

Compétence en cycle 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés		Nom : Le labyrinthe	Activité : S’orienter
Objectif d’apprentissage : Se déplacer dans un espace connu et aménagé en prenant des repères. Représenter le chemin parcouru.			
Descriptif de la tâche :			
But	Chercher un dessin caché sous un plot, en s’orientant dans un labyrinthe (constitué de plots), à l’aide d’une feuille de route indiquant l’emplacement du dessin. Tracer le chemin parcouru par son partenaire.		
Dispositif	Dans la cour ou un gymnase, disposer une quarantaine de plots en quadrillage, représentant un labyrinthe. Sous chacun d’eux, placer un dessin (ou une image). Répartir les élèves en binôme et distribuer, à chaque équipe, une feuille où sont représentés tous les plots. Sur chaque plan, un plot est entouré, un élève dans chaque binôme doit entrer dans le labyrinthe pour trouver le dessin caché et le rapporter ; il doit emprunter le même chemin à l’aller et au retour. Le deuxième élève dessine l’itinéraire suivi par son partenaire sur la feuille de route (plan du labyrinthe).		
Consigne	« Vous êtes en équipe de 2. Chaque équipe a un plan représentant le labyrinthe de plots. Un plot est entouré pour vous indiquer l’endroit où est caché le dessin que vous devez trouver et rapporter. L’un d’entre vous doit entrer dans le labyrinthe pour chercher le dessin caché sous le plot et revenir par le même chemin. Pendant ce temps, votre partenaire vous observe et dessine votre chemin sur le plan. »		
Critères de réussite	Trouver l’emplacement du dessin caché. Emprunter le même chemin à l’aller et au retour dans le labyrinthe. Tracer l’itinéraire sur la feuille de route.		

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Pour progresser
<ul style="list-style-type: none">- se construire une représentation mentale de l'espace aménagé- se repérer sur un plan simplifié- mémoriser son parcours (aller = retour)- passer de l'espace vécu à l'espace représenté	<u>Pour l'élève qui entre dans le labyrinthe :</u> <ul style="list-style-type: none">- soulève tous les plots ou se promène dans le labyrinthe car il ne fait le lien entre son plan et l'espace aménagé →-ne prend pas le même chemin à l’aller et au retour, à cause des repères qui sont différents en raison du demi-tour → <u>Pour l'élève qui trace le chemin :</u> <ul style="list-style-type: none">- n’a pas réussi à mémoriser l’itinéraire de son camarade →- n’a pas su tracer le chemin parcouru →	<ul style="list-style-type: none">-réaliser une maquette en classe et utiliser un petit personnage pour rechercher le chemin le plus rapide-imposer des repères visuels à l’aller pour les retrouver au retour (taille ou couleur des plots)-verbaliser pendant l’action du partenaire (en utilisant le lexique topologique)-utiliser une maquette pour retracer l’itinéraire

Trame de variance	
Simplifier <ul style="list-style-type: none">- réduire le nombre de plots : de 20 à 30 afin de limiter l’espace quadrillé- disposer les plots par couleur (lignes et/ou colonnes) pour faciliter le repérage	Complexifier <ul style="list-style-type: none">- augmenter le nombre de plots- imposer des points de départ pour obliger l’enfant à orienter son plan différemment- annoncer son parcours à son camarade avant de le faire- rapporter plusieurs dessins- limiter le temps de recherche
Sécurité <ul style="list-style-type: none">- L’enseignant se place à un endroit où il peut observer tous les élèves en action- Prévoir un signal sonore de regroupement	Evaluation L’élève sait passer de l’espace vécu à l’espace représenté et inversement