

Activités d'orientation - Situations pédagogiques

La rose des vents

Principe : il s'agit pour l'élève de placer des indices (cartons de coordonnées cardinales) dans des espaces localisés, reconnus et orientés par rapport à un nord virtuel donné par l'enseignant.

Compétences travaillées : Courir et s'orienter par rapport aux indices

But du jeu : amener un maximum d'étiquettes dans les plots correspondants.

Organisation matérielle:

Des directions, formalisées par des plots, sont disposées sur un terrain d'environ 10mx10m. D'autres plots, d'une autre couleur, sont disposés encore à l'extérieur et sont affectés chacun à une équipe. Dans ces plots d'équipes sont placés des cartes portant une direction (N ; S ; E ; O ; NE ; NO ; SE ; SO) ou des fausses directions (NS ; EO ; ES ; ON). Une « poubelle » peut être formalisée par un plot fixe ou une personne qui se déplace.

Déroulé : par équipe de 4, chaque joueur prend une carte, identifie la direction, et doit la déposer dans le plot correspondant. Puis il revient à son plot d'équipe et réitère cette action. Chaque joueur agit simultanément. Les « fausses cartes » sont à apporter à la poubelle mobile.

Fin du jeu : l'équipe qui a placé toutes les cartes en premier crie « stop », mettant fin au jeu pour tous.

Décompte des points : chaque carte « non jouée » et chaque carte « mal déposée » retire un point du total.

Variables didactiques : dimension du terrain, nombre de points cardinaux, rôles dans l'équipe (jeux simultanés ou alternés, ou rôles complémentaires), droit de corriger ou non un carton, présence de faux cartons ou non, poubelle mobile ou fixe, collaboration autorisée ou non, ...

Matériel à imprimer	- Etiquettes rose des vents	
Vidéo 1 (présentation rose des vents)	Vidéo 2 (jeu avec 4 points cardinaux rose des vents)	Vidéo 3 (échanges entre élèves rose des vents)