

COMPETENCE SPECIFIQUE

« Adapter ses déplacements à différents types d'environnement »

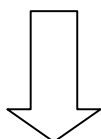
COMPETENCE GENERALE

« S'engager lucidement dans l'action »

CYCLE 3

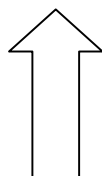
COURSE D'ORIENTATION

- module n°1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Lire et interpréter un plan précis ou une carte
- Réaliser un itinéraire
- Se déplacer vite seul dans un environnement connu
- Se déplacer vite à deux dans un environnement inconnu



LANGAGE OUTIL

- Dire et écrire ce que l'on a fait
- Dire et écrire ce que l'on va faire

Remarque :

- Il semble intéressant que les élèves aient vécu au cours du cycle précédent au moins un module. Ce sera un élément déterminant quant à la durée de la phase d'entrée en activité.

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p>Phase d'ENTREE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrée en activité - Utiliser un document accessible à tous pour s'approprier un milieu connu. - Prendre conscience de l'importance dans la précision de l'emplacement de la balise. - Accepter de s'éloigner seul en prenant des risques mesurés 	<p>1 - Parcours jalonné page 4</p> <p>2 – Pose-dépose page 5</p> <p>3 - Parcours surligné page 6</p>	<p>Si, dans un premier temps, les élèves peuvent partir par deux il faudra les inciter assez vite à partir seul.</p> <p>Les premières balises doivent être faciles à trouver : (peu éloignées même visibles du départ), demandant peu d'engagement physique,</p> <p>Le parcours jalonné demandant une mise en œuvre coûteuse, il est intéressant d'en faire profiter d'autres classes.</p>
<p>REFERENCE INITIALE</p> <p>Identifier les problèmes liés au fait de se déplacer seul au moyen d'un document dans un espace connu</p>	<p>Le parcours en étoile pages 7 et 8</p>	<p>Prévoir un nombre de balises suffisant pour permettre des déplacements seuls.</p> <p>Cette situation pourra être reproduite plusieurs fois au cours du module afin de repérer les progrès des élèves. Dans ce cas on peut éloigner de plus en plus les balises et les rendre plus difficiles à trouver.</p> <p>Prévoir un document récapitulatif des résultats de chacun (cf. doc. en annexe)</p>
<p>Phase de STRUCTURATION</p> <p>-Rassurer en situation simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apprendre à maîtriser la lecture de carte ▪ S'appliquer à suivre un itinéraire imposé (toujours savoir où je suis...). ▪ Contrôler ses émotions par une lecture efficace de la carte (comprendre ses erreurs) 	<p>Savoir lire une carte</p> <p>1 – « La carte du pirate » page 9</p> <p>2 – « Chercher l'erreur » page 10</p> <p>Savoir toujours où je suis</p> <p>3 – « L'omnibus » page 11</p> <p>4 – « Le pair impair » page 12</p> <p>5 – « Le bavard » page 13</p> <p>Se déplacer seul »</p> <p>6 – « Le jalonné » page 14</p> <p>7 – « Le surligné » page 15</p>	<p>Pour une situation donnée, différents niveaux de complexification de la tâche sont à prévoir en fonction du niveau des élèves (voir variables).</p> <p>Dans un premier temps les itinéraires à suivre emprunteront les mains courantes (chemins, clôtures, lisière de végétation etc. ...): cela permettra de mieux comprendre la légende de la carte et de rassurer l'élève en le guidant.</p>
<p>REFERENCE FINALE</p> <p>Evaluer les progrès réalisés</p>	<p>Le Détective page 16</p>	<p>Comme les déplacements s'effectuent à deux, on insistera sur l'éloignement du départ avec respect des consignes de sécurité : par exemple, entendre le sifflet que le maître utilisera régulièrement.</p> <p>Cette situation préparant celle du module suivant, on pourra pour certains insister sur la rapidité d'exécution.</p>

CONSEILS POUR LES TRACES (du plus simple au plus complexe)

- Commencer par des tracés qui suivent des lignes directrices (1). Les balises sont positionnées le long de ces lignes directrices de préférence entre deux changements de lignes, sur un élément remarquable (2).
- Le tracé peut quitter une ligne directrice à un point remarquable et ensuite suivre un itinéraire n'empruntant pas de lignes directrices mais rejoignant une autre ligne directrice à un autre point remarquable. Les balises sont alors placées sur ces divers points remarquables.
- Le tracé peut couper des lignes directrices en des points remarquables ; les balises sont alors placées sur ces points remarquables.
- Le tracé n'emprunte aucune ligne directrice. Il relie des points remarquables. Les balises sont alors placées sur ces points remarquables.

(1) une ligne directrice est un cheminement parfaitement lisible sur le terrain (exemple ; un sentier, une limite de végétation, la barrière d'un champ...)

(2) un élément remarquable est un élément qui se distingue dans le paysage proche (exemple un rocher, une souche, une source, un poteau.....)

"Le parcours jalonné"

Situation d'ENTREE

*"Suivre seul un parcours,
prendre des repères"*

BUT : Réaliser en autonomie un itinéraire imposé

DISPOSITIF :

Lieu : un espace connu (très sécurisant pour des parcours dans un milieu naturel ouvert ; forêt...)

Modalités : poser une vingtaine de balises sur le terrain ; A partir de ce réseau de balises réaliser au moins 5 circuits de 4 balises. Le départ et l'arrivée sont au même endroit. Les parcours sont matérialisés sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres tous les 10 mètres. Chaque parcours (si la séance se déroule en forêt) ne doit pas dépasser 10 minutes en marchant. On doit pouvoir cheminer de balise en balise en suivant les jalons. Un jalon doit être placé, en plus, à l'endroit où se trouve une balise. Utiliser les lignes directrices du terrain(ex : chemins, limite de végétation, clôtures,...)

Matériel pour la classe : 20 balises avec pinces - Les corrigés de chaque circuit.

Une centaine de jalons de 1m de long : utiliser un ruban très visible type « rubalise de chantier » ; Il est intéressant que ces jalons soient réutilisables. Pour cela, les fixer au moyen d'une agrafe sur un pince à linge en bois ; Les pinces à linges peuvent ensuite être accrochées à un cintre ce qui rend la pose et le ramassage des jalons beaucoup plus rapide !

Matériel pour les élèves et par circuit :

Une carte avec tracés sur cette carte : le départ, le parcours surligné et les balises.

Un carton de contrôle et les définitions.

CONSIGNES

- « Vous allez réaliser des parcours seul. Chaque parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons vous permettent de passer par toutes les balises du circuit et de revenir au point de départ-arrivée »

CRITERES DE REUSSITE

- Réussir les parcours sans erreurs et le plus rapidement possible.

"Le pose dépose"

Situation d'ENTREE

« Prendre conscience de la précision du placement »

BUT : Aller placer une balise et aller chercher celle d'un camarade

DISPOSITIF :

Lieu : si possible inconnu.

Modalités : les élèves sont en doublette. A partir du même lieu de départ chacun va placer une balise en utilisant une carte. Au retour ils se transmettent les cartes.

Ils partent simultanément chercher les balises échangées avec la carte.

Si on ne trouve pas une (ou les deux balises) on retourne ensemble vérifier la pose et l'itinéraire. Pour éviter que les balises soient placées trop loin du départ, le maître trace un cercle à partir du point de départ dans lequel on doit placer les balises.

Matériel : chaque élève dispose d'une carte, d'une planchette (ou d'un support pour écrire) d'une feuille de papier et d'un crayon.

CONSIGNES :

- « Vous êtes par deux. Vous avez chacun une carte. Vous l'observez et décidez d'un point remarquable où placer une balise. Vous allez placer chacun votre balise »
- « Au retour, sans vous parler, vous échangez les cartes et les feuilles avec votre camarade et vous cherchez la balise placée par votre camarade »

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir placé la balise au bon endroit
- Avoir trouvé la balise de son camarade

VARIABLES :

Si le milieu est connu, l'élève qui a placé la balise, décrit l'itinéraire sans citer le point précis.

Si les élèves ont des difficulté à placer des balises, le maître peut faire une première sélection de différents points remarquables, les élèves pouvant alors les utiliser pour placer des balises.

"Le parcours surligné"

Situation d'ENTREE

« Réaliser en autonomie un itinéraire imposé sans aide sur le terrain »

BUT : Réaliser plusieurs parcours le plus rapidement possible et sans erreur

DISPOSITIF :

Lieu : un espace connu

Modalités : poser une vingtaine de balises sur le terrain ; A partir de ce réseau de balises réaliser au moins 5 circuits de 4 balises. Le principe est le même que pour le circuit jalonné. La différence réside dans le fait qu'il n'y a pas sur le terrain de jalons pouvant aider le coureur mais les élèves disposent d'une carte où l'on a surligné le chemin à emprunter.

Les balises ne sont pas placées sur la carte. L'élève doit les poinçonner lors de son passage et les positionner sur sa carte (soit au fur et à mesure de son déplacement soit à l'issue de son parcours).

Matériel pour la classe :

- 20 balises avec pinces.
- Les corrigés de chaque circuit.

Matériel pour les élèves et par circuit:

- Une carte avec le parcours à suivre tracé (surligné) sur chaque carte.
- un carton de contrôle

Durée : 1 heure à 1 heure 30 d'activité.

CONSIGNES :

- « Vous devez réaliser les parcours tracés sur les cartes. Si vous suivez précisément les tracés, ils vous feront passer par des balises. Vous les poinçonnerez lors de votre passage. Vous devrez alors indiquer sur votre carte à quels endroits vous les avez vues »

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir le parcours sans erreurs et le plus rapidement possible.

Situation de REFERENCE INITIALE

"Le parcours en étoile"

BUT : A l'aide d'une carte, aller poinçonner une balise et revenir à son point de départ

DISPOSITIF :

Lieu : espace connu mais suffisamment grand. Il doit être sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc,...)

Modalités : les élèves sont seuls pour aller rechercher à l'aide d'une carte des balises placées sur le terrain (prévoir autant de balises que d'élèves)...

Après chaque balise l'élève revient au point de départ pour effectuer un nouveau parcours.

Le maître vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide.

Il faut trouver le maximum de balises pendant le temps de la séance.

Matériel : chaque élève dispose d'une carte, d'une fiche de poinçonnage. Exemple

1 X	2 X	3 ○	4 ○	5	6 ○	7 ○	8	9	10
11	12 ○	13 X I	14	15 ○	16	17 X	18	19	20

Lorsque le maître envoie un élève sur une balise, il le note ainsi : ○

lorsqu'un élève trouve une balise, il poinçonne : X

Si c'est la bonne balise le maître valide en laissant ainsi.

Si l'élève s'est trompé de balise, on le note ainsi I

Ainsi sur cet exemple on aurait : 6 balises recherchées, 3 balises trouvées exactes, 1 erreur de balise

CONSIGNES :

- « Le maître vous indique à chacun une balise sur votre carte » - « Vous allez la poinçonner, puis vous revenez au point de départ pour en avoir une autre à chercher » - « Vous allez le plus vite possible, car vous devez trouver le plus de balises possibles pendant la durée de l'activité »
- « Attention : si vous êtes en difficulté trop longtemps revenez au point de départ, vous aurez des explications de la part du maître »

CRITERES DE REUSSITE :

Analyser le nombre de balises trouvées justes par rapport au nombre recherché (voir feuille résultat)

FICHE RECAPITULATIVE DES RESULTATS

Nom de l'élève	Nombre de Balises recherchées	Nombre de Balises trouvées	Nombre de Balises confondues	Nombre de Balises bien resituées sur la carte

QUESTIONNEMENT :

- Si nous comparons les résultats qu'est-ce que nous pouvons en dire ?
- Si je trouve beaucoup de balises, est-ce que je peux expliquer comment je fais ?
- Si je ne trouve pas beaucoup de balises, est-ce que je peux dire où c'est difficile, ce qui me pose problème ?

Explications possibles :

- Je me trompe de balises
- Je n'arrive pas à lire la carte
- Je ne trouve pas les éléments sur le terrain
-
- est-ce que je peux expliquer par où je suis passé ?

TYPE de PROBLEMES à IDENTIFIER :

- la peur de s'éloigner
- la non-maîtrise de la carte en terme de lecture de carte)
- pas de lien entre cheminement sur le terrain et la lecture de la carte (ou l'inverse)

"La carte du pirate"

Situation d'APPRENTISSAGE

«Améliorer la relation carte-terrain»

BUT : Sur un espace connu ou trop connu des élèves,
réaliser diverses activités pour les obliger à une lecture plus fine de la carte.

DISPOSITIF :

Lieu : un espace connu, voire trop connu

Modalités : il s'agit de modifier le support cartographique classique d'un espace en réalisant un puzzle de cet espace. Les morceaux sont ensuite placés côte à côte en prenant soin de disloquer l'espace. Chaque morceau est repérable par une lettre. Ne pas oublier d'y replacer la légende, l'échelle. (se reporter à l'exemple ci-dessous).

Pour cette situation c'est le support qui est modifié par le maître. L'activité élève est à prendre sur une situation déjà connue par les enfants (ex un pose-dépose ou omnibus)

Déroulement : Diverses situations peuvent être réalisées à partir de ces supports :

Le pose-dépose, le petit Poucet, les cartes jetées, le pair impair, le téléphone, course à la balise, course au score, le relais en étoile.

Matériel pour la classe :

se reporter à la situation choisie

Matériel pour les équipes:

se reporter à la situation choisie

CONSIGNES

- se reporter à la situation choisie

CRITERES DE REUSSITE :

se reporter à la situation choisie

VARIABLES :

Le nombre de pièces du puzzle

L'orientation des pièces par rapport au nord d'origine.

se reporter à la situation choisie

"Chercher l'erreur"

Situation d'APPRENTISSAGE

«Repérer ce qui est identique et différent entre la carte et le terrain »

BUT : Trouver uniquement les balises représentées sur la carte et définies correctement

DISPOSITIF :

Lieu : un espace peu connu,

Modalités : Pose d'une vingtaine de balises. La classe est en collectif.

l'espace est truffé de balises. Les élèves possèdent individuellement une carte de l'espace, carte sur laquelle sont positionnées des balises et une liste de définitions. La carte que possèdent les élèves fait office de référence.

Il existe des différences de positionnement, de définitions entre les balises placées sur le terrain et celles positionnées sur la carte. Les élèves, vont poinçonner seulement les balises identiques sur la carte et sur le terrain et dont la définition ne comporte aucune erreur.

Cette activité peut durer entre 20' et une demi heure.

Matériel par élève :

Une carte tous postes. Une liste de toutes les définitions qui comporte des erreurs : de vocabulaire, de positionnement, de code

CONSIGNES

- « Vous allez chercher les bonnes balises, c'est à dire placées sur la carte et ayant la bonne définition » -
- « Attention : certaines balises ne sont pas à leur place et d'autres sont à leur place, mais il y a des erreurs dans leurs définitions »

CRITERES DE REUSSITE :

Trouver toutes les bonnes balises

Etre capable de préciser la nature de l'erreur et la corriger.

Ne pas faire d'erreurs dans les circuits de la deuxième partie.

VARIABLES :

Les élèves sont par 3. Ils vont placer ensemble 4 balises. Ils tracent sur la carte l'emplacement des balises : 2 sont correctement placées, 2 seront volontairement mal positionnées. On s'échange les cartes entre groupe.

"L'omnibus"

Situation d'APPRENTISSAGE

«Cheminement sur le terrain et lecture sur la carte»

BUT : Savoir toujours où je suis et par où je suis passé

DISPOSITIF :

Le maître et ses élèves se déplacent en groupe - classe. Chaque élève dispose d'un document cartographique (si possible en couleur) représentant l'espace d'évolution. Le maître a préalablement prévu un itinéraire amenant les élèves à passer par ou près de points remarquables : jeux, construction, barrière etc.....

Au cours du déplacement, les élèves doivent suivre avec leur pouce le cheminement sur la carte. A chaque arrêt, leur pouce doit être correctement placé.

Matériel : autant de cartes que d'élèves ; une liste récapitulative des élèves pour noter les points.

CONSIGNES

- « Tu repères sur ta carte le lieu de départ, puis nous allons réaliser un parcours dans la cour; le stade, ... ; et tu dois repérer et suivre avec ton pouce le chemin que nous parcourons »
- « Chaque fois que je m'arrêterai, ton pouce devra être correctement placé, et tu obtiendras 1 point si tu as juste »

CRITERES DE REUSSITE

Obtenir le plus de points possibles

VARIABLES

Les élèves sont par deux, trois ou quatre. Chacun dans le groupe est à tour de rôle meneur.

On réalise de petits parcours successifs. A l'issue de chacun d'eux, l'élève doit dessiner l'itinéraire sur une photocopie N.et B.

Les lieux de départ et d'arrivée ne sont pas préalablement repérés.

"Le pair impair"

Situation d'APPRENTISSAGE

«Cheminement sur le terrain et lecture sur la carte»

BUT : Le meneur construit et réalise un itinéraire et le suiveur doit savoir où il se trouve et par où il est passé

DISPOSITIF :

Lieu : un espace peu connu

Modalités : poser une vingtaine de balises sur le terrain et les numéroter. A partir de ce réseau de balises réaliser au moins 5 circuits de 4 balises. Les postes à postes de ces circuits doivent permettre aux élèves de réaliser des choix d'itinéraire entre deux balises ; les élèves sont groupés par deux de niveaux équivalents. L'un des deux est le meneur sur les postes pairs l'autre est le meneur sur les postes impairs.

Matériel pour la classe :

20 balises avec pinces.

Les corrigés de chaque circuit.

Une fiche de contrôle pour deux.

Matériel pour les duos d'élèves et par circuit:

Une carte avec uniquement les postes pairs et leurs définitions.

Une carte avec uniquement les postes impairs et leurs définitions.

CONSIGNES :

	<i>Si tu es le meneur</i>	<i>Si tu es le suiveur</i>
postes impairs	<p>« Tu réalises les itinéraires menant à des balises impaires. Tu décides de son itinéraire »</p> <p>« Tu t'arrêtes lorsque tu es arrivé à la balise et tu poinçonnes la balise, si celle ci est la bonne (validation grâce au code).</p> <p>« Tu valides sur la fiche la tâche du suiveur : identification de l'emplacement de la balise »</p>	<p>« Tu suis ton partenaire en suivant sur sa carte l'itinéraire qu'il a réalisé »</p> <p>« Lorsque le meneur s'arrête, tu dois indiquer sur sa carte l'emplacement de la balise où vous vous êtes arrêtés pour marquer 1 point »</p> <p>« Tu montres sur sa carte par où il est passé durant son poste à poste »</p>
postes pairs	Tu deviens le suiveur	Tu deviens le meneur

CRITERES DE REUSSITE :

- Etre un bon meneur : avoir les bons poinçons sur les cartons de contrôle.
- Etre un bon suiveur : avoir le plus de points sur sa fiche
- Réaliser tous les circuits proposés.

VARIABLES :

On peut, à partir de cette situation, travailler sur l'affectif en proposant des balises de plus en plus éloignées du départ (cercles concentriques)

"Le bavard"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Anticiper le réel par une bonne lecture préalable de la carte »

BUT : Respecter un itinéraire imposé ou que l'on a choisi.

DISPOSITIF :

Lieu : un espace peu connu,

Modalités : la classe est en groupes de 5 ou 6 élèves. Chaque élève à tour de rôle conduit le groupe, on change de rôle à chaque balise

Le maître prend sa place dans le groupe composé d'élèves en difficulté. Les autres groupes sont hétérogènes.

Chaque groupe fait le jeu du bavard sur les 5 circuits.

Matériel pour un groupe et un parcours

Avoir prévu une vingtaine de balises, réparties en 5 circuits

Une carte avec le parcours surligné et comportant toutes les balises à trouver.

un jeu de cartes avec le parcours non surligné et sans balises.

CONSIGNES :

- Au MENEUR : « Avant de partir, vous décrivez à haute voix l'itinéraire surligné sur la carte comme dans l'exemple suivant : je suis le chemin pendant 150 m ; au carrefour je tourne à droite en suivant le petit sentier qui monte. Après 100m, je le quitte et je suis le petit fossé qui part à gauche. Dès que le fossé se met à descendre, je vais sur la droite jusqu'à la balise qui est près du gros rocher »
- Aux SUIVEURS : « Vous validez l'itinéraire du meneur qu'une fois que le groupe est arrivé à la balise »

CRITERES DE REUSSITE :

Réaliser tous les parcours partiels sans commettre d'erreur. Les autres élèves du groupe valident l'itinéraire tel que le meneur :

- l'a dit à voix haute : Utilisation correcte du vocabulaire (légende ; définitions de postes) ; verbes d'action.
- l'a réalisé : Conformité de l'itinéraire avec celui tracé sur les cartes.

VARIABLES :

On peut faire la séance sans balise posée.

On peut faire la séance ou en refaire une en laissant le libre choix de l'itinéraire au meneur. Alors, la validation par les suiveurs ne porte plus que sur le lexique (énoncé de l'itinéraire). Il y a alors échanges sur le choix de l'itinéraire pour arriver à la balise.

"Le jalonné"

Situation d'APPRENTISSAGE

« S'éloigner seul du point de départ »

BUT : réaliser seul un parcours sans avoir à prendre des indices sur le terrain

DISPOSITIF :

Lieu : peu connu, voire inconnu

Modalités : poser une vingtaine de balises sur le terrain ; A partir de ce réseau de balises réaliser au moins 5 circuits de 4 balises. Le départ et l'arrivée sont au même endroit. Les parcours sont matérialisés sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres tous les 10 mètres. Chaque parcours (si la séance se déroule en forêt) ne doit pas dépasser 10 minutes en marchant. On doit pouvoir cheminer de balise en balise en suivant les jalons. Un jalon doit être placé, en plus, à l'endroit où se trouve une balise. Utiliser de moins en moins les lignes directrices du terrain (ex : chemins, limite de végétation, clôtures,...) S'éloigner de plus en plus du départ

Matériel pour la classe :

20 balises avec pinces.

Les corrigés de chaque circuit.

Une centaine de jalons de 1m de long : utiliser un ruban très visible type « rubalise de chantier » ; Il est intéressant que ces jalons soient réutilisables. Pour cela, les fixer au moyen d'une agrafe sur un pince à linge en bois ; Les pinces à linges peuvent ensuite être accrochées à un cintre ce qui rend la pose et le ramassage des jalons beaucoup plus rapide !

Matériel pour les élèves et par circuit:

Une carte avec tracés sur cette carte : le départ, le parcours surligné et les balises.

Un carton de contrôle et les définitions.

CONSIGNES :

- « Vous allez réaliser des parcours seul. Chaque parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons vous permettent de passer par toutes les balises du circuit et de revenir au point de départ-arrivée »

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir les parcours sans erreurs et le plus rapidement possible.

VARIABLES :

- **Le jalonné muet** : Les balises ne sont pas placées sur la carte. L'élève doit les poinçonner lors de son passage et les positionner sur sa carte (soit au fur et à mesure de son déplacement soit à l'issue de son parcours). Pas d'incitation à couper.
- **Le jalonné surprise** : Les balises sont placées sur la carte mais sur le terrain sont mises en place des fausses balises. L'élève ne doit poinçonner que les balises figurant sur sa carte. Pas d'incitation à couper.
- **Le jalonné express** : Il s'agit de réaliser le meilleur temps possible. Aussi, si la lecture de la carte est bonne, l'élève pourra remarquer que pour rejoindre certaine balise, il est plus rapide de ne plus suivre les jalons et de « couper » le parcours tracé sur la carte. On incitera donc certains qui auront bien affiné leur lecture à essayer de gagner ainsi du temps.

"Le surligné"

Situation d'APPRENTISSAGE

«S'éloigner seul du point de départ»

BUT : réaliser seul un parcours sans avoir à suivre un itinéraire avec prises d'indices sur la carte

DISPOSITIF :

Lieu : un espace peu connu, voire inconnu

Modalités : poser une vingtaine de balises sur le terrain ; A partir de ce réseau de balises réaliser au moins 5 circuits de 4 balises. Le principe est le même que pour le circuit jalonné. La différence réside dans le fait qu'il n'y a pas sur le terrain de jalons pouvant aider le coureur. Les balises ne sont pas placées sur la carte. L'élève doit les poinçonner lors de son passage et les positionner sur sa carte (soit au fur et à mesure de son déplacement soit à l'issue de son parcours). Les parcours doivent inciter les élèves à s'éloigner de plus en plus du départ.

Matériel pour la classe : 20 balises avec pinces. - Les corrigés de chaque circuit.

Matériel pour les élèves et par circuit: Une carte avec le parcours à suivre tracé (surligné) sur chaque carte - un carton de contrôle

CONSIGNES

- « Vous devez réaliser les parcours tracés sur les cartes. Si vous suivez précisément les tracés, ils vous feront passer par des balises, que vous les poinçonnerez lors de votre passage » - « Vous devrez alors indiquer sur votre carte à quels endroits vous les avez vues »

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir le parcours sans erreurs et le plus rapidement possible.

VARIABLES :

simplification

Les élèves savent combien il y a de balises à trouver

Pour certains élèves (les plus en difficulté), possibilité de tracer en étoile.

Les élèves ont sur le carton de contrôle les définitions et les numéros code des balises et les balises sur la carte.

complexification

Les balises sont placées sur la carte mais sur le terrain sont mises en place des fausses balises. L'élève ne doit poinçonner que les balises figurant sur sa carte (simplification).

Situation de REFERENCE FINALE*«Le détective»***BUT** : réaliser sans erreur un parcours défini à l'avance**DISPOSITIF :**Lieu : un espace inconnu ou peu connu, mais sécurisé (clos ou bien défini),Modalités : Les élèves sont groupés par deux.

La séance se déroule sous la forme d'un parcours étoile

Matériel par groupe : une carte avec 10 balises - 2 cartes vierges.

Un carton de contrôle avec définitions des postes à réaliser.

CONSIGNES :

- En CLASSE : « Au sein de chaque doublette, vous vous répartissez les 10 balises, qui sont positionnées sur la carte que vous a donné le maître » - « Vous reportez les 5 balises choisies sur votre carte vierge, puis vous y tracez l'itinéraire que vous pensez emprunter pour aller à chaque balise, mais sans le montrer à votre camarade »
- Sur le TERRAIN : « Quand tu es MENEUR, tu réalises le parcours qui te conduit à la balise, tu poinçonnes lorsque tu l'as trouvée et tu reviens au départ le plus rapidement possible»
« Quand tu es DETECTIVE, tu suis le meneur tout en repérant sur ta carte l'itinéraire emprunté, puis, au retour, tu traces sur ta carte l'itinéraire réalisé par le meneur »
« Vous comparez les 2 itinéraires : celui du meneur et celui du détective, puis vous changez de rôle »

CRITERE DE REUSSITE :

L'itinéraire que vous suivez doit être le même que celui que vous avez prévu.

VARIABLES :

Les deux cartes renseignées restent en classe. Sur le terrain le meneur fait alors son parcours de mémoire