

Unité d'Apprentissage Orientation

Compétences attendues en fin d'unité :

- identifier et suivre des lignes directrices
- se déplacer seul dans un milieu totalement inconnu avec l'aide d'une carte d'orientation simplifiée
- prendre en charge sa propre sécurité

Séance	Objectifs	situations
1	<ul style="list-style-type: none"> • repérer les éléments • utiliser des indices visuels • se déplacer rapidement seul ou à deux • mémoriser 	Le parcours photo → découverte d'un lieu
2	<ul style="list-style-type: none"> • savoir positionner les différents éléments du terrain • comprendre l'organisation d'un plan → échelle → orientation • établir un lien entre le réel et le symbolique → légende 	Le plan : sa construction ↳ espace proche de l'école : parc, stade → pour simplifier partir d'un plan figuratif ou d'ébauches de plan → nécessité de plusieurs séances pour faire la synthèse
3	<ul style="list-style-type: none"> • se repérer sur le plan et faire le lien avec les points caractéristiques du terrain • orienter le plan par rapport au terrain • agir avec méthode 	Les gommettes : Se placer au point désigné par le plan Orienter son plan
4	<ul style="list-style-type: none"> • orienter le plan • prendre des repères plan – terrain • choisir une stratégie (vitesse, réflexion) courir longtemps → gérer ses efforts 	Le parcours étoile
5	<ul style="list-style-type: none"> • avoir une lecture efficace • faire apparaître un projet de déplacement • évaluation intermédiaire pour repérer les difficultés 	Questions – réponses → séance de remédiation ↳ sur le terrain aide aux enfants en difficulté ↳ permet de définir les situations et leurs niveaux pour la suite de l'unité d'apprentissage

6	<ul style="list-style-type: none"> • orienté le plan • repérer les indices sur le plan permettant de définir un point précis sur le terrain en se déplaçant 	Parcours suisse
7	<ul style="list-style-type: none"> • repérer les indices qui permettent de construire un projet de déplacement • mémoriser les repères • gérer ses émotions 	Le parcours mémoire Se déplacer d'un point à un autre sans transporter le document
8	<ul style="list-style-type: none"> • repérer le niveau de difficulté des parcours proposés • s'organiser dans l'équipe • choisir une stratégie • aller vite 	L'accordéon par équipe
9	<ul style="list-style-type: none"> • identifier les contraintes du milieu • adopter une stratégie • gérer son temps • gérer son énergie 	Course au score
10	<ul style="list-style-type: none"> • évaluation des acquisitions attendues 	Reprise d'une situation déjà vécue, sur un terrain inconnu Ex : le parcours suisse