Fiche d'orientation 4

VRAI OU FAUX ?

Objectif : s'orienter à l'aide d'un plan pour se déplacer dans un espace connu
Guidage : plan

Matériel : des pots de yaourts, des pots de petits suisses ou des capsules, des plans

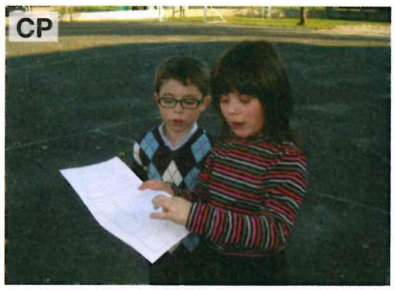
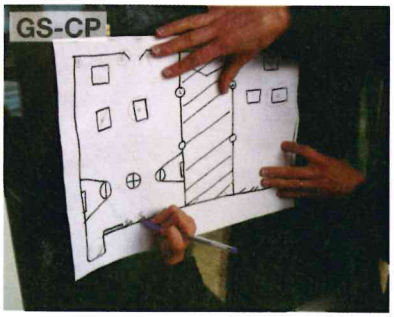
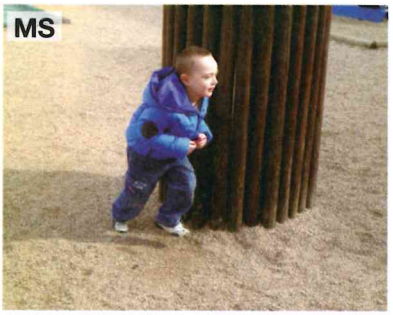
Espace de jeu : la cour de l'école ou un autre environnement familier
Parcours en étoile

DISPOSITIF

Il s'agit de trouver des petits objets cachés par l'adulte ou par des enfants dans un espace vaste et connu.
Le plan indique plus d'objets à trouver (« intrus ») qu'il n'y en a dans l'espace réel. De plus, pour un endroit donné (le portail de l'école ou le bac à sable), il y a deux indications sur le plan, dont une seule est vraie (le côté droit ou gauche du portail, devant ou derrière le bac à sable). Il s'agit donc de retrouver un objet donné grâce aux indications du plan. Il faut ensuite entourer sur le plan l'emplacement « vrai » qui correspond au positionnement réel sur le terrain.

DÉROULEMENT

Les enfants sont par deux, avec un plan par binôme, et ne doivent pas se séparer. Les objets à trouver (balises) peuvent être des pots de yaourt, de petits suisses, des capsules de bouteilles retournées au fond desquelles sont inscrits une lettre, un chiffre ou un symbole. Il y a au moins autant de balises sur le terrain que de binômes.
Chaque binôme revient faire contrôler par l'adulte le code qu'il a reporté sur le plan avant de chercher un autre objet. L'adulte reste au point de regroupement. Il incite les enfants à expliquer avant la recherche où ils pensent que les objets ont pu être cachés. Au retour, il vérifie le code trouvé.

ÉVOLUTION

Un binôme est chargé d'aller poser un objet à l'endroit indiqué sur le plan, selon la formule « vrai / faux » (deux positionnements possibles). Il entoure sur le plan l'emplacement choisi.
Un autre binôme attend près du point de regroupement (sans regarder le déplacement du premier). À l'aide du plan, le deuxième binôme valide où non l'emplacement indiqué par le premier binôme.