

Fiche situation en Course d'orientation

Titre : Parcours fenêtre

Numéro : 2

Description de la situation :

Chaque groupe de 3 reçoit un plan. Sur ce plan il y a des cases vides (3). Il l'observe, puis doit aller vérifier à quoi correspondent les cases vides. Il s'agit de compléter le plan en s'aidant des symboles de la légende. Puis il revient au point de contrôle.

But de la tâche : (Ce que l'on cherche à développer, pourquoi le choix de cette situation).

- dessiner sur un plan des points caractéristiques identifiés sur le terrain
- Apprécier, lire, transcrire des indices de plus en plus variés
- Utiliser et comprendre les codes (légende)
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres

Critère de réussite :

Nombre de « codes emplacements » exacts

Mise en œuvre, organisation :

Préparation : plan sans balise, prévoir au moins 3 plans différents sur des zones différentes, une fiche élèves pour répondre, une fiche enseignant pour les réponses, un plan général avec l'ensemble des fenêtres pour l'enseignant.

Forme de travail : groupe de 3

Matériel à prévoir : étiquettes

Sécurité : Sécuriser la zone d'orientation (faire reconnaître les limites du jeu, balisage, personnes,...)

Problèmes soulevés par la situation :

- la grandeur du plan (il faut qu'il soit assez grand)
- la légende doit être simple et adaptée au niveau des élèves
- l'enseignant doit connaître parfaitement le terrain pour faire des choix de fenêtre judicieux
- l'élément choisi par le concepteur du plan doit être explicite pour l'élève.

Stratégie possible des élèves :

- réinvestissement des situations précédentes (mémoire)
- entraide des élèves sur le parcours

Pour simplifier

- réduire l'espace
- cacher des éléments caractéristiques et assez gros
- préciser la nature des éléments cachés (bâtiment, jeux,...)
- proposer des vignettes photos (ou des dessins) à placer dans les fenêtres (exemple : 5 photos pour 3 fenêtres ou plus simple 3 photos pour 3 fenêtres)
- donner des indices supplémentaires
- donner un plan figuratif
- chemin à suivre

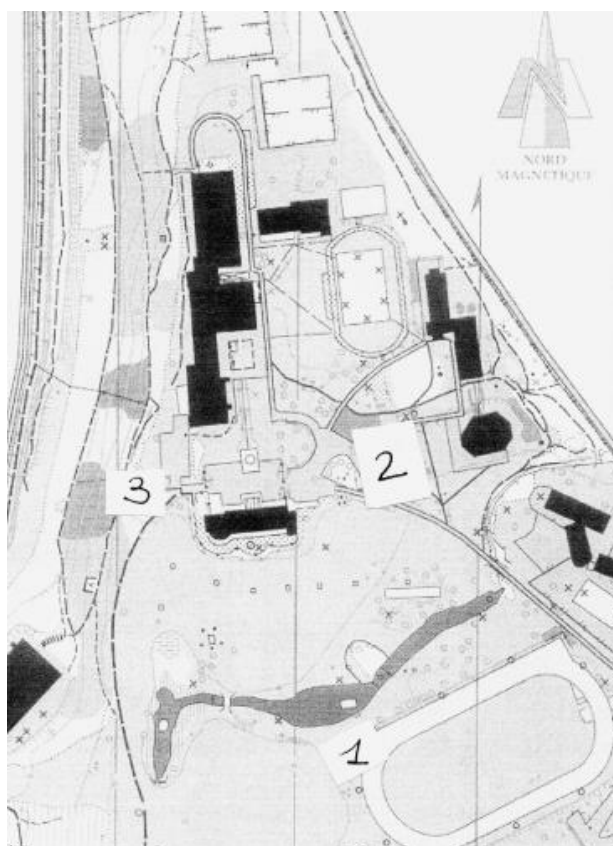
Pour complexifier

- augmenter l'espace
- cacher des éléments rapprochés
- être précis dans le vocabulaire employé (ex : donner la fonction d'un bâtiment,...)
- augmenter le nombre de fenêtres
- faire dessiner en se servant de la légende
- faire utiliser des outils d'orientation (mesure, boussole,...)

Prolongements possibles :

1. concevoir un plan fenêtre pour ses camarades

A partir d'un plan ex : parcours Y



Feuille enseignant correction

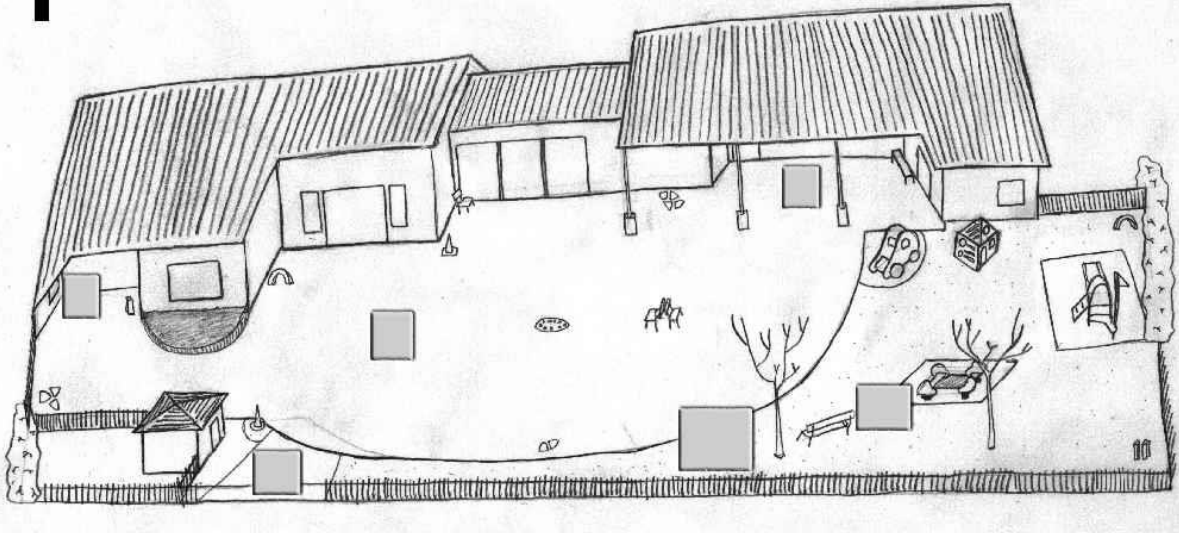
parcours	Objets à trouver		
	1	2	3
Z	pont	bassin	Terrain de basket
Y	cabane	bâtiment	chapelle
X	jardin	sautoir	arbre

Feuille élève

parcours	Objets à trouver		
	1	2	3
Z			
Y			
X			

A partir d'un plan figuratif

1



1	23	19	7	17	25