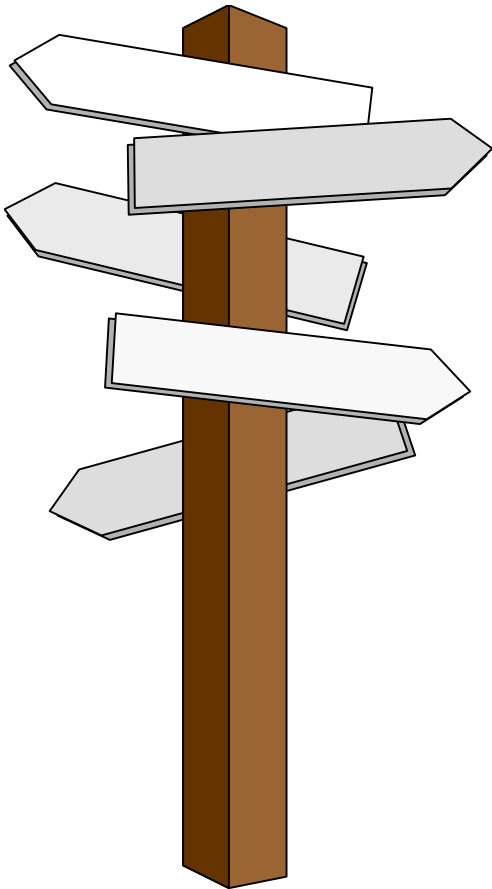


« Les activités de pleine nature (...) sollicitent la coordination des actions, l'anticipation, l'adaptation aux éléments de variation du milieu ; elles permettent d'apprécier le risque, d'utiliser des repères dans l'espace et dans le temps. »



CYCLE 3

La course d'orientation, c'est se déplacer dans un espace pour y trouver des balises positionnées au préalable par autrui, ce, à partir d'un document support et en un minimum de temps.

Variables à utiliser

- le type d'espace
- le type de support
- la forme de guidage
- le temps imparti

SAVOIRS	TYPE DE SAVOIRS	ESPACE INVESTI	TYPE DE GUIDAGE	TYPE DE SUPPORT	PAGES
Mémoriser des repères Construire un itinéraire	Méthode	Cour Groupe scolaire	Objets remarquables	Plan simple	8 - 9
Passer de repère à codage	Méthode	Milieu semi-naturel varié	Eléments photographiés angle de vue	Plan minimal Photos	10 - 11
Coder - Communiquer	Méthode	Espace élargi Milieu naturel	Eléments remarquables	Carte simplifiée « vers un codage »	12 - 13
Etablir des rapports entre les distances	Notions	Espace dégagé : cour, stade ou jardin public Espace élargi	Guidage à vue , balises	Plan Carte avec échelle	14 - 15 16 - 17
Etablir des correspondances terrain / plan	Notions Méthode	Espace élargi - Parc forestier	Objets , parcours jalonné	Plan codage conventionnel	18 - 19
Identifier des directions	Notions	Espace élargi connu puis Milieu naturel	Directions et à mémoriser	Schéma de terrain	20 - 21
Elaborer des stratégies pour gérer son énergie	Habiletés motrices Méthode	Espace élargi Parc	Mains courantes lisibles	Plan Codage existant	22 - 23
Gérer son affectivité	Attitude	1° sortie en milieu inconnu Parc forestier	Temps de reconnaissance de la zone, mains courantes	Carte simplifiée Codage conventionnel	24 - 25
Utiliser la boussole	Notion	Espace élargi	Boussole		26 - 27
Discriminer des indices	Méthode	Milieu naturel	Eléments remarquables Boussole	Carte de C.O Terminologie de C.O	28 - 29

LOGIQUE DE CONSTRUCTION D'UNE SITUATION INITIALE

DETERMINER LES OBJECTIFS

- Permettre aux maîtres
- ☞ d'utiliser une activité nouvelle à son niveau de connaissance.,
 - ☞ d'aider les enfants à se faire une représentation de l'activité.
 - ☞ de permettre au maître de cerner les comportements des enfants en s'appuyant sur 4 Macro-indicateurs

⇒ Le type d'espace investi

⇒ Le type de guidage pris en compte

⇒ Le type de support proposé aux enfants

⇒ Le temps imparti.

ESPACE INVESTI

Selon le degré de nouveauté pour l'enfant, voire pour le maître,

*D'un espace familier élargi,
ayant des cheminements non repérables à vue,
et suffisamment vaste pour qu'une dépense
énergétique puisse être envisagée*

(groupe scolaire, complexe sportif, parc).

à

Un espace inconnu

(complexe sportif, parc, forêt, pleine nature.)

TEMPS IMPARTI

La pression temporelle doit être prise en compte dans chacune des tâches.

Elle peut apparaître sous différentes formes : chronométrage, faire plus vite que

C'est un facteur de complexification.

TYPES DE GUIDAGE

De cheminements réalisables à partir de repères artificiels très visibles
(rubarise, tracé au sol, fléchage, etc.....)

à

des cheminements, choisis par les élèves, réalisés à partir d'un repérage plus discriminatif

mains courantes: pistes de stade, murs, grillage, sentiers, lignes électriques

points remarquables: tas de pierres, arbres, souches etc....

accidents géographiques: fossés, abrupts, ravins, etc...

points virtuels: usage de la boussole.

TYPES DE SUPPORTS PROPOSES

De supports figuratifs construits en classe et propres au groupe

(plans de cour, de parc, ...)

à

Des plans répondant à une symbolisation conventionnelle

(carte d'orientation, scolaire ou fédérale)

SITUATION INITIALE A

OBJECTIFS GENERAUX

- ☞ Donner aux élèves une représentation de l'activité
- ☞ Les conduire à utiliser des outils spécifiques
- ☞ Permettre au maître de s'approprier un type d'organisation
- ☞ Permettre au maître d'identifier les niveaux de pratique

REMARQUES DIVERSES

Vocabulaire

Balise : repère placé sur le terrain (carton de couleur, plaque de bois , trièdre , ...) en un point remarquable , identifié sur la carte sous forme d'un cercle et qui possède un code propre (pince, pictogramme, tampon, gommette,...)

Fiche de route : ♦ enchaînement ordonné des parcours pour chaque binôme.

- ♦ recueil de codes de balises

Plans : ⇒ **élève** ▪ plan simplifié d'un espace élargi sur lequel sont positionnées les 4 balises d'un même parcours.

⇒ **maître** ▪ plan général faisant apparaître l'ensemble des balises composant les différents parcours.

Poinçonner la balise : prouver son passage à la à l'aide du moyen de contrôle propre .

Fiche de contrôle pour chaque parcours :

comprend les différents codes ordonnés pour chaque parcours.

QUELQUES SAVOIRS

Habilités motrices	Se déplacer sous pression temporelle
Méthode	Lire des indices pour agir, orienter le plan
Attitude	Accepter la règle
Notions	Direction, distance

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place simultanément poser les balises (4 fois 4 balises) de formes et/ou de couleurs différentes et remplir la fiche de contrôle.

Outils préparer l'ensemble des outils nécessaires à la séquence
⇒ 1 fiche de route par binôme
⇒ les plans • 4 pour chaque parcours (2 exemplaires de plus que le nombre de binômes)
⇒ 1 fiche de gestion classe

Gestion de la séquence ⇒ Annoncer le plan général de la Séquence en classe et y présenter les outils.

- ⇒ Diviser la classe en binômes
- ⇒ Assurer la sécurité

Retour bilan / évaluation

SITUATION INITIALE B

OBJECTIFS GENERAUX

- ☞ Permettre aux élèves de se construire une représentation de l'activité
- ☞ Les conduire à se construire des outils spécifiques
- ☞ Permettre au maître de s'approprier un type d'organisation
- ☞ Permettre au maître d'identifier les niveaux de pratique

REMARQUES DIVERSES

Vocabulaire

Poste : Endroit caractéristique du terrain où l'on pose la balise.

Leur numérotation sur la carte débute par convention au n° 31 et est indépendante de l'ordre de passage

Symbolisation : représentation conventionnelle d'emplacements caractéristiques

△ départ ○ Arrivée

○ position du poste (la balise est au centre du cercle et doit être visible)

Main courante : déplacement simple s'appuyant sur des lignes remarquables

Conseils par rapport à la tâche

▲ pas de distance supérieure à 200 m

entre 2 balises.

▲ dans la disposition des balises, tenir compte des mains courantes et des repères disséminés.

QUELQUES SAVOIRS

Habiletés motrices

Se déplacer sous pression temporelle

Méthode

Identifier des points remarquables

Attitude

Prendre le temps de lire la carte avant de s'élancer

Accepter la règle

Notion

Direction - Distance

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place simultanément poser les balises et remplir la fiche de contrôle général

Outils préparer l'ensemble des outils nécessaires à la séquence
⇒ 1 feuille de route indiquant l'ordre de passage imposé au poste particulier à chaque binôme

⇒ 1 fiche de contrôle général ⇒ 1 carte par binôme

⇒ 1 fiche d'organisation d'enchaînement des postes

Gestion de la séquence ⇒ Donner en classe le déroulement de la séquence et y présenter les outils.

⇒ Diviser la classe en binômes, attribuer à chacun 1 carte , 1 feuille de route.

⇒ Différer le moment du départ du moment de distribution des outils pour permettre la lecture et la prise d'indice.

Retour bilan / évaluation

OUTILS POUR LE MAITRE

OUTILS POUR L'ELEVE

TACHE

PLAN GENERAL

(1 exemplaire)

PLAN DE PARCOURS INDIVIDUEL

(12 exemplaires)

idem

FICHE DE CONTROLE GENERAL

GRAND FORMAT

FICHE DE ROUTE

(par binôme)

Ensemble des poinçons des balises sur le plan

BALISES			
31	32	33	34
35	36	37	38
39	40	41	42

Ensemble des balises dans un ordre différent selon l'organisation d'enchaînement des postes

BINOME			
Heure arrivée			
Heure départ			
		Temps mis	

BUT : Poinçonner dans l'ordre toutes les balises dans un minimum de temps.

CONSIGNES : Après avoir noté l'heure de départ, par 2 vous réalisez un parcours pour trouver le plus rapidement possible , dans l'ordre indiqué par la feuille de route les 12 balises portées sur le plan.

Relevez le code correspondant aux balises trouvées que vous laisserez en place.

Notez votre heure d'arrivée ,

Calculez le temps mis et validez votre fiche de route.

CRITERES DE REUSSITE

- ① Nombre de balises trouvées
- ② Temps réalisé

FICHE D'ORGANISATION D'ENCHAINEMENT DES POSTES

SITUATION INITIALE B

OBJECTIFS

- ☞ Permettre aux élèves de se familiariser avec la prise de repère sur le plan
- ☞ **Mémoriser ces repères**
- ☞ Les mettre en relation avec les éléments du terrain

QUELQUES SAVOIRS

Habilités motrices

Courir en prenant des informations visuelles éloignées.

Méthode

Mémoriser

Attitude

Accepter les règles

Notion

Direction

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- l'élève récupère l'élément du puzzle après une seule lecture de carte
- l'élève revient plusieurs fois prendre des informations avant de récupérer l'élément du puzzle
- l'élève part à l'aveuglette et explore l'espace de façon aléatoire

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place ♦ Construire 3 parcours de 4 postes repérés par des éléments distincts : cerceaux , cônes , caissettes , ...
♦ Y déposer les enveloppes d'éléments du puzzle.
1 enveloppe avec 2 éléments semblables par poste.

Outils

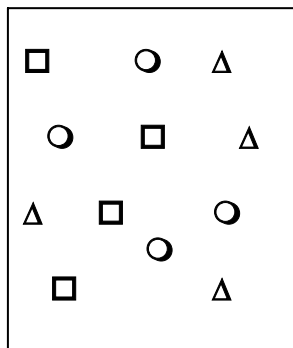
préparer

- ⇒ 1 plan proposant 2 parcours numérotés par binômes.
- ⇒ 24 puzzles réalisés à partir de 3 cartes postales, chacune reproduite 8 fois. Chaque support sera coupé en 4 morceaux et chacun sera réparti dans des enveloppes différentes.

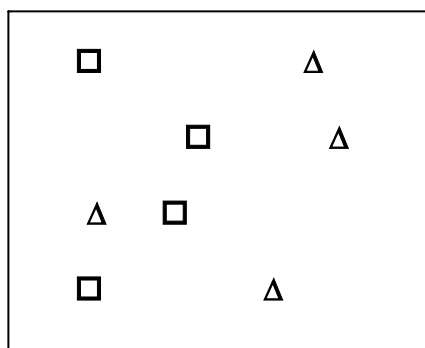
Gestion de la séquence

- ⇒ Diviser la classe en binômes.
- ⇒ Gérer le temps.

PLAN DU MAITRE



PLAN DU BINOME



TACHE 1

BUT : L'équipe doit récupérer les 4 éléments de 2 puzzles différents le plus rapidement possible.

CONSIGNE : Au sein de l'équipe ,chacun s'étant attribué un parcours, et après avoir consulté le plan ,aller chercher , alternativement dans l'ordre indiqué sur celui-ci , 1 élément du puzzle puis revenir le donner à son partenaire qui le collera sur la fiche de contrôle. Faire de même pour les 3 éléments restants.

La fiche de route et le plan restent au point de départ.

Quand le puzzle est complet , le second coureur procède de même sur son propre parcours.

CRITERES DE REUSSITE : Mon équipe reconstitue les deux puzzles en moins de minutes.

VARIANTES

⇒ **Tâche 2** Même but mais modalités de récupération différentes

On mémorise 2 balises au point de départ , on part à la recherche des 2 éléments correspondants . On trouvera et consultera à l'emplacement de la 2° balise le plan concernant la recherche des 2 derniers éléments du puzzle.

⇒ **Tâche 3** Même but mais utilisation différente du support

On réalise un parcours de 4 balises avec le plan en main afin de repérer celles-ci. De retour au point de départ , on effectue le parcours à l'envers afin de récupérer les éléments du puzzle.

COUR GROUPE SCOLAIRE

OBJECTIFS

- ☞ **Permettre aux élèves de passer de repère à codage.**
- ☞ Mettre en relation la nature d'un repère et sa représentation codée (vécu / représenté)
- ☞ Mettre en place une légende simple et complète

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- Erreur de discrimination d'un poste sans mise en relation de plusieurs repères
- Incertitude dans les choix liée à une méconnaissance de la terminologie (vocabulaire spécifique).

QUELQUES SAVOIRS

Habiletés motrices

Se déplacer sous pression temporelle

Méthode

Etablir dans l'action la correspondance entre des éléments du terrain (postes) et leur représentation codée

Attitude

Vérifier constamment la concordance entre terrain et représentation

Notion

Direction - Distance - Orientation du plan

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Avant la séance Déterminer et photographier une série d'environ 30 postes dans un espace familier.

Remarque : La prise de vue doit intégrer + ou - d'indices facilitant l'identification du poste.

Mise en place Disposer sur chaque poste photographié une enveloppe comportant le code déterminé.

Outils Pour chaque paire ⇒ 1 plan (cheminements, limites, zones) avec le cadre légende.

⇒ 6 photos de postes différents ⇒ 6 enveloppes avec code

Pour la classe ⇒ un codage légendé comportant l'ensemble des repères.

Gestion de la séquence Donner le matériel à chaque paire.

Donner le signal de départ et relever le temps mis.

Organiser les échanges pour validation.

Retour bilan / évaluation En classe, comparer les codes relevés pour chaque poste et établir collectivement la légende

TACHE 1

TACHE 2

BUT : A partir d'un plan comportant 6 balises et dans le temps imparti, compléter individuellement la légende.

	Nature	Code
<u>poste 1</u>	banc	?
<u>poste 2</u>	?	✦
.....		

CONSIGNES : A l'emplacement de chaque poste retrouver la balise et reporter sur la légende l'élément manquant.

CRITERES DE REUSSITE : Je fais un relevé correspondant à la légende témoin.

MATERIEL : par élève ⇒ 1 plan comportant 6 balises
⇒ 1 plan légendé témoin

BUT : A partir de photos identifiant des postes de nature différente et d'un plan minimal trouver tous les postes et le code s'y rattachant. Les positionner sur le plan et compléter la légende, le tout dans le temps imparti.

CONSIGNES : Le plus rapidement possible en moins de .. minutes, par 2 ,réaliser le parcours correspondant aux postes identifiés par les photos.Y trouver un code et le reporter sur la légende de la carte en indiquant la nature du poste.

CRITERES DE REUSSITE : Je réalise un codage légendé correspondant au codage légendé témoin

MATERIEL: par groupe

⇒ 6 photos identifiant les postes choisis (arbre isolé, banc, poubelle, jeux,...) par groupe.

⇒ 1 plan sommaire comportant uniquement les limites, cheminements et zones de l'espace investi.

VARIANTE

Identique à la tâche précédente mais organisée de telle façon qu'au retour de chaque groupe, on échange les plans et que le codage légendé ainsi que le positionnement des postes soient validés par l'autre groupe.

MILIEU SEMI-NATUREL VARIE

OBJECTIF ➔ **Coder / Communiquer :**

permettre aux élèves d'élaborer un parcours d'orientation en utilisant le code conventionnel pour le communiquer aux autres.

REMARQUES DIVERSES

Espace : Choisir un site sans danger ayant une configuration intéressante. tous les parcours doivent se situer autour du point de départ et revenir à celui-ci. (distance maximale d'un parcours ⇒ 500 m)

Elaboration d'un parcours : Les symboles doivent être connus des élèves (code donné en référence)

Exemple : arbre isolé X (vert)
 bâtiment ■

QUELQUES SAVOIRS

Habiletés motrices : Se déplacer sous pression temporelle

Méthode : **Mettre en relation différents indices pour valider un codage**

Attitude : Se sentir responsable des choix effectués
Ne pas se décourager et accomplir le parcours complet pour confronter les points de vue.

Notions : Vocabulaire et code conventionnels.
Distance, directions , points cardinaux

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- le rôle complémentaire de chacun
- la relation effective carte / terrain
- la confrontation avec argumentation à l'arrivée.

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place : Baliser 6 parcours de couleurs différentes (papier crépon)

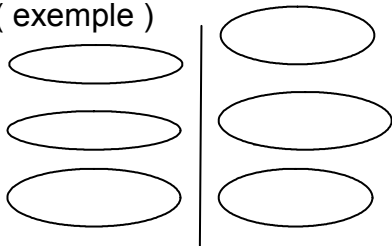
Outils : ⇒ 6 cartes avec parcours surligné ⇒ 6 feuilles de route
 ⇒ 6 feuilles de contrôle ⇒ 1 fiche de gestion de la classe

Gestion de la séquence : En classe, donner le déroulement de la séquence et présenter les outils. Diviser la classe en équipes de 4. A l'issue du temps 1 , échange des documents codés avec une autre équipe pour valider .Au coup de sifflet, tout le monde revient même si le parcours n'est pas terminé.

Bilan / évaluation : En classe, donner la parole aux groupes pour qu'ils puissent annoncer leurs choix, leurs problèmes et leurs solutions.

OUTILS POUR LE MAITRE

Plan général avec les 6 parcours
(exemple)



Départ et arrivée

OUTILS POUR L'ELEVE

Temps 1

Plan avec parcours surligné
+ feuille de route

Temps 2

Plan avec feuille de route
(partie 2)

TACHE

Temps 1

BUT : Sur un parcours imposé par des jalons de même couleur, poser 4 balises sur des éléments remarquables et les positionner suivant le code sur votre plan.

CONSIGNES : ① Par 4 , le plus rapidement possible, effectuer votre parcours (chaque équipe aura une couleur différente) et repérer 8 ou 10 éléments remarquables (susceptibles d'être des postes).

② A l'aide de la carte, visualiser le parcours effectué et négocier le choix des 4 postes en les répartissant de façon équilibrée.

③ Aller les poser sur le terrain, les positionner en utilisant le code conventionnel et poinçonner la feuille de contrôle à ce moment-là.

Temps 2

BUT : Par 4 , dans un minimum de temps, effectuer un parcours comprenant 4 balises à trouver.

CONSIGNES : Par 4 , en un minimum de temps, effectuer votre parcours. Poinçonner votre feuille de route à chaque balise. Chaque emplacement de balise devra faire l'objet d'une critique avec argumentation (d'accord , pas d'accord avec le code et pourquoi)

CRITERES DE REUSSITE : Je dispose les 4 balises sur des éléments suffisamment remarquables pour que l'équipe qui valide en retrouve au moins 3.

VARIABLES : Chaque groupe a 2 fausses balises à poser.

**ESPACE ELARGI
PARC FORESTIER**

OBJECTIFS

Permettre aux élèves **d'établir des rapports entre les distances**

- ☞ de saisir les rapports entre les mesures
- ☞ de construire un moyen de mesure
- ☞ d'appréhender l'incidence de l'échelle et du relief sur la mesure

REMARQUES DIVERSES

Vocabulaire

Parcours en étoile : balises disposées autour d'un point central

QUELQUES SAVOIRS

Habiletés motrices Se déplacer en utilisant sa foulée comme instrument de mesure.

Méthode Emettre des hypothèses et les valider. Justifier ses choix.

Attitude Coopérer.

Notion **Mesurer les distances. Mettre en relation : Distance / Relief et Distance / Echelle**

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place Disposer les 8 balises identifiées de A à H en étoile à une distance de 30 à 100 m du point central sur des postes à vue.

Outils préparer l'ensemble des outils nécessaires à la séquence :

- ⇒ 1 fiche de route par binôme contenant un tableau de contrôle / éloignement des balises(tâche 1).
- ⇒ 1 fiche individuelle contenant un tableau de correspondance: distances / nombre de foulées / allures (tâche 2).

Gestion de la séquence ⇒ En classe, donner le déroulement de la séquence et présenter les outils
⇒ Diviser la classe en binôme
⇒ Faire verbaliser les stratégies utilisées afin d'en identifier les limites, la fiabilité.

Retour bilan / évaluation

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- Conservation de l'allure
- Régularité de l'allure adoptée
- Utilisation du trajet retour pour vérification
- Confrontation des résultats entre les deux partenaires

OUTILS POUR LE MAITRE

FICHE DE VALIDATION

Nom de la balise	A	B	C	D	etc
Code	⊙	◉	▲	□	...
Distance	30	40	60	70	...

OUTILS POUR L'ELEVE

FICHE DE ROUTE PAR BINOME

FICHE INDIVIDUELLE

TACHE 1

BUT : Par 2, le plus rapidement possible, réussir à mettre dans l'ordre 8 balises par rapport à leur éloignement du point central.

CONSIGNES : Par 2, **en restant au point de départ** proposer l'ordre dans lequel vous rangerez les balises de la plus proche à la plus éloignée, le porter sur la feuille de route. Puis, en dénombrant les foulées à partir du point de départ, aller poinçonner chaque balise. Ecrire votre nouvelle proposition après deux essais. Terminer avant x minutes.

CRITERES DE REUSSITE :

J' ai rangé les balises dans le bon ordre .
J' ai mis moins de x minutes .

TACHE 2

BUT : Trouver et stabiliser le nombre de foulées nécessaires à la réalisation d'une distance donnée.

CONSIGNES : Effectuer 6 passages sur chacune des distances référées et comptabiliser les doubles foulées. Utiliser ces résultats pour trouver la distance des 2 autres balises (voir tableau B).

CRITERES DE REUSSITE : Je trouve la distance en mètres des 2 autres balises.

**ESPACE DEGAGE ET CLOS
JARDIN PUBLIC COUR STADE**

REMARQUES DIVERSES

- Possibilité de prévoir les postes chez soi (utilisation de l'échelle).
- Passage de l'échelle 1/1000° à l'échelle 1/2000° par une réduction à 50°/° à la photocopieuse.
- Faire apparaître l'unité égale à 10 m sur chacun des plans.

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

TACHE 3

- L'élève se rend 2 fois à la même balise.
- Il réalise les parcours de façon successive.
- Il met en place une stratégie qui montre qu'il superpose les 2 supports.

VARIANTE

- L'élève s'efforce de conserver 1 allure régulière .

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

TACHE 3

Mise en place Disposer les 7 balises et les répartir sur 2 plans: 4 sur le plan 1/1000°, 4 sur le plan 1/2000° dont 1 commune sur les 2 plans .

Outils Préparer : ⇒ 1 plan général ⇒ 2 plans pour chaque binôme (un à chaque échelle portant chacun 4 balises); ⇒ 1 fiche individuelle de correspondance distances/ balises.

Gestion de la séquence

- ⇒ Diviser la classe en binômes et distribuer les plans .
- ⇒ Avant de partir, émettre des hypothèses: estimation de distances.

Retour bilan / évaluation Au retour en classe, faire mettre en évidence la permanence des distances sur le terrain et la variabilité de la représentation en fonction de l'échelle.

VARIANTE

Mise en place Prévoir un terrain avec suffisamment de dénivelés. Positionner les balises sur le plan en conservant des distances équivalentes entre elles. Aller valider sur le terrain les distances réelles.

Outils .: ⇒ 1 plan par élève ; ⇒ 1 fiche de route individuelle;

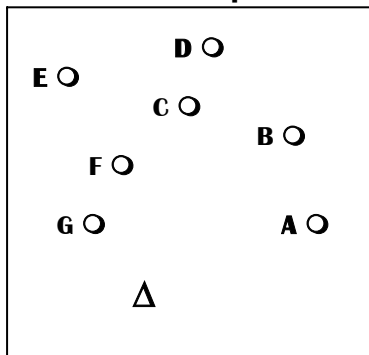
Gestion de la séquence

Retour bilan / évaluation Mise en relation des résultats obtenus. Les indications du plan sont-elles suffisantes pour déterminer la distance parcourue ? (prise en compte du relief ➤ courbes de niveau)

OUTILS POUR LE MAITRE

PLAN au 1/1000°

tâche 3 Terrain plat



PLAN au 1/1000°

tâche 4 Terrain vallonné

FICHE DE CONTROLE

AB	BC	CD	DE	EF	FG
130	250	80	10	200	170

OUTILS POUR L'ELEVE

2 PLANS à des échelles différentes

1/1000°

1/2000°

PLAN DE PARCOURS individuel

identique plan au 1/1000°

FICHE DE ROUTE par élève

Distance AB BC CD DE EF FG

Classement						

TACHE 4

BUT : Par 2, réaliser un parcours de 7 balises non visibles du point de départ, le plus rapidement possible. Déterminer les distances qui séparent 2 balises et les ranger par ordre décroissant.

CONSIGNES : D'après les 2 plans fournis à des échelles différentes, **faire des hypothèses** pour les distances entre 2 balises, proposer un ordre. Puis valider en utilisant l'étalonnage par double foulée.

Remplir le tableau de correspondance.

Terminer en x minutes.

CRITERES DE REUSSITE : Je peux dire à 2 m près la distance qui sépare 2 balises. J'ai terminé en moins de x minutes

VARIANTE

BUT : Seul, réaliser un parcours de 7 balises en terrain varié, le plus rapidement possible. Déterminer les distances qui séparent 2 balises, les ranger par ordre croissant.

CONSIGNES : Le plus rapidement possible, individuellement, se rendre de balise en balise, en utilisant la double foulée. Remplir la feuille de route et le tableau de correspondance.

CRITERES DE REUSSITE : J'ai effectué mon parcours en moins de x minutes. J'ai trouvé à 2m près les mêmes distances que celles de la fiche de contrôle.

**ESPACE ELARGI
PARC FORESTIER**

OBJECTIFS

Permettre aux élèves:

- ☞ d'observer et reconnaître des éléments significatifs du paysage,
- ☞ de se situer sur un trajet imposé.
- ☞ **d'établir les correspondances entre le terrain et le plan.**

REMARQUES DIVERSES

Vocabulaire

Points d'attaque : éléments remarquable à proximité d'un poste. Point sûr à partir duquel on peut aborder un poste.

Elaboration du plan et du parcours :

- Les symboles doivent être connus des enfants
- Les balises seront placées sur des éléments particuliers du paysage et aux changements de direction.
- Le plan doit refléter le terrain sans détails difficiles à interpréter.

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- Variabilité du descriptif
- Orientation du plan en fonction de la progression.
- Pertinence du positionnement de la balise par rapport au point remarquable.
- Le rôle complémentaire de chacun, la mise en commun pour une meilleure efficacité

QUELQUES SAVOIRS

Habiletés motrices Se déplacer sous pression temporelle.

Méthode Lire les éléments du terrain et les mettre en correspondance avec leur représentation sur le plan.

Attitude Coopérer pour optimiser l'efficacité.

Notion S'approprier le codage cartographique.
Identifier les mains courantes et les points d'attaque.

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place jalonner le parcours avec les fanions. Poser les balises assorties de leur code de telle façon que leur numéro soit bien visible.
(Exemple: A31 -- en 1783)

Outils préparer l'ensemble des outils nécessaires à la séquence :
⇒ 1 plan général ⇒ 2 plans de validation (balises paires, balises impaires)
⇒ 1 fiche de gestion de classe ⇒ 1 fiche de validation par binôme.

Gestion de la séquence ⇒ En classe, donner le déroulement de la séquence et présenter les outils.
⇒ Diviser la classe en binômes (équipes paires , équipes impaires) et distribuer le plan qui doit être décodé avant de partir.
⇒ Donner des consignes précises de sécurité et insister sur l'organisation du groupe
⇒ Chronométré.

Retour bilan / évaluation : Mise en évidence de la nécessité de s'entendre sur

- ☞ une description commune et permanente du poste
- ☞ un codage conventionnel

OUTILS POUR LE MAITRE

PLAN GENERAL DU PARCOURS

(parcours en boucle avec les balises positionnées et numérotées de 31 à 42)

FICHE DE GESTION DE LA CLASSE

Départ des binômes par ordre alphabétique toutes les minutes

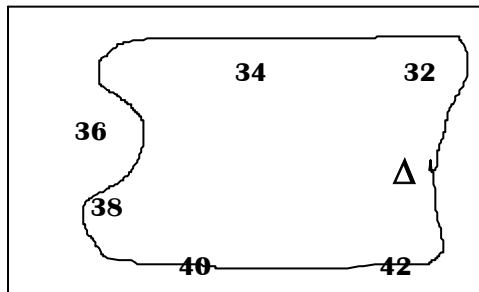
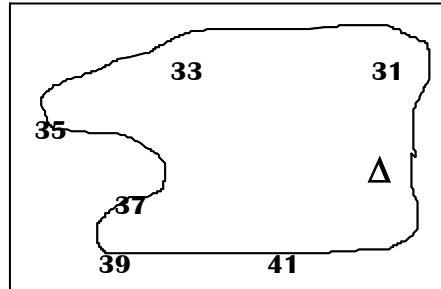
FICHE DE VALIDATION POUR CHAQUE BINOME

UN PLAN DE VALIDATION

balises paires, balises impaires

OUTILS POUR L'ELEVE

PLAN DE PARCOURS INDIVIDUEL



FICHE DE ROUTE ELEVE

TACHE 1

BUT : Positionner sur le plan les balises rencontrées sur un trajet imposé parcouru le plus rapidement possible.

CONSIGNES : Le plus rapidement possible par 2, suivre le parcours indiqué sur votre plan et jalonné sur le terrain. Positionner les balises (paires ou impaires) sur votre plan. Récupérer votre mot à chaque balise, il vous permettra de reconstituer une phrase que vous écrirez sur votre feuille. Donner ensuite les caractéristiques du point remarquable (définition de poste)

CRITERES DE REUSSITE : J'ai reconstitué la phrase et j'ai correctement positionné au moins 5 des 6 balises.

VARIABLES:

1 Espace connu, représentation inconnue ,parcours en étoile: chaque équipe revient au contrôle pour inscrire son code après chaque balise positionnée sur le plan.

2. Réaliser des parcours différents : décrire le parcours par un texte au lieu de le dessiner sur le plan

ESPACE ELARGI - PARC FORESTIER

OBJECTIFS

- ☞ Permettre aux élèves d'identifier des directions
- ☞ **Construire la notion de direction**
- ☞ Familiariser l'élève avec la prise de repères sur le terrain

REMARQUES DIVERSES

Vocabulaire : Angle d'attaque
Vocabulaire spécifique

QUELQUES SAVOIRS

Habiletés motrices : Se déplacer sous pression temporelle.

Méthode : Mémoriser un parcours.

Mémoriser des orientations ou changements de direction .

Identifier les mains courantes.

Attitude : Accepter de mettre en place une stratégie de mémorisation.

Notions : **Angle d'attaque - Direction**

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- départ précipité et échec : défaut de temps de lecture
- aller réussi, retour hésitant : problèmes d'inversion des directions.
- au retour, défaut de transposition : projection de sa propre organisation spatiale.

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place : Disposer les balises (numéros bien visibles)

Outils : - plan général
- plans individuels , feuilles de route
- fiches de validation
- fiche d'organisation de la classe

Gestion de la séquence : - Assurer la sécurité
- Chronométrer

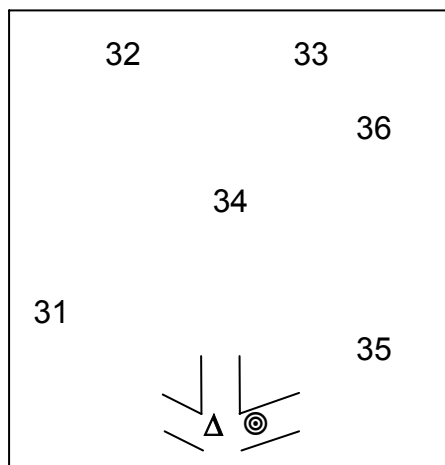
Retour bilan/évaluation

ADAPTATIONS POSSIBLES

- Faire verbaliser les décisions avant le départ
- Par 2, l'un réalise l'aller et inverse les indications pour qu'un autre réalise le retour
- Allonger le parcours avec relais d'informations.

OUTILS POUR LE MAITRE

Plan général des parcours

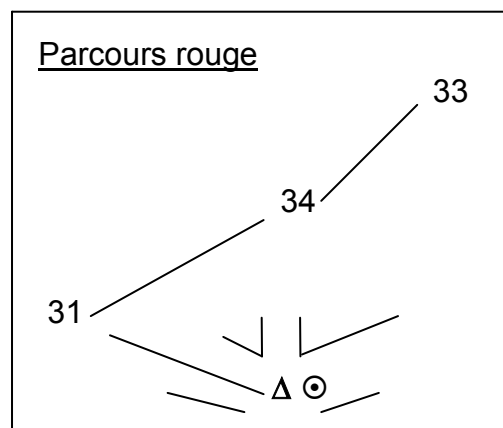


Une fiche de validation par parcours

<u>Parcours rouge</u>	
<u>codes</u>	
31	..
34	..
33	..

OUTILS POUR L'ELEVE

Une fiche par parcours à mémoriser



Descriptif : A la balise 31 prendre à droite le sentier entre les buissons.
A la balise 34 prendre à gauche pour suivre le talus.

Une feuille de route

Nom :				
<u>Parcours</u>				
	rouge	vert	bleu	jaune
31	..			
34	..			
33	..			
HDépart :	HArrivée :			T.Mis

TACHE 1

BUT : réaliser le plus grand nombre possible de parcours ,seul, en un temps imparti

CONSIGNES :

- Mémoriser, à partir du schéma proposé, le descriptif de la main courante et des directions à prendre.
- Effectuer le parcours
- Inverser les informations pour réaliser le parcours retour.

CRITERES DE REUSSITE :

- Je relève correctement X codes.
- J'ai réalisé X parcours en un temps imparti.

**ESPACE ELARGI CONNU
PUIS MILIEU NATUREL**

OBJECTIFS

- ☞ Permettre aux élèves d'identifier leurs ressources énergétiques
- ☞ **Elaborer des stratégies à partir de la mise en relation de repères et de leurs potentialités**

REMARQUES

Si l'on n'a pas au préalable travaillé sur les notions de lignes d'arrêt, il est souhaitable de faire appel à des adultes que l'on répartira sur les limites de l'espace.

Vocabulaire : lignes d'arrêt élément
Remarquable du terrain à ne pas dépasser.

QUELQUES SAVOIRS

Habiletés motrices

Gérer son énergie dans un déplacement sous pression temporelle en milieu varié.

Méthode

Se construire un itinéraire

Elaborer une stratégie

Attitude

Oser s'engager en milieu incertain

Notions

Dénivelé , Distance , Direction

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- l'état de fatigue de l'élève au regard du score
- l'organisation du déplacement anarchique ou ordonné
- la modification des choix d'une situation à l'autre

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place ♦ Simultanément poser les balises et poinçonner la fiche de contrôle
♦ Construire l'ensemble des outils

Outils

préparer **pour chaque élève**

- ⇒ 1 plan comprenant l'ensemble des balises reproduites
- ⇒ 1 fiche de route (balises , valeur , code)

pour le maître

- ⇒ 1 fiche de contrôle général poinçonnée

Gestion de la séquence : Le maître donne le départ du jeu , 3 min après départ effectif. 3 min avant la fin pré-signal puis fin du jeu à 10 min.
* échange des fiches pour vérification des codes

Analyse de la séquence : En classe , on mettra en relation les différents résultats et on analysera la pertinence des manières de faire et du projet prévu.

TACHE 1

BUT : En tenant compte de la valeur de chacune d'elles , poinçonner un maximum de balises dans un temps donné pour réaliser le meilleur score possible.

CONSIGNES : Individuellement , après avoir dans les 3 minutes imparties mis en relation la valeur de la balise et sa position sur la carte , réaliser un parcours dans l'ordre de votre choix pour obtenir le plus grand nombre de points et ce en 10 minutes. La fin du jeu sera précédée d'un signal émis 3 minutes avant.

CRITERES DE REUSSITE : Je me rapproche le plus possible du score maximal dans le temps imparti.

FICHE DE ROUTE DE L'ELEVE

N° de balise	Valeur	Code
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		

FICHE DE CONTROLE GENERAL

Balises	
Valeur	
Code	

VARIANTE

BUT : améliorer le score réalisé précédemment

CONSIGNES : Dans les 3 minutes précédant le départ , imagine un cheminement possible après avoir repéré

- ⇒ la valeur des balises ⇒ les distances respectives
- ⇒ les difficultés du terrain ⇒ ton état de fatigue

CRITERES DE REUSSITE : Je bats mon record

ESPACE ELARGI - PARC

OBJECTIFS

☞ Permettre aux élèves de gérer leur affectivité

appréhender un milieu différent de l'école, un lieu inconnu, semi couvert, s'inscrire dans un projet par équipe visant à une meilleure performance.

REMARQUES DIVERSES

Vocabulaire

Point ou ligne d'arrêt : Élément remarquable du terrain à ne pas dépasser (chemin, ruisseau,...) lors de la recherche du poste.

Espace : Choisir une configuration intéressante du terrain (d'un même point, on ne peut pas voir l'ensemble des postes). Bien connaître l'espace investi (une reconnaissance préalable serait nécessaire pour bien délimiter l'espace d'évolution).

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- Le rôle complémentaire de chacun, la mise en commun pour une meilleure efficacité
- La régulation de l'énergie
- La modification des stratégies d'une tâche à l'autre

QUELQUES SAVOIRS

Habilités motrices Se déplacer sous pression temporelle.

Evoluer pour se repérer en un lieu inconnu.

Méthode Accepter de se répartir le travail, de mettre les messages en commun dans un souci d'efficacité.

Attitude **Gérer son affectivité.**

Agir en fonction des autres, coopérer, aider les autres .
Accepter de réfléchir avant d'agir.

Notion Mettre en relation les concepts d'espace et de temps (direction -distance).

Notion d'alternance et périodicité (algorithme)

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place poser les balises de façon que 2 balises sur 4 soient communes à deux groupes et simultanément remplir la fiche de contrôle.

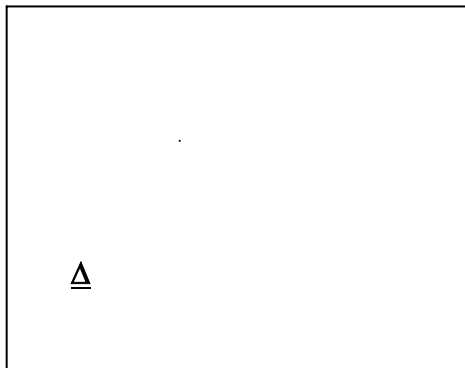
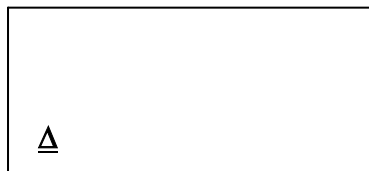
Outils préparer l'ensemble des outils nécessaires à la séquence

- ⇒ 2 feuilles de route par équipe de 4
- ⇒ 6 plans pour chaque parcours;
- ⇒ 1 fiche de gestion de classe.

Gestion de la séquence ⇒ En classe, donner le déroulement de la séquence et présenter les outils;

- ⇒ Diviser la classe en équipes de quatre
- ⇒ Donner des consignes précises de sécurité et insister sur l'organisation du groupe
- ⇒ Donner une heure précise pour rejoindre le point de ralliement même si le parcours n'est pas terminé.

Retour bilan / évaluation

PLAN GENERAL**FICHE DE GESTION CLASSE****PLAN DE PARCOURS INDIVIDUEL****FICHE DE ROUTE ELEVE****Préalable / Contrainte**

Prévoir une tâche qui permette de reconnaître les limites de l'espace d'évolution

⇒ Reconnaître 4 points sur des lignes d'arrêt pour délimiter la zone d'évolution sur le terrain , sur le plan. Le parcours peut être du type course au trésor.

BUT : Réaliser par équipe de (2x2), un double parcours avec rencontre toutes les trois balises. Mettre en commun tous les mots trouvés dans les balises pour déchiffrer le message de la définition d' un poste situé dans une zone proche d'une ligne d'arrêt. Le temps sera limité , une heure précise sera indiquée pour rejoindre le point de ralliement.

CONSIGNES :Après la 1° balise, se séparer pour faire le double parcours. Toutes les 3 balises, s'attendre pour échanger les mots trouvés afin de reconstruire le message qui vous donnera la définition du poste suivant. Le plus rapidement possible par équipe de 4, trouver les balises inscrites sur votre plan , poinçonner votre feuille de route. Après avoir effectué le parcours, revenir à la table de marque pour la faire valider.

CRITERES DE REUSSITE : Je reconstitue les messages pour réaliser le parcours . A l'arrivée, je compare le temps mis avec celui des autres équipes.

VARIABLE: Les lignes d'arrêt ne sont pas visibles.

PARC FORESTIER SEMI COUVERT
Premières sorties en milieu inconnu

Feuille de route de l'équipe

TACHE 1 **Activité de codage**

But : Dans un espace relativement dégagé, où tous les postes sont visibles l'un par rapport à l'autre, donner l'Azimut et la définition de chaque poste pointé sur la carte.

Consigne : Par deux, dès le point de départ, noter l'azimut du poste suivant. Quand vous y serez arrivés, noter sa définition ainsi que l'azimut du prochain poste. Et ainsi de suite ... jusqu'au point de départ/arrivée.

Critères de réussite : Mon équipe a trouvé le même azimut que celui inscrit sur la feuille de contrôle proposée par le maître. Sinon je corrige et j'essaie de comprendre les raisons de mes erreurs.

TACHE 2 **Activité de codage, de communication et de décodage**

Dans le même espace, les binômes échangent les données recueillies avec un autre binôme. Ils retrouvent le parcours en utilisant seulement ces données et la boussole.

Critères de réussite : Mon binôme est revenu au point de départ/arrivée en utilisant exclusivement les données de l'autre équipe et la boussole.

TACHE 3 **Activité de codage, de communication et de décodage sous pression temporelle.**

Par groupes de 2 binômes, dans un espace semi-couvert et sous pression temporelle, un binôme code un parcours et définit les postes, l'autre devra retrouver dans le parcours en utilisant les seules indications mentionnées sur la feuille de route par les coéquipiers.

Critères de réussite : Les deux parcours sont effectués avec retour au même endroit en X minutes. (Définir le temps selon les temps moyens réalisés lors des tâches 1 et 2).

ESPACE NATUREL

OBJECTIFS

- Permettre aux élèves:
- ☞ Utiliser plusieurs types d'information
 - ☞ **Discriminer des indices**
 - ☞ Utiliser de façon croisée plusieurs informations.

REMARQUES DIVERSES

Vocabulaire

- * **Nids de balises**: regroupement .
- * **Azimet**: c'est l'angle du déplacement par rapport au nord magnétique.
- * **Terminologie propre à la carte de C.O.:**
abrupt de terre , abrupt rocheux ravin humide, fossé sec...

Elaboration du plan et du parcours :

Les balises seront placées sur des éléments particuliers du paysage et aux changements de direction.

CE QUE LE MAITRE DOIT OBSERVER

Comportements significatifs

- Erreur de discrimination au niveau des noeuds de balises, causes possibles:
 - * choix approximatifs des indices.
 - * non vérification par relecture .
 - * méconnaissance de la terminologie...
- Réalisation lorsque les éléments sont représentatifs.
 - Erreur lorsque les éléments sont symboliques : reprendre un travail de légendage
 - Erreur d'usage de la boussole.

QUELQUES SAVOIRS

Habiletés motrices Se déplacer sous pression temporelle.

Méthode **Discriminer par recoupement des indices.**

Attitude Utiliser l'ensemble des informations données.

Notion S'approprier le codage cartographique.

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place Construire un parcours comportant, pour au moins trois des postes possibles, des nids de trois ou quatre balises.

Outils préparer l'ensemble des outils nécessaires à la séquence :
⇒ 1plan général ⇒1 fiche descriptive générale, comprenant les indices possibles pour chaque balise..

Gestion de la séquence ⇒En classe, donner le déroulement de la séquence et présenter les outils.
⇒ Diviser la classe en binôme et distribuer le plan qui doit être décodé avant de partir
⇒ Donner des consignes précises de sécurité et insister sur l'organisation du groupe
⇒ Vérifier le bon usage de la boussole.

Retour bilan / évaluation : Vérifier que les descriptifs utilisent une terminologie conventionnelle.

OUTILS POUR LE MAITRE

PLAN GENERAL DU PARCOURS

(plan général avec les différents parcours de couleurs différentes. Légendage de chaque balise.

FICHE DE CONTROLE GENERAL

Départ des binômes par ordre alphabétique toutes les minutes

FICHE DE VALIDATION POUR CHAQUE BINOME

UN PLAN DE VALIDATION

OUTILS POUR L'ELEVE

PLAN DE PARCOURS I pour deux élèves

FICHE DE ROUTE ELEVE

TACHES

TACHE 1 :

BUT: Dans un minimum de temps, par 2, réaliser un parcours comprenant 6 balises à trouver et donner pour chacune d'elles un indice topographique supplémentaire.

CONSIGNES : Le plus rapidement possible, par 2, trouver dans l'ordre indiqué sur le plan, en utilisant bien le descriptif de chaque poste, les 6 balises qui vous ont été attribuées.

D'autres balises ont été disposées sur le parcours. Donner pour chacune des 6 balises que vous aurez trouvées une indication topographique supplémentaire.

CRITERES DE REUSSITE : Je réalise le parcours en moins de « X » minutes.

J'ai trouvé les balises et j'ai noté un indicateur supplémentaire pour chacune d'elles.

TACHE 2:

- Faire réaliser le même parcours par une autre doublette qui validera la pertinence des nouveaux indices.

TACHE 3:

- Faire construire par les enfants des parcours de 3 balises qu'ils légendront pour leurs camarades.

Valider l'ensemble en classe

MILIEU NATUREL

OBJECTIFS

☞ **Permettre à l'élève de se situer dans une tâche globale de Course d'Orientation**

☞ Permettre au maître d'identifier les niveaux de résolution des différents problèmes posés par l'activité en jouant sur les contraintes : espace investi support proposé, guidage, temps imparti.

REMARQUES

Le maître veillera à construire un parcours en milieu naturel avec dénivelé et si possible clos. Il fera en sorte que la recherche des 6 balises fasse appel à l'ensemble des savoirs abordés dans le module.

Ex balise 1 main courante
balise 2 recherche à l'azimut
balise 3 confrontation à un nid de balises
balise 4 indication d'étalonnage
balise 5 ligne d'arrêt
balise 6 contournement de relief

SITUATION DE PERFORMANCE TERMINALE

CE QUE LE MAITRE DOIT FAIRE

Mise en place Construire deux parcours distincts de 6 balises chacun.
Disposer les balises sur chacun des 12 postes et poinçonner la fiche de contrôle général de chaque parcours.

Outils Préparer l'ensemble des outils nécessaires à la séquence

- ⇒ Plan récapitulatif des 2 parcours
- ⇒ Boussoles
- ⇒ Plan de parcours individuel (10 parcours A , 10 parcours B)
- ⇒ Fiche de classe récapitulative des savoirs mis en oeuvre permettant d'identifier les acquisitions de chaque élève.

Gestion de la séquence

- ⇒ En classe, donner le déroulement de la séquence et présenter les outils.
- ⇒ Diviser la classe en 2 groupes. Chacun se verra attribué un des deux parcours établis.
Dans chaque demi- groupe ,et ce pour des raisons sécuritaires , il sera bon de faire partir dans un premier temps uniquement la moitié des élèves. L'autre moitié partira dès le retour du 1° groupe.
- ⇒ Donner des consignes précises de sécurité

Retour bilan / évaluation : Analyse réciproque au sein de binômes des acquisitions au regard des savoirs.

OUTILS POUR LE MAITRE

PLAN GENERAL DES 2 PARCOURS

(plan général avec les 2 parcours de couleurs différentes.

FICHE DE CONTROLE GENERAL

Organisation du départ des élèves par ½ groupe sur les 2 parcours

FICHE DE VALIDATION DES POINCONS

UN PLAN DE VALIDATION

OUTILS POUR L'ELEVE

PLAN DE PARCOURS INDIVIDUEL

Parcours A ou B

avec relevé de code et la définition des postes

1 BOUSSOLE PAR ELEVE

1 MONTRE PAR ELEVE

TACHE

BUT: Dans un minimum de temps, seul , poinçonner dans l'ordre indiqué sur la carte l'ensemble des balises.

CONSIGNES : Après avoir noté l'heure de départ, réaliser seul le parcours pour trouver le plus rapidement possible dans l'ordre indiqué sur la feuille de route les 6 balises portées sur le plan. Relever le code correspondant aux balises trouvés qu'il faut laisser en place.

Noter l'heure d'arrivée , calculer le temps mis et valider la fiche de relevé des codes.

Attention aux balises pièges !!!

Revenir de toute façon après 30 minutes de course.

ESPACE NATUREL
si possible clos