

Equipe Départementale EPS  
de la Haute Garonne

**La course  
d'orientation à  
l'école  
Niveau 3**

**2017**

## 1. Les ressources mobilisées

Ressources	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Socio affectives	L'enfant se détache progressivement de l'adulte et ose investir un espace de plus en plus élargi. Il apprend à collaborer avec les autres.	L'élève maîtrise ses émotions et devient plus autonome : -par la connaissance du milieu, -par l'appréciation et l'estimation des difficultés -par la connaissance et le respect des règles de sécurité et des consignes	
Informationnelles (topographiques)	La prise d'information peut être d'origine visuelle, sonore ou proprioceptive. Importance du positionnement du corps dans l'espace. L'enfant repère des éléments constitutifs permanents et importants d'un espace familial. Dans un milieu complexe, il repère les éléments significatifs dans une tâche donnée.	Dans un environnement inhabituel mais sécurisé et aménagé, l'élève prend des informations pertinentes à sa progression (points remarquables, balises.)	
Cognitives	L'enfant identifie et nomme les éléments significatifs d'un espace donné. Il utilise des indications pour aller chercher ou poser un objet : - consigne orale donnée par l'enfant, un groupe d'enfants ou le maître - consignes codées (dessins, symboles, photos...) Il positionne les éléments repérés les uns par rapport aux autres dans un espace investi quotidiennement. Il place des éléments de la réalité dans un ordre chronologique.	L'élève oriente et lit un plan en contexte.  Il commence à se représenter le milieu et les déplacements de façon abstraite.  Il commence à prendre des décisions en mettant en relation les informations prélevées sur un plan et celles observées sur le terrain d'évolution.	
Motrices et énergétiques	Marcher et / ou courir. <u>Soutenir un effort.</u>	L'élève gère ses efforts en fonction des repères spatio-temporels. L'élève passe d'une marche en continu à une allure de course de plus en plus rapide.	

## **2. Les apprentissages développés**

« Se déplacer efficacement dans un espace familier élargi (parcours forestier, parc) à l'aide de plans ou cartes peu complexes, seul ou en petits groupes sur un temps contraint.

à

« Se déplacer précisément et rapidement en toute sécurité dans un milieu inconnu, sur un temps contraint, en choisissant un trajet à partir de cartes et en se confrontant à de multiples incertitudes (topologie du lieu) ».

Ce qui est à construire au niveau 3 :

- Construire un itinéraire efficace à partir d'une carte dans un espace inconnu et dans un temps contraint.
- Mettre en relation les éléments de l'espace réel et sa représentation sur une carte
- Contrôler sa vitesse tout en contrôlant son déplacement
- Réaliser des sauts (couper) pour gagner du temps.
- Courir à vitesse régulière.
- Limiter ses arrêts en durée et en nombre.
- Évaluer les difficultés, reconnaître les obstacles pour choisir son itinéraire
- Construire des «points d'arrêts»
- Doser son effort pour rester lucide et pouvoir décider des bons choix.

Ce qui est recherché :

- La régularité des allures de déplacement.
- La prise de risque (relative).
- L'orientation perpétuelle de la carte pendant la course.

### **A. Les apprentissages moteurs**

Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices

- Prendre conscience des différentes ressources motrices à mobiliser pour réaliser son parcours : marcher, courir, gérer son effort
- Maîtriser ses appuis dans des terrains variés
- Maîtriser son allure

### **B. La mobilisation du langage**

Le plan se construit au fur et à mesure des déplacements dans le paysage mais également au fur et à mesure des trajets supposés dans l'espace symbolique et des trajets imaginés dans l'espace réel.

« Peux-tu me dire où tu penses être ? Où es-tu ? Peux-tu me désigner sur la carte l'endroit où tu crois être ? »

La mise en mots est fondamentale; elle ne remplace pas l'action mais elle participe à la compréhension de ce qui organise l'élève et de l'état des connaissances qu'il réquisitionne pour donner des solutions aux problèmes posés.

### La course d'orientation niveau 3

« Se déplacer efficacement dans un espace familier élargi à l'aide de plans ou de cartes peu complexes, seuls ou en petits groupes, sur un temps contraint »

à « se déplacer précisément et rapidement en toute sécurité dans un milieu inconnu, sur un temps contraint, en choisissant un trajet à partir de cartes et en se confrontant à de multiples incertitudes (topologie du lieu) ».

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (Ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Situations d'apprentissage (ce qui est à faire)	Critères de réussite
Rapport à soi, à l'autre	Dans une situation individuelle, l'élève <b>ne s'engage pas activement</b> dans un espace inconnu et/ou vaste.	L'implication dans la tâche	Evoluer hors de la vue de l'adulte.  Identifier un espace d'évolution sécurisé.	Le jeu de l'oie	→ Avoir franchi la case « arrivée ».
	Dans une activité collective, l'élève s'organise <b>seul</b> et ne coopère pas.	La prise en compte des autres.	Mettre en œuvre des stratégies individuelles ou collectives.  Coopérer au service d'un projet collectif.	La course au score	→ Rapporter plus de points que les autres équipes.
	L'élève se fatigue vite, revient au point de départ rapidement.	L'utilisation et optimisation des ressources.  La relation entre les supports, la tâche et l'enjeu.	Connaître et mobiliser ses ressources de manière adaptée en fonction des supports et de la réalité du terrain. Gérer l'effort en fonction de ses ressources. Augmenter les ressources énergétiques.	Le jeu de l'intrus	→ Identifier le ou les intrus sur un parcours dans le temps imparti.

<p>Rapport à l'espace en lien avec la notion de temps</p>	<p>L'élève ne progresse pas dans son déplacement ex : retours fréquents...</p> <p>L'élève se jette dans l'action sans prendre des informations dans le milieu.</p> <p>L'élève n'adapte pas son effort en fonction du temps imparti : il marche, s'arrête souvent, court tout le temps, ....</p>	<p>L'estimation de la distance et de la nature du terrain.</p> <p>L'estimation de la trajectoire la plus rapide (la ligne droite n'étant pas forcément la trajectoire la plus rapide).</p> <p>L'estimation du temps nécessaire à un déplacement défini.</p>	<p>Apprendre à évaluer le temps d'un déplacement selon la nature du terrain et la distance.</p> <p>Construire une représentation mentale de l'espace en relation avec l'espace vécu.</p> <p>Choisir la trajectoire de course la plus efficace par anticipation ou par adaptation.</p> <p>Repérer les points remarquables sur un plan ou une carte et les associer à l'espace vécu.</p> <p>Réévaluer le projet de course en fonction des obstacles imprévus.</p>	<p>Les points remarquables</p> <p>Le jalonné express</p> <p>La course au score</p> <p>Les faux amis</p>	<p>→Donner le maximum de réponses exactes.</p> <p>→Retrouver les balises en un temps minimum.</p> <p>→Rapporter plus de points que les autres équipes.</p> <p>→Trouver, le plus vite possible, le code de chaque balise représentée sur le plan.</p>
---	---	---	---	---	--

<p>Rapport aux supports (plan / carte)</p>	<p>L'élève n'utilise pas les supports proposés au service de son projet de course.</p>	<p>La mise en relation des informations prélevées sur le support avec le projet de course.</p>	<p>Apprendre à l'élève à réévaluer son projet en croisant les informations prélevées sur le terrain et sur les supports.</p>	<p>La carte et le territoire  Pose Dépose  Les plots tricheurs  Le bavard  La course en circuit  Les balises effacées</p>	<p>→Positionner précisément les balises sur le plan.  →Permettre au partenaire de retrouver la balise.  →Identifier si les plots sont correctement placés.  →Permettre au groupe de trouver la balise.  →Retrouver le maximum de balises.  →Positionner précisément sur une carte l'emplacement des balises.</p>
--	--	--	--	---	--

## Situation de référence

### *La course d'orientation*

But de la situation :

Marcher et courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale, parc...) pour retrouver dans un temps imparti (environ 15 minutes) un maximum de balises (avec un minimum de 5 balises), sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>Chaque équipe (groupes de 2 élèves) effectue un circuit différent des autres équipes.</p> <p>Il faudra veiller à ce que les circuits soient de difficulté équivalente.</p> <p>La feuille de route comprend les cases numérotées correspondant aux balises à trouver (cf. annexe 1).</p> <p>Sur chaque balise se trouve un code à reporter sur la feuille de route.</p> <p>A l'arrivée, validation des codes reportés sur la feuille de route par les contrôleurs en utilisant le carton de contrôle (cf. annexe 2).</p>	<p>En utilisant la carte remise à chaque équipe, vous devez effectuer le plus rapidement possible le circuit et reporter le code balise sur sa feuille de route.</p> <p>Vous reviendrez au point de départ quand toutes les balises auront été trouvées ou au signal sonore de fin.</p>	<p>Un minimum de 5 balises retrouvées</p> <p>Revenir au point de départ avant le signal de fin.</p>	<p>Avant de partir observer :</p> <p><b>Des lignes directrices :</b> Lignes de bâtiment, lignes des tracés des terrains, lignes de clôtures, lignes de terre ou de végétation, chemins, routes...</p> <p><b>Des objets remarquables :</b> jeux en bois, arbres, bancs, poubelles, portails, souches, croisement, ....proches des chemins et des points de décisions.</p> <p>Les enfants repèrent avec, puis sans aide les points remarquables sur le trajet et sur la carte.</p> <p>Constituer un groupe de contrôleurs chargés de valider la feuille de route à l'arrivée.</p>

Je réussis quand :

→ **j'ai rapporté le maximum de balises dans le temps imparti.**

➤ **Matériel :**

- Un terrain fermé (parc) ou un terrain ouvert mais sécurisé (forêt)
- Des balises : entre 15 et 20
- Un support (carte) sur lequel sera noté le circuit à effectuer.
- Une feuille de route qui permettra de relever les informations inscrites sur chaque balise. (Cf Annexe N°1)
- Un carton de contrôle complété par l'enseignant qui permettra de valider les informations inscrites sur la feuille de route. (Cf Annexe N° 2)

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

- Positionner dans l'espace et sur la carte les balises (plots, Kapla, balises poinçons,...)
- Chaque balise comporte un code (signe, symbole, lettre....)
- Préparer autant de cartes que de groupes.
- Préparer une feuille de route par groupe comportant les numéros des balises à chercher.
- Veiller à ce que les circuits soient de difficultés équivalentes.
- Préparer le carton de contrôle permettant la validation (correspondance N° balise / code) qui sera remis au/ aux contrôleur(s)
- Déterminer et préciser aux élèves où se situe le point de contrôle.

**Annexe 2 : carton de contrôle**

Carton de contrôle											
Circuit:.....											
Equipe:.....											
Membres de l'équipe:.....											
						Arrivée					
						Départ					
						Temps total					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

# Annexe 1

## Feuille de route

Heure de départ :	Heure d'arrivée :	Temps mis :
-------------------	-------------------	-------------

Circuit N°....					
Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :
Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :
Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :

## Feuille de route

Heure de départ :	Heure d'arrivée :	Temps mis :
-------------------	-------------------	-------------

Circuit N°....					
Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :
Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :
Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :	Balise N° :	Code balise :

De : « L'élève ne s'engage pas activement dans un espace inconnu et/ou vaste dans une situation individuelle »  
à « L'élève évolue hors de la vue de l'adulte et identifie un espace d'évolution sécurisé ».

## LE JEU DE L'OIE

But de la situation : par équipe, trouver les balises correspondant aux numéros des cases sur lesquelles se déplace le pion de l'équipe pour arriver le premier sur la case « arrivée ».

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Par équipe de 2 à 4.</p> <p>Lieu connu par tous dans un premier temps pour comprendre les enjeux de la situation, puis inconnu dans un deuxième temps pour réinvestir ce qui a été appris.</p> <p>Placer 40 balises numérotées. L'ordre des balises est fonction du déplacement du pion de l'équipe sur le jeu de l'oie.</p> <p>Par groupe, les élèves doivent trouver chacune des balises correspondant aux numéros des cases sur lesquelles se déplace le pion de l'équipe.</p> <p>A chaque lancer de dé, il faut repérer le code de la balise correspondant à la case du jeu, venir donner la réponse en équipe complète puis rejouer.</p>	<p>« J'ai disposé 40 balises sur le terrain. Chaque balise correspond à un numéro de case du jeu de l'oie.</p> <p>Vous allez lancer le dé et déplacer le pion jusqu'à la case obtenue. Vous devez alors rechercher la balise correspondante au numéro et revenir donner le code indiqué sur la balise en équipe complète.</p> <p>Puis rejouez.</p> <p>La première équipe qui franchit la case « arrivée » a gagné.</p>	<p>Avoir franchi la case « arrivée » en étant revenu à chaque fois donner le code relevé sur la balise.</p>	<p>Repérage au préalable des lignes directrices et points remarquables.</p>

### Variables :

- cartes ou plans en fonction des compétences des élèves dans la lecture des supports
- cases « pièges » à insérer en s'inspirant du jeu de l'oie

### Je réussis quand :

→ **mon équipe franchit la case « arrivée » en premier.**

### ➤ **Matériel**

- 40 balises numérotées avec un code ou un signe inscrit sur chacune
- un jeu de l'oie agrandi, un gros dé à jouer, des pions de couleurs différentes (un par équipe)

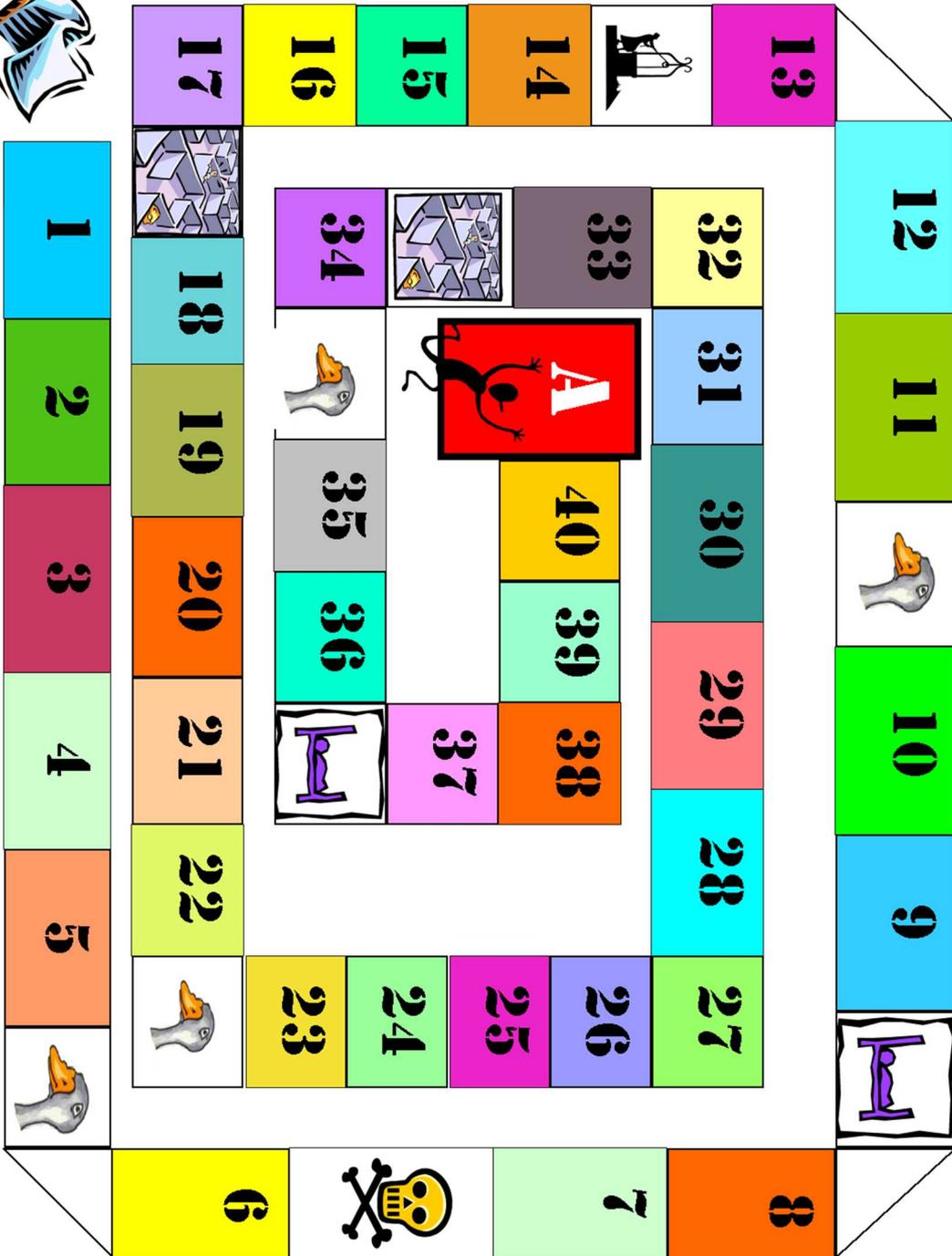


- un carton de suivi par équipe pour noter les numéros des cases et les codes relevés
- un carton de contrôle des codes des balises pour l'enseignant

### ➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

L'enseignant prépare les balises avec les codes associés (dessin ou signe), les place dans l'espace choisi et reporte leur emplacement sur la carte.

Annexe – Jeu de l'oie



OIE : relancer le dé

LIT : attendre un tour

TETE DE MORT : revenir au départ

LABYRINTHE : avancer de six cases

PUIT : attendre que quelqu'un vous libère

De : « L'élève s'organise seul dans une activité collective (recherche de balises) »  
à « **L'élève met en œuvre des stratégies individuelles ou collectives pour trouver le maximum de postes en un minimum de temps** ».

## LA COURSE AU SCORE

But de la situation : Réaliser le score maximum dans le temps donné, chaque balise rapportant un nombre de points différent en fonction de la distance à parcourir et de la difficulté de la recherche.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation																														
<p>Avant la course au score :</p> <p>Répartir sa classe en 4 équipes (chasubles de couleurs différentes). Chaque équipe est constituée de binômes distincts. Chaque binôme dispose :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'une carte où sont numérotées toutes les balises (au moins 30),</li> <li>- d'une feuille de score (n° des balises, valeur, validation).</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">N° Balise</th> <th style="width: 25%;">Valeur</th> <th style="width: 50%;">Code</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">...</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Départ de la course au score :</p> <p>Chaque binôme doit engranger le plus de points pour son équipe dans le délai imparti (30 minutes). L'enseignant-e est le maître du temps (signal de fin ou signal de retour « il vous reste 2 minutes »). Des pénalités peuvent être envisagées (5 points par minute dépassée).</p> <p>Après la course au score :</p> <p>La validation s'effectue en classe à l'aide de la feuille de score témoin (affichage collectif).</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">N° Balise</th> <th style="width: 25%;">Valeur</th> <th style="width: 50%;">Poinçon/Code</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">€</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td style="text-align: center;">§</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">@</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">...</td> <td style="text-align: center;">...</td> <td style="text-align: center;">...</td> </tr> </tbody> </table> <p>Une discussion est engagée sur les résultats obtenus par les binômes (stratégies utilisées pour marquer le plus de points possibles...). Ensuite, un total est effectué par équipe.</p>	N° Balise	Valeur	Code	1	7		2	12		3	3		...			N° Balise	Valeur	Poinçon/Code	1	7	€	2	12	§	3	3	@	...	...	...	<p>J'ai réparti les élèves de la classe en 4 équipes équilibrées en nombre. Chaque équipe est composée de binômes. Chaque binôme dispose d'une carte avec les balises numérotées et d'une feuille de score.</p> <p>Vous avez 30 minutes pour marquer un maximum de points pour votre équipe en relevant les codes des balises trouvées sur votre feuille de score.</p> <p><b>Attention</b>, les balises ont des valeurs différentes.</p> <p>Je donnerai un coup de sifflet à la fin du temps de course. Vous devrez rentrer immédiatement pour ne pas obtenir des points de pénalité.</p> <p>À l'arrivée, nous validerons vos résultats et nous calculerons le total des points remportés par chaque équipe.</p>	<p>Pour chaque binôme : rapporter le plus de points possibles.</p> <p>Pour chaque équipe : parvenir au score le plus élevé possible.</p>	<p>Placer les balises à des endroits induisant de la stratégie en tenant compte de certains critères : loin/près, visible/non visible, accessible/moins accessible, haut/bas (voir dans la rubrique « variables »)</p> <p>Privilégier la course à la marche en proposant un temps de contrat (maximum 30 minutes) en relation avec l'espace exploré.</p>
N° Balise	Valeur	Code																															
1	7																																
2	12																																
3	3																																
...																																	
N° Balise	Valeur	Poinçon/Code																															
1	7	€																															
2	12	§																															
3	3	@																															
...	...	...																															

### Variables :

- Valeur des balises calculées en fonction de certains critères : loin/près, en hauteur/à hauteur d'yeux, visible/caché partiellement, esseulé/groupé, accessible/difficilement accessible... (stratégies différentes).
- Point de départ à varier (points cardinaux, centre du site...).

- Temps de recherche plus ou moins long (gestion de l'effort). Ne pas excéder 30 minutes (pour privilégier la course à la marche).
- Recherche des balises : en binômes, individuellement (prévoir plus d'équipes).
- Validation obligatoire de toutes les balises par l'équipe : répartition des balises par binôme de l'équipe au préalable (repérage sur chaque carte).
- Chronométrage : par l'enseignant (préférer un signal de rappel « il vous reste 2 minutes »), par un membre de l'équipe (il doit alerter tous les binômes de son équipe pour éviter les pénalités)...

#### Je réussis quand

- **je cours le plus possible en limitant les temps de marche.**
- **je rapporte le plus de points possibles à mon équipe.**
- **je termine dans le temps imparti (sans pénalité de temps).**

#### ➤ Matériel :

- Des balises avec un code placées préalablement sur site.
- Une carte avec balises et une feuille de score par binôme.
- Des chasubles (ou chouchous) de couleurs différentes (une couleur par équipe).
- Une feuille de score témoin « grand format » ou à projeter (correction et validation des réponses).
- Un crayon par binôme (si besoin), un chronomètre (enseignant), un chronomètre par équipe (si besoin).

#### ➤ Mémento pour la mise en œuvre :

L'enseignant prépare les balises, les place sur site et reporte leur emplacement sur la carte. Elles ont des valeurs différentes pour induire des stratégies.

De « L'élève s'organise seul dans une activité collective (recherche de balises) » à « **L'élève met en œuvre des stratégies individuelles ou collectives pour trouver le maximum de balises en un minimum de temps** ».

## LE JEU DE L'INTRUS

But de la situation : Suivre un trajet et repérer des photographies. Parmi les 6 photos (ou images) se cache un intrus. Identifier l'intrus.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Groupes de 3 ou 4 élèves (8 groupes maximum) Environnement inconnu</p> <p>12 balises numérotées de 1 à 12</p> <p>Au niveau des balises, placer des photographies en lien avec un thème travaillé en classe (animaux, instruments de musique...).</p> <p>En suivant un parcours imposé dans un environnement inconnu et dans un temps défini, trouver des photos dont l'emplacement est indiqué sur une carte et identifier la photo intruse. Chaque groupe doit retrouver 6 photos dont une ou plusieurs intruses. Sur chaque carte sont positionnées les 12 balises numérotées de 1 à 12.</p>	<p>Par groupe, à l'aide de la carte, retrouver les photographies demandées, noter celles repérées sur la feuille de route, dans un temps donné. Identifier la ou les photos intruses.</p>	<p>Identification du ou des intrus.</p> <p>Nombre de balises trouvées.</p> <p>Respect du temps imparti.</p>	<p>Repérage au préalable des lignes directrices et points remarquables (cf. situation de référence « course d'orientation »).</p>

Variables : dimension de l'espace à explorer, course individuelle, en binôme, en groupe, nombre de photos, ou photographies de points remarquables, nombre de photos intruses...  
Les points remarquables photographiés sont identifiés ou non par une balise.  
Parcours en étoile ou non.  
\* le parcours en étoile consiste en des allers retours entre le point de départ et le passage à chaque balise.

J'ai réussi quand :

- **j'ai trouvé la ou les photographie(s) intruse(s)**
- **j'ai respecté le temps imparti**

➤ **Matériel :**

- 12 balises (plots, pochette plastifiée avec photos ...) dispersées dans l'environnement choisi,
- une feuille de route pour chaque groupe avec 6 photos dont une ou plusieurs intruses,
- une carte par groupe,
- un crayon à papier.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre:**

- Au préalable, une photo par balise sera installée par des adultes.
- Chaque balise numérotée sera associée à une photo.
- Les feuilles de routes reprendront cette association (balise N°.../ photo) excepté pour la photo intruse.

De : « L'élève ne prend pas suffisamment d'indices dans son environnement »  
à « **L'élève repère les points remarquables sur une carte et les associe à la réalité** ».

## LES POINTS REMARQUABLES

But de la situation : Répondre correctement aux questions.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Tous espaces</p> <p>Les équipes sont munies d'une carte sur laquelle sont indiqués un certain nombre de points remarquables numérotés. A chaque point remarquable correspond une question (forme du rocher, couleur du banc, ...).</p> <p>Les équipes se rendent à l'endroit mentionné pour répondre correctement à la question.</p> <p>De retour au poste central, et après validation des réponses, d'autres questions leur seront données.</p>	<p>Vous avez des numéros sur votre carte, et des questions qui correspondent à ces numéros.</p> <p>Vous allez devoir retrouver les endroits correspondants aux numéros, ce sont les points remarquables. Lorsque vous les aurez identifiés, il vous faudra répondre à la question correspondante.</p> <p>A. Vous devez revenir au poste central pour faire valider votre réponse après chaque point remarquable trouvé.</p> <p>B. Vous devez revenir au poste central avant la fin du temps imparti.</p>	<p>Donner un nombre significatif de réponses exactes.</p> <p>Respect du temps imparti.</p>	<p>Nommer les points remarquables (ex : arbre, rocher).</p>

Variables :

- Taille de l'espace.
- Espace connu ou inconnu.
- Nombre d'éléments à trouver avant de revenir au poste central.
- Temps contraint.

Je réussis quand :

→ **je donne un maximum de réponses exactes.**

➤ **Matériel :**

- Cartes avec l'emplacement des éléments à trouver en nombre suffisant (au moins une par équipe)
- Questionnaires pour les équipes
- Fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

- Au préalable, l'enseignant a choisi des éléments significatifs identifiés sur la carte (arbre remarquable, rocher, bâtisse, banc, jeu, pancarte, etc.). Ces éléments sont le support d'une question (ex. forme du rocher, couleur des volets, texte de la pancarte etc.).

De « L'élève ne choisit pas la trajectoire la plus efficace en fonction du temps contraint ».  
à « **L'élève évalue le temps d'un déplacement selon la nature du terrain et la distance** ».

## LE JALONNE EXPRESS

But de la situation : Réaliser, seul, le plus vite possible, un parcours.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Un élève seul doit retrouver 4 balises disposées sur un circuit.</p> <p>Le parcours est matériellement jalonné sur le terrain (tous les 10 mètres) et surligné sur une carte.</p>	<p>« Vous allez réaliser seul des parcours, matérialisés sur le terrain par des jalons et surlignés sur la carte »</p> <p>« Avant de partir, vous notez l'heure de départ, puis le temps à l'arrivée ».</p> <p>« Ces jalons vous permettent de passer par toutes les balises du circuit et de revenir au départ-arrivée. »</p> <p>« L'objectif étant d'aller le plus vite possible, vous avez la possibilité, à votre initiative de quitter l'itinéraire indiqué pour emprunter celui qui vous semble le plus rapide »</p> <p>« En classe, un classement sera établi en fonction des temps réalisés ».</p>	<p>Obtenir la meilleure place possible, en référence au temps, sur chaque parcours.</p>	<p>Placer un jalon à l'endroit où se trouve une balise.</p>

Variables : Nombre de jalons et de balises. Taille du parcours. Le parcours peut se réaliser seul ou par binôme.

Je réussis quand :

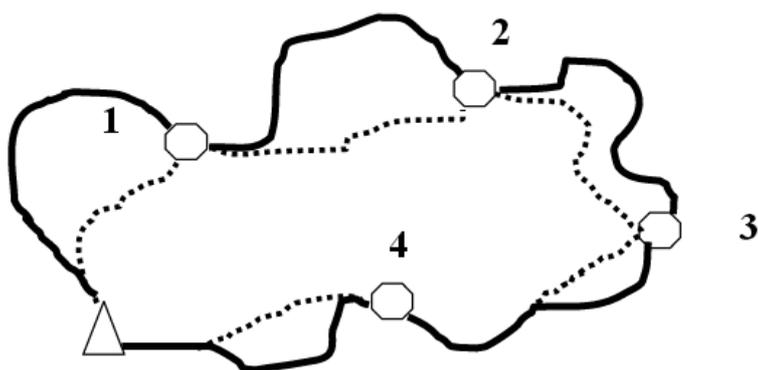
→ **j'ai retrouvé les balises en un temps minimum.**

➤ **Matériel :**

- 20 balises posées permettant de réaliser au moins 5 circuits de 4 balises.
- Des jalons (foulards, plots...) à placer tous les 10 mètres.
- Prévoir des chronomètres ou montres pour mesurer les temps réalisés.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre:**

- Choisir un espace peu connu.
- Organiser 5 circuits de 4 balises comprenant un même point de départ et d'arrivée.
- Chaque circuit (si la séance se déroule en forêt) ne doit pas dépasser 10 minutes en marchant.
- Les parcours sont matérialisés :
  - Sur le terrain* par des jalons accrochés aux arbres tous les 10 mètres.
  - Sur la carte* par un «surlignage» du parcours jalonné sur le terrain.
- Conseil sécurité : faire en sorte que les possibilités de « couper » se situent à l'intérieur du parcours jalonné (cf schéma ci-dessous)



**légende**

 Parcours jalonné sur le terrain et surligné sur la carte.

 Parcours «~~idéal~~» que le coureur doit découvrir **pour aller plus vite.**

De : « L'élève ne prend pas suffisamment d'indices dans son environnement »  
à « **L'élève repère les éléments significatifs de l'espace investi.** ».

## LES FAUX AMIS

But de la situation : Trouver des balises à des endroits spécifiques indiqués sur des plans ou des cartes.

Dispositif	Consignes	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Tous espaces  Les équipes doivent se rendre sur le lieu précis où se trouve la balise mentionnée sur la carte. Ils en relèvent le code puis reviennent au point central où une autre balise leur sera donnée à chercher.	Vous devez trouver les balises indiquées sur votre carte, et seulement celles-là.  Soyez attentifs à la place exacte de la balise, il peut y avoir des intrus (balises proches les unes des autres).  Lorsque vous aurez trouvé le code de la balise, revenez au poste central pour faire valider votre réponse.	Rapporter le code des balises mentionnées sur la carte, mais seulement le code de celles-ci.	1 <sup>er</sup> niveau : les balises sont à trouver près de points remarquables évidents (chemins, carrefours, abri, aire de jeux ...).  2 <sup>ème</sup> niveau : elles sont à trouver près d'endroits moins « évidents » (banc ou pancarte quand il y en a plusieurs, borne, pont peu visible, ...).  3 <sup>ème</sup> niveau : elles sont à trouver à des endroits qui nécessitent une lecture « fine » de la carte (point culminant, dépression, emplacement d'une mare, fossé, trou, ...)

### Variables :

- Certains postes ont des « leurres », d'autres n'en ont pas
- Le nombre de « leurres » par poste peut être plus important : 2 ou 3
- La recherche s'effectue en un temps limité
- Les équipes s'affrontent sous forme de course. Il s'agit alors de trouver le maximum de balises mentionnées sur le plan ou la carte dans le temps le plus bref.

### Je réussis quand :

→ **je trouve le code de chaque balise indiquée sur la carte.**

### ➤ Matériel :

- Cartes en nombre suffisant (au moins 1 par équipe)
- Balises à placer
- 1 crayon par équipe pour relever les codes des balises
- Fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant

### ➤ Mémento pour la mise en œuvre:

- Au préalable, des balises code sont installées par des adultes (ex : Kapla, plots...)
- Les balises sont installées à des points remarquables (banc, carrefour, rocher ...), signalées sur la carte. Une balise « leurre », non indiquée sur la carte, sera placée à proximité de la première.

De : « L'élève n'utilise pas les supports proposés au service de son projet de course ».

à « L'élève réévalue son projet en croisant les informations prélevées sur le terrain et sur les supports ».

## LA CARTE ET LE TERRITOIRE

But de la situation : Trouver et mémoriser l'emplacement de balises-cônes dans un temps imparti et les resituer sur un plan ou une carte.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"><li>- Cour de l'école, puis espace aménagé.</li><li>- Au signal, les élèves courent dans la cour afin de repérer (individuellement ou en binômes) un maximum de cônes-balises. La durée est de 15 minutes (la durée limitée permet d'être en <b>course</b> d'orientation. Marche non privilégiée).</li><li>- Retour dans la classe ou sous le préau (ils ne doivent plus voir les cônes-balises) afin de les placer avec précision sur le plan de la cour (une carte par élève).</li><li>- Possibilité d'aller vérifier sur le terrain tant que le temps imparti de 15 minutes n'est pas écoulé.</li></ul>	<p>Vous avez une carte (ou un plan) de la cour/du parc/...</p> <p>Des balises sont positionnées dans cet espace. En 15 minutes, vous allez devoir vous déplacer dans l'espace et repérer l'emplacement des balises, mémoriser cet emplacement et ensuite les placer au bon endroit sur la carte à votre retour.</p>	<p>Repérer le maximum de balises de façon précise.</p> <p>Savoir positionner celles-ci sur la carte.</p> <p>Repérer le maximum de balises dans le temps imparti.</p> <p>Choisir avec soin les points remarquables.</p> <p>Savoir se répartir les balises à mémoriser (si l'on court en binômes).</p>	<p>Repérer les points remarquables avec les élèves (dans la cour, sur la carte).</p>

### Variables :

- Le nombre de balises placées.
- La proximité de certaines balises (précision des repérages pour éviter les confusions).
- Le lieu de pose (complexification pour la relation terrain/plan : à l'angle d'un mur ou au milieu d'une ligne directrice (lignes d'un terrain de sport, de végétation, de bâtiment...))
- Utilisation d'une carte ou plan vierge ou plan à élaborer.
- Espace plus ou moins connu (cour d'école, jardin public, zone boisée...)
- Temps défini ou non.
- Modalité de travail : individuellement, en binômes, en équipes (somme des résultats individuels).

### Je réussis quand :

→ **je repère un maximum de balises sur la carte.**

### ➤ Matériel :

- Un plan/carte par élève et un crayon
- 10 grands cônes (ou +) à placer dans la cour / le parc...
- Un chronomètre

### ➤ Mémento pour la mise en œuvre:

- Veiller à choisir un espace hors de portée de vue

De : « L'élève n'utilise pas les supports proposés au service de son projet de course »

à « L'élève réévalue son projet en croisant les informations prélevées sur le terrain et sur les supports. »

## POSE, DEPOSE

But de la situation : Placer une balise/coupelle à un endroit précis de l'espace fermé et revenir indiquer à son camarade le lieu de celle-ci (sur le plan et sans parler) et demander à ce dernier d'aller la chercher.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Groupes de 2 élèves Environnement connu Temps contraint</p> <p>Un élève lit la carte, choisit un endroit précis où placer sa balise et part la placer. Cette balise du binôme porte un signe remarquable.</p> <p>Il revient indiquer au second élève du binôme le lieu exact de la pose, sans parler, en posant son doigt sur la carte ou en marquant l'emplacement de la balise sur la carte avec un crayon.</p> <p>Le second part avec la carte chercher la balise.</p> <p>Vérification à deux de la balise (montrer sur la carte et vérification du signe)</p> <p>Remarque : si l'on dispose d'un terrain suffisamment vaste on peut délimiter deux espaces d'évolution. Chaque membre du binôme va dans un premier temps déposer les balises sur son espace dans un deuxième temps s'il s'agira de changer de territoire pour aller chercher la balise de son binôme.</p>	<p>Pour chaque binôme, indiquez :</p> <p>L'un d'entre vous va placer une balise de façon précise.</p> <p>Vous revenez indiquer précisément le lieu de celle-ci sur le plan que tient votre camarade en montrant du doigt ou en faisant une marque sur la carte.</p> <p>Le second élève part rechercher la balise à l'aide des indications de position (mémorisées ou non).</p> <p>Il faudra mettre le moins de temps possible.</p>	<p>Les balises sont retrouvées par le binôme dans un temps réduit.</p>	<p>Les élèves doivent marquer l'emplacement de la balise sur la carte.</p> <p>Les élèves peuvent repérer les points remarquables ou les lignes directives.</p>

### Variables :

- Varier le nombre de balises à placer
- Supprimer la carte pour le binôme qui part chercher la balise.
- Varier le lieu de dépose (visible/moins visible ; accessible / moins accessible ; haut / bas ; ...)
- Faire intervenir la contrainte de temps

### Je réussis quand :

→ **j'ai retrouvé la balise placée par mon binôme.**

➤ **Matériel :**

- Un terrain fermé
- Un plan pour deux élèves placé dans une pochette plastique
- Un feutre ardoise
- Une balise pour deux

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

- Organiser la classe en groupes de deux élèves
- Donner à chaque binôme une carte sur laquelle sont reportés les points remarquables.

De : « L'élève n'utilise pas les supports proposés au service de son projet de course ».

à « L'élève réévalue son projet en croisant les informations prélevées sur le terrain et sur les supports. »

## LES PLOTS TRICHEURS

But de la situation : Valider ou non la position de certains plots en comparant les plots sur la carte et les plots sur le terrain.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation																																								
<p>Chaque équipe de 2 élèves dispose de la carte (ou plan) , sur laquelle sont reportés les emplacements supposés de plots numérotés : « zone des plots tricheurs ».</p> <table border="1"><tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>13</td><td></td><td>18</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>20</td><td></td><td></td></tr><tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td>7</td></tr></table> <p>Chaque groupe, muni d'une feuille de route indiquant l'ordre des plots à trouver, se dirige vers les plots numérotés et indique dans les cases « vrai » ou « faux » selon que les plots sont correctement placés ou non par rapport à la carte.</p> <p>A la fin, vérification des réponses sur le carton de réponses.</p>	12				2		13		18				20			9							5		7	<p>Sur votre feuille de route sont reportés des numéros de plots.</p> <table border="1"><tr><td>13</td><td>2</td><td>23</td><td>3</td><td>15</td></tr><tr><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td></tr><tr><td>F</td><td>F</td><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr></table> <p>A l'aide de la carte, vous devez retrouver ces plots, dans l'ordre. Attention, ces plots sont peut être correctement positionnés sur la carte ou non.</p> <p>Vous indiquerez sur la feuille de route si l'emplacement de chaque plot sur le terrain est correct « vrai » ou incorrect « faux ».</p> <p>Lorsque vous aurez trouvé tous les plots vous viendrez valider vos réponses sur la feuille de validation disponible au point de départ.</p>	13	2	23	3	15	V	V	V	V	V	F	F	F	F	F	<p>La feuille de route est comparée à la feuille de validation au retour.</p>	<p>Chaque plot est visible par les élèves (il peut-être indiqué par un fanion) et porte un numéro.</p> 
12				2																																							
	13		18																																								
		20																																									
9																																											
		5		7																																							
13	2	23	3	15																																							
V	V	V	V	V																																							
F	F	F	F	F																																							
<p><b>Variables :</b> Placer les plots près de points remarquables avec une variation au point indiqué sur la carte de plus en plus fine.</p>																																											

Je réussis quand :

→ **la feuille de route et la feuille de validation sont identiques.**

➤ **Matériel :**

- une vingtaine de plots numérotés (fanions, tissus manchons numérotés...)
- une carte sur laquelle sont reportés les emplacements supposés des plots par équipe
- une feuille de route par groupe
- des feuilles de validation au point de départ

➤ **Mémento pour la mise en œuvre:**

- constituer des groupes de 2 élèves
- positionner la vingtaine de plots de sorte qu'ils soient visibles par les élèves
- prévoir autant de circuits que de groupes d'élèves

De : « L'élève n'utilise pas les supports proposés au service de son projet de course »

à  
« L'élève réévalue son projet en croisant les informations prélevées sur le terrain et sur les supports ».

## LE BAVARD

But de la situation : conduire le groupe en annonçant à l'avance, à haute voix, l'itinéraire que l'on va faire.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Chaque élève à tour de rôle « conduit » son groupe pour arriver à la balise indiquée sur une carte en donnant à haute voix les indications de déplacement à effectuer (direction, distance, repères visuels, ...).	<p>Au MENEUR :</p> <p>« Tu expliques, à haute voix et à l'avance, l'itinéraire surligné que vous allez emprunter ensemble :</p> <p><i>Exemple : « on suit le chemin pendant 150 m ; au carrefour on tourne à droite en suivant le petit sentier qui monte. Après 100 m, on le quitte et on suit le petit fossé qui part à gauche. Au bout du fossé, on va sur la droite jusqu'à la balise qui est près du gros rocher »</i></p> <p>Aux SUIVEURS : « Vous vous déplacez aux consignes du meneur et vous validez l'itinéraire du meneur une fois que le groupe est arrivé à la balise »</p> <p>« A chaque balise, vous changez de meneur »</p>	La balise est trouvée par le groupe.	<p>Dans un premier temps on pourra indiquer sur les cartes l'itinéraire à suivre.</p> <p>On pourra ensuite donner aux élèves des cartes sur lesquelles ne sont pas reportés les itinéraires. Les élèves devront tracer l'itinéraire le plus court.</p>

### Variables didactiques :

- Laisser le libre choix de l'itinéraire au meneur. Il y a alors échanges sur le choix de l'itinéraire pour arriver à la balise.

Je réussis quand :

→ **mon groupe a trouvé la balise grâce à mes indications données à haute voix.**

➤ **Matériel :**

- 20 balises, réparties sur 5 circuits.
- Pour un circuit, autant de cartes que d'élèves dans le groupe comportant chacune les indications pour aller d'une balise à l'autre.
- Cartons de contrôle pour relever les codes balises.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre:**

- Installer une vingtaine de balises sur environ 5 circuits.
- Organiser la classe en groupes de 5 ou 6 élèves.
- Tracer les itinéraires pour aller d'une balise à une autre sur autant de cartes.
- Chaque élève disposera d'une carte pour conduire son groupe d'une balise à une autre.

De : « L'élève n'utilise pas les supports proposés au service de son projet de course »

à  
« L'élève réévalue son projet en croisant les informations prélevées sur le terrain et sur les supports. »

## LA COURSE EN CIRCUIT

But de la situation : Trouver le maximum de balises dans le temps le plus bref.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Groupes de 3 élèves Environnement connu Temps contraint</p> <p>Course en circuit où la première balise à trouver est imposée et différente pour chaque équipe. L'ordre de recherche des autres balises est libre.</p> <p>Les élèves, par équipes de 3, cherchent toutes les balises dont les emplacements sont indiqués sur la carte donnée au départ, sans retourner au poste central après chaque balise.</p> <p>Les élèves reportent les codes au fur et à mesure sur la feuille de route et ne reviennent au poste central que lorsqu'ils ont trouvé toutes les balises ou au terme du temps imparti annoncé au départ. L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus de balises dans le temps le plus bref.</p>	<p>Par groupe de 3, vous devez vous rendre impérativement à la première balise indiquée sur votre plan.</p> <p>Vous chercherez ensuite le maximum de balises indiquées sur votre carte et reporterez leur code sur la feuille de route.</p> <p>Vous reviendrez au point de départ si vous avez trouvé toutes les balises ou au signal de fin.</p>	<p>Trouver un nombre significatif de balises.</p>	<p>Orienter et lire une carte. Choisir l'itinéraire le plus judicieux pour trouver chaque balise. Se répartir les balises à repérer au sein du groupe.</p>

### Variables :

*Pour des élèves bien entraînés :*

Seules quelques balises sont mentionnées sur le plan, les balises intermédiaires étant à trouver à partir de celles-ci, à l'aide d'indications de distance ou de description d'éléments caractéristiques naturels ou non.

Je réussis quand :

→ **j'ai retrouvé le maximum de balises en un temps donné.**

### ➤ Matériel :

- plans ou cartes en nombre suffisant (au moins 1 par équipe)
- crayons pour relever les codes
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant.
- feuilles de route pour les équipes d'enfants
- fiche de correction pour la validation des codes.

**COURSE EN CIRCUIT** (2 groupes fonctionnent en même temps sur 2 circuits différents)

CIRCUIT .....								CIRCUIT .....							
Gpes	Noms	Débuté par n°	H. de dép.	H. d'arr.	T. de course	Bal. non trouvées	Class	Gpes	Noms	Débuté par n°	H. de dép.	H. d'arr.	T. de course	Bal. non trouvées	Class
A								A							
B								B							
C								C							
D								D							
E								E							
F								F							
G								G							
H								H							

**Mémento pour la mise en œuvre :**

- Par souci de sécurité, il est conseillé de prévoir un V.T.T. pour contrôler le déroulement de la course.
- Il peut être intéressant d'installer plusieurs circuits (ex. 2 circuits de 6 balises), ce qui permet d'avoir moins d'enfants à la fois sur un même circuit.

De : « L'élève n'utilise pas les supports proposés au service de son projet de course »

à « L'élève réévalue son projet en croisant les informations prélevées sur le terrain et sur les supports. »

## LES BALISES EFFACÉES

But de la situation : après avoir parcouru un itinéraire tracé sur la carte, positionner sur celle-ci les balises « effacées ».

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Par équipe de 3 ou 4 élèves.</p> <p>Environnement connu.</p> <p>Les équipes sont munies d'une carte sur laquelle un des itinéraires est tracé avec l'emplacement de certaines balises, par exemple 3 balises sur 6.</p> <p>Les premières équipes suivent l'itinéraire indiqué, relèvent le code des balises « effacées » et les positionnent sur leur carte.</p> <p>Les équipes suivantes partent les unes après les autres, avec un décalage de quelques minutes et font de même.</p> <p>En fin de jeu chaque équipe vérifie l'exactitude des réponses grâce à une carte corrigée.</p>	<p>Vous suivez le circuit représenté sur la carte distribuée. Un certain nombre de balises y sont positionnées.</p> <p>Vous devrez noter le code de chacune des balises. Attention certaines balises ont été effacées sur la carte. Vous devrez reporter la position exacte de ces balises sur votre carte.</p> <p>De retour au point de départ vous comparerez votre carte avec la carte « témoin ».</p> <p>Vous marquerez un point par balise effacée correctement placée et par code balise correctement reporté.</p>	<p>Relever le code des balises effacées et les positionner correctement sur la carte.</p> <p>Retrouver les balises correctement positionnées.</p>	<p>Repérer au préalable le positionnement des différentes balises.</p>

### Variables :

En plus des balises « effacées » sur la carte, certaines sont également mal positionnées. Il s'agit alors de tout positionner correctement.

### Je réussis quand :

→ **j'ai bien positionné les balises sur la carte.**

### ➤ Matériel :

- des balises à placer
- cartes en nombre suffisant
- 1 crayon et 1 carte par équipe
- une fiche récapitulative de suivi des élèves et une carte corrigée pour l'enseignant
- 1 feuille de route par équipe d'élèves pour le relevé des codes des balises

### ➤ Mémento pour la mise en œuvre:

- Des balises sont installées par les adultes sur plusieurs itinéraires en boucle.