstitution de la maquette globale de l'école.
- Discussion sur :
  - Les emplacements respectifs des différents éléments.
  - Leurs dimensions comparatives (cf. § Critères de Réussite).
- Analyser les réalisations ⇨ les éléments importants, ceux qui le sont moins (gouttières par exemple ...).
- Nécessité ou non d'une 2ème séance (réalisation d'une maquette plus élaborée).

sommaire

LES MONTAGNES RUSSES

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
***	*	*		****	**	****	***	*****

Aménagement matériel :

- Milieu offrant un relief accidenté.
- Parcours jalonné en fonction du profil du terrain : repères A, B, C, … placés à chaque rupture du relief.

But / Consigne :

- Au cours d'un déplacement, indiquer sur une feuille de route, à l'aide de flèches, les reliefs constatés entre deux repères définis.

  - Exemple :

AB	BC	CD	DE	EF
↗	↘	→	↘	↗

Critère de réussite :

- Adéquation entre le relevé et la réalité :
  - Comparaison avec la réponse du maître ;
  - Comparaison avec la réponse d'un autre groupe ⇨ Nécessité ou non de vérifier.

Comportements observables :

- Excès de précision nuisant à une lecture globale de l'évolution du relief entre deux repères.

Rôle du maître :

-

Evolution :

- On peut affiner la perception en précisant le degré du relief (chevrons, flèches plus ou moins dressées, …).
- Le relief constaté peut être matérialisé par une ligne continue (profil) ou par une maquette.
- Associer profil et codage.
- Situer sur un profil les éléments caractéristiques repérés lors du déplacement.

sommaire

SITUATIONS AU CYCLE 3

PARCOURS ECRIT

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
	*****		*****	*****	***	*	*	***

Aménagement matériel :

- Grand parc, forêt.
- Balises sur un parcours n'utilisant que des lignes (chemins, sentiers, ruisseaux, etc.) très nettes.
- Indications écrites que les enfants utilisent tout au long du parcours.
- Une feuille de marche par équipe.
- N.B: En fonction de l'espace, des compétences des enfants, la quantité d'informations à gérer peut varier. Les définitions peuvent aller :
  - de point de décision en point de décision ⇨ Ex : " Continue le chemin jusqu'au ruisseau."
  - d'une balise à une autre balise (la même phrase inclura plusieurs points de décision) ⇨ Ex : "Continue jusqu'au ruisseau que tu suivras à droite jusqu'au deuxième chemin..."

But / Consignes :

- En utilisant les indications écrites, rechercher l'itinéraire qui vous permettra de trouver les balises.

Critères de réussite :

- Trouver les balises.
- Y associer ou non la recherche du meilleur temps.

Comportements observables :

- Difficultés de :
  - prise en compte de tous les éléments de l'écrit.
  - d'établir une relation entre ce qu'évoque l'écrit et le terrain.

Rôle du maître :

- Prise en compte de la sécurité dans l'organisation.
- Intérêt d'observer le comportement des enfants pour percevoir la nature de leurs difficultés.

Evolution :

- Les informations données dans la définition peuvent comporter des éléments plus ou moins indispensables :
  - "Continue le chemin herbeux qui descend et prends ensuite le chemin à droite qui s'enfonce entre une parcelle de résineux sur la gauche et une parcelle de feuillus sur la droite".
    - N.B : Ces informations bien que plus précises peuvent s'avérer parasites si les enfants ne sont pas capables d'en dégager les points essentiels.

sommaire

PHOTO ROUTE

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
	****			*****	***	***		

Aménagement matériel :

- Balisage d'un parcours en forêt n'utilisant que des "lignes" (chemins, sentiers, ruisseaux, talus ...).
- A chaque changement de direction possible placer un repère différent des balises du parcours portant un numéro (de 1 à x...).
- De chacun de ces endroits, prendre une photo de la **direction à prendre**.
- Chaque groupe possède une feuille sur laquelle sont reproduites les photos prises numérotées dans l'ordre chronologique.
- Une feuille de marche par groupe ⇨ note du code des balises.

But / Consignes :

- Les photos correspondant aux repères numérotés indiquent l'itinéraire à suivre pour trouver les balises.

Critères de réussite :

- Les balises trouvées.
- Le temps du parcours.

Comportements observables :

- Analyse plus ou moins élaborée de la photo. (prise en compte d'un seul élément ou de plusieurs)
- Mise en relation plus ou moins élaborée de ces éléments avec l'observation du milieu.

Rôle du maître :

- Conception du parcours en fonction des acquis des enfants.
- Observation de leur manière de procéder.

Evolution:

- A l'arrivée, traçage sur un plan de l'itinéraire effectué.

sommaire

ELABORATION DU PLAN DE L'ECOLE

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
*****	*****						*****	

Aménagement matériel :

- Groupes de travail de 3 ou 4 enfants : Chaque groupe représentera un des éléments de l'école, répertoriés au préalable.
- Matériel de mesure adapté.
- Feuilles à petits carreaux (facilitation pour l'échelle).

But / Consignes :

- Réaliser sur la feuille donnée le plan de l'élément choisi.

Critères de réussite :

- Pertinence du plan par rapport à la réalité.
- Expliquer sa méthode, les choix effectués (mesures réelles, dimensions sur le plan, ...).

Comportements observables :

- Utilisation plus ou moins pertinente des instruments et/ou des unités de mesures.
- Le problème de "l'échelle".
  N.B: L'important n'est pas de réaliser un plan parfait mais d'associer les enfants à sa construction et à la découverte des étapes possibles.

Rôle du maître :

- Observation du fonctionnement des groupes, des stratégies utilisées, des compétences acquises et réinvesties ou non... Quels enseignements ?

Evolution :

- Comparaison des différentes réalisations ⇨ discussion.
- Imprécisions dans les mesures ⇨ nécessité d'une certaine rigueur (2 groupes mesurent 2 éléments ⇨ comparaison).
- Réalisation d'un plan commun ⇨ nécessité d'une échelle commune.
- Découpage des différents éléments et recherche de leur placement sur un carton puis collage ⇨ Intérêt de le plastifier ensuite.
- Choix d'une échelle pour intégrer ce plan dans une feuille 21 x 29,7 ⇨ avec les enfants ou le maître seul.
- Utilisation de ce plan pour différents jeux : recherche de balises, placement des balises sur le plan, ...).
- Réalisation d'un plan d'un espace plus vaste (jardin public, terrain de sport) à partir du cadastre ⇨ choix d'une légende.

sommaire

LA COURBE DE NIVEAU

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								*****

Aménagement matériel :

- Choix d'un vallon accessible (champ...) et, si possible, dont le relief est relativement bien accentué.
- Groupes de 3 / 4 enfants.
- Matériel par groupe : un bâton (liteau ...) de 2 à 3 m de long, de la ficelle, 1 niveau, des petits piquets, 1 marteau.

But / Consignes :

- Planter plusieurs petits piquets situés à la même altitude.

Critères de réussite :

- Contrôle par une autre équipe.

Comportements observables :

- Quelles manières de faire ? L'utilisation du niveau ?
- Quelle relation entre « même altitude » et « horizontalité » ?

Rôle du maître :

- Interprétation du comportement des enfants. L'observation de leur activité renseigne sur :
  - La compréhension du but de la situation ?
  - Quelle en est leur interprétation ?
- Interventions **exclusivement sur le but** et non sur les manières de procéder.

Evolution :

- Faire rejoindre tous les points à la même altitude par une corde.
- Idem autour d'une butte.
- Exploration scientifique du concept d'horizontalité ⇨ fonctionnement de différents types de niveaux, par exemple.

sommaire

LES COURBES DE NIVEAU

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								*****

Aménagement matériel :

- Même lieu que la situation précédente.
- Même organisation.
- Même matériel mais les bâtons seront d'1 m de longueur.

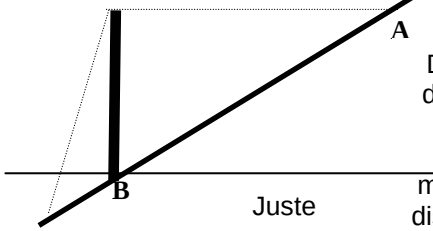
But / Consignes :

- A partir des points (piquets) de la situation précédente, rechercher tous les points équivalents situés à une altitude inférieure d'un mètre.

Critères de réussite :

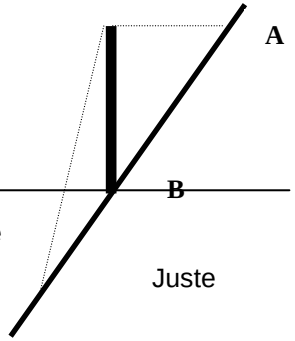
- Contrôle par une autre équipe.

Comportements observables :

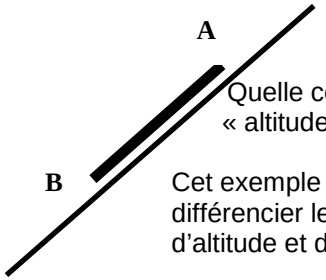


Juste

Dans chacun de ces deux exemples, les 2 points A et les 2 points B sont à la même altitude mais la distance qui les sépare est différente.



Juste



Quelle compréhension de « altitude inférieure d'1 m ?

Cet exemple permet de différencier les notions d'altitude et de distance.

Faux

Rôle du maître :

- Cf. fiche précédente

Evolution :

- Relier tous les nouveaux points ensemble (corde)
- Observer les variations de distances entre les deux cordes : relation avec la pente.
- Construction de la maquette du lieu : tracer les courbes de niveau.
- Imaginer le relief à partir d'une carte.
- A partir d'un parcours tracé sur une carte, décrire le relief rencontré.
- Identifier les autres éléments de la carte renseignant également sur le relief : ruisseaux, nombres sur les courbes de niveau ...

A LA RECHERCHE D'UN TRESOR

sommaire

Compétences développées

1	2	3	4	5	6	7	8	9
*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****

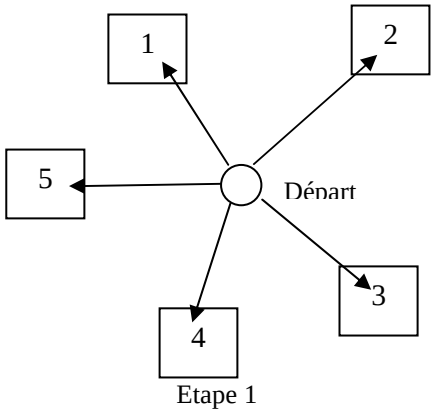
Description du jeu :

- A partir d'un parcours en étoile, reconstituer une carte (puzzle) dont les différentes parties sont dispersées dans un milieu forestier afin de retrouver un trésor à rapporter en un lieu donné.

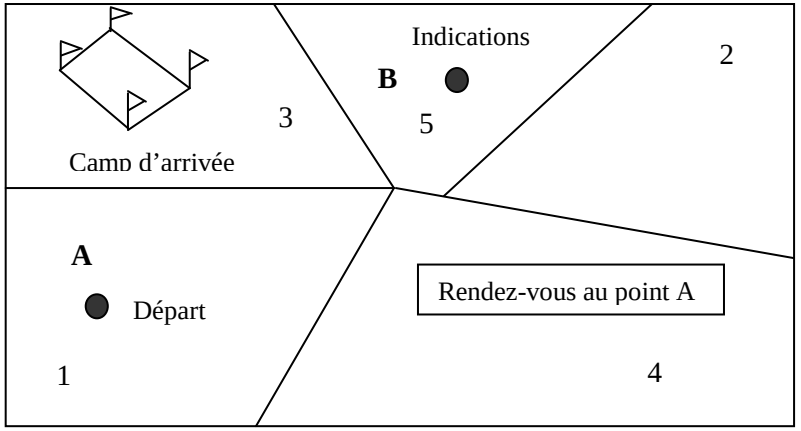
Aménagement matériel :

- Zone forestière dont on possède la carte sur laquelle on aura placé les éléments nécessaires au jeu.
- Classe répartie en groupes de 3 enfants avec des signes distinctifs pour chacun des groupes (rechercher une certaine homogénéité dans chaque groupe).
- Au moins un crayon par groupe.
- Au moins 4 adultes :
  - 1 au départ ;
  - 1 au point B ;
  - 1 à l'arrivée ;
  - Le maître, disponible, pourra s'intéresser aux comportements et aux stratégies mises en œuvre par les enfants.
- Pour l'étape 1(point A) :
  - Découpage de la carte en 4 ou 5 morceaux.
  - Un parcours permettant de reconstituer la carte : Préférer un parcours en étoile où après avoir trouvé un élément du puzzle, les groupes reviennent au départ : parcours à l'azimut (boussole), écrit, etc.
  - Autant de cartes découpées (puzzle) que d'équipes.
- Pour l'étape 2, au point B :
  - une carte vierge de tous renseignements par équipe ;
  - Une grande carte affichée où seront mentionnés tous les éléments nécessaires à la recherche du trésor ;
- Pour l'étape 3 :
  - Un trésor, constitué d'un ballon par groupe, situé à un endroit de la zone forestière. Chaque ballon est numéroté de 1 à X (X = nombre de groupes).
  - Un camp d'arrivée identifiable.

sommaire



Etape 1



Etape 2 : puzzle reconstitué.

But / Consigne :

- Première étape : Reconstituer la carte permettant de rejoindre le point B en trouvant les 5 morceaux du puzzle.
- Deuxième étape : Aller au point B pour obtenir une nouvelle carte, vierge, sur laquelle, à partir d'une carte mère, il faudra reporter les éléments nécessaires à la recherche du trésor et l'emplacement du camp d'arrivée.
- Troisième étape : Trouver le trésor à l'aide de la carte. Le porter au camp d'arrivée.

Critère de réussite :

- Chaque groupe parvenu au trésor prend le ballon ayant le plus de valeur. Afin de tenir compte de la gestion du parcours entre trésor et camp d'arrivée, lorsqu'un groupe y parvient, on multiplie le nombre porté sur le ballon par un nombre correspondant à l'inverse de l'ordre du classement.
  - Exemple pour une classe comportant huit groupes :
    - Le 1er groupe parvenu au camp d'arrivée rapporte le ballon N°5 (il était donc le 4ème au trésor mais a fait plus vite pour la dernière partie du jeu) ⇨ il obtient le résultat suivant : 5 * 8 = 40 points.
    - Le 2ème groupe parvenu au camp d'arrivée rapporte le ballon N°8 (il était donc le 1er au trésor) ⇨ il obtient : 8 * 7 = 56 points.

Comportements observables :

- s'intéresser particulièrement aux aspects suivants **:**
  - Fonctionnement du groupe ⇨ implication de chacun ;
  - Utilisation de la carte : Choix de l'itinéraire ;
    Endroits de prise de décision ;
    Etc.

Rôle du maître :

- Disponible, il pourra s'intéresser aux comportements et aux stratégies mises en œuvre par les enfants.

Evolutions :

- Jeu par équipes : Constituer 4 équipes portant des signes distinctifs. Les étapes 1 et 2 sont identiques. Le trésor est constitué d'objets dont le nombre correspond au nombre d'enfants dans une équipe. L'équipe qui s'empare la première du trésor (chaque membre n'a droit qu'à un seul élément de ce trésor) doit l'acheminer au camp d'arrivée sans se le faire prendre. Les autres équipes peuvent conquérir des éléments du trésor en en touchant le porteur. Tout porteur touché doit abandonner sa part du trésor.

Comportements observables

- A l'arrivée au point A, il est possible de savoir si d'autres équipes sont déjà passées. Quelle stratégie adopter alors ?
  - Aller au trésor ?
  - Envisager l'itinéraire de retour des devanciers ? ⇨ Où s'interposer ?
  - Pour les conquérants du trésor, envisager des fausses pistes ?
  - Etc.

sommaire

LE JEU DE L'OIE

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
	****	****	****	****	***	***	***	**

Descriptif du jeu : *Se reporter éventuellement au document « Essai de réponses »* ⇨ ***« Les Activités d'Orientation »***.

- Ce jeu est inspiré du jeu de l'oie traditionnel.
- Il s'agit de gagner la dernière case après avoir trouvé les balises ou réalisé les tâches correspondant aux cases successivement déterminées par le dé.

Aménagement matériel :

- Un jeu de l'oie de grandes dimensions (50cm x 50 cm, environ) fixé sur une plaque de polystyrène (ou carton fort).
- Un dé à jouer.
- 2 ou 3 cartes mères affichées sur les quelles sont positionnées les balises.
- Une carte (ou un plan) vierge par groupe de trois enfants.
- Des épingles ou punaises portant les numéros de chacune des équipes.
- Balises en nombre égal au nombre de cases du jeu moins le nombre de cases pièges ou épreuves particulières.
  - Placer les balises sur le terrain de façon à occuper l'espace au mieux ;
  - Les positionner avec exactitude sur les cartes mères ; en relever le code ;
  - Faire attention aux distances à parcourir ;
  - Trouver des épreuves correspondant aux « pièges » qu'on rencontrera éventuellement (exemple : labyrinthe à parcourir, rébus à trouver, prison pendant deux minutes, etc.)
  - Veiller à la précision du contrôle : déplacement des épingles en fonction du « score » du dé, numéro de balise à trouver, exactitude des réponses, etc.

But / Consigne :

- Avancer le plus rapidement possible en effectuant les tâches énoncées dans les cases atteintes en fonction du « score » du dé.
  - Exemple : l'équipe N°2 joue le dé et fait 5. Son épingle est piquée dans la 5ème case à laquelle correspond une balise (ou un piège) ; elle doit :
    - repérer la balise sur la carte mère et la positionner sur son plan ;
    - trouver la balise et en relever le code (ou réaliser la tâche correspondant au piège) ;
    - rapporter le résultat de sa recherche ;
    - elle peut alors rejouer.
- La progression des équipes est matérialisée par la position de leur épingle sur le jeu.

sommaire

Critère de réussite :

- Pour parvenir à la dernière case le plus rapidement possible :
  - Trouver la (ou les) balise(s), en relever le code.
  - Réaliser les tâches correspondant aux pièges.

Comportements observables :

- Ils sont variables en fonction des types d'épreuves rencontrés. Pour les situations liées directement à l'activité d'orientation, se reporter à ce qui a déjà été évoqué par ailleurs.

Rôle du maître :

- Il est bon qu'il puisse être disponible pour s'intéresser aux stratégies mises en place par les enfants.
- Questionnement sur les stratégies mises en œuvre.

Evolution :

- S'inspirer des situations décrites dans ce document pour faire varier le contenu des différentes cases (photos, …).
- Cette situation pourra être présentée selon un niveau d'exigence de plus en plus élevé :
  - Balises numérotées = sécurisant en milieu forestier ;
  - Balises non numérotées ;
  - Balises non numérotées dont certaines sont fausses ;
  - etc.

sommaire

SUIVRE UN ITINERAIRE IMPOSE

Compétences développées :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
	*****		*****	*****	*****	*****	*****	*****

Aménagement matériel :

- Chaque groupe dispose d'un plan sur lequel est indiqué l'itinéraire à suivre pour atteindre des balises.
- Balises placées sur l'itinéraire à suivre et visibles de tous côtés.

But / Consigne :

- Trouver les balises et en relever le code, les placer sur le plan.

Critère de réussite :

- Nombre de balises trouvées et/ou placées correctement.

Comportements observables :

Rôle du maître :

- Informer les adultes sur l'attitude à tenir.

Variantes :

- Placer sur le terrain les balises indiquées sur le plan en suivant un itinéraire imposé.
- A chaque balise, l'enfant dispose d'une définition par rapport à son placement, il doit indiquer si elle dit « Vrai » ou « Faux ».
- Suivre un groupe et tracer sur le plan l'itinéraire suivi.
- Prendre des informations en cours de circuit pour pouvoir tracer le trajet à l'arrivée.
- Dessiner l'itinéraire sur une feuille blanche ⇨ comparaison avec la carte initiale.

sommaire

ANNEXES

UTILISATION DE LA BOUSSOLE

sommaire

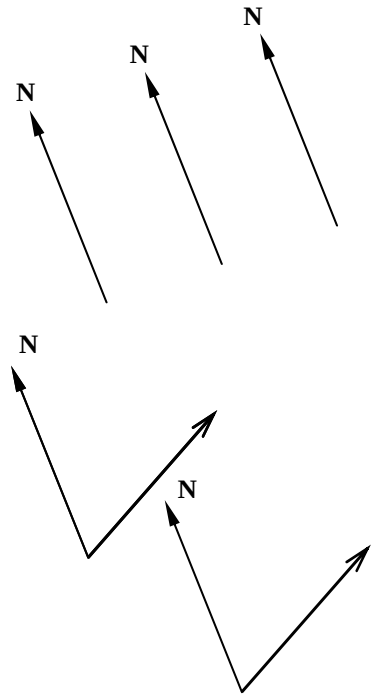
DECOUVERTE DE L'ENGIN :

1. En classe :

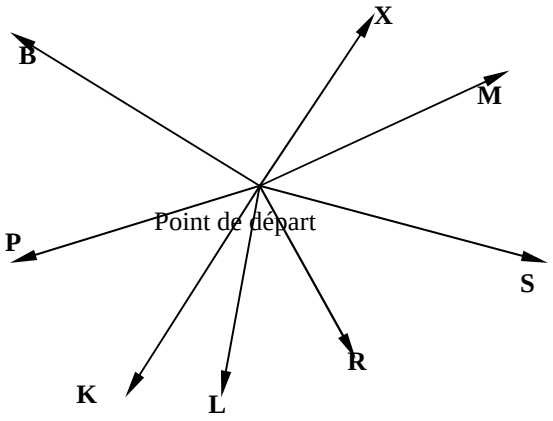
- Observation libre de la boussole (ses différentes parties) qui nous permet de dégager les points essentiels suivants :
  - *Rôle important de l'aiguille* ⇨ Direction constante sauf si l'aiguille est proche d'une autre boussole ou d'un objet en métal ferreux.
  - *Les autres parties* (fixes, mobiles) : le cadran, la flèche du fond du cadran, la flèche de direction, etc.)

2. Dans la cour :

- A l'aide de cordes, différents groupes matérialisent au sol la direction de l'aiguille rouge. Observer que les directions obtenues par tous les groupes sont parallèles.
- Conserver la corde indiquant la direction du NORD et matérialiser au sol une autre direction. A partir du point d'intersection de ces deux directions, régler sa boussole, lire l'azimut (mesure de l'angle formé entre la direction du Nord et la direction à prendre mesurée dans le sens des aiguilles d'une montre) en face de la flèche de direction. On constate des nombres différents, pourquoi ?
  - N.B: Boussole tenue :
    - dans la main :
    - horizontale
    - flèche de direction devant soi.
- Donner le même azimut à tous les groupes, chercher les directions ⇨ déterminer un point de repère qui soit le plus éloigné possible dans la direction indiquée.
- On constate que, si on a choisi le même azimut, toutes les directions sont parallèles.



PARCOURS EN ETOILE :

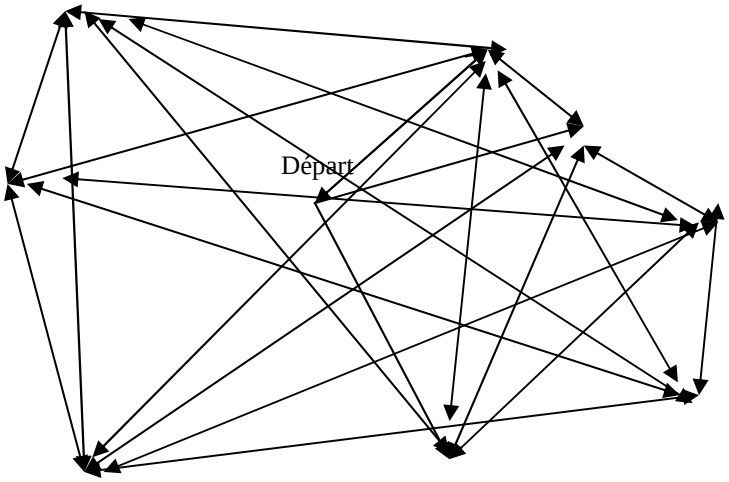


Placer des balises à des points caractéristiques dans la cour. Donner successivement un azimut à chaque équipe à partir du point central pour trouver les balises

Equipes	10° **S**	30° **R**	210° **X**
Pierre	X		

Donner des azimuts différents à chacune des équipes. Quand l'équipe de Pierre a trouvé la lettre S avec l'azimut 10° marquer une croix et leur donner un autre azimut.

PARCOURS EN ZIG-ZAG : (cour, terrain de sport...)



Parcours relativement long à mettre en place mais permettant une grande quantité de parcours possibles.
Penser à prendre des notes précises afin de le proposer rapidement l'année suivante.

MISE EN PLACE DU PARCOURS EN ZIG-ZAG :

- Placer un point de départ assez central.
- Placer tout autour du terrain des balises bien visibles les unes des autres.
- Réaliser un plan.
- Mesurer l'azimut du point de départ vers chacune des balises ⇨ indiquer ce nombre sur la flèche correspondante du plan.
- Aller à l'une des balises et de ce point mesurer tous les azimuts pour rejoindre toutes les autres balises visibles ⇨. Noter à nouveau les nombres correspondants sur chacune des flèches.
- Répéter l'opération à chaque balise.
- Construire tous les parcours possibles avec les réponses correspondantes.

PARCOURS DES ENFANTS :

- Chaque équipe reçoit un parcours différent.
- Une équipe qui a terminé reçoit un autre parcours.

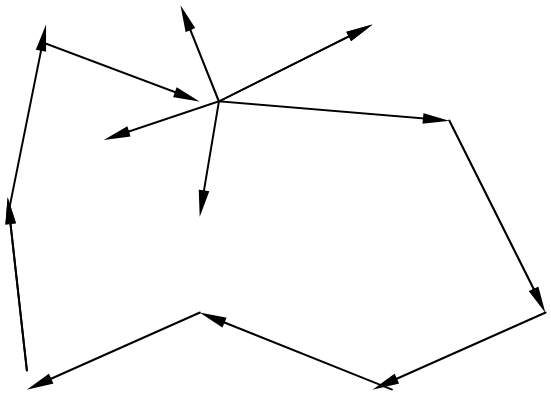
PARCOURS EN TERRAIN BOISE :

1. PARCOURS EN ETOILE : (cf. ci-dessus, pour le principe)

- Points importants à développer :
  - Les balises ne sont pas visibles du point de départ ⇨ amener les enfants à prendre un point de repère intermédiaire facile à repérer, s'y rendre puis effectuer une nouvelle visée.

- Associer **la notion de distance** à la direction.
- Associée au **temps de déplacement**, cette notion sera progressivement perçue par les enfants ⇨ préférable au traditionnel comptage des pas.

2. PARCOURS COMBINE :



Deux organisations simultanées :

- Parcours en étoile (cf. organisation précédente) ;
- Parcours en ligne.

Au départ, les enfants reçoivent tous les azimuts et les distances pour aller d'une balise à l'autre (balises numérotées).

N.B: Tous les enfants sont actifs. Nécessité d'étaler les départs : Laisser un temps suffisant avant d'envoyer une nouvelle équipe sur le parcours en ligne. Ne pas attendre que tous les parcours en étoile soient terminés. Profiter des passages au contrôle pour envoyer les équipes sur le parcours en ligne. Elles termineront le parcours en étoile après leur retour.

NOMS:
Heure de départ :
Heure d'arrivée :
Temps:

Pour aller à	AZIMUT	Distance	LETTRE
balise n° 1	12°	50 m	X
balise n° 2	120°	80 m	

3. MESURE DE L'AZIMUT :
   - C'est l'opération inverse de la recherche d'une balise.
   - Possibilité de faire placer les balises par les enfants.
   - Percevoir la correspondance aiguille / ligne du NORD.
   - Systématiser ces mesures ⇨ description des opérations à effectuer).

- La technique de mesure de l'azimut sur le plan, nécessaire pour certains parcours en forêt, pourra être abordée à la fois dans la cour de l'école et à partir de sa représentation : le plan.
  - Lors de la construction du plan de l'école (cf. situation d'enseignement) on aura pu, à l'aide de la boussole, y tracer les lignes du NORD.

<u>SITUATIONS POSSIBLES A PROPOSER</u> afin d'établir une relation entre une mesure sur le terrain et la même mesure sur le plan :

- A partir d'un repère précis dans la cour (angle d'un bâtiment, par exemple), viser un autre point de repère éloigné repérable également sur le plan. Mesurer l'azimut correspondant.
- En classe, effectuer la même mesure :
  - Plan orienté : les enfants réutilisent les mêmes opérations qu'à l'extérieur (utilisation de l'aiguille aimantée) ;
  - Plan non orienté : Constater la non-pertinence de l'utilisation de l'aiguille aimantée ⇨ nécessité d'utilisation des lignes du Nord tracées sur le plan et de la flèche (et des lignes //) du fond du cadran.

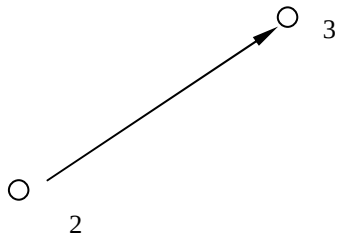
A PROPOS DU PLACEMENT DES BALISES
QUELQUES PRINCIPES DE TRACAGE DE PARCOURS D'ORIENTATION

sommaire

DES PRINCIPES :

- Les parcours devront être de difficulté progressive et différents paramètres sont à prendre en compte :
  - La distance entre chaque balise ;
  - Le changement ou non de ligne (chemin, ruisseau, etc.) ;
  - La plus ou moins grande richesse en repères topologiques (plus ils sont nombreux et variés, plus le parcours est difficile) ;
  - Le placement de la balise en fonction des repères topologiques.

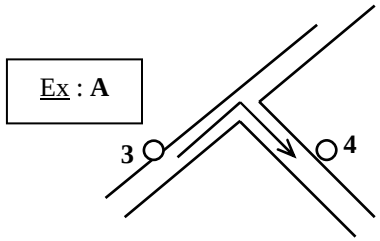
Exemple: PLACEMENT D'UNE BALISE EN PLEINE FORET :

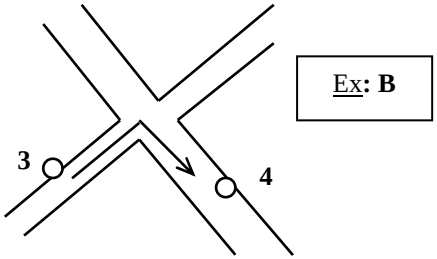


Déplacement à la boussole : la distance est fonction de la densité de la forêt (50 à 150/200 m entre deux balises).

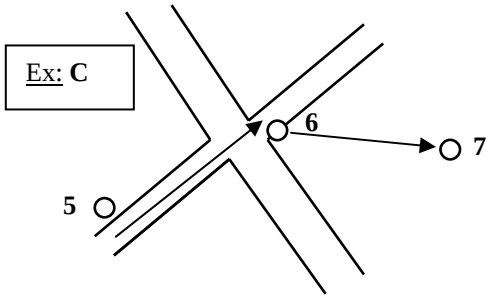
N.B: Dans la mesure du possible la balise n°3 sera si tuée à un repère topologique donné (trou, butte, etc.) marqué sur la carte.

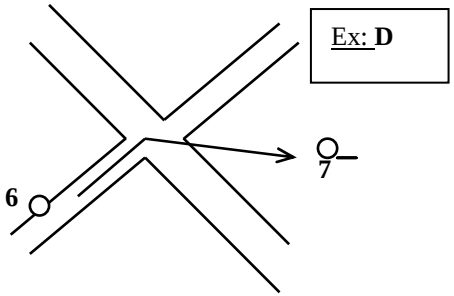
A GAUCHE ? A DROITE ? :



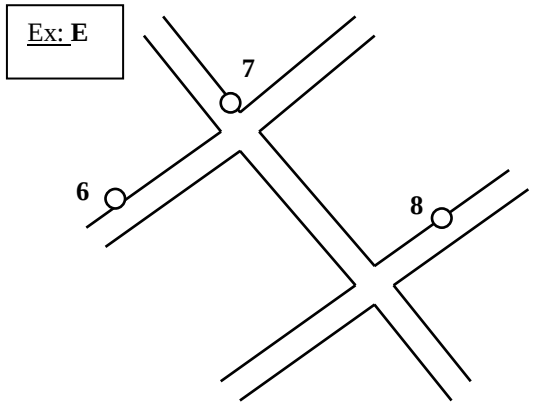


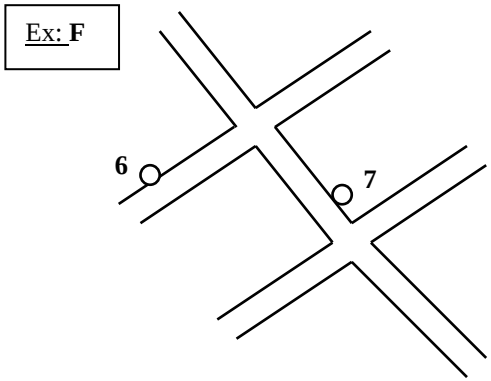
Le cas **A** est plus facile que le cas **B** du fait de la moindre complexité du carrefour.





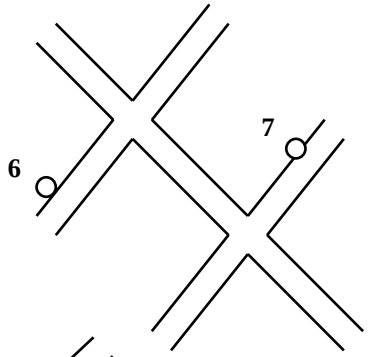
Dans le cas **C,** le carrefour est concrétisé par la balise n°6, laquelle se trouve être le point de dé part pour aller à balise n°7 à l'aide de la boussole.
Dans l'exemple **D**, le carrefour, également point de départ à la boussole, n'est pas matérialisé.
D est plus difficile que **C**.





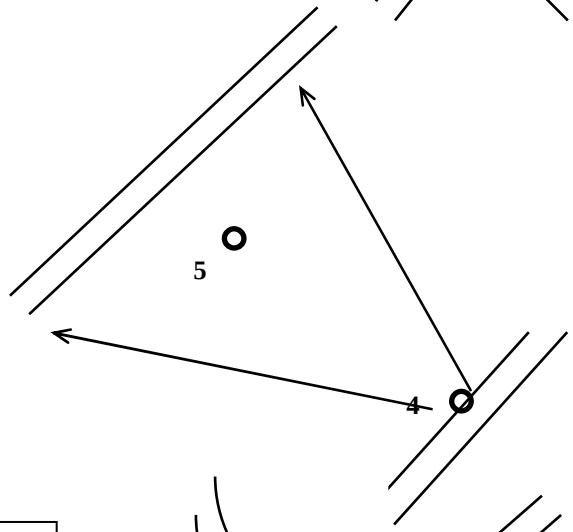
L'exemple **E** est plus difficile que le **F** car la balise dans le carrefour pose une difficulté à l'enfant. Il peut ne plus savoir d'où il vient. Orienter sa carte est alors plus difficile : Utilisation possible de la boussole. L'enfant peut résoudre la difficulté énoncée ci-dessus en anticipant entre 6 et 7 : « Quand je serai à la 7, au carrefour, je tournerai à droite. »
Dans l'exemple **F**, il est amené à anticiper après la balise **6**. "au prochain carrefour, je tourne à droite".

Ex: **G**



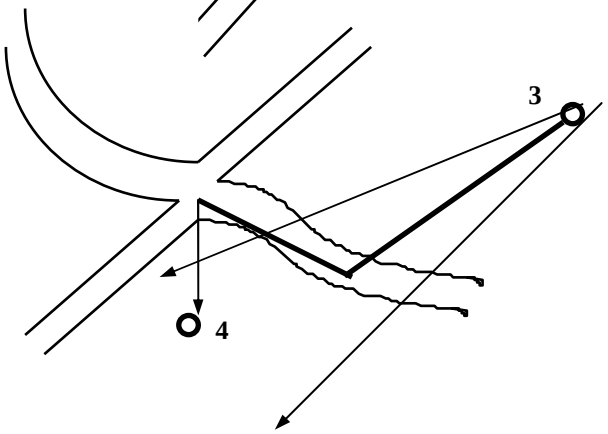
Si cet exemple ne pose pas la difficulté d'une balise dans le carrefour, il n'en pose pas moins une autre dans la mesure où l'enfant aura à passer par deux points de décision avant de trouver la balise suivante.
N'oublions pas le facteur distance non évoqué ici.

Ex: **H**

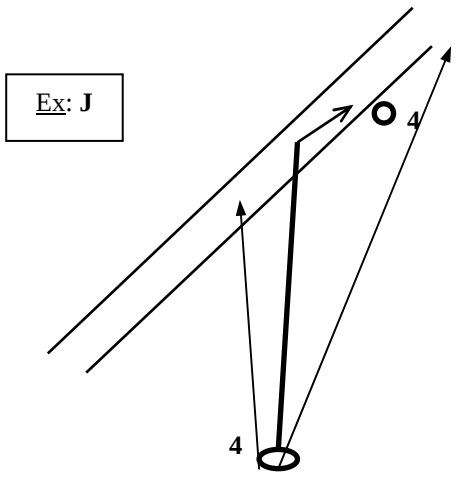


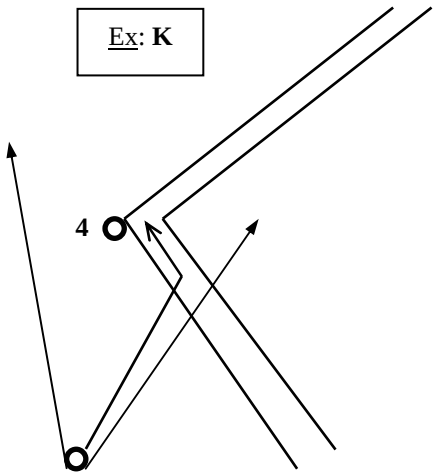
La balise 5 est en pleine forêt.
La présence du chemin au-delà de la balise 5 est sécurisante car il constitue une ligne d'arrêt si l'enfant « rate » la balise : l'arrivée sur le chemin constitue un moyen de contrôle pour lui.

Ex: **I**



La distance de la 3 à la 4 est trop importante pour un déplacement à la boussole suffisamment précis. Il est **préférable** de rejoindre la route à la boussole, savoir que lorsqu'on rencontrera la route on tournera à droite. Au carrefour l'on mesurera l'azimut pour atteindre la balise 4.





Dans les 2 exemples ci-contre, il s'agit d'un déplacement à la boussole. Si l'on mesure l'azimut en visant directement la balise, on risque une déviation volontaire de son déplacement soit à droite, soit à gauche.
Dans le cas **J**, on se retrouve sur le chemin et rien ne nous permet de penser que la balise se trouve sur notre gauche ou sur notre droite.
Il est donc préférable, lors de la mesure de l'azimut d'effectuer une correction volontaire : dévier vers la gauche et tourner à droite en arrivant sur le chemin.
Dans l'exemple **K**, la déviation se fera obligatoirement sur la droite de la balise pour retrouver d'abord le chemin.

sommaire

A PROPOS DE L'ANIMATION DES SITUATIONS ...

Vous trouverez ci-dessous, à titre d'exemple, une description d'une mise en œuvre possible de la situation *"Chasse aux objets "*au cycle 1 page 23.

Notre objectif n'est pas de fournir un "modèle" mais, à partir d'un "exemple", de mettre en évidence :

- la nature des observations possibles, des réponses des enfants et le souci de leur interprétation possible de la part de l'enseignant.
- les interventions possibles de l'enseignant à partir de ces observations.

Les enseignants sauront, avec chacune des situations proposées, adapter une attitude conforme à ces intentions à partir de leurs représentations propres.

CHASSE AUX OBJETS Cycle 1 page 23

sommaire

Situation proposée	Observations	Interprétations possibles / Evolutions
1. Des objets ont été placés dans la cour de l'école en utilisant les différents repères possibles (haie, escalier, gouttières...) Consigne: "Rapporter le plus possible d'objets"	• Une certaine excitation des enfants • Effets de groupe (on va là où sont les autres) • On "saute" d'un secteur à un autre (pas d'organisation dans la recherche) • Certains vont directement à des endroits possibles • D'autres se contentent d'un seul objet. • Quelques-uns uns n'en ont aucun.	• Une situation nouvelle, des objets "cachés", la forme jouée... soulève à la fois l'intérêt mais peut aussi nuire à la réflexion. • Quelle idée ont-ils des endroits possibles (notion de repère topologique) ? L'envie de trouver (domination des aspects affectifs) l'emporte sur l'organisation de la recherche. • L'utilisation demandée de cet espace, pourtant connu, est inhabituelle.
2. Bilan de la recherche : "Qui en a le plus ?" "Comment avez-vous procédé ?" • " Est-ce préférable d'aller là où il n'y a personne ? Pourquoi ? " • "Où les avez-vous trouvés ?" • "là-bas... peux-tu préciser ? "	• " j'ai commencé par les W.C et j'ai fait le tour de la cour" "je suis allé là où il n'y avait personne" • "là-bas..." • " à côté du préau ..."	• Importance de faire verbaliser afin de susciter une évocation mentale différée de l'action. N.B: Par manque du vocabulaire approprié, la verbalisation peut être difficile chez les plus jeunes mais l'important est cet effort de représentation mentale.

3.Situation identique et pour cela nécessité de replacer les objets. " allez remettre les objets aux endroits où vous les avez trouvés"	• des hésitations... • Ceux qui n'avaient pas d'objets suivent leurs camarades... • Après avoir placé leurs objets, certains observent leurs camarades	• difficulté à se souvenir • Prise de conscience des repères possibles • Ces enfants sont déjà dans la phase de jeu...pour en tirer profit.
4. Même consigne qu'en 1.	Quelle évolution des comportements ? (particulièrement ceux qui n'avaient rien trouvé la première fois) • l'organisation de la recherche (individuellement, par rapport aux autres)	
5.Bilan de la recherche : " qui en a le plus ?" "qui en a plus que tout à l'heure ?" "qui en a moins ?" "Pourquoi ?"	• "j'ai cherché là où il n'y avait personne " • "je suis allé à la gouttière puis, etc. " • "j'en ai moins parce que d'autres étaient passés avant moi, ..."	On peut constater ainsi des éléments permettant de mesurer les progrès réalisés : • une autre "lecture" de la cour • la notion de repère topologique • l'organisation de la recherche

BIBLIOGRAPHIE

sommaire

Les premières notions spatiales chez l'enfant ⇨ M. Laurendeau – A. Pinard (Delachaux – Niestlé).

Essai de réponses « L'Orientation » ⇨

ABC de l'Orientation ⇨ Jacques Bruneau – Serge Testevuide (DRJS Basse Normandie).

L'Orientation en Plein Air ⇨ Equipe des conseillers pédagogiques de l'Orne (Ligue Française de l'Enseignement et de l'Education Permanente – CAEN).