

Equipe Départementale EPS  
de la Haute Garonne

# **Les activités d'orientation à l'école**

**2017**

# DOCUMENT DEPARTEMENTAL EPS 31 LES ACTIVITES D'ORIENTATION A L'ECOLE

## Sommaire

- Préambule
  1. Définition générale
  2. Activités d'orientation à l'école :  
Définition
    - Les composantes de l'activité
    - Les problèmes fondamentaux
    - Les comportements attendus
    - L'orientation dans les textes officiels
    - Les rôles de l'élève
  3. Transformations attendues
  4. Etapes de l'apprentissage : repères de progressivité
  5. Conseils pour une mise en œuvre efficace
  6. Education à la sécurité
  7. Différents parcours
  8. Glossaire
  9. Cartes et plans élaborés en Haute – Garonne
  
- Organisation du document
  
- Les activités d'orientation à l'école maternelle : niveau 1
  1. Introduction
  2. Tableau synoptique de la démarche d'enseignement
  3. Les situations « pour entrer dans l'activité »
  4. Les situations d'apprentissage
  
- Les activités d'orientation : niveau 2
  5. Introduction
    1. Tableau synoptique de la démarche d'enseignement
    2. La situation de référence
    3. Les situations d'apprentissage
  
- La course d'orientation : niveau 3
  1. Introduction
  2. Tableau synoptique de la démarche d'enseignement
  3. La situation de référence
  4. Les situations d'apprentissage

**DOCUMENT DEPARTEMENTAL EPS 31  
LES ACTIVITES D'ORIENTATION A L'ECOLE**

# **Les activités d'orientation à l'école**

## **Préambule**

**2017**

## **1. Définition générale**

*La course d'orientation est un sport qui se caractérise notamment par le fait que les performances des compétiteurs dépendent à la fois de leur habileté à s'orienter à l'aide d'une carte et de leur **capacité physique**.*

*Elle se pratique sous forme d'une course contre la montre en terrain varié sur un circuit matérialisé par des postes de contrôle que le concurrent doit découvrir par des cheminements de son choix en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole.*

*Définition issue du livre « l'orientation : guide pratique » réalisé par Jean-Daniel Giroux*

## **2. Les activités d'orientation à l'école**

### **2.1 Définition**

La course d'orientation est une course individuelle ou en petit groupe (2 ou 3 élèves maximum) dans un temps limité, en terrain varié plus ou moins connu, exempt de tout danger objectif, sur un parcours matérialisé par des balises à découvrir, en se servant d'un support de référence (une carte, un plan, un dessin, une photo...) et/ou d'indices.

La course d'orientation est avant tout un choix d'itinéraires basé sur la lecture de la carte dans des milieux complexes et incertains et sous la contrainte du temps.

### **2.2 Les composantes de l'activité**

L'activité est composée de course et d'orientation.

Elle s'appuie sur 3 paramètres :

- Les déplacements,
- La lecture d'un document,
- La lecture de l'environnement.

### **2.3 Les problèmes fondamentaux**

- La prise d'INFORMATIONS
- La gestion simultanée des paramètres VITESSE- PRECISION
- La gestion PRISE DE RISQUE / SECURITE DES ELEVES

### **2.4 Les comportements attendus**

Comme dans toutes les Activités Physiques de Pleine Nature à l'école (APPN), il s'agit pour l'élève d'**adapter son comportement moteur aux données du milieu**.

Il doit à tout moment :

- Lire et décider de son projet de déplacement,
- Agir pour conduire son déplacement,
- Oser être autonome.

## 2.5 L'orientation dans les textes officiels

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
<p><b>Les programmes de l'école primaire</b></p> <p><a href="#">BO spécial n° 2 du 26 mars 2015</a>  <a href="#">BO spécial n° 11 du 26 novembre 2015</a></p> <p><b>Les documents ressources</b></p> <p>Maternelle : <a href="#">Ressources Eduscol : RA16 C2 EPS doc 11 parcours N.D-583906.pdf</a>            Cycle 2 : <a href="#">Ressources Eduscol Le parcours d'orientation au cycle 2</a></p>		
	<p>→ <u>Champ d'apprentissage</u> : Adapter ses déplacements à des environnements variés.</p>	
<p>→ <u>Attendus de fin de cycle</u> :            Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>	<p>→ <u>Attendus de fin de cycle</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• réaliser un parcours d'orientation en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé ;</li> <li>• respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</li> </ul> <p>→ <u>Repères de progressivité</u> :</p> <p>Tout au long du cycle les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure, de l'âge demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.</p> <p>→ <u>Compétences travaillées pendant le cycle</u></p> <p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.            S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.            Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.            Respecter les règles essentielles de sécurité.            Reconnaître une situation à risque.</p>	<p>→ <u>Attendus de fin de cycle</u> :</p> <p>Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.            Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.            Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.</p> <p>→ <u>Repères de progressivité</u> :</p> <p>Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement.</p> <p>→ <u>Compétences travaillées pendant le cycle</u></p> <p>Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.            Adapter son déplacement aux différents milieux.            Tenir compte du milieu et de ses évolutions.            Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.            Aider l'autre.</p>

## **Socle commun de connaissances, de compétences et de culture**

### Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer.

Mettre en relation l'espace vécu et l'espace représenté : en lien avec la géométrie (repérage dans l'espace, sur un quadrillage, déplacements).

### Domaine 3

La formation de la personne et du citoyen.

Apprendre les codes de communication et d'expression.

Acquérir le respect de soi et des autres.

Affûter son esprit critique.

Donner son avis.

Identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les situations proposées.

### Domaine 5

Les représentations du monde et l'activité humaine.

Se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer, le représenter.

Effectuer des parcours et des déplacements pour installer des repères spatiaux.

.

# LES ROLES DE L'ELEVE

## Coureur

- S'entraîner,
- Se connaître,
- Se préparer pour réaliser ou améliorer une performance,
- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel,
- Adapter son déplacement aux différents milieux,
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation),
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ,

## Guide

- Pilotage d'un groupe (restreint),
- Tenue du plan, carte,
- Contrôle du temps,
- Pointage régulier,
- Relayer les consignes de sécurité,

## Organisateur

- Concevoir et proposer un trajet d'orientation à ses camarades, à une autre classe, à l'école,
- Apprendre, rassembler des connaissances pour anticiper l'action,
- Prévoir les règles de sécurité pour soi et pour les autres,
- Réguler l'action,
- Faire un bilan,
- Concevoir et perfectionner les outils, améliorer leur manipulation (dessin, carte),

## Dimension motrice

## Dimension méthodologique

## L'ELEVE ACTEUR

- Les dimensions de l'activité
  - Les rôles comme contribution à la construction de ses savoirs et de ses compétences
- Il y a toujours un AVANT, un PENDANT, et un APRÈS l'activité

## Dimension sociale

### Coopérateur

- Solidarité avec le groupe,
- Echange de rôle,
- Collaboration avec l'enseignant : (mise en place et récupération du matériel),

### Arbitre

- Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur,
- Participer à l'évaluation

### Citoyen

- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement,
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème,
- Connaissance, observation et respect de l'environnement,

### 3. Les transformations attendues

Le document est organisé en trois niveaux :

- Le niveau 1 correspond à la maternelle
- Les niveaux 2 et 3 correspondent à l'école élémentaire.

#### 3.1 Apprentissages moteurs

Il s'agit de transformer un déplacement **spontané** (marche / course aléatoire) en un **déplacement intentionnel et efficace**.

#### 3.2 Espaces de pratiques

D'un lieu connu et reconnu à un lieu inconnu (différents niveaux d'incertitude) :

	Espace connu restreint (locaux ou cour d'école...)	Espace connu élargi (parc ou autour de l'école...)	Espace inconnu restreint (petit bois...)	Espace inconnu élargi (terrain de sport, forêt...)
<b>Niveau 1</b>				
<b>Niveau 2</b>				
<b>Niveau 3</b>				

#### 3.3 Relation de l'élève à « l'espace »

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Relation à l'espace			
	De l'espace vécu..... à l'espace perçu à..... l'espace représenté		

##### **- Espace vécu**

L'enfant commence à percevoir l'espace environnant, familier. Il peut voir, toucher et se déplacer dans cet espace. C'est un espace d'ACTION.

##### **- Espace perçu**

L'enfant est capable de percevoir l'espace sans être obligé de s'y déplacer : il l'analyse par l'observation et selon différents points de vue. L'espace est TOPOLOGIQUE.

##### **-Espace représenté**




L'enfant conçoit l'espace selon des règles précises qui ne font plus appel ni au mouvement, ni à l'observation mais seulement à sa représentation. Il y a nécessité d'un recul réflexif.

Cette conceptualisation de l'espace peut passer par différents supports (la photo, le dessin, la maquette, le plan). L'espace est PROJECTIF.



### **3.4 Supports de symbolisation ou de représentation du réel**

L'évolution des supports utilisés

	Photo, dessin, plan non codé, maquette	Plan avec symboles simples, début de codages et légende, respect des distances	Plan ou carte pour des espaces restreints et peu complexes, orientation/nord, échelle, légende	Cartes pour des espaces plus complexes, plus vastes, courbes de niveau (planimétrie)
<b>Niveau 1</b>				
<b>Niveau 2</b>				
<b>Niveau 3</b>				

### **3.5 Introduction de la contrainte « TEMPS » dans la réalisation de la tâche**

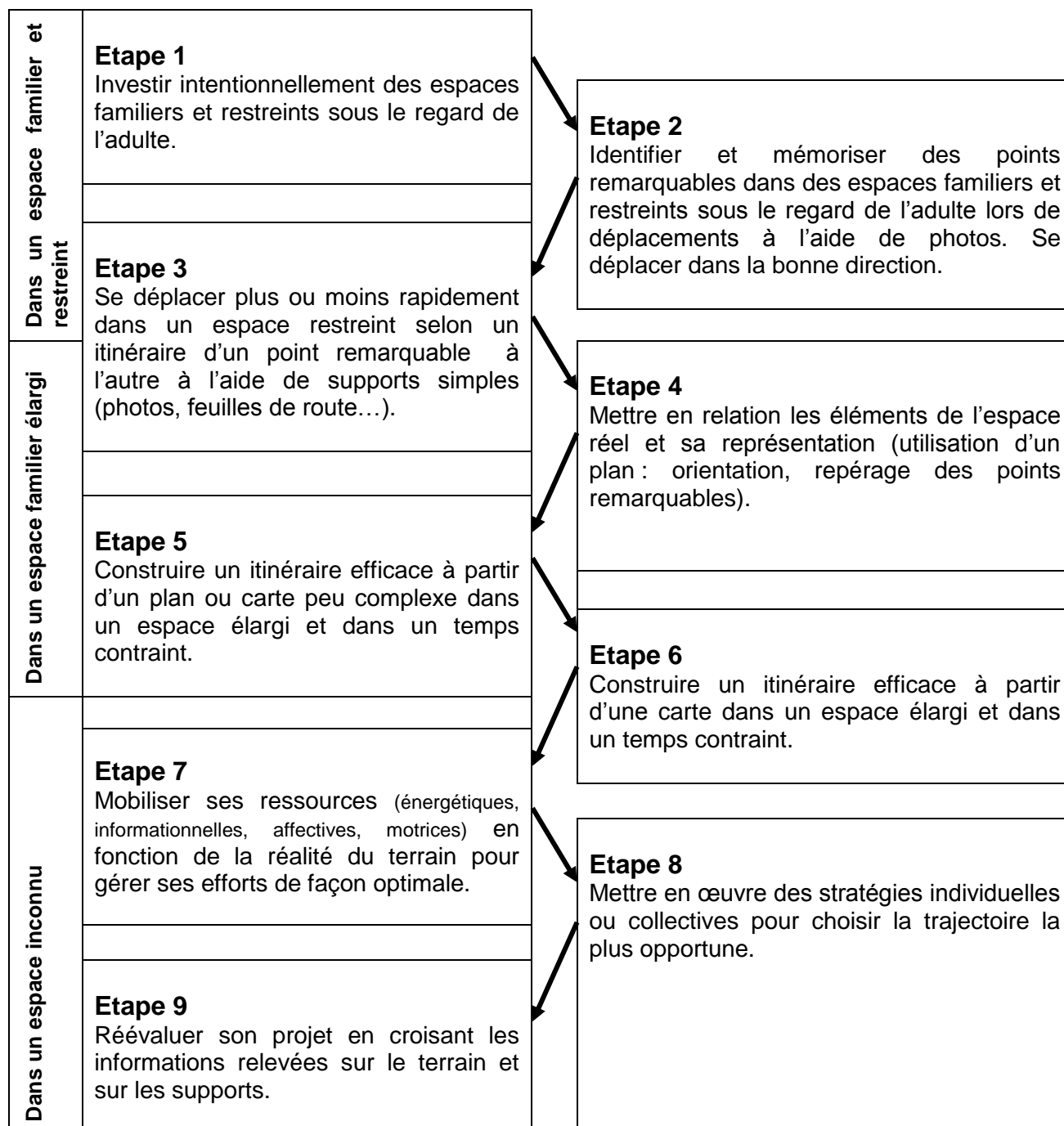
Quel que soit le niveau, la contrainte temps ne peut être introduite qu'après avoir résolu les problèmes liés à l'espace et aux supports.

L'introduction précoce d'un temps imparti peut nuire aux apprentissages à construire.

## 4. Etapes de l'apprentissage : repères de progressivité

Les situations d'apprentissage distinguent 3 niveaux correspondant globalement aux 3 cycles. A titre d'exemple des élèves découvrant l'activité peuvent débiter par des situations du niveau précédent.

- **Niveau 1** : étapes 1 à 4 (maternelle)
- **Niveau 2** : étapes 4 à 5 (élémentaire)
- **Niveau 3** : étapes 6 à 9 (élémentaire)



## 5. Conseils pour une mise en œuvre efficace

AVANT

### **Pour l'enseignant :**

#### Sécurité :

- Demande d'autorisation de l'utilisation du site (commune concernée).
- Repérage en amont du site par l'enseignant et l'équipe d'encadrement.
- Evaluation du niveau de risque.
- Choix et délimitation de l'espace, identification des lignes d'arrêt et des lignes et points remarquables.
- Demande d'autorisation parentale après information préalable (date, objectif, lieu, déroulement).
- Vérification du taux d'encadrement.
- Liste des élèves, des groupes constitués, numéro de téléphone des encadrants.
- Si possible, avoir des VTT à disposition pour la sécurité.

#### Préparation matérielle :

- Plan d'ensemble du site avec les limites de fin de jeu, l'emplacement des balises et les postes de sécurité si nécessaire.
- Corne de brume pour le ralliement et sifflet pour les élèves en cas d'urgence.
- Téléphone portable pour l'enseignant et les accompagnateurs, avec la liste des numéros d'urgence à contacter.
- Trousse premiers secours.
- Balises, pinces, pochettes plastiques, planchettes pour écrire, crayons, plans, cartes, cartons de contrôle, feuille de route, montres, chronomètres, un sifflet par groupe...

#### Préparation pédagogique :

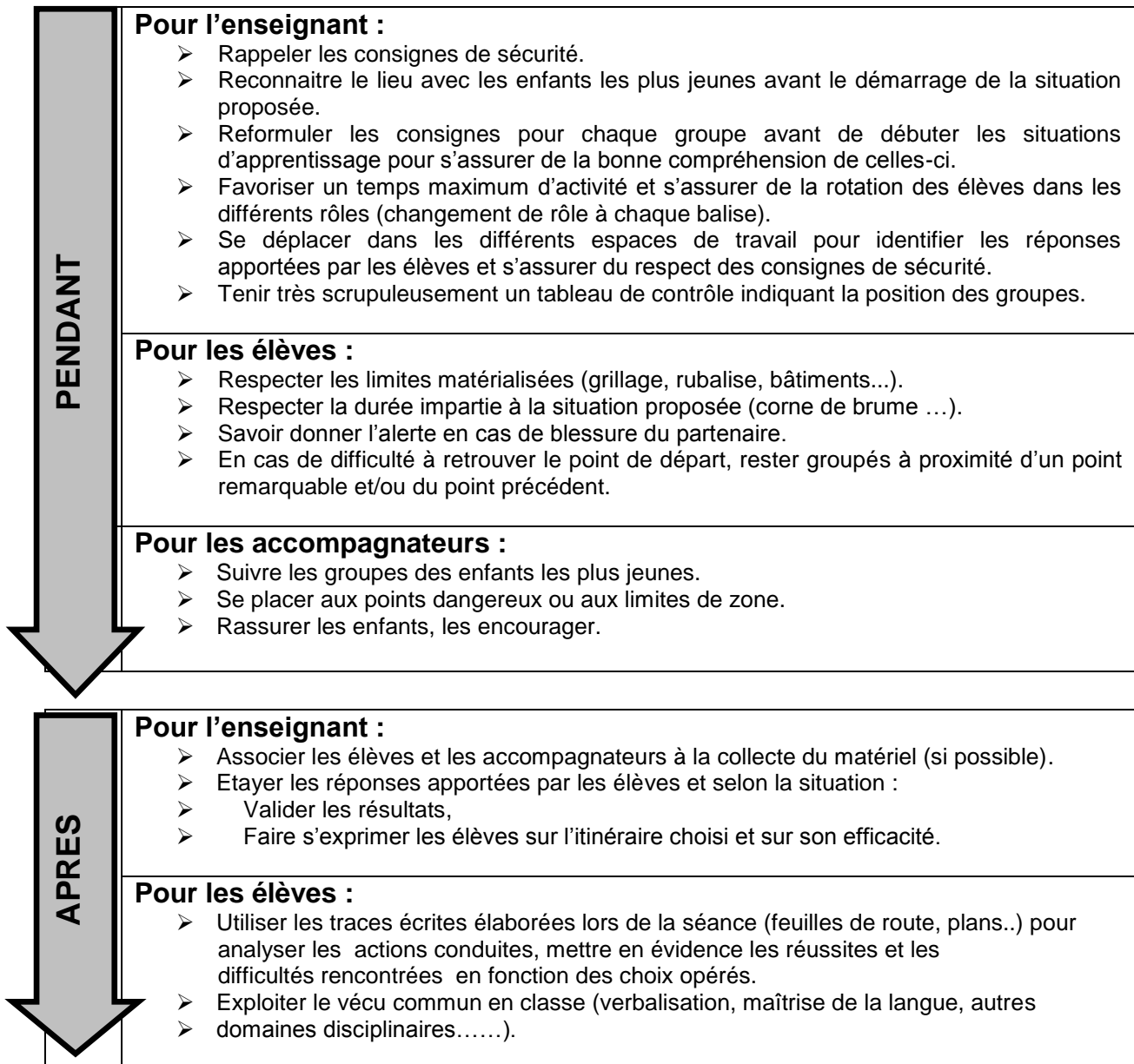
- Répartir les élèves selon le dispositif adapté à la situation proposée (petits groupes de 2 à 3 élèves ou situation individuelle) en fonction du lieu investi et du niveau d'expertise des élèves avec pour objectif leur autonomie.
- Choisir un pilote par groupe.
- Choisir un point de rassemblement et en informer les participants.
- Informer les élèves et les accompagnateurs du déroulement de la séance.
- Présenter les dispositifs, les consignes de sécurité, les consignes propres à l'activité, les critères de réussite, et, selon l'âge des élèves, les associer à l'aménagement matériel dès que la situation le permet.
- Présenter les limites des espaces à investir (matérialisés par des rubans, jalons...).
- Informer de la durée maximum de l'activité.
- S'approprier l'utilisation du sifflet en cas d'urgence (2 coups prolongés) et de la corne de brume pour le ralliement.

### **Pour les élèves :**

- Tenue de sport adaptée aux conditions climatiques.
- Gourde, et petit ravitaillement énergétique.
- Un sifflet et une montre par groupe.
- S'approprier le lexique spécifique à l'activité, comprendre les codages rencontrés et utilisés (légende de carte).
- Comprendre le but de l'activité, les consignes et toute information préalable à la réussite de l'activité.

### **Pour les accompagnateurs**

- Se munir d'un téléphone portable et des numéros d'urgence.
- S'équiper d'un signe distinctif visible (chasuble...).
- Repérer les limites du site.



## **6. Une éducation à la sécurité**

### **6.1 Une éducation à la sécurité :**

Tout citoyen doit pouvoir porter secours. L'école forme des citoyens, elle se doit donc d'apprendre à porter secours.

Dès le plus jeune âge, l'école peut susciter l'acquisition de compétences et de comportements permettant le développement de la solidarité et de la prévention des risques. Dès l'école maternelle, en s'appuyant sur le programme en vigueur, l'enseignant éduque les enfants à la prévention, leur apprend à donner l'alerte, puis à porter secours en exécutant des gestes simples. Les activités d'orientation sont autant d'occasions d'apprendre ces conduites aux enfants dans le cadre des enseignements.

### **6.2 Apprendre à prendre des risques mesurés :**

A travers l'activité physique, l'enfant doit prendre conscience des facteurs de dangerosité et prendre des risques mesurés.

Deux types de stratégies sont alors antagonistes : certaines qui incitent à la prudence et à la prévention et d'autres qui encouragent l'engagement dans l'action.

L'enjeu est de contribuer à la construction d'un enfant actif et désireux de découvrir le monde qui l'entoure tout en faisant en sorte que son action ne soit jamais irréversible, qu'il soit à même d'anticiper, d'éviter les risques « réels ».

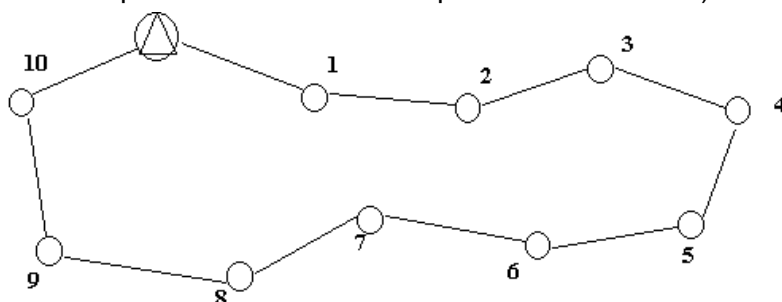
## 7. Les différents parcours

### 7.1 La course en circuit :

C'est la situation la plus classique. L'arrivée peut être différente du départ. Les départs des élèves sont décalés dans le temps (toutes les 1'30 par exemple).

Pour gagner du temps :

- on peut alterner les départs dans un sens et puis dans l'autre (veiller à ce que la difficulté d'approche des balises soit la même, dans les deux sens),
- avec le même réseau de balises, tracer plusieurs circuits (veiller à ce que la distance parcourue soit la même pour tous les circuits).



### Variable : Le circuit jalonné :

Il permet aux débutants de vaincre anxiété et angoisse (en forêt, par exemple).

C'est un parcours sans balise mais jalonné de points de repère bien visibles (jalon : 80 cm de tresse bicolore nouée à une épingle à linge).

On peut, conjointement, utiliser la carte, y tracer ou non le parcours.

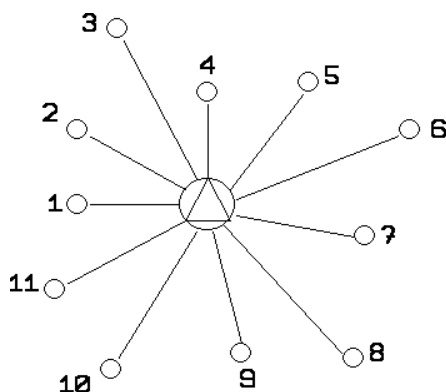
On peut également, la première fois, effectuer une reconnaissance préalable.

### 7.2 La course en étoile :

C'est une situation très sécurisante pour les débutants.

L'enseignant sait à tout moment où se trouvent les élèves. Il tient avec précision un tableau renseignant la position des groupes et des balises recherchées.

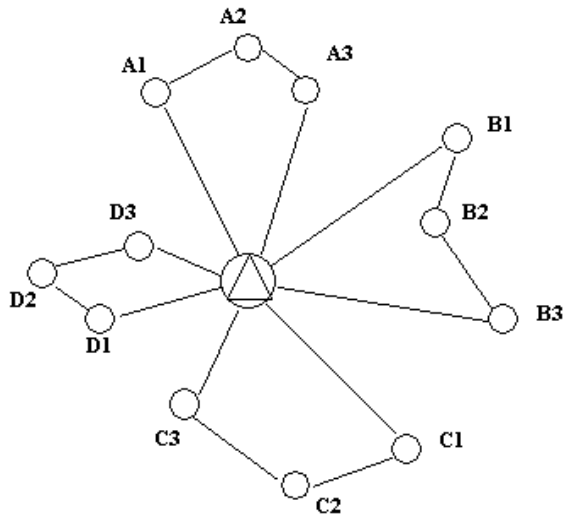
Après chaque balise trouvée, l'élève retourne au point de départ ; l'enseignant désigne à chaque fois la balise suivante à découvrir.



### **7.3 La course en papillon :**

C'est une initiation à la course en circuit, composée de plusieurs petits circuits de deux ou trois postes avec départ et arrivée communs.

C'est la même organisation que la course en étoile.



### **7.4 La course au score :**

Les balises sont éparpillées autour du départ-arrivée.

Tous les élèves partent en même temps et essaient de découvrir un maximum de balises dans un temps limité.

Les balises sont de valeurs différentes suivant leur difficulté.

La valeur de chaque balise est indiquée sur la liste de définition des balises qui accompagne la tâche.

## 8. Glossaire

### 8.1 Eléments techniques liés aux activités d'orientation

**Azimut** : technique d'approche de poste qui consiste à prendre un « cap » avec la boussole, ce cap est lui-même appelé azimuth.

**Balise** : (polysémique) marque, plot, piquet, signe, point remarquable du paysage qui permet d'identifier un emplacement.  
Synonyme : poste.

**Carte** : une carte topographique est une carte à échelle réduite représentant les éléments naturels (végétation, hydrographie, ...) et artificiels (aménagements humains) situés sur la surface terrestre, ainsi que le relief d'une région géographique de manière précise et détaillée sur un plan horizontal.

La différence entre une **carte** et un **plan** consiste en la présence d'indication de dénivelé par des courbes de niveau sur la carte.

**Carton de contrôle** : carton poinçonné à chaque poste par le coureur à l'aide d'une pince, permettant la validation (correspondance N° balise / code) qui sera remis au/aux contrôleur(s).

**Circuit** : voir rubrique ci-dessus intitulée « les différents dispositifs ».

**Espace** : vécu, perçu, représenté : voir « espaces de pratique » (cf page 8).

**Feuille de route** : document indiquant les différentes étapes du parcours, sur lequel on note le plus souvent la validation des éléments du parcours.

**Dénivelé ou dénivelée** : différence d'altitude entre deux points.

**Intention** : compétence stratégique de l'élève à construire (choisir son itinéraire).  
Idée fondamentale : toute situation doit comporter une alternative (notion de choix).  
\* Pourquoi as-tu choisi ce déplacement ?  
\* Comment as-tu opéré ce choix et pourquoi ?

**Itinéraire** : déplacement pour aller d'un point à un autre.

**Ligne de niveau** : ligne fictive sur la carte indiquant les points d'une même altitude, on l'appelle également « courbe de niveau ».

**Plan /plan simplifié** : dessin représentant schématiquement l'organisation dans l'espace des différents éléments d'un tout. Le plan peut ne pas être orienté.

**Rappel** : la différence entre une **carte** et un **plan** consiste en la présence d'indication de dénivelé par des courbes de niveau sur la carte.

**Point remarquable** : élément du paysage qui présente un intérêt visuel pour se repérer.

**Parcours** : voir rubrique « les différents dispositifs ».

**Poinçonner** : action permettant au coureur d'orientation de prouver son passage à une balise ; elle se fait à l'aide d'une pince particulière déjà installée sur les balises.

**Poste** : voir balise.

**Rubalise** : ruban de signalisation hachuré rouge et blanc.

## **8.2 Précisions d'ordre lexical concernant la démarche pédagogique proposée dans le document 31 « les activités d'orientation à l'école »**

**Aides à la réalisation** : (pour l'élève), indications supplémentaires données aux élèves pour faciliter leur réussite.

**Consigne** : indications à donner en début de situation aux élèves précisant ce qu'ils ont à faire pour apprendre.

**Critère de réussite** : indicateur donné à l'élève lui permettant de valider ou non sa réussite.

**Dispositif** : organisation de la situation d'apprentissage du point de vue matériel, spatial, modes de regroupement.

**Indicateur de réussite** : il correspond à ce que l'élève doit réaliser pour réussir. Pour le maître il constitue une aide à l'observation des élèves.

**Situation d'entrée dans l'activité** : à l'école maternelle et élémentaire, cette situation permet à l'élève de donner du sens à l'activité et de favoriser l'engagement de tous.

**Situation de référence** : à l'école élémentaire, cette situation complexe permet de confronter l'élève aux problèmes fondamentaux liés à l'activité. Elle apparaît à plusieurs moments dans l'unité d'apprentissage (début, milieu et fin) et permet d'évaluer les acquis des élèves.

**Variables** : elles proposent un aménagement possible de la situation permettant de la complexifier ou de la simplifier.

## **8.3 Termes figurant dans le tableau synoptique de la démarche d'enseignement de chaque niveau**

**Thèmes de travail** : éléments essentiels de l'activité. Sans ordre hiérarchique, ils constituent une aide pour appréhender les problèmes fondamentaux liés à l'activité.

**Comportements observés** : ce que voit l'enseignant(e) lorsque les élèves pratiquent. Ne sont listés que des comportements posant problème et devant être résolus.

**Obstacles à franchir** : ce qui est à modifier chez l'élève pour faire progresser le comportement observé.

**Ce qui est à apprendre** : ce qui est à acquérir pour résoudre le problème observé.

**Ce qui est à faire** : dénomination de chaque situation.



## 9 Cartes et plans élaborés en Haute Garonne (non exhaustif)

Commune de référence pour demande d'autorisation	Lieu dit	Type d'équipement (permanent ou non)	Dernière mise à jour	Contacts
Aspet	« Le bois perché » (plans disponibles à l'office du tourisme d'Aspet)	Permanent		Circonscription Education Nationale Saint Gaudens <a href="mailto:Cpc-hg13.st-gaudens@ac-toulouse.fr">Cpc-hg13.st-gaudens@ac-toulouse.fr</a>
Lévignac	Forêt de Bouconne			Circonscription Education Nationale Leguevin <a href="mailto:Cpc-hg26.leguevin@ac-toulouse.fr">Cpc-hg26.leguevin@ac-toulouse.fr</a>
Muret	Brioude (plans disponibles au service des sports de la ville de Muret)	Permanent	2017	Circonscription Education Nationale Muret <a href="mailto:Cpc-hg11.muret@ac-toulouse.fr">Cpc-hg11.muret@ac-toulouse.fr</a>
Lherm				Circonscription Education Nationale Muret <a href="mailto:Cpc-hg11.muret@ac-toulouse.fr">Cpc-hg11.muret@ac-toulouse.fr</a>
Le Mourtis	Station de ski (plans disponibles à l'office du tourisme du Mourtis)			Circonscription Education Nationale Saint Gaudens <a href="mailto:Cpc-hg13.st-gaudens@ac-toulouse.fr">Cpc-hg13.st-gaudens@ac-toulouse.fr</a>
L'Union	Parc de Malpagat	Permanent	2005	Circonscription Education Nationale Rouffiac <a href="mailto:Cpc-hg7.rouffiac@ac-toulouse.fr">Cpc-hg7.rouffiac@ac-toulouse.fr</a>
Toulouse	CREPS	Permanent	2016	CPD EPS N° tel CREPS : 05 62 17 90 00

Contact : Fédération Française de Course d'orientation Toulouse : 05 61 85 87 36

## **Bibliographie**

### **« Les aventures de Pensatou et Têtanlère »**

*Groupe EPS de recherche-action sur les livres-jeux, Illustrations : Marion Devaux et Eric Habourdin*

#### **Revue EPS - 64 pages**

*Collection : Un album à*

**Album + Livret pédagogique + 5 posters (42x60 et 60x80).**

« En pleine nuit, Têtanlère quitte son village à la poursuite d'une étoile filante qu'il veut offrir à son ami Pensatou. Guidées par Mirette la taupe, Ariane l'araignée, Rainette la grenouille et Pik la pie, les souris se lancent à la recherche de leur compagnon et parcourent la campagne environnante. Les trajets des personnages dans des espaces fictifs débouchent ici sur des situations réelles d'action et de manipulation menées au sein de l'école et sur la conquête d'espaces naturels inconnus, à travers un grand projet d'EPS d'orientation.

Les domaines de compétences "agir et s'exprimer avec son corps" et "s'approprier le langage" s'articulent étroitement avec des situations de structuration de l'espace, offrant un accès privilégié à la "découverte du monde".

Les souris retrouveront-elles Têtanlère ? Découvriront-elles la raison véritable de sa quête ? C'est l'un des enjeux de cet album qui a pour originalité de fournir deux sens de lecture... pour mieux croiser les points de vue !

La démarche vise à instaurer un enseignement ludique, interactif et profondément interdisciplinaire. »

Pour faciliter la mise en œuvre de ce projet pédagogique et en exploiter toute la richesse, dans votre classe, retrouvez de nombreux documents à télécharger : posters en noir et blanc, étiquettes, plans, texte intégral de l'album...

### **« La course d'orientation en situation »**

*Johann Rage, Nicolas Hayer*

#### **Revue EPS - 240 pages**

*Collection : L'EPS en poche*

C'est une approche originale et innovante de la course d'orientation que nous présentent ici Johann Rage et Nicolas Hayer. Outre la lecture de la carte et du terrain (axe 1), les élèves apprennent à concevoir leurs itinéraires (axe 2), à maîtriser les techniques de déplacement (axe 3) et à analyser leur activité à l'aide d'outils numériques (axe 4) : montres GPS, applis pour *smartphones* dédiées à la CO, logiciels gratuits spécialisés. Illustré par plus d'une centaine de cartes (et d'extraits de cartes) en couleurs, une vingtaine de dessins et des captures d'écran, ce livre offre en format poche un condensé indispensable de CO 2.0.

# Organisation du document

Le document est organisé en trois niveaux :

- Le niveau 1 correspond à la maternelle
- Les niveaux 2 et 3 correspondent à l'élémentaire

Pour chacun des trois niveaux, vous trouverez :

**Une introduction spécifique pour chaque famille d'activité.**

## Tableau synoptique de la démarche d'enseignement

Il synthétise :

- les **thèmes de travail**
- les **comportements observés**
- les **obstacles** à franchir
- **ce qui est à apprendre**
- les titres des **situations d'apprentissage** "ce qui est à faire "
- les **critères de réussite** pour l'élève

## Les fiches A4 : Situation de référence ou situation(s) pour entrer dans l'activité

En maternelle, le choix a été de proposer des situations pour entrer dans l'activité. On trouvera une proposition d'observation des conduites motrices de la petite section à la grande section à la suite de l'introduction.

Aux cycles 2 et 3, elle propose une situation complexe permettant d'évaluer les progrès des élèves.

## Les fiches A4 : Situations d'apprentissage

Elles correspondent à chacun des comportements observés afin de les dépasser.

L'intitulé ("**passer de... à...**") reprend le comportement observé et donne l'objectif à atteindre.

Les situations sont décrites avec :

- le **dispositif**
- la **consigne**
- les **indicateurs de réussite** (observables)
- les **aides à la réalisation**

En bas de page, on retrouve les **critères de réussite** de l'élève.

## Fiche d'auto évaluation

La fiche est incluse dans la situation de référence ou d'entrée dans l'activité.

Equipe Départementale EPS  
de la Haute Garonne

# **Les activités d'orientation à l'école maternelle**

## **Préambule**

**2017**

Dans le domaine, « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique** », il s'agit d'amener les enfants à **dépasser le « faire »** pour parvenir à « **penser le faire** », à **réfléchir sur le « comment faire »**.  
L'enseignant doit chercher les conditions favorables à une mise en action de la pensée.  
Il propose alors des situations de jeux permettant cette réflexion qui se distinguent des autres jeux (de cour, de centre de loisirs ou en famille).

### **1. Définition spécifique des activités d'orientation en maternelle**

Les activités d'orientation en maternelle consistent à investir un espace défini et à s'y repérer pour trouver son chemin.

A partir d'indices ou de documents, il s'agit de se déplacer le plus rapidement possible et de parcourir un itinéraire simple vers un but précis.

A l'école maternelle les activités d'orientation se pratiquent dans des espaces familiers ou inhabituels dans et hors de l'école. Ils sont à la fois stimulants et sécurisants du fait des aménagements réalisés et des modalités d'utilisation introduites.

### **2. Les ressources mobilisées**

#### A- 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.

#### B- 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 familier.

Dans un milieu complexe, il repère les éléments significatifs dans une tâche donnée.

#### C- 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.

#### D- motrices et énergétiques :

Adapter son action motrice dans un milieu varié.

Utiliser diverses allures (marche, courses) en fonction du but à atteindre.

Gérer son effort en fonction de la distance à parcourir, du type de terrain et de la durée de la tâche.

### **3. Les apprentissages développés**

- Investir intentionnellement des espaces familiers et restreints sous le regard de l'adulte.

- Identifier et mémoriser des points remarquables dans des espaces familiers et restreints sous le regard de l'adulte lors de déplacements à l'aide de photos. Se déplacer dans la bonne direction.

- Se déplacer plus ou moins rapidement dans un espace restreint selon un itinéraire d'un point remarquable à l'autre à l'aide de supports simples (photos, feuilles de route...).

- Mettre en relation les éléments de l'espace réel et sa représentation (utilisation d'un plan : orientation, repérage des points remarquables).

Il est nécessaire de dissocier les situations d'apprentissage proposées aux élèves de 2-4 ans (TPS/PS) et de 4-6 ans (MS/GS).

En effet, autour de 4 ans, les enfants franchissent une étape liée au progrès du langage, de la fonction symbolique, de la socialisation, de la représentation des pensées d'autrui et de la capacité à se décentrer.

- 2/4 ans : observation, imitation, essais-erreurs : constitution d'un fond d'expériences motrices.

Autour de 2 ans et demi – 3 ans : l'enseignant sollicite, encourage, félicite et s'engage lui-même dans l'action afin de faire entrer tous les enfants dans l'activité et d'amener les plus timorés à prendre confiance, à oser faire.

Autour de 3 – 4 ans : il propose des situations comportant des buts d'action, clairs et matérialisés afin de permettre aux enfants de comprendre le sens des progrès attendus (avec des critères de réussite perceptibles).

- 4/6 ans : anticipation, projet, échanges d'idées, début de raisonnement et de conceptualisation (action/pensée).

Autour de 5 ans, l'enseignant propose des projets d'actions explicites et finalisés, s'inscrivant dans la durée afin de créer une dynamique d'apprentissage dépassant le plaisir de faire et de jouer.

L'école se distingue des autres lieux de pratique de jeux en permettant à l'enfant d'avoir un regard réflexif sur ce qu'il est en train de faire, afin de l'aider à percevoir ce qui est en jeu dans une situation d'apprentissage. Pour aider l'enfant à comprendre, l'enseignant doit l'amener à créer des liens entre l'action, les procédures, les stratégies et la réussite.

### 3.1 Apprentissages moteurs (ressources Eduscol « objectif 2)

**Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle**

	De l'étape 1 (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	à l'étape 2 (autour de 3-4 ans)	à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire des déplacements dans des espaces aménagés	Exploration de différents espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons.	Déplacements en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts. Recherche de différentes façons de franchir les obstacles.	Anticipation de ses itinéraires et de ses manières de faire.
Construire des espaces orientés	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.

### 3.2 Apprentissages langagiers (ressources Eduscol « objectif 2)

Les situations proposées dans le domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » sont des moments forts dans lesquels l'enfant peut s'engager totalement. Elles constituent un vécu signifiant, dont l'enfant est acteur, un matériau privilégié, riche en sensations et en émotions, lequel, s'il est structuré par la parole, peut favoriser les acquisitions lexicales et l'expérimentation de tâches langagières.

Le langage permet la verbalisation des actions, une mise à distance, favorisant une prise de conscience de ces actions. La mise en forme de la pensée qu'il nécessite aide les élèves à « penser progressivement leurs activités pour gagner en désirs et en pouvoirs d'agir ».

**De 2 à 4 ans**, c'est l'action qui pilote le langage car les enfants n'ont pas les images mentales pour parler. Il faut donc prioriser l'action dans les apprentissages pour que l'enfant comprenne et puisse s'exprimer.

**De 4 à 6 ans** si les apprentissages ont été correctement construits, l'action est pilotée d'un point de vue cognitif. L'enfant pense en projet, se représente mentalement le but à atteindre et peut s'exprimer sur celui-ci.

A travers les activités d'orientation, l'enfant va pouvoir :

- Enrichir son lexique lié à l'espace (devant, derrière, à côté..), au temps (pendant que, avant, après, ensuite...), au corps, à l'objet (matériel, points remarquables) et aux supports (photo, maquette, dessin, plan).
- Mettre des mots sur l'action : verbalisation des actions réalisées avant, pendant et après la séance. **Pour** favoriser ces échanges, l'enfant sera amené à utiliser des outils schématiques et des représentations (photos, dessins de parcours ou de jeux, maquettes, plans...).
- Donner son avis, justifier et anticiper. Les enfants pourront faire des remarques pour décrire, expliquer, justifier et dialoguer avec leurs camarades sur les procédures et les stratégies utilisées, pour se repérer dans un espace, suivre un itinéraire...

Ces actes de langage obligent à des constructions variées et riches, obligeant à des justifications ou des explications qui supposent une décentration et des mises en relation complexes.

## S'ORIENTER au cycle 1

Les situations d'apprentissage proposées permettront à l'enfant de passer de :

« Se déplacer de façon désorganisée et **non intentionnelle** dans un **milieu** connu et reconnu »

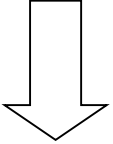
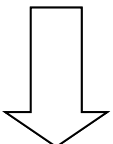
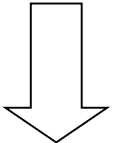
à

« Se déplacer plus précisément et plus rapidement dans un **espace connu et reconnu** en choisissant un trajet à partir de supports variés et en prenant des risques mesurés»

Les ressources motrices et énergétiques mobilisées seront travaillées de manière transversale dans les situations d'apprentissage.

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire Situations d'apprentissage	Critères de réussite
<b>Rapport à soi, à l'autre, à l'objet à rechercher</b>					
<b>Situation pour entrer dans l'activité : Chasse aux objets</b>					
	<p><b>2-4 ans</b> L'enfant ne se détache pas de l'adulte.</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>L'enfant se détache de l'adulte mais investit un espace trop restreint. Il suit ses camarades.</p> <p>L'enfant se déplace sans but défini.</p>	<p><b>2-4 ans</b> Dépassement de la présence physique de l'adulte.</p> <p>Acceptation de l'incertitude liée à la l'éloignement de l'adulte.</p> <p>Construction d'un itinéraire.</p>	<p><b>2-4 ans</b> Investir l'espace d'évolution. Se déplacer à l'aide d'un support.</p> <p>Investir tout l'espace d'évolution.</p> <p>Se déplacer seul dans un but précis.</p>	<p><b>Pose photo</b></p> <p><b>Cache-cache</b></p> <p><b>Chercher trouver</b></p>	<p>→ Déposer l'objet à l'endroit de la photo. Ramener l'objet situé à l'endroit de la photo.</p> <p>→ Retrouver son camarade le plus vite possible.</p> <p>→ Ramener le bon objet le plus vite possible.</p>
	<p><b>4-6 ans</b> L'enfant se déplace toujours dans la même direction.</p>	<p><b>4-6 ans</b> Construction de plusieurs itinéraires.</p>	<p><b>4-6 ans</b> Identifier des éléments remarquables pour investir tout l'espace.</p>	<p><b>Le chemin photos</b></p>	<p>→ Trouver la balise grâce à la photo et recopier le symbole trouvé sur la bande réponse.</p>



Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire Situations d'apprentissage	Critères de réussite
<b>Rapport à l'espace</b> <b>Situation pour entrer dans l'activité : Le petit poucet</b>					
De l'espace vécu  	<b>2-4 ans</b> L'enfant se déplace dans l'espace aléatoirement.	<b>2-4 ans</b> Prise d'indices dans l'espace à investir pour s'y déplacer.	<b>2-4 ans</b> <b>Construire la notion d'espace perçu :</b> Identifier de nouveaux repères pour se déplacer dans la bonne direction.	<b>Le musicien</b>	Se déplacer dans la bonne direction et retrouver l'objet.
				<b>Kim photo</b>	→ Retrouver toutes les balises sur le parcours. Mémoriser leur emplacement et identifier sur les photos les éléments remarquables.
				<b>Le jeu de l'album</b> « Les 3 petits cochons »	→ Retrouver les 4 éléments du parcours.
A l'espace perçu  	<b>4-6 ans</b> L'enfant se déplace de manière désorganisée. Il ne reproduit pas le même itinéraire.	<b>4-6 ans</b> Repérage des indices. Traitement des indices prélevés. Agencement des indices : respect de l'ordre des étapes.	<b>4-6 ans</b> <b>Construire la notion d'espace représenté :</b> Identifier, mémoriser les indices et les ordonner pour construire son déplacement.	<b>Le musicien</b>	Se déplacer dans la bonne direction et retrouver le bon musicien.
<b>La piste fléchée</b>				→ Relever les symboles des jalons dans l'ordre demandé et réaliser l'itinéraire avant les autres équipes.	
<b>La grande promenade</b>				→ Reproduire le même itinéraire lors de la 2 <sup>e</sup> promenade et remettre dans l'ordre chronologique les photos correspondant au trajet sur le plan simplifié.	
De l'espace perçu  				<b>Le jeu de l'album</b> « Les 3 petits cochons »	Retrouver les 4 éléments du parcours dans l'ordre chronologique imposé.
A l'espace représenté				<b>La table d'orientation</b> Les petits chercheurs	→ Replacer les photos au bon endroit sur la table d'orientation.

<b>Rapport à l'espace : suite</b>				<b>La pioche</b>	→ Réaliser le plus vite possible le trajet choisi en relevant les symboles dans le bon ordre. Tracer sur la table d'orientation son itinéraire en respectant l'ordre des lieux rencontrés.
				<b>Le plan simplifié de la cour</b>	→ Réaliser son itinéraire dans le temps imparti.
				<b>La course au trésor</b>	→ Ramener tous les objets dans le temps imparti.

**Rapport aux supports**  
**Situation pour entrer dans l'activité : Pose photo**

Utilisation d'outils (photo, carte, maquette, code, plan...)	<b>2-4 ans</b> Pas d'utilisation du support mais uniquement un rapport affectif à l'objet.	<b>2-4 ans</b> Utilisation du support pour agir.	<b>2-4 ans</b> Prendre les indices du support pour se déplacer.	<b>Le jeu de l'album « Les 3 petits cochons »</b>	→ Retrouver les 4 éléments du parcours.
	<b>4-6 ans</b> L'enfant ne tient pas le support dans le bon sens. Il ne fait pas « d'aller-retour » entre la lecture du support et l'espace à investir.	<b>4-6 ans</b> L'ancrage dans le réel.	<b>4-6 ans</b> Construire une représentation symbolique du réel à partir du support. L'enfant fait le lien entre ce qui est représenté sur le support et le réel. Orienter le support. Comprendre le codage.	<b>Le chemin photos</b>	→ Trouver la balise grâce à la photo et recopier le symbole trouvé sur la bande réponse.
				<b>La piste fléchée</b>	→ Relever les symboles des jalons dans l'ordre demandé et réaliser l'itinéraire avant les autres équipes.
				<b>Le jeu de l'album « Les 3 petits cochons »</b>	→ Retrouver les 4 éléments du parcours dans l'ordre chronologique imposé.
				<b>La table d'orientation</b>	→ Replacer les photos au bon endroit sur la table d'orientation.
				<b>Le plan simplifié de la cour</b>	→ Réaliser son itinéraire dans le temps imparti.

**Rapport au temps ordonné (chronologie des actions)**  
**Situation pour entrer dans l'activité : La piste fléchée**

<b>2-4 ans</b>				
La notion de temps chez les enfants de 2-4 ans n'étant pas construite, ce critère ne constitue pas une donnée pertinente. C'est à l'enseignant de le structurer.				
	<b>4-6 ans</b> L'enfant n'organise pas ses actions de manière ordonnée	<b>4-6 ans</b> Ordre des actions	<b>4-6 ans</b> Identifier ses actions, les ordonner et les exécuter chronologiquement.	<b>La grande promenade</b> → Reproduire le même itinéraire lors de la 2 <sup>e</sup> promenade et remettre dans l'ordre chronologique les photos correspondant au trajet sur le plan simplifié.
				<b>Le labyrinthe</b> → Réaliser le même itinéraire que son camarade avant la fin du sablier
				<b>La pioche</b> → Réaliser le plus vite possible le trajet choisi en relevant les symboles dans le bon ordre. Tracer sur la table d'orientation son itinéraire en respectant l'ordre des lieux rencontrés.
				<b>Le plan simplifié de la cour</b> → Réaliser son itinéraire dans le temps imparti.

De « L'enfant se détache de l'adulte »  
à « L'enfant investit tout l'espace d'évolution »

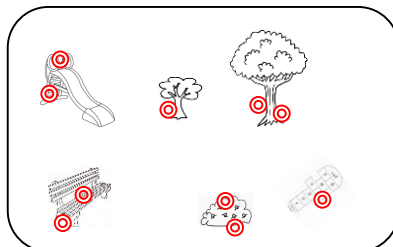
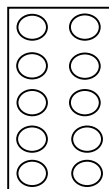
## CHASSE AUX OBJETS

**But de la situation :** Investir un environnement proche pour retrouver des objets le plus rapidement possible.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"><li>- Dans un espace connu et/ou aménagé</li><li>- Par binôme</li><li>- Tous les binômes réalisent la tâche en même temps</li><li>- Fonctionnement en 1/2 classe</li></ul> <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- une vingtaine d'objets : ex : éléments de la dinette, voitures... ;</li><li>- photos des objets ;</li><li>- autant d'objets que de cerceaux.</li></ul>	<p>Retrouvez tous les objets le plus vite possible.</p> <p>Ramenez un objet à la fois et déposez-le dans un cerceau. Attention, un seul objet par cerceau.</p>	Investir l'ensemble de l'espace pour ramener tous les objets et n'en oublier aucun.	Guider son déplacement à l'aide de points remarquables : <u>ex :</u> Va regarder près du toboggan.

Schéma :

zone de cerceaux



espace reconnu

Variables :

Temps : varier la durée de la recherche (utilisation d'un sablier, d'une comptine...).

Espace : varier la taille et/ou la nature de l'espace de recherche.

Matériel : proposer, à la place du cerceau, une photo de l'objet à rechercher sur lequel celui-ci sera déposé.

Relations : se déplacer seul.

Je réussis quand :

→ **J'ai déposé un objet dans chaque cerceau le plus vite possible.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

En amont de la situation, se déplacer avec les élèves dans l'espace à investir.

## Situations pour entrer dans l'activité : *Rapport au support*

De « L'enfant ne se détache pas de l'adulte »  
à « L'enfant se déplace à l'aide d'un support »

### POSE PHOTO

**But de la situation** : Utiliser la photo pour se rendre sur le lieu qu'elle représente.  
Prendre des indices sur le support pour se déplacer (utiliser les points remarquables).

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un espace connu et/ou aménagé.</p> <p>Fonctionnement en demi-classe.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- objets divers ;</li> <li>- photos des points remarquables.</li> </ul> <p>Entre les temps 1 et 2 l'enseignant redistribue les photos après les avoir mélangées.</p>	<p><u>Temps 1</u> :</p> <p>Regardez bien la photo. Allez déposer l'objet à l'endroit, que montre la photo.</p> <p><u>Temps 2</u> :</p> <p>Allez à l'endroit indiqué sur votre nouvelle photo et rapportez l'objet qui s'y trouve.</p>	<p>Se rendre sur le lieu photographié.</p> <p>Utiliser le support photo pour aller placer ou récupérer l'objet.</p>	<p>Identifier avec l'enfant un élément significatif de la photo.</p> <p>Réaliser la tâche en binôme (coopération dans la prise d'indices sur la photo).</p>

Variables :

Temps : varier la durée de la tâche (utilisation d'un sablier, d'une comptine...).

Espace : varier la taille et/ou la nature de l'espace de recherche.

Support : laisser la photo au point de départ (mémoriser le lieu).

Je réussis quand :

- Je dépose l'objet à l'endroit de la photo.
- Je ramène l'objet situé à l'endroit de la photo.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

En amont de la situation, se déplacer avec les élèves dans l'espace à investir.  
Prévoir un temps d'observation de la photo avant le déplacement.

De « L'enfant se détache de l'adulte mais investit un espace trop restreint »  
à « **L'enfant investit tout l'espace d'évolution** »

## CACHE-CACHE

**But de la situation** : Retrouver le camarade caché le plus vite possible.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un milieu naturel ou aménagé proposant plusieurs cachettes possibles.</p> <p>Par binôme :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- partenaire A : se cache</li><li>- partenaire B : cherche</li></ul> <p><u>Matériel</u> : sablier, appareil audio (comptine).</p>	<p><u>Aux partenaires A</u> (cachés) : Allez vous cacher dans un endroit de la cour pour que l'on ne vous retrouve pas.</p> <p><u>Aux partenaires B</u> (chercheurs) : Au signal retrouvez votre camarade caché le plus vite possible, puis changez de rôle.</p>	<p><u>Partenaire B</u> : repérer de plus en plus rapidement toutes les cachettes et se déplacer le plus rapidement possible.</p>	<p>Se déplacer dans l'espace à investir avec la classe entière.</p> <p>Guider celui qui cherche dans son déplacement en listant les cachettes déjà visitées.</p> <p>Si l'enfant qui cherche ne parvient pas à mémoriser son partenaire :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- lui proposer de le chercher à l'aide de sa photo ;</li><li>- lui indiquer un point remarquable : <b>ex</b> : Ton camarade est caché près de...</li></ul>

Variables :

Temps : varier la durée de la recherche (utilisation d'un sablier, d'une comptine...).

Espace : varier la taille de l'espace de recherche et le nombre de cachettes.

Je réussis quand :

→ **Je retrouve mon camarade le plus vite possible.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Avoir la composition des binômes avec soi (affichage des binômes...).

De « L'enfant se déplace sans but défini »  
à « L'enfant se déplace seul dans un but précis »

## CHERCHER-TROUVER

**But de la situation** : Retrouver l'objet caché le plus vite possible.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans la classe ou dans la cour.</p> <p>Dans tous les binômes le partenaire (A) cache l'objet et le partenaire (B) va le chercher.</p> <p>Tous les enfants réalisent la tâche en même temps.</p> <p>Délimiter un espace de travail à l'aide de plots.</p> <p><u>Matériel</u> : des objets connus.</p>	<p><u>Consigne pour A</u> : Prends un objet et cache-le pour qu'on ne le voit plus. Puis explique à ton camarade où tu l'as caché.</p> <p><u>Consigne pour B</u> : Retrouve le plus vite possible l'objet caché par ton camarade (A). Ecoute bien ses explications.</p> <p><u>Exemple</u> : l'objet est caché près du coin « poupée », près du toboggan...</p>	<p>Celui qui cherche (B) se dirige vers le point remarquable.</p>	<p>Celui qui cache (A) doit : - décrire l'objet à retrouver ; - décrire le lieu à partir de l'information donnée.</p>

Variables :

Support : objets, photos.

Matériel : augmentation du nombre de points remarquables.

Espace : varier la taille de l'espace de recherche.

Je réussis quand :

→ **Je ramène le bon objet le plus vite possible.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Choix de points remarquables connus.

L'objet est connu de celui qui cherche (objets de la classe, matériel EPS...).

A montre l'objet à B avant d'aller le cacher.

De « L'enfant ne se déplace pas dans la bonne direction »  
à « L'enfant utilise le support pour se repérer dans l'espace et se déplacer »

## CHEMIN PHOTOS

**But de la situation** : Réaliser un itinéraire à l'aide de photos.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des groupes de 4 élèves.</p> <p>Dans un espace connu et reconnu (parc proche de l'école). Des points caractéristiques sont photographiés. A chaque point remarquable se trouve la photo du point suivant.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 7 photos de 7 points remarquables (une pour chaque groupe) avec un symbole différent inscrit sur chacune ;</li><li>- une bande réponse par groupe ;</li><li>- pour la validation, une affiche (bande réponse) comprend la photo du point remarquable et le symbole positionné dans l'ordre chronologique de l'itinéraire.</li></ul>	<p>Donner la première photo du parcours à chaque groupe.</p> <p><u>Consigne</u> :</p> <p>Rendez-vous à cet endroit.</p> <p>Sur votre bande réponse, recopiez le signe que vous y trouverez.</p> <p>Regardez la photo qui se trouve avec le signe.</p> <p>Allez sur ce lieu pour trouver le signe suivant.</p>	<p>Les enfants repèrent le point remarquable présent sur la photo.</p> <p>Ils se dirigent dans la bonne direction.</p> <p>Ils identifient le symbole et le reportent au bon endroit sur leur feuille de route.</p>	<p>Guider les enfants dans leur observation.</p> <p>Prendre le temps de repérer le point remarquable avant de se déplacer.</p>

Variables :

Temps : mesurer la durée de la recherche (utilisation d'un sablier, d'un repère sonore ...).

Matériel :

- nombre de photos ;  
- complexité des points caractéristiques photographiés (de plans larges sans ambiguïté de lecture à des plans qui ne prennent en compte que quelques indices comme par exemple le choix d'une cage de foot).

Espace : distance entre deux balises.

Je réussis quand :

→ Je trouve la balise grâce à la photo et je recopie le symbole trouvé sur la bande réponse.

### ➤ Mémento pour la mise en œuvre :

Plusieurs parcours sont construits en variant l'ordre des photos. Ainsi, les enfants se rendent aux mêmes points mais dans un ordre différent.

A l'arrivée, mettre à disposition les bandes réponses de chaque parcours, afin qu'ils puissent vérifier leur trajet (nombre et ordre des étapes).



## Situations pour entrer dans l'activité : *Rapport à l'espace*

De « L'enfant se déplace dans l'espace aléatoirement »  
à « **L'enfant construit la notion d'espace perçu. Il identifie de nouveaux repères pour se déplacer dans la bonne direction** »

### PARCOURS JALONNE 1 LE PETIT POUCKET

**But de la situation** : Reproduire un même itinéraire pour récupérer tous les objets de son équipe avant l'équipe adverse.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un lieu connu élargi (parc, stade...).</p> <p>4 à 6 équipes par classe. 1 adulte par équipe.</p> <p>2 équipes sur un même itinéraire.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 objets par équipe ;</li> <li>- 1 plot de couleur différente par équipe (couleur correspondant à la couleur de l'équipe) ;</li> <li>- des dossards de couleurs différentes (1 couleur par équipe) ;</li> <li>- une photo de chaque objet à rechercher, matérialisée sur un support.</li> </ul> <p><b>Schéma ci-dessous</b></p>	<p><u>Phase 1</u> Nous allons jouer au Petit Poucet. Lors de votre déplacement sur le chemin, vous déposerez 5 objets à 5 endroits remarquables. Chaque équipe choisira un premier point remarquable ainsi que le chemin pour s'y rendre, et ainsi de suite.</p> <p><u>Phase 2</u> Chaque équipe doit retrouver son chemin et rapporter tous ses objets le plus rapidement possible. La collecte des objets doit se faire collectivement. A l'arrivée, déposez chaque objet sur sa photo pour vérifier que vous les avez tous retrouvés. L'équipe gagnante est celle qui aura retrouvé son chemin et rapporté tous les objets la première.</p>	<p>Observer pour repérer le point remarquable suivant et s'y diriger le plus rapidement possible.</p>	<p>Guider son déplacement à l'aide de points remarquables : <u>ex</u> : Avant de repartir pouvez-vous me montrer le point suivant où vous devez aller ? Le point remarquable suivant est visible à chaque étape.</p>

Variables :

Temps : varier la durée de la recherche (utilisation d'un sablier, d'un repère sonore ...)

Espace : agrandir l'espace de recherche espace connu élargi (parc, stade...)

Je réussis quand :

**→ Avec mon équipe, je ramène les 5 objets avant l'autre équipe dans le temps imparti (sablier / sifflet / comptine).**

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

Matérialiser 1 point de départ pour chaque équipe.

Choisir des points remarquables différents pour les 2 équipes.

S'assurer de la rotation du rôle de meneur à chaque point remarquable.

Choisir pour chaque équipe des catégories d'objets différentes (couleurs, formes, animaux...)

En amont de la situation, se déplacer avec les élèves dans l'espace à investir.

Départ /Arrivée  
Equipe A

Départ /Arrivée  
Equipe B











De « L'enfant se déplace dans l'espace aléatoirement »  
à « **L'enfant identifie de nouveaux repères pour se déplacer dans la bonne direction** »

## LE MUSICIEN

**But de la situation** : Utiliser le son pour se déplacer dans la bonne direction.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><b>Pour les PS :</b> Lieu connu et reconnu aménagé (classe, salle de jeu, cour ...). En demi-classe. <b>Matériel :</b> objet émettant un son en continu (carte musicale, instruments).</p> <p><b>Pour les MS/GS :</b> Lieu connu et reconnu vaste (stade, parc, cour...). Les enfants sont répartis en 5 musiciens et 5 équipes de 4. Donner une carte instrument à chaque équipe. Les musiciens se positionnent dans l'espace. Ils ne sont pas visibles par les équipes. <b>Matériel :</b> - instruments producteurs de sons très caractéristiques : crécelle, criquet, petites percussions (claves), triangles, castagnettes, wood block, sifflet... ; - cartes des instruments.</p>	<p><b>PS :</b> Écoutez et montrez d'où vient le son, puis déplacez-vous pour retrouver l'objet.</p> <p><b>MS /GS :</b> Au signal, tous les musiciens vont jouer de leur instrument. Vous devez, le plus vite possible retrouver le vôtre.</p>	<p><b>PS :</b> Les enfants repèrent le son et se déplacent vers l'objet.</p> <p><b>MS /GS :</b> Le groupe repère le son de son instrument parmi les autres. Il construit son déplacement en conséquence.</p>	<p><b>PS :</b> Rappeler l'importance du silence permettant l'écoute. Insister sur la nécessité d'écouter avant de se déplacer.</p> <p><b>MS /GS :</b> Si le son est peu audible, le faire jouer de l'instrument en continu. Rappeler l'importance du silence permettant l'écoute. Insister sur la nécessité d'écouter avant de se déplacer.</p>

Schéma PS

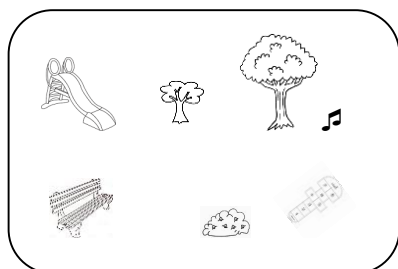
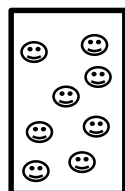
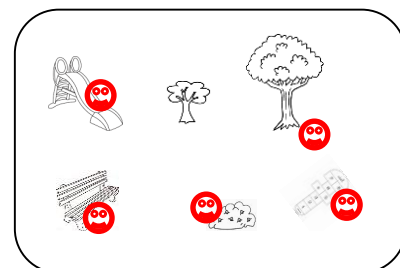
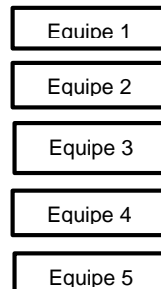


Schéma MS/GS



Variables :

Temps :

PS : limiter le temps de recherche (sablier, comptine...)

Espace :

PS-MS-GS : Positionner des obstacles dans l'espace d'évolution.

Passer d'un dispositif en étoile à un parcours jalonné pour réaliser un cheminement (l'adulte conduit le groupe de son en son, il déclenche le son suivant en nommant l'instrument).

Matériel :

PS : ajouter dans l'espace un son parasite.

MS-GS : augmenter le nombre de musiciens à retrouver (2, 3 cartes). Chercher les musiciens dans un ordre défini à l'aide d'une feuille de route.

Je réussis quand :

**PS : → Je me déplace dans la bonne direction et je retrouve l'objet.**

**MS-GS : → Je me déplace dans la bonne direction et je retrouve le bon musicien.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Pré requis : avoir travaillé sur l'écoute et la reconnaissance des instruments choisis.

Pour les PS, jouer des instruments en continu ; pour les MS jouer en discontinu.

De « L'enfant se déplace dans l'espace aléatoirement »  
à « **L'enfant identifie de nouveaux repères pour se déplacer dans la bonne direction** »

## KIM PHOTOS

**But de la situation** : Repérer les balises sur un parcours jalonné et prélever des indices pour mémoriser leur emplacement.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des groupes de 4 élèves.</p> <p>Dans un espace connu et reconnu (parc proche de l'école), matérialiser des parcours à l'aide de jalons de couleur.</p> <p><u>Matérialiser</u> autant de parcours de couleurs différentes qu'il y a d'équipes.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 photos représentant un endroit différent du parcours (s'assurer qu'un élément remarquable et identifiable par les enfants se trouve sur chaque photo) ;</li> <li>- 2 photos intruses ;</li> <li>- 2 balises à cacher dans deux endroits sur les quatre définis par les photos.</li> </ul>	<p><u>Temps 1</u> :</p> <p>Suivez le chemin des rubans rouges. Vous y trouverez des balises. Mémorisez bien l'endroit où elles se trouvent.</p> <p><u>Temps 2</u> :</p> <p>Parmi les photos trouvez celles qui correspondent aux endroits où étaient placées les balises.</p>	<p><u>Temps 1</u> : Les enfants suivent l'itinéraire et repèrent les points remarquables où se trouvent les balises.</p> <p><u>Temps 2</u> : Les enfants retrouvent sur les photos les points remarquables mémorisés. Ils sélectionnent les bonnes photos en écartant les photos intruses.</p>	<p><u>Temps 1</u> : Décrire l'emplacement de la balise et repérer un élément remarquable. (ex : le chapeau est- placé sous le toboggan)</p> <p><u>Temps 2</u> : Faire décrire chaque photo pour établir un lien entre l'espace vécu (situation vécue) et l'espace représenté (photo).</p>

Variables:

Espace :

- varier l'aménagement de l'espace (+/- d'indices à prélever).

Matériel :

- varier le nombre de balises à trouver ;

- nombre de photos intrus ;

- complexité des points caractéristiques photographiés (de plans larges sans ambiguïté de lecture à des plans qui ne prennent en compte que quelques indices comme par exemple marquage au sol).

Je réussis quand :

→ **Je trouve, avec mon équipe, toutes les balises sur le parcours.**

→ **J'identifie les éléments remarquables pour sélectionner les bonnes photos.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

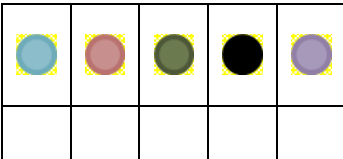
Pour les photos intruses, choisir des points remarquables extérieurs à l'espace investi.

## Situations pour entrer dans l'activité : Rapport au temps ordonné

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »  
à « L'enfant mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement »

### LA PISTE FLECHEE

**But de la situation** : Suivre un itinéraire en respectant l'ordre imposé.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Un espace familier élargi (milieu ouvert : stade, parc clos...)</p> <p><u>Matériel</u> : prévoir un trésor positionné au dernier jalon.</p> <p><u>Matériel par équipe</u> : - 5 jalons de couleurs correspondant à la feuille de route ; - 1 code ou dessin au dos de chaque jalon ; - une feuille de route par équipe.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div>	<p>Par équipe, vous allez devoir trouver un trésor.</p> <p>Pour cela, vous devez suivre le chemin qui correspond à la feuille de route de votre équipe en respectant l'ordre des jalons.</p> <p>Chacun votre tour, relevez à chaque jalon, le symbole dessiné et recopiez-le sur votre feuille de route.</p>	<p>Observer sa feuille de route pour repérer le premier jalon et se diriger dans la bonne direction le plus rapidement possible.</p> <p>Par la suite, respecter la chronologie des jalons.</p>	<p>Les aider à prendre des repères dans la chronologie du trajet à partir du support.</p> <p><u>Ex</u> : Vous avez déjà retrouvé les jalons orange et vert. Quel est la couleur du prochain jalon sur votre feuille de route ? Regardez autour de vous. Est-ce que quelqu'un l'a repéré ?</p>

Variables :

Espace -Temps : réduire le temps imparti et /ou allonger la longueur des trajets pour améliorer la vitesse de déplacement

Je réussis quand :

- J'ai relevé le plus vite possible, avec mon équipe, tous les symboles des jalons.
- Avec mon équipe, j'ai réalisé l'itinéraire avant les autres équipes.

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

Choisir 5 jalons de couleurs différentes pour chaque feuille de route et définir le terme « jalon ».  
Les 5 jalons sont posés à des points remarquables.  
Constituer des équipes hétérogènes de 4 (+ou-1) enfants.  
En amont décrire l'espace à investir (lieux où sont déposés les jalons).



De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »  
à « **L'enfant construit la notion d'espace représenté : il mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)

De « L'enfant n'organise pas ses actions de manière chronologique »  
à « **L'enfant identifie ses actions, les ordonne et les exécute chronologiquement** » (rapport au temps)

## LA GRANDE PROMENADE

**But de la situation** : Représenter un itinéraire à partir d'éléments significatifs d'un espace connu.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des groupes de 4 élèves.</p> <p>Sur un trajet emprunté régulièrement par la classe (pour aller à la bibliothèque, au stade, au parc proche de l'école).</p> <p>Des points caractéristiques sont photographiés.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- pour chaque groupe, 5 photos de 5 points remarquables (une série de 5 photos par binôme) ;</li><li>- un appareil photo par groupe ;</li><li>- un plan très simple dont la lecture aura été travaillée en amont. Les enfants placeront leurs photos dans les encarts correspondants.</li></ul> <p>Schéma ci-dessous</p>	<p>Sur le trajet, vous devrez me montrer tous les éléments (panneau, maison, arbre...) qui nous permettront de nous repérer au cours de notre promenade et de retrouver notre chemin.</p> <p>Nous les prendrons en photo.</p> <p><u>En classe</u> :</p> <p>Décrivez les éléments visibles sur chaque photo. Replacez les photos dans l'ordre chronologique de notre promenade sur le plan simplifié.</p> <p>Pour vérifier, nous allons réaliser le trajet et vous modifierez si nécessaire l'ordre des photos lors du déplacement.</p>	<p>Les enfants repèrent avec, puis sans aide de l'adulte, les points remarquables sur le trajet et sur les photos.</p> <p>Ils remettent toutes les photos dans le bon ordre.</p> <p>Ils modifient si nécessaire l'ordre des photos au cours du second trajet.</p>	<p>Guider les enfants dans leur observation :</p> <p><u>ex</u> : Arrêtez-vous et regardez autour de vous. Est-ce qu'il y a un bâtiment, un panneau qui vous permet de vous repérer sur le chemin ?</p> <p>Les faire verbaliser sur les différentes étapes du trajet.</p> <p>- <u>Au cours de la première promenade</u> :</p> <p>Rappelez-moi dans l'ordre les photos prises des bâtiments, des panneaux depuis le début de la situation de la promenade. Quelle photo allons-nous prendre ici ?</p> <p>- <u>En classe</u> :</p> <p>Quelle photo avons-nous prise en premier ? Laquelle vient ensuite ? Quelle photo permet de terminer le parcours ?</p> <p>- <u>Lors de la validation</u> :</p> <p>Rappelez les étapes de la promenade et faites le lien avec le support.</p>

Variables :

Matériel :

- augmentation progressive du nombre de photos et de la complexité des points caractéristiques photographiés ;
- ajout d'une ou de plusieurs photos intruses.

Espace : distance entre deux points remarquables.

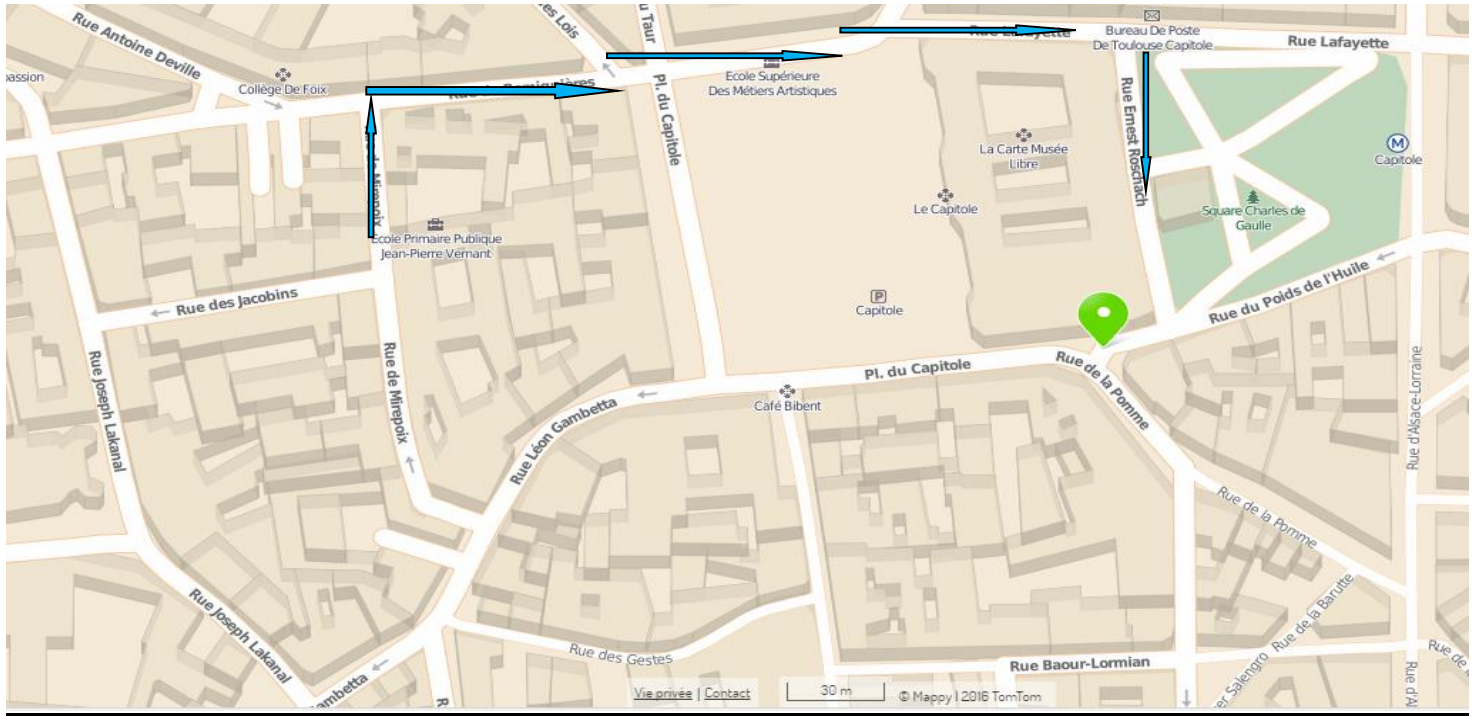
Je réussis quand :

- Je remets dans l'ordre chronologique les photos correspondant au trajet sur le plan simplifié.
- Je reproduis le même itinéraire lors de la deuxième promenade.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

S'assurer de la rotation du rôle de photographe à chaque point remarquable.

Proposer des points remarquables différents pour chaque groupe dans la mesure du possible.



**Départ : école**    **Arrivé : Square**

*Le trajet choisi est matérialisé par les flèches.*

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée »  
à « **L'enfant construit la notion d'espace représenté : il mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)

De « L'enfant ne fait pas de lien entre ce qui est représenté sur le support et le réel »  
à « **L'enfant construit une représentation symbolique du réel à partir du support** » (rapport au support)

## LE JEU DE L'ALBUM LES 3 PETITS COCHONS ILLUSTRÉS (porte vue)

**But de la situation** : PS : Réaliser des trajets en respectant une chronologie.  
MS/GS : Réaliser un trajet en suivant chronologiquement un itinéraire.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un lieu connu (cour d'école, parc, stade...).</p> <p>Exemple d'album support : « <i>Les 3 petits cochons</i> ».</p> <p>4 lieux identifiés dans un album : maison des parents, maison de paille, maison de bois, maison de brique à localiser dans l'espace à investir.</p> <p><u>PS</u> : groupes encadrés par l'adulte (parcours en étoile).</p> <p><u>MS/GS</u> : groupes en autonomie composés de 3 élèves avec plusieurs itinéraires et départs échelonnés (parcours « papillon »).</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les balises :</li> <li><u>PS</u> : 4 balises contenant un objet (ou sa représentation) présent dans l'histoire et des gommettes contenues dans une enveloppe associée à la balise.</li> <li><u>MS/GS</u> : gommette ou symbole associé à la balise.</li> <li>- dans le porte vue :</li> </ul> <p>par point remarquable, mettre la photo au format A5 du lieu et associer une illustration de l'album.</p>	<p><b>PS</b> :</p> <p>Regardez la première photo et déplacez-vous à cet endroit pour retrouver le premier objet.</p> <p>Collez sur la feuille de route, la gommette trouvée sur le lieu (au-dessous de l'objet correspondant) et revenez au point de départ.</p> <p>Laissez les objets à leur place.</p> <p>Faites de même avec les 3 autres photos.</p> <p><b>MS/GS</b> :</p> <p>Regardez la première photo et déplacez-vous à cet endroit pour retrouver le premier objet.</p> <p>Sur votre feuille de route collez la gommette trouvée sur le lieu au-dessous de l'objet correspondant.</p> <p>Ensuite dirigez-vous directement vers le second point remarquable et ainsi de suite.</p> <p>Lorsque vous aurez collé les quatre gommettes, revenez au point de départ.</p>	<p><b>PS</b> :</p> <p>Observer la photo, montrer le point remarquable et s'y diriger directement.</p> <p><b>MS /GS</b> :</p> <p>Réaliser le trajet dans l'ordre imposé le plus rapidement possible en se référant à la feuille de route.</p>	<p><b>PS</b> :</p> <p>Nommer et repérer le point remarquable avant de s'y rendre.</p> <p>Identifier et repérer le premier point remarquable parmi tous les points.</p> <p><b>MS /GS</b> :</p> <p>Identifier avant le départ sur la feuille de route les 4 points remarquables.</p> <p>Faire décrire les étapes du trajet en utilisant le lexique en relation avec le temps (connecteurs) : <i>d'abord, ensuite, après, enfin...</i></p>

Variables :

Espace : PS : cour à privilégier ou espace restreint et reconnu.

MS/GS : distance plus importante entre les prises de vue.

Matériel : nombre de photos en fonction de l'âge et du vécu des élèves.

Je réussis quand :

→ **PS** : Je colle les 4 gommettes sur ma feuille de route.

→ **MS/GS** : Je colle les 4 gommettes dans l'ordre chronologique.

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

Avoir travaillé au préalable la compréhension et la chronologie du récit en classe.

A l'exception du premier point remarquable, les autres ne sont pas visibles du point de départ.

En amont décrire l'espace à investir.

PS : faire le lien entre la chronologie de l'histoire et la chronologie de l'espace à investir.

MS/GS : faire le lien entre la chronologie de l'histoire et l'enchaînement des espaces à investir.

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »  
à « **L'enfant mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)  
De « L'enfant ne fait pas de lien entre ce qui est représenté sur le support et le réel »  
à « **L'enfant construit une représentation symbolique du réel à partir du support** » (rapport au support)

## LA TABLE D'ORIENTATION LES PETITS CHERCHEURS

**But de la situation** : Représenter l'espace de la cour à l'aide des photos des points remarquables rencontrés (observer et reconnaître des éléments significatifs d'un espace connu pour construire un plan simplifié).

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans la cour.  Par groupe de 4.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- une table d'orientation par groupe matérialisée par une feuille A3, avec une gommette représentant le point de regroupement ;</li> <li>- autour de la gommette 5 encarts de la taille des photos réduites ;</li> <li>- des photos représentant les points remarquables à retrouver : 2 jeux par groupe de format différent (1 jeu de photos format A5 disponibles pour se rendre sur les points remarquables + 1 jeu, au format 10x6 cm environ, pour placer sur la table d'orientation).</li> <li>- symbole présent sur chaque point remarquable ;</li> <li>- sablier ou sifflet.</li> </ul> <p><b>Schéma ci-dessous</b></p>	<p><b>MS/GS</b> :</p> <p>Choisissez une photo et retrouvez ce lieu.  Déplacez-vous le plus rapidement possible pour retrouver la balise et mémoriser le symbole.  Attention, il y a parfois des lieux qui se ressemblent.  Regardez bien la photo.</p> <p>Revenez au point de regroupement, vérifiez à l'aide du symbole que le lieu retrouvé était celui indiqué sur la photo.</p> <p>Pour finir, placez la photo au bon endroit sur la table d'orientation.</p>	<p>Après observation de la photo, l'enfant se rend au point remarquable correspondant.</p> <p>Pour justifier son choix il décrit le point remarquable.</p> <p>Au retour, il pose la photo au bon endroit sur le support.</p>	<p>Décrire les espaces à investir depuis la table d'orientation.</p> <p>Préciser le lexique permettant de structurer l'espace et les points les uns par rapport aux autres (nommer les lieux).</p>

Variables

Espace :

- jouer sur l'éloignement des repères par rapport au point de départ ;
- investir un espace de plus en plus élargi tout en gardant les points remarquables à vue

Support :

- varier le nombre de points remarquables sur le support ;
- photos de plus en plus complexes (de plan large à plan restreint).

Je réussis quand :

→ **Je retrouve les bons symboles.**

→ **Je replace les photos au bon endroit sur la table d'orientation.**

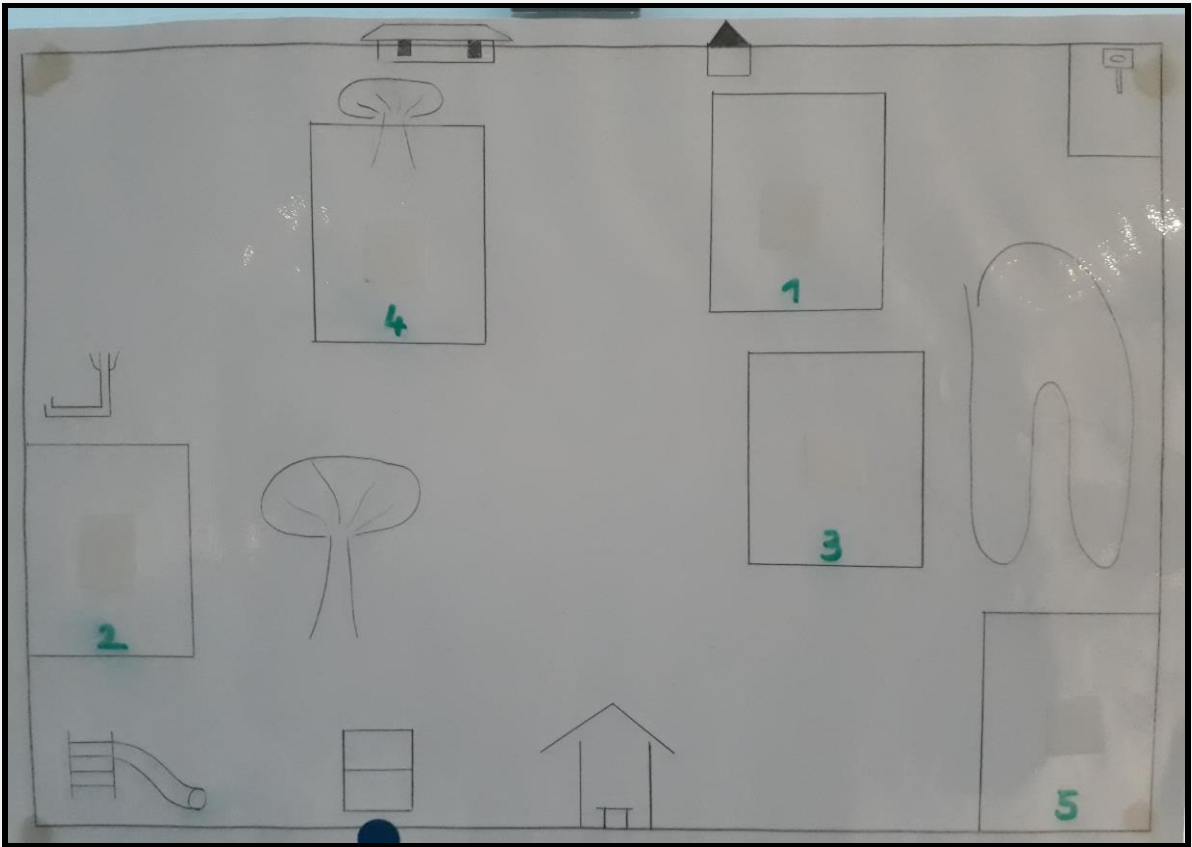
➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Sur la feuille A3, dessiner quelques points remarquables autour des encarts pour aider les enfants à se repérer sur la table d'orientation.

Dispositif : parcours en étoile (donner la seconde photo une fois que la première a été placée).

Choisir 5 points remarquables à vue de la table d'orientation.

Grille de correction pour l'enseignant avec le numéro de l'encart et le symbole associé.



De « L'enfant n'organise pas ses actions de manière chronologique »  
à « L'enfant identifie ses actions, les ordonne et les exécute chronologiquement » (rapport au temps)

## LE LABYRINTHE

**But de la situation** : Mémoriser un parcours pour le réaliser à l'identique et le représenter.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans la cour avec des objets divers (foulards, balises, plots, balles, ballons) posés au sol.</p> <p>Des binômes : A et B.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- des objets ;</li><li>- une feuille de route avec les photos représentant les objets ;</li><li>- sablier ou sifflet ;</li><li>- un plan simplifié de la cour.</li></ul> <p><b>Schéma ci-dessous</b></p>	<p><u>Partenaire A</u> :</p> <p>A l'aide de ta feuille de route, réalise un chemin en touchant trois objets.</p> <p><u>Partenaire B</u> :</p> <p>Refais à l'identique et le plus rapidement possible le chemin de ton binôme pour toucher les mêmes objets, dans le même ordre avant la fin du sablier.</p> <p>Tu auras droit à plusieurs essais. Ton camarade (A) vérifiera ton itinéraire à l'aide de la feuille de route.</p> <p>Inverser les rôles.</p> <p><u>Prolongement</u> :</p> <p><u>Partenaire A</u> : Pioche une feuille de route parmi celles réalisées par tes camarades et trace le trajet correspondant sur un plan simplifié.</p> <p><u>Partenaire B</u> : Utilise ce plan pour réaliser à ton tour le chemin.</p>	<p>(B) se dirige le plus rapidement possible vers le premier objet touché.</p> <p>L'enfant (A) observe son camarade (B) et vérifie l'itinéraire sur la feuille de route.</p> <p>(A) représente son trajet en respectant l'ordre des objets rencontrés.</p> <p>(B) utilise le plan pour réaliser son trajet.</p>	<p>Faire nommer par (A) les objets en réalisant le chemin.</p> <p>Faire décrire l'itinéraire par (B) pendant que (A) le réalise (nommer les objets dans l'ordre).</p> <p>Donner la feuille de route à (B) pour l'aider à se remémorer l'itinéraire.</p> <p>Faire nommer par (A) les objets présents sur la feuille de route, les retrouver sur le plan et les numéroter.</p> <p>Faire décrire l'itinéraire par (B) lors du déplacement à l'aide du plan.</p>

Variables :

Espace : investir un espace de plus en plus élargi avec une vue dégagée.

Support : augmenter le nombre d'objets.

Temps : réduire la durée du sablier.

Je réussis quand :

→ **Je réalise le même itinéraire que mon camarade avant la fin du sablier.**

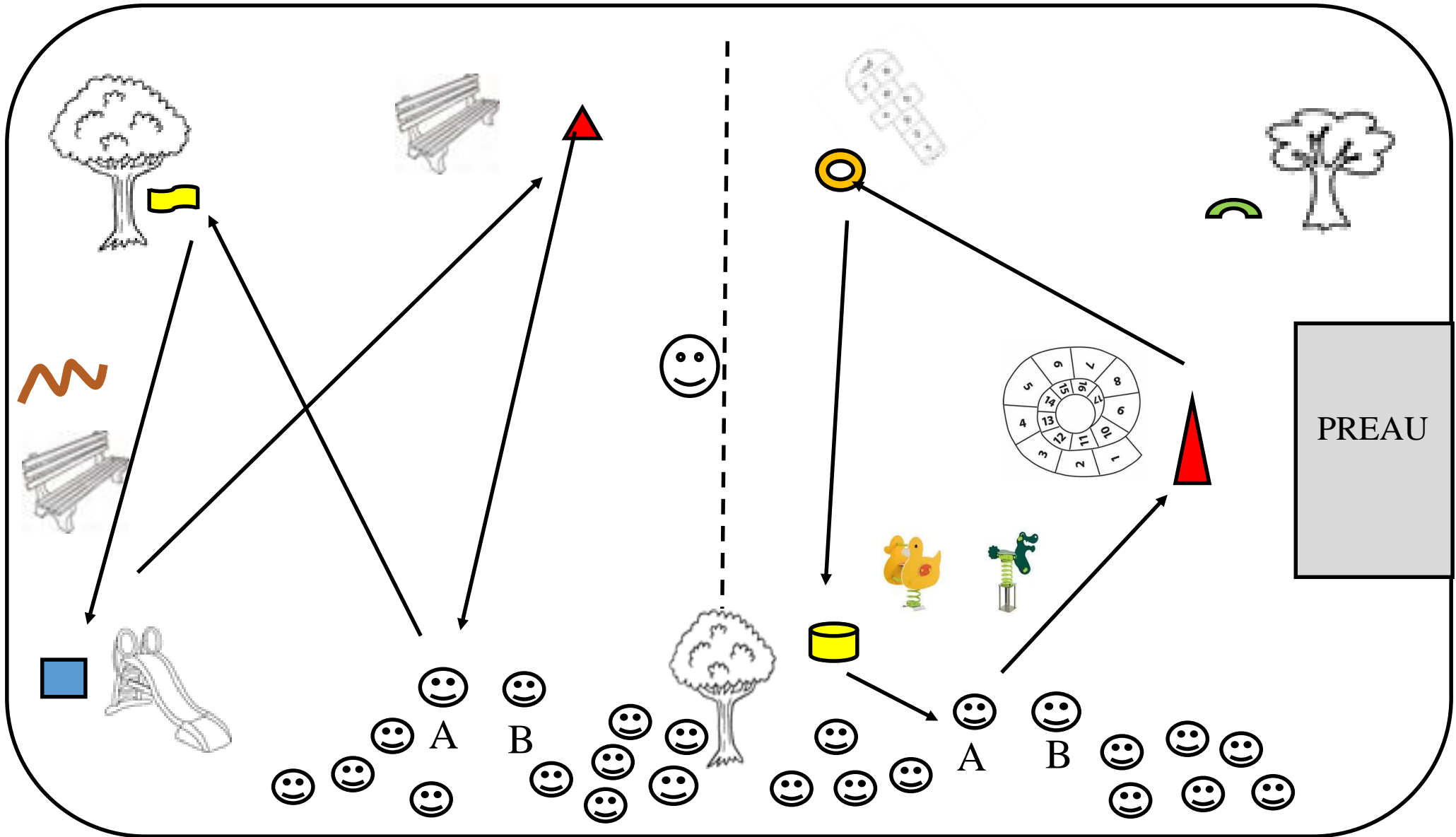
### ➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Au préalable en classe, élaboration d'une feuille de route (bande de papier) pour garder en mémoire le choix de son itinéraire.

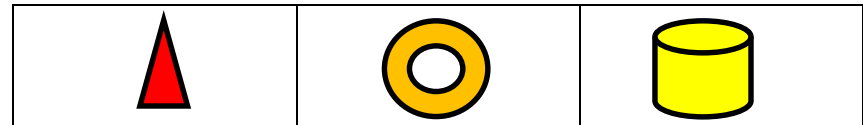
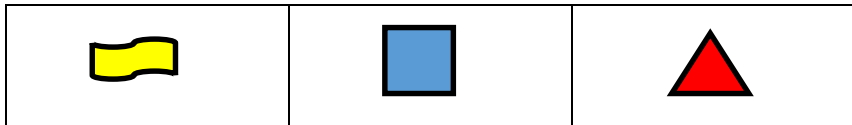
Dispositif : séparer la classe en deux et prévoir deux labyrinthes.

L'enseignant se place entre les 2 points de regroupement.

Commencer par un espace restreint et baliser les limites de l'espace.



Exemples de feuilles de route :



De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »  
à **l'enfant mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)

De « L'enfant n'organise pas ses actions de manière chronologique »

à « **L'enfant identifie ses actions, les ordonne et les exécute chronologiquement** » (rapport au temps)

## LA PIOCHE

(en lien avec le labyrinthe et la table d'orientation)

**But de la situation :** Etablir, réaliser et représenter un trajet à partir de 3 photos.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un milieu connu et reconnu.</p> <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 3 photos par groupe représentant les lieux à retrouver (points remarquables) ;</li><li>- symbole présent sur chaque point remarquable</li><li>- une bande avec 3 encarts vides ;</li><li>- un support de format A3 (cf table d'orientation) sur lequel sont placées les photos des points remarquables ;</li><li>- sur ce support une gommette situe l'endroit où se trouve l'enfant (départ et arrivée) ;</li><li>- sablier ou sifflet.</li></ul> <p><b>Schéma en lien avec la table d'orientation</b></p>	<p>Piochez 3 Photos. Construisez un itinéraire en les plaçant dans l'ordre que vous voulez.</p> <p>Réaliser votre itinéraire le plus rapidement possible en respectant l'ordre des étapes. A chaque balise, recopiez les symboles que vous trouverez.</p> <p>Revenez sur la table d'orientation : - vérifiez votre recherche. - retrouvez les 3 lieux - tracez votre itinéraire à l'aide de flèches.</p> <p><u>Pour aller plus loin :</u> Le labyrinthe</p>	<p>L'enfant prend un temps d'observation avant de se déplacer sur les points remarquables.</p> <p>Il enchaîne les déplacements dans le bon ordre en se référant à la bande puis en utilisant seulement la mémoire.</p> <p>Il sait utiliser les indices de la table d'orientation et les mettre en relation avec le réel pour identifier les photos des lieux retrouvés dans le bon ordre.</p>	<p>En amont du déplacement, faire décrire le trajet choisi.</p> <p>De retour au point de regroupement, resituer les lieux retrouvés à l'aide des points remarquables présents sur le support. <u>Exemple de consigne :</u> Sur la table d'orientation, montre le premier lieu que tu as retrouvé. A côté de quel élément était-il placé ? Faire des propositions : à côté de l'arbre, du banc...</p>

Variables :

Espace : jouer sur la distance entre les lieux et la complexité de la prise de vue (plan large, plan serré).

Temps : possibilité de réaliser plusieurs itinéraires dans le temps imparti.

Matériel : augmenter le nombre de photos (5 maximum).

Je réussis quand :

→ **Je réalise le plus vite possible le trajet choisi en relevant les 3 symboles dans le bon ordre.**

→ **Je trace sur la table d'orientation mon itinéraire en respectant l'ordre des lieux rencontrés.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

Dispositif : parcours jalonné (enchaîner le parcours constitué de 3 balises).

Dessins simplifiés de quelques points remarquables autour de l'espace à investir pour aider les enfants à se repérer sur le support (cf la table d'orientation).



De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »  
à « **L'enfant construit la notion d'espace représenté : il mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)

De « L'enfant n'organise pas ses actions de manière chronologique »  
à « **L'enfant identifie ses actions, les ordonne et les exécute chronologiquement** » (rapport au temps)

## LE PLAN SIMPLIFIE DE LA COUR

**But de la situation** : Identifier l'itinéraire le plus efficace, le tracer sur un plan et le réaliser.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>En binôme.  Dans un espace connu et reconnu (parc proche de l'école).</p> <p>Positionner des jalons de couleur dans l'espace.  Cacher une balise près de chaque jalon.</p> <p>Plusieurs parcours de couleur différente sont mis en place. 2 groupes peuvent évoluer sur un même parcours.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un plan simplifié pour chaque binôme au format A3. Le point de départ est identifié par une gommette ;</li> <li>- un repère de temps établi : sablier, chronomètre, comptine.</li> </ul>	<p><u>Temps 1</u> :</p> <p>Dans l'espace, retrouvez les balises situées près des jalons.</p> <p><u>Temps 2</u> :</p> <p>Vous allez devoir retrouver toutes les balises le plus vite possible. Organisez-vous pour trouver le chemin le plus court.</p> <p><i>Laissez un temps de réflexion à chaque groupe.</i></p> <p>Sur le plan, représentez à l'aide de flèches le trajet que vous aurez à faire.</p> <p><u>Temps 3</u> : Faire vivre la situation dans un temps limité pour valider l'itinéraire.</p>	<p><u>Temps 1</u> : Les enfants se rendent à toutes les balises.</p> <p><u>Temps 2</u> : Les enfants tracent sur le plan leur itinéraire.</p> <p><u>Temps 3</u> : Les enfants réalisent l'itinéraire dans le temps imparti.</p>	<p><u>Temps 1</u> : Du point de départ, faire repérer aux élèves les jalons.</p> <p><u>Temps 2</u> :</p> <p>Etablir un lien entre l'espace représenté (plan) et l'espace vécu (parcours réalisé) en s'appuyant sur les éléments remarquables repérés.  Faire verbaliser l'itinéraire avant de le tracer sur le plan.</p> <p><u>Temps 3</u> : Faire verbaliser l'itinéraire réalisé pour le faire correspondre à celui du plan.</p>

Variables :

Espace :

- varier l'éloignement des jalons par rapport au point de départ ;
- varier l'aménagement de l'espace (+/- d'obstacles).

Matériel :

- varier le nombre de balises ;
- positionner plus d'indices sur le plan.

Je réussis quand :

→ **Je réalise avec mon binôme l'itinéraire dans le temps imparti.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Dispositif : parcours jalonné, il s'agit d'enchaîner le parcours constitué de 3 balises.

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »  
à « L'enfant mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement »

## LA COURSE AU TRESOR

**But de la situation :** Retrouver des balises le plus rapidement possible à l'aide d'un plan.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des groupes de 2 à 4 élèves.</p> <p>Dans un espace connu et reconnu (parc proche de l'école).</p> <p>Chaque groupe dispose d'un plan simple avec des balises.</p> <p>Des lots d'objets à cacher près des balises (associer 1 lot d'objets identiques à 1 balise).</p>	<p><u>Temps 1 :</u> Observez bien le plan et repérez où sont cachées les trois balises.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Déplacez-vous pour retrouver les balises. Près de chacune d'elles, vous trouverez des objets. Vous devrez en rapporter un par balise atteinte.</p>	<p><u>Temps 1 :</u> Sur le plan, les enfants repèrent les balises et identifient les points remarquables associés.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Les enfants se déplacent jusqu'à chaque balise et récupèrent les objets associés.</p>	<p><u>Temps 1 :</u> Utiliser des photos pour mieux repérer les lieux où sont cachées les balises.</p> <p>Etablir un lien entre l'espace représenté (plan) et l'espace vécu (parcours) en s'appuyant sur les éléments remarquables repérés.</p> <p>Faire décrire le plan.</p> <p>Nommer les lieux.</p> <p>Dessiner l'objet à trouver au dos de la photo.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Faire verbaliser l'itinéraire à suivre pour retrouver les balises.</p>

Variables :

Temps:

- limiter le temps à l'aide d'un sablier, chronomètre ;
- organiser une course entre binômes : le plus vite possible.

Espace :

- jalonner le parcours ;
- varier la distance entre deux points balises ;
- varier l'aménagement de l'espace (+/- d'obstacles).

Matériel

- utiliser des photos pour simplifier la tâche ;
- proposer des points remarquables photographiés de plus ou moins complexes ;
- varier le nombre de balises ;
- simplifier/complexifier le plan (+/- de repères).

Je réussis quand :

→ Avec mon équipe, je ramène tous les objets, dans le temps imparti.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

Parcourir le nouvel espace avec les élèves pour qu'ils identifient les points remarquables.

Équipe Départementale  
EPS

de la Haute Garonne

# **Les activités d'orientation à l'école Niveau 2**

**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. Soutenir un effort.	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**

De

*« Se déplacer plus précisément et plus rapidement dans un espace connu et reconnu en choisissant un trajet à partir de supports variés et en prenant des risques mesurés »*

à

*« 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 »*

### Les étapes à franchir au niveau 2

- Mettre en relation les éléments de l'espace réel et sa représentation (utilisation d'un plan : orientation, repérage des points remarquables.)

- Construire un itinéraire efficace à partir d'un plan dans un espace élargi et dans un temps contraint.

#### 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. Les apprentissages langagiers

Le langage permet la verbalisation des actions, une mise à distance, favorisant une prise de conscience de ces actions. Les élèves sont amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

A travers les activités d'orientation, l'élève va pouvoir :

- Enrichir son lexique lié à l'espace (à droite de, à gauche de, au-dessus de, au-dessous de), au temps (pendant que, avant, après, ensuite...), au corps, à l'objet (matériel, points remarquables) et aux supports (photo, maquette, dessin, plan).
- Verbaliser avant, pendant et après la séance : exemple : décrire, expliquer un parcours...
- Donner son avis, justifier et anticiper. Les élèves pourront faire des remarques pour décrire, expliquer, justifier et dialoguer avec leurs camarades sur les procédures et les stratégies utilisées, pour se repérer dans un espace, suivre un itinéraire...
- Coder, tracer, représenter des itinéraires

### 3. Mise en œuvre de l'activité : Niveau 2

De « Se déplacer plus précisément et plus rapidement dans un espace connu et reconnu en choisissant un trajet à partir de supports variés et en prenant des risques mesurés » À « 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 »

Thème de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
<b>Rapport à soi, à l'autre</b>	L'élève ne s'engage pas dans l'activité	L'implication dans la tâche	Prendre confiance en soi Faire seul	L'espace quadrillé	→ trouver le plot indiqué sur le plan et ramener une preuve de passage
	Les élèves ne coopèrent pas	La prise en compte des autres  Les déplacements en groupes	Partager, discuter, échanger, organiser les rôles  Attendre les autres	Le chemin de l'autre	→ dessiner l'itinéraire emprunté par mon partenaire. → partager avec mon partenaire une activité en coopérant. → échanger avec mon partenaire pour expliquer mon point de vue, ou justifier mes choix. → dessiner sur le plan l'itinéraire emprunté.
<b>Rapport à l'espace en lien avec la notion de temps</b>	L'élève part dans la mauvaise direction	L'utilisation des supports  La prise de repères dans l'espace réel  Le repérage entre l'espace réel et l'espace représenté  L'organisation des déplacements	Orienter et lire un plan  S'orienter dans l'espace (se placer par rapport à des points remarquables : à gauche de, devant)  Identifier un itinéraire adapté	Le codage du plan  Les tablettes  Les fausses balises  Vrai/faux	→ coder avec exactitude → trouver toutes les balises  → retrouver et photographier un lieu indiqué sur un plan  → entourer sur un plan les balises qui sont réellement dans l'espace.  → trouver la bonne balise indiquée sur un plan
	L'élève ne prend pas le chemin le plus court			Le chemin le plus court	→ identifier le chemin le plus court avant de partir.
	L'élève ne se déplace pas assez rapidement	La vitesse de déplacement	Se déplacer de manière optimale	La chasse au trésor  Vite au but	→ récupérer plus de trésors que les autres dans le temps imparti → emprunter l'itinéraire le plus court et arriver rapidement au but
<b>Rapport aux supports</b>	L'élève utilise mal ou pas du tout le support	La prise d'indices sur le support	Orienter correctement le support Lire et comprendre les	Les balises numérotées	→ trouver tous les éléments d'un itinéraire → placer sur un plan tous les éléments avec précision
	L'élève ne respecte pas le parcours imposé		codages utilisés	Le parcours mémo	→ relever des indices associés à des balises

## La situation de référence Niveau 2A

### LA CHASSE AU TRÉSOR

**But de la situation** : En suivant un parcours imposé (parcours en étoile\*) dans un environnement connu et dans un temps défini, trouver cinq balises dont l'emplacement est indiqué sur un plan.

\*le parcours en étoile consiste en des allers retours entre le point de départ et le passage à chaque balise

Dispositif	Consigne	Critères de réussite
<p>- groupes de deux ou trois (15 groupes maximum)</p> <p>-15 plots (balises) dispersés dans un environnement connu des élèves. Chaque groupe n'étant concerné que par 5 balises.</p> <p><b>Matériel :</b></p> <p>- Une image par groupe découpée en cinq morceaux (1 morceau = 1 balise) répartis parmi les 15 balises. (Annexes <b>Fiche 5 niveau 2A</b>) .Chaque morceau est à rapporter et constitue la preuve de passage à la balise.</p> <p>- Un plan par groupe. Sur chaque plan les 15 balises numérotées sont positionnées (annexe <b>fiche 4 niveau 2A</b>)</p> <p>-Une fiche d'observation pour l'enseignant (annexe <b>fiche 1 niveau 2A</b>)</p> <p>- Une feuille bilan pour les élèves que chaque groupe remplit au cours de l'unité d'apprentissage (annexe <b>fiche 2 niveau 2A</b>)</p> <p>- Une feuille de route pour l'enseignant avec l'ordre des balises à donner pour chaque groupe (annexe <b>fiche 3 niveau 2A</b>)</p>	<p>Par groupe, à l'aide du plan, Vous devrez retrouver la balise demandée, prendre sa preuve de passage (morceau de puzzle) et revenir au point de départ pour connaître la prochaine balise à trouver</p>	<p>Le groupe trouve et rapporte les cinq balises dans le temps imparti</p>
<p><b>Les variables d'apprentissage</b></p> <p>-Augmenter ou réduire le nombre de balises à récupérer</p> <p>-Augmenter ou réduire le temps imparti</p> <p>-Faire positionner les balises par un binôme et rapporter par un autre</p>		

**Fiche 1 niveau 2A : Fiche d'observation pour l'enseignant**

Élèves	Rapport à soi et à l'autre			Rapport à l'espace			Rapport au temps			Rapport aux supports		
	Engagement dans l'activité			Appropriation Repérage Déplacements			Utilisation du temps imparti			Utilisation du plan		
	- → +			- → +			- → +			- → +		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3



**Fiche 2 niveau 2A**

**Feuille bilan Situation de référence niveau 2A**

**Groupe .....**: (prénoms des élèves)

Date : <b>SR1</b> ( <i>début unité d'apprentissage</i> )	Temps imparti : 15'	Bilan
Nombre de balises trouvées en 15' :		Puzzle réussi : OUI                  NON Nombres de balises correctes :

Date : <b>SR2</b> ( <i>milieu unité d'apprentissage</i> )	Temps imparti : 15'	Bilan
Nombre de balises trouvées en 15' :		Puzzle réussi : OUI                  NON Nombres de balises correctes :

Date : <b>SR3</b> ( <i>fin unité d'apprentissage</i> )	Temps imparti : 15'	Bilan
Nombre de balises trouvées en 15' :		Puzzle réussi : OUI                  NON Nombres de balises correctes :

**Fiche 3: Feuille de route niveau 2A : Ordre des parcours SR1**

image puzzle	équipes	(n° balises)				
ANIMAL 1	Groupe1	1	2	3	4	5
	Groupe 2	2	3	4	5	1
	Groupe 3	3	4	5	1	2
	Groupe 4	4	5	1	2	3
	Groupe 5	5	1	2	3	4
ANIMAL 2	Groupe 6	6	7	8	9	10
	Groupe 7	7	8	9	10	6
	Groupe 8	8	9	10	6	7
	Groupe 9	9	10	6	7	8
	Groupe 10	10	6	7	8	9
ANIMAL 3	Groupe 11	11	12	13	14	15
	Groupe 12	12	13	14	15	11
	Groupe 13	13	14	15	11	12
	Groupe 14	14	15	11	12	13
	Groupe 15	15	11	12	13	14

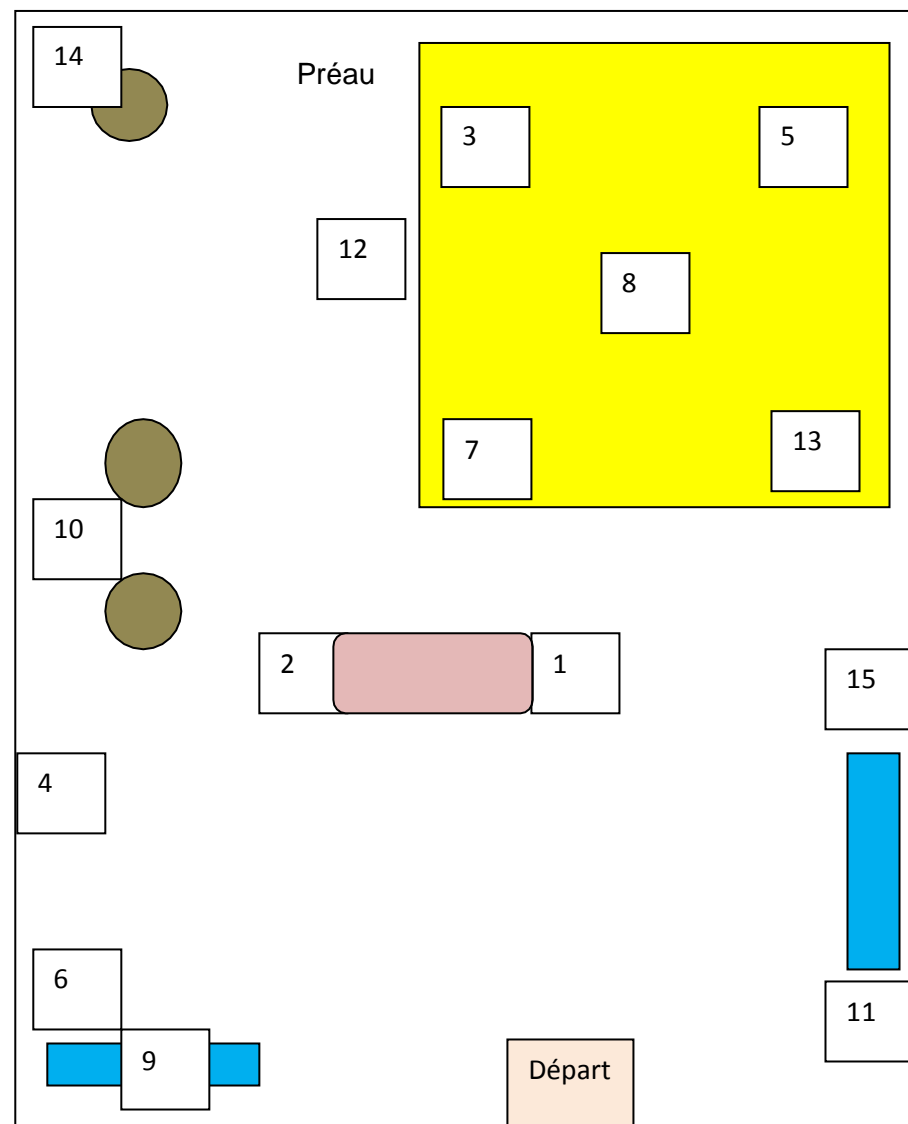
**Feuille de route niveau 2A : Ordre des parcours SR2**

image puzzle	équipes	(n° balises)				
ANIMAL 3	Groupe1	11	12	13	14	15
	Groupe 2	12	13	14	15	11
	Groupe 3	13	14	15	11	12
	Groupe 4	14	15	11	12	13
	Groupe 5	15	11	12	13	14
ANIMAL 1	Groupe 6	1	2	3	4	5
	Groupe 7	2	3	4	5	1
	Groupe 8	3	4	5	1	2
	Groupe 9	4	5	1	2	3
	Groupe 10	5	1	2	3	4
ANIMAL 2	Groupe 11	6	7	8	9	10
	Groupe 12	7	8	9	10	6
	Groupe 13	8	9	10	6	7
	Groupe 14	9	10	6	7	8
	Groupe 15	10	6	7	8	9

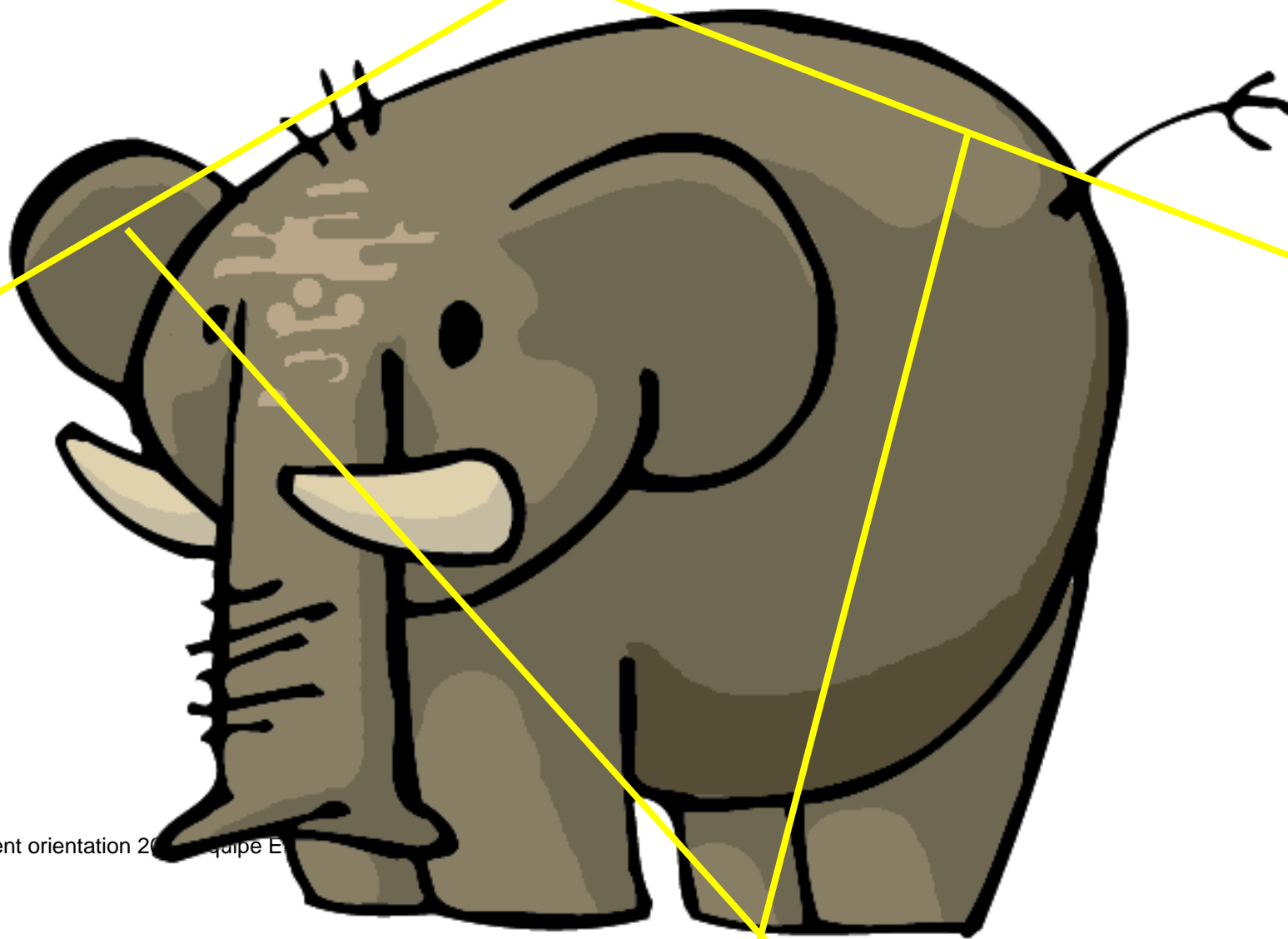
### Feuille de route niveau 2A : ordre des parcours SR3

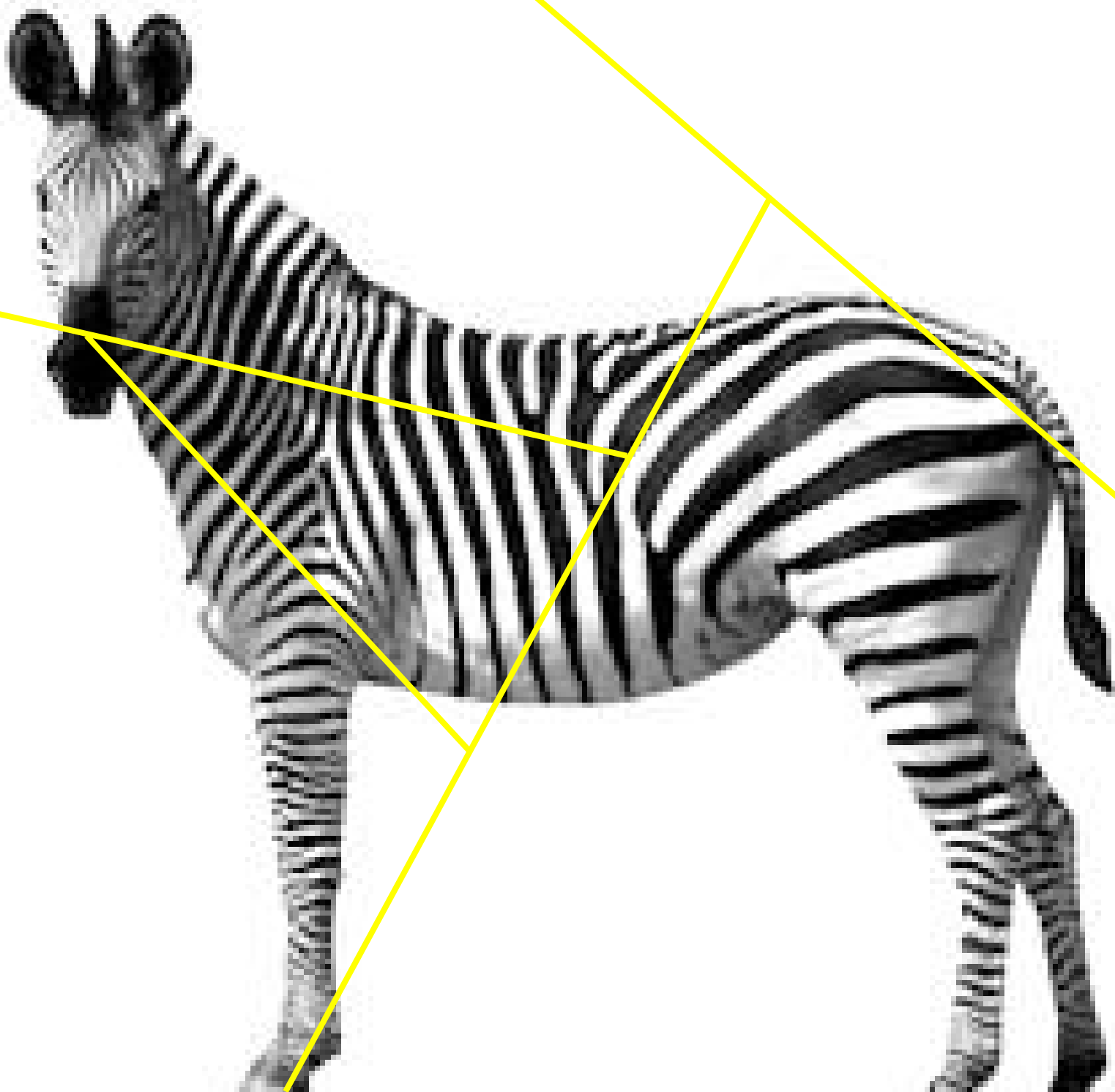
Puzzle	équipes	(n° balises)				
ANIMAL 1	Groupe1	6	7	8	9	10
	Groupe 2	7	8	9	10	6
	Groupe 3	8	9	10	6	7
	Groupe 4	9	10	6	7	8
	Groupe 5	10	6	7	8	9
ANIMAL 2	Groupe 6	11	12	13	14	15
	Groupe 7	12	13	14	15	11
	Groupe 8	13	14	15	11	12
	Groupe 9	14	15	11	12	13
	Groupe 10	15	11	12	13	14
ANIMAL 3	Groupe 11	1	2	3	4	5
	Groupe 12	2	3	4	5	1
	Groupe 13	3	4	5	1	2
	Groupe 14	4	5	1	2	3
	Groupe 15	5	1	2	3	4

### Fiche 4 niveau 2A : Exemple de plan avec disposition des balises

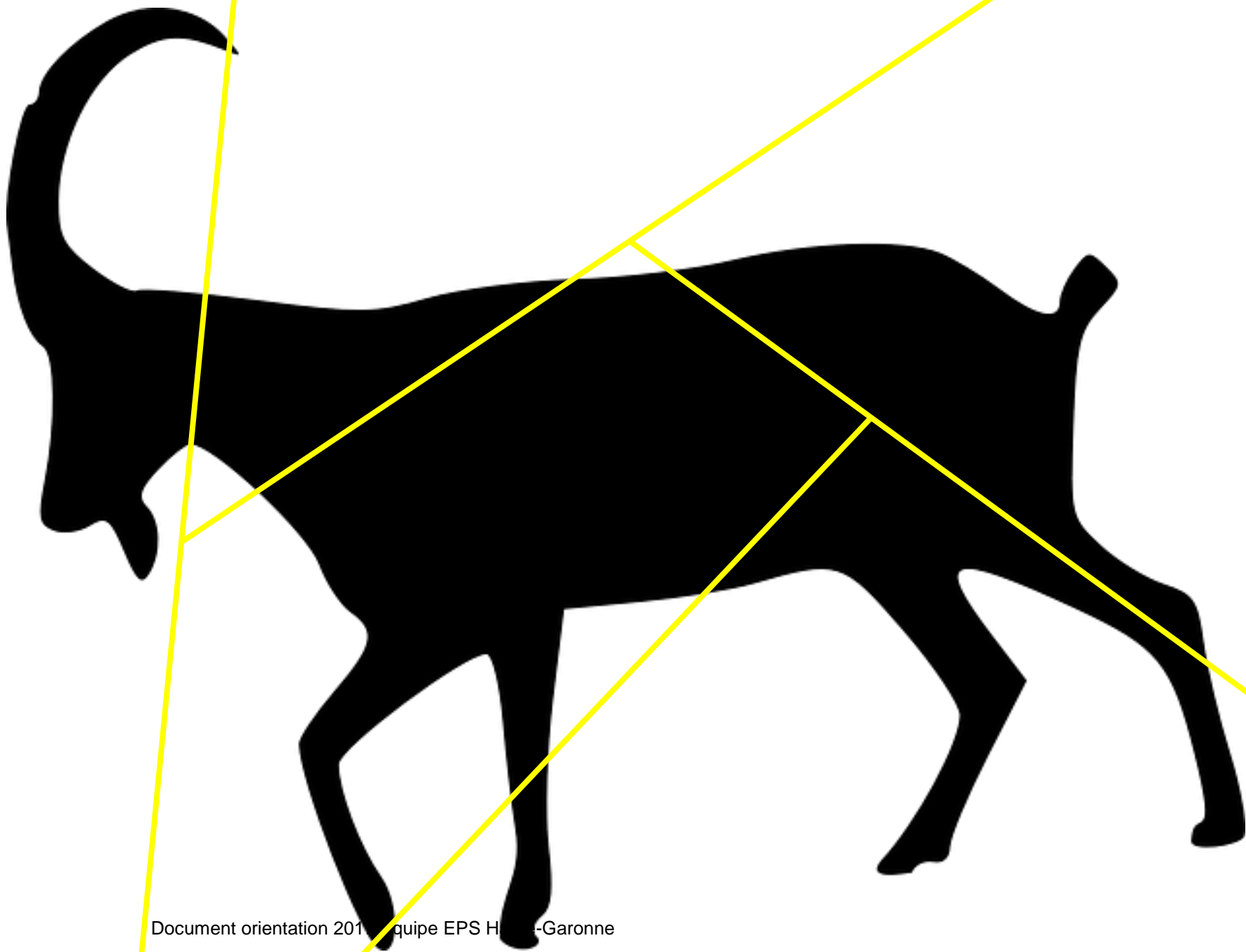


**Fiche 5 niveaux 2A : Exemples de puzzles image à découper**





Docum



## La situation de référence Niveau 2B (plus complexe)

### LA CHASSE AU TRÉSOR

**But de la situation** : Dans un environnement connu (parc, espace proche de l'école) et dans un temps défini, trouver cinq balises dont l'emplacement est indiqué sur un plan.

Dispositif	Consigne	Critères de réussite
<p>- groupes de deux élèves (15 groupes maximum)</p> <p>-15 plots (balises) dispersés dans un environnement connu des élèves. Chaque groupe n'étant concerné que par 5 balises.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>- Une image par groupe découpée en cinq morceaux (1 morceau = 1 balise) répartis parmi les 15 balises. (Annexes <u>fiche 4 niveau 2B</u>). Chaque morceau est à rapporter et constitue la preuve de passage à la balise.</p> <p>- Un plan par groupe. Sur chaque plan les 15 balises numérotées sont positionnées et les cinq balises à trouver sont entourées (Annexe <u>fiche 3 niveau 2B</u>)</p> <p>-Une fiche d'observation pour l'enseignant (Annexe <u>fiche 1 niveau 2B</u>)</p> <p>- Une feuille bilan pour les élèves que chaque groupe remplit au cours de l'unité d'apprentissage (annexe <u>fiche 2 niveau 2B</u>)</p>	<p>Par groupe, à l'aide du plan, Vous devrez retrouver les 5 balises demandées, prendre les preuves de passage (morceaux de puzzle) et revenir au point de départ.</p>	<p>Le groupe trouve et rapporte les cinq balises dans le temps imparti</p>
<p><u>Les variables d'apprentissage</u></p> <p>-Augmenter ou réduire le nombre de balises à récupérer</p> <p>-Augmenter ou réduire le temps imparti</p> <p>-Faire positionner les balises par un binôme et rapporter par un autre</p>		

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

- Positionner dans l'espace les 15 balises selon votre plan de l'espace utilisé. Placer autant de morceaux de puzzles que de groupes devant passer par cette balise. (Ex : voir fiche 3 : pour les groupes nommés de 1 à 5 (animal 1) l'enseignant place sous la balise 1, cinq morceaux identiques de l'animal 1 ; idem pour les 4 balises suivantes). On fera la même chose pour les animaux 2 et 3.

- Préparer autant de plans que de groupes et entourer sur chaque plan les 5 balises qu'un groupe doit trouver. Les groupes de 1 à 5 cherchent les balises de 1 à 5, les groupes de 6 à 10 cherchent les balises de 6 à 10, les groupes de 11 à 15 cherchent les balises de 11 à 15.





## Fiche 2 Niveau 2B

Légende

### Feuille bilan Situation de référence niveau 2B

Groupe..... : (prénoms des élèves)

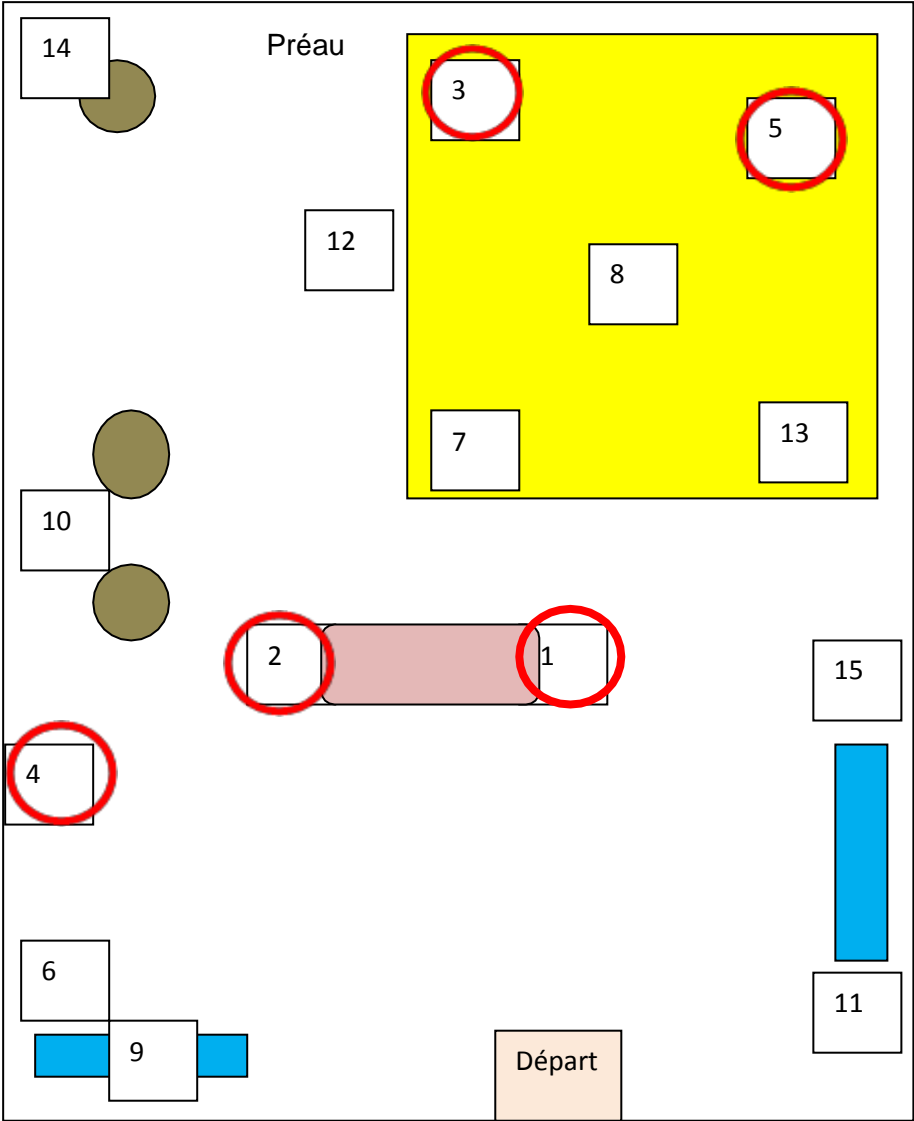
Balise trouvée	Balise non trouvée	Pas le temps
oui	non	—

Date : (début unité d'apprentissage)												Temps imparti : à préciser (entre 10' et 20')						Bilan	
balise n° ...			balise n°...			balise n°..			balise n°...			balise n°...			Réussite : /5				
oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—					

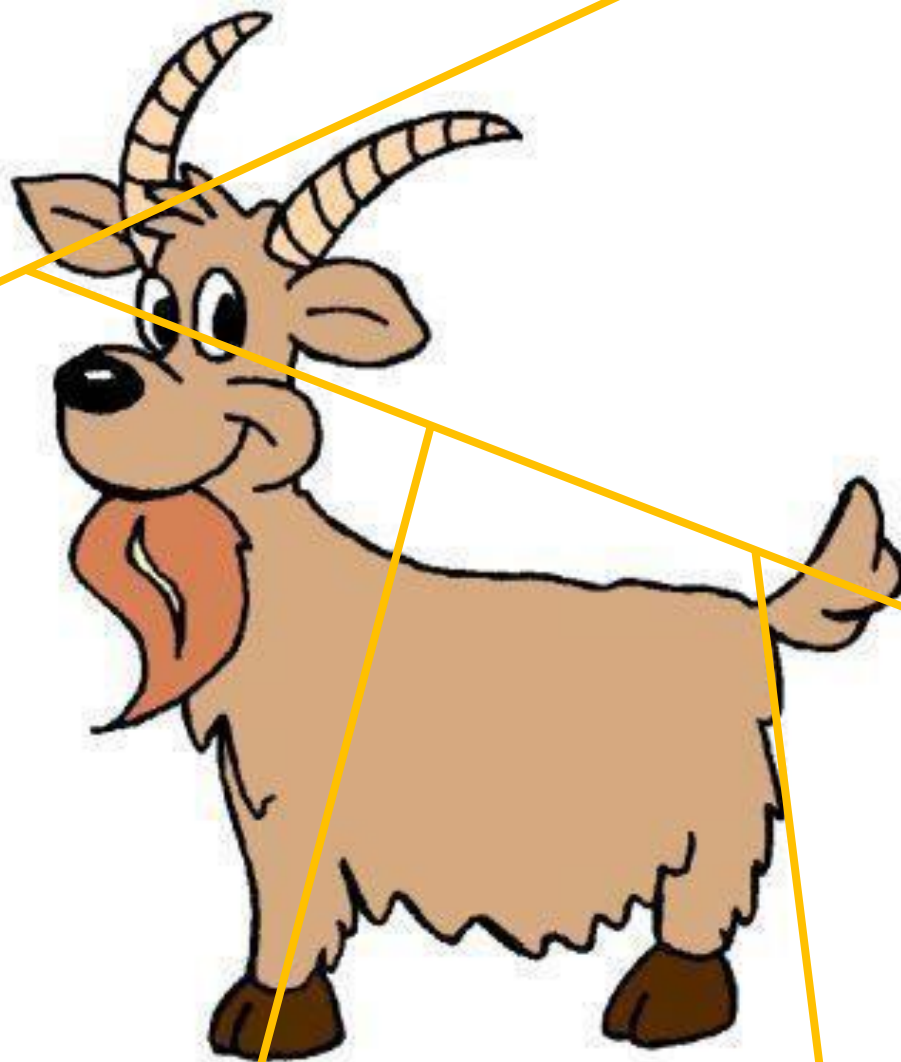
Date : (milieu unité d'apprentissage)												Temps imparti : à préciser (entre 10' et 20')						Bilan	
balise n° ...			balise n°...			balise n°..			balise n°...			balise n°...			Réussite : /5				
oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—					

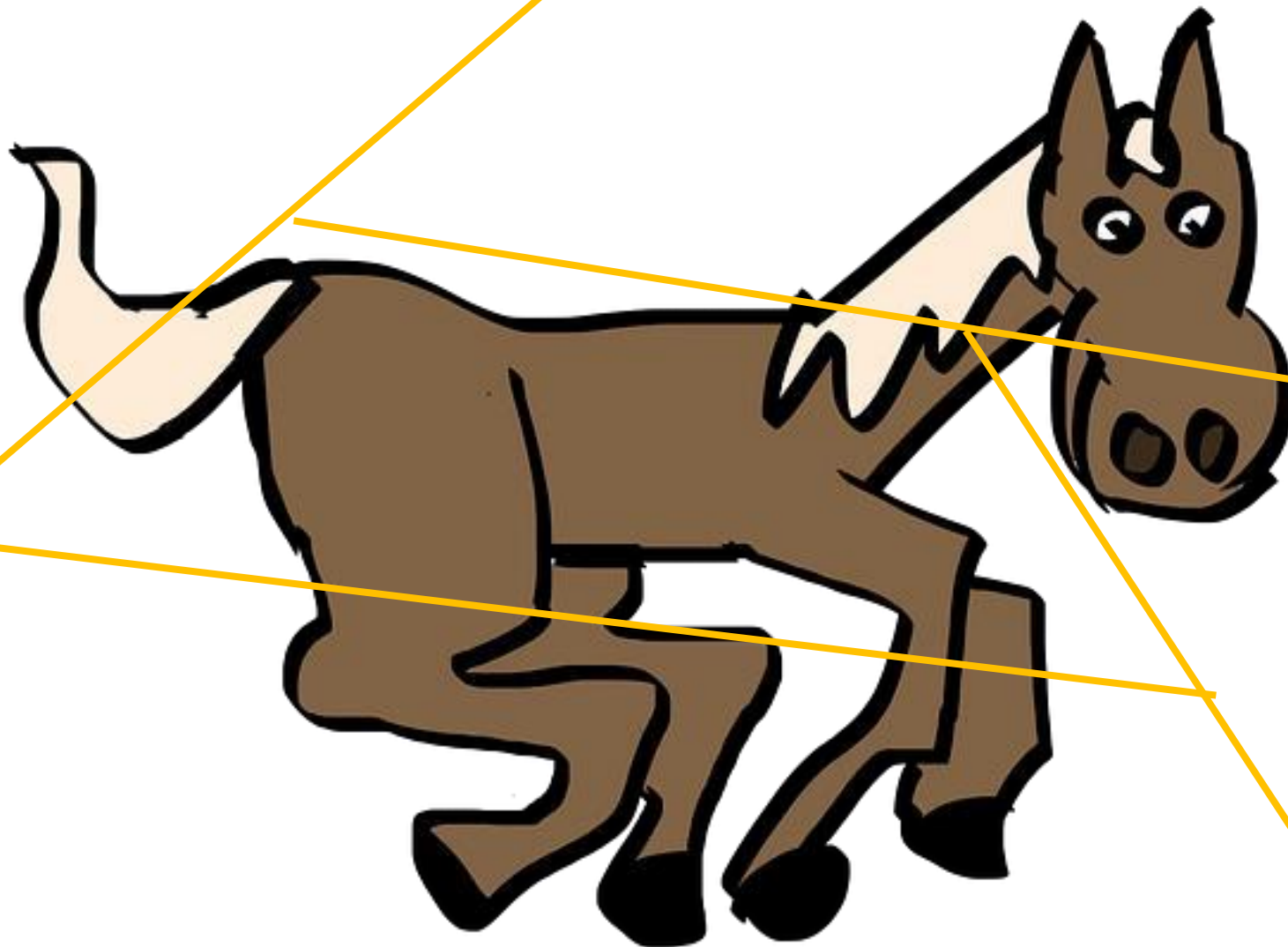
Date : (fin unité d'apprentissage)												Temps imparti : à préciser (entre 10' et 20')						Bilan	
balise n° ...			balise n°...			balise n°..			balise n°...			balise n°...			Réussite : /5				
oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—	oui	non	—					

**Fiche 3 niveau 2B : Exemple de plan avec disposition des balises pour les groupes de 1 à 5**



**Fiche 4 niveau 2B : Exemples de puzzles image à découper**







Document orientation 2017 Equipe EPS Haute-Garonne

De « L'élève ne s'engage pas dans l'activité »  
à « L'élève fait seul »

## L'ESPACE QUADRILLE

**But de la situation** : Retrouver un plot identifié sur un plan, s'y rendre en passant par le même chemin à l'aller et au retour

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>- En binôme</p> <p>- Dans la cour, 40 plots de couleurs différentes disposés en quadrillage. Sous chacun d'eux, sont situées plusieurs étiquettes identiques (dessin ou symbole différent sous chaque plot). Deux entrées au moins sont matérialisées.</p> <p>- Un plan par binôme sur lequel est entouré le plot à atteindre (voir fiche 1).</p>	<p>Sur le plan, un plot est entouré.</p> <p>L'élève chercheur (A) doit entrer dans le labyrinthe pour aller trouver le dessin caché sous le plot entouré et le rapporter en passant par le même chemin.</p> <p>L'élève assistant (B) guide oralement son partenaire et marque sur le plan d'une croix l'entrée choisie, trace l'itinéraire réalisé à l'aller et au retour.</p>	<p>L'élève fait seul.</p> <p>L'élève A ramène l'étiquette attendue. L'élève A emprunte le même itinéraire à l'aller et au retour.</p> <p>Pour l'élève B, le tracé correspond à l'itinéraire emprunté à l'aller et au retour.</p> <p>Les indications orales permettent d'arriver au plot visé.</p>	<p>Disposer les plots par couleur (2 lignes bleues, 2 lignes rouges, 2 lignes vertes....).</p>

### Variables :

- Réduire à 20 ou 30 le nombre de plots
- Nombre de balises à trouver : 5 plots sont repérés sur le plan
- Réaliser le plus court parcours pour ramasser les 5 étiquettes cachées (dessin n°1 – revue EPS n°341)
- Énonciation orale du déplacement :
  - Par le « chercheur » (je vais à droite, j'avance de deux plots...) pour faciliter le tracé de l'itinéraire par le partenaire
  - Par « l'assistant » : le chercheur ne voit pas le plan, c'est l'assistant, sur le bord du parcours, qui annonce le chemin à suivre en utilisant des consignes claires et concises (dessin n°2 - Revue EPS n°341)

### Je réussis quand :

→ **Je trouve le plot indiqué sur le plan et je ramène l'étiquette qui est cachée dessous en empruntant le même itinéraire à l'aller et au retour.**

→ **Je sais dessiner l'itinéraire emprunté par mon partenaire.**

### **Pour la variante :**

→ **Je choisis l'itinéraire le plus court à l'aller et au retour pour ramener les étiquettes cachées.**

#### ➤ **Matériel :**

- 40 plots (balises) de couleurs différentes sont disposés en quadrillage dans la cour, deux entrées sont matérialisées à la craie
- Des étiquettes symboles positionnées sous chaque balise, différentes pour chaque balise
- Un plan par binôme (fiche 1) sur lequel un plot est entouré (les deux entrées peuvent être représentées)
- Un plan récapitulatif pour l'enseignant (fiche 2) des symboles positionnés sous chaque balise, les signes des balises représentées sur les plans sont mis en évidence

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

- Positionner les 40 balises sous la forme d'un quadrillage dans la cour, placer plusieurs étiquettes symboles sous chacune, matérialiser les entrées
- Garder une trace de l'emplacement de chaque balise et de l'étiquette placée sous chaque balise (optimiser la validation des réponses des élèves) – (Fiche 2)
- Préparer des plans différents pour chaque binôme ; sur chaque plan, un plot est entouré (5 plots entourés – cf. variables)

**Fiche 1**: exemple de plan par binôme indiquant la balise à atteindre

Entrée 1











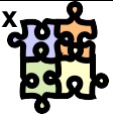

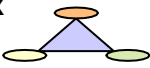
X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X

Entrée 2

---

Mur école

**Fiche 2 (pour le maître)**: exemple de feuille récapitulative des étiquettes positionnées sous les plots entourés sur les plans

X 	X	x	x	x	x	x 	X
X	x 	x	x 	x 	x	X 	X
X	x	x 	x	x	x 	x 	X
X	x 	x	x	x 	x	x	X 
X	x	x	x 	x	x	x	x

---

Mur école

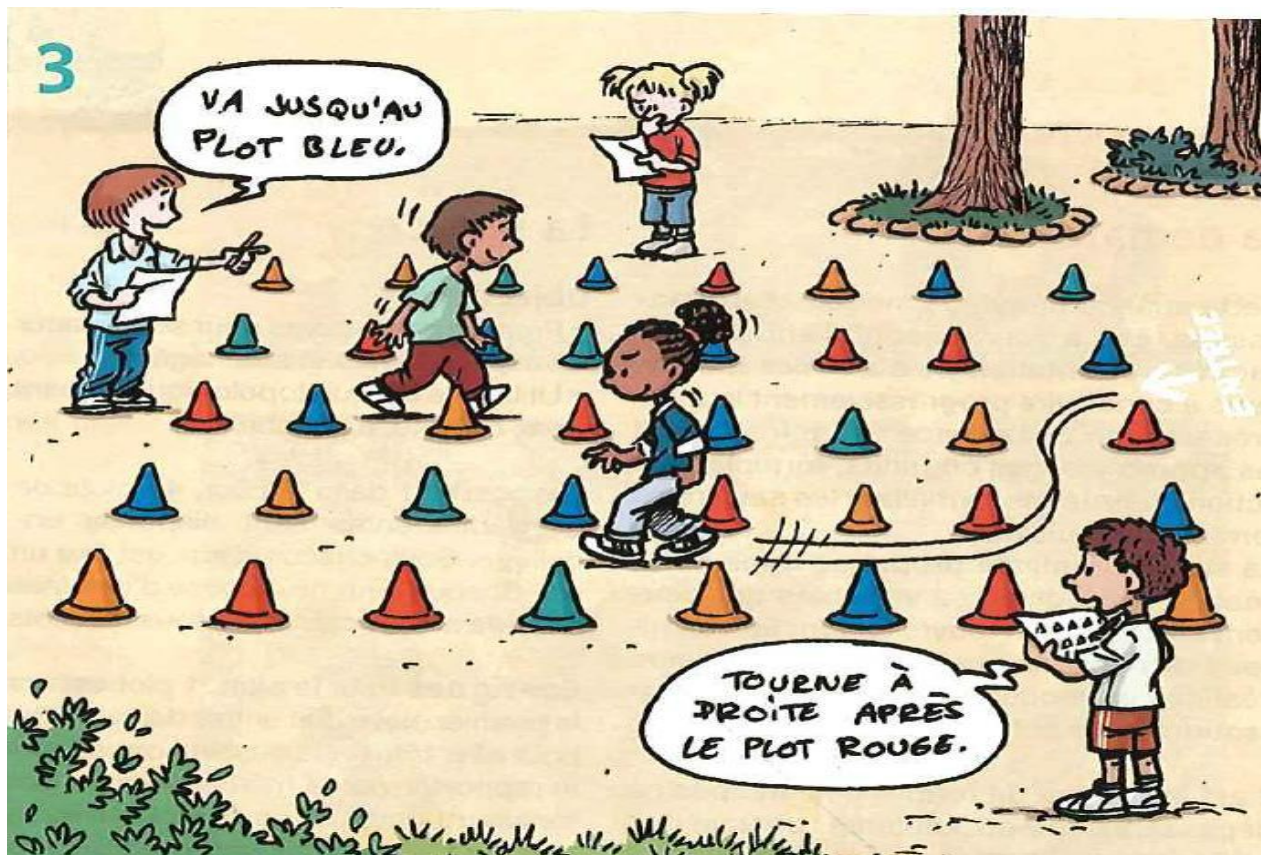


Dessin n°1 :



Extrait revue EPS n°341

Dessin n°2



Extrait revue EPS n°341



De «L'élève ne coopère pas avec ses partenaires »  
à «L'élève partage, échange, co-organise les rôles »

## LE CHEMIN DE L'AUTRE

**But de la situation** : Suivre le chemin réalisé par mon camarade et ensuite le tracer sur un plan

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>- Dans la cour, un jardin public, un stade...</p> <p>- Par binôme :</p> <p>élèves A : Meneurs</p> <p>élèves B : Suiveurs</p> <p>- Un plan par élève où le départ et l'arrivée sont identifiés.</p>	<p><b>Phase 1 :</b> Aux élèves A (meneurs): « Vous imaginez un parcours que vous allez réaliser. Votre binôme va vous suivre. » Aux élèves B (suiveurs) : « Vous suivez votre meneur en regardant bien ce qui peut être des repères (arbre, banc, poubelle...). A la fin de votre parcours, vous dessinerez sur le plan le chemin réalisé, »</p> <p>Puis changer de rôle.</p> <p><b>Phase 2 :</b> Même consigne qu'en phase 1. Mais cette fois ci les meneurs tracent leur parcours avant de le réaliser avec leur partenaire, pour permettre à la fin du jeu, une confrontation des itinéraires au sein du binôme.</p> <p>Puis changer de rôle.</p> <p><b>En cas de désaccord</b> sur les itinéraires tracés : le parcours du meneur est refait par le binôme à l'aide de son plan. Les deux élèves confrontent leur point de vue.</p>	<p>Le tracé correspond au parcours proposé.</p> <p>Les élèves comparent leurs tracés.</p> <p>Les élèves coopèrent.</p>	<p>Le plan peut être plus ou moins schématisé.</p> <p>Matérialiser le départ et l'arrivée sur le plan et dans l'espace</p>

Variables :

- Lieu de plus en plus complexe et grand
- Parcours plus ou moins long
- Parcours plus ou moins complexe

Je réussis quand :

- Je sais partager avec mon partenaire une activité en coopérant.
- Je sais échanger avec mon partenaire pour expliquer mon point de vue, ou justifier mes choix.
- Je sais dessiner sur le plan l'itinéraire que j'ai emprunté.

➤ Matériel :

- Un plan plastifié par élève.
- Un feutre effaçable.

De « L'élève a des difficultés à mettre en relation l'espace réel et sa représentation »

à « L'élève s'oriente dans l'espace »

## LE CODAGE DU PLAN

**But de la situation** : Placer des balises et coder leur emplacement sur un plan

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"> <li>-En binôme</li> <li>-Dans un espace connu, jardin public, stade, cour</li> <li>- Par élève :</li> <li>- Un plan de l'espace</li> <li>- Deux balises</li> <li>- Une fiche récapitulative (plastifiée) de tous les symboles</li> </ul>	<p>Avant de partir chaque élève du binôme entoure sur la fiche symboles ceux correspondants à ses deux balises.</p> <p>Ensuite il place ses deux balises sur le terrain, code leur emplacement sur le plan et revient au départ.</p> <p>Les élèves du binôme échangent leur plan et vont retrouver les balises posées par leur camarade (sans les prendre). Ils notent l'emplacement et le symbole des balises sur leur plan.</p> <p>Les deux élèves comparent leurs plans et vérifient que les emplacements et les symboles sont corrects.</p>	<p>Les élèves codent avec exactitude l'emplacement des balises.</p> <p>Les élèves orientent leur plan convenablement.</p>	<p>Identifier ensemble le codage des éléments remarquables sur le plan (arbres, fontaine, banc...).</p> <p>Les élèves restent en binôme : ils font d'abord le chemin de l'un, puis le chemin de l'autre (vérification instantanée des codages).</p>

Je réussis quand :

- Je code avec exactitude.
- Je trouve toutes les balises.

### ➤ Matériel :

- un plan de l'espace
- une fiche avec tous les symboles des balises (servant à repérer les symboles de chaque balise que l'élève devra placer)
- des balises (coupelles, kapla) avec un symbole (par exemple scotcher une étiquette avec une forme géométrique, une lettre ou un animal sous chaque balise).
- feutres effaçables

### Exemple de fiche récapitulative symboles


De « L'élève a des difficultés à trouver toutes les balises »  
à « L'élève sait s'orienter dans l'espace et se placer par rapport à des points remarquables »

## LES TABLETTES

**But de la situation :** À l'aide d'un plan identifier un lieu, s'y rendre et le prendre en photo à l'aide de la tablette.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"><li>- En binôme.</li><li>- Un plan par binôme sur lequel l'enseignant place au fur et à mesure du retour des élèves un lieu à rejoindre et à prendre en photo.</li><li>- Une tablette par binôme dans lequel l'appareil photo est activé.</li></ul>	<p>Par binôme, vous devez chercher le lieu indiqué sur votre plan, et le prendre en photo.</p> <p>Vous venez montrer votre photo à l'enseignant qui vous indiquera un nouveau lieu à rejoindre et à photographier.</p>	Le binôme trouve le lieu indiqué et le prend en photo.	Avant de partir, bien orienter le plan et repérer les points remarquables.

Variables :

- Nombre d'endroits représentés sur le plan à aller chercher sans revenir au départ
- Parcours seul
- L'enseignant n'indique pas sur le plan le lieu où se rendre mais donne une photo du lieu à rejoindre que les élèves doivent photographier à leur tour. (Respecter l'angle de vue de la photo donnée par l'enseignant complexifie encore la tâche.)

Je réussis quand :

→ **Je repère et je photographie le lieu indiqué sur le plan.**

➤ **Matériel :**

- Un plan par binôme sur lequel l'enseignant marque le premier lieu où se rendre
- Une tablette par binôme dans laquelle l'appareil photo est activé.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

- Mettre à charger les tablettes

De « L'élève a des difficultés à trouver toutes les balises »  
à « L'élève sait orienter et lire un plan »

## LES FAUSSES BALISES

**But de la situation** : Retrouver et entourer sur un plan les balises existantes dans l'espace réel.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"><li>- Dans la cour ou le parc.</li><li>- En binôme.</li><li>- Un plan précis de l'espace sur lequel de vraies et fausses balises sont représentées.</li><li>- Les vraies balises (5 à 10), sont placées avec exactitude dans l'espace (à droite de l'arbre, derrière la poubelle, entre deux poteaux...).</li></ul>	<p>À l'aide du plan, vous vous déplacez dans l'espace pour rechercher les balises puis vous entourez sur le plan celles qui sont bien placées.</p> <p>Quand vous aurez terminé, vous reviendrez à la table pour valider vos réponses à l'aide de la carte autocorrective.</p>	<p>L'élève entoure sur le plan les vraies balises.</p>	<p>Avant de partir, bien orienter le plan et repérer les points remarquables.</p>

### Variables :

- Jouer avec la proximité des vraies balises et des fausses balises sur le plan, induisant une prise de repère de plus en plus précise
- Augmenter le nombre de balises à trouver
- Donner un contrat de balises à trouver (pas forcément l'ensemble des balises posées)

### Je réussis quand :

→ **J'ai entouré sur le plan toutes les vraies balises, c'est-à-dire celles qui sont réellement dans l'espace.**

#### ➤ Matériel :

- Une carte-plan et un feutre par binôme, sur laquelle de nombreuses vraies et fausses balises sont représentées
- 5 à 10 balises réparties dans la cour ou le parc à des endroits très précis, en complète exactitude avec le plan
- Autant de cartes-plans correctives que de binômes

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

- Répartir 5 à 10 balises dans la cour ou le parc à des endroits très précis en complète exactitude avec le plan (à droite de l'arbre, derrière la poubelle, entre deux poteaux.)
- Préparer un plan précis de l'espace sur lequel de vraies et fausses balises sont représentées.

De « L'élève a des difficultés à trouver toutes les balises »  
à « L'élève sait s'orienter dans l'espace et se placer par rapport à des points remarquables »

## VRAI – FAUX

**But de la situation** : Dans un espace où sont disposées de nombreuses balises, retrouver uniquement celles notées sur le plan

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>-En binôme.</p> <p>-Des balises* « vraies » et « fausses » sont positionnées dans l'espace choisi pour l'activité (école, parc...).</p> <p>* balise : un plot sous lequel est cachée une étiquette – signe ou symbole – (fiche 2)</p> <p>-Un plan par binôme sur lequel est positionné précisément l'emplacement d'une balise* (fiche 1).</p> <p>-Une feuille de route par binôme.</p>	<p>Par binôme, vous devez chercher la balise indiquée sur votre plan.</p> <p>Attention, dans le secteur de la vraie balise il y a toujours une autre balise piège.</p> <p>Vous devez soulever la bonne balise et dessiner le symbole caché dessous sur la feuille de route.</p> <p>Vous venez montrer votre réponse à l'enseignant.</p>	<p>Le binôme trouve le lieu où sont positionnées les balises et distingue la bonne balise. Il dessine le signe attendu.</p>	<p>Avant de partir, bien orienter le plan et repérer les points remarquables.</p>

Variables :

- Nombre de balises représentées sur le plan à aller chercher en une seule fois
- Parcours seul
- Mode de validation des réponses : une feuille réponse est positionnée au point de rendez-vous et ce sont les élèves eux-mêmes qui valident (ou non) l'étiquette trouvée

Je réussis quand :

→ Je trouve la bonne balise indiquée sur le plan.

➤ Matériel :

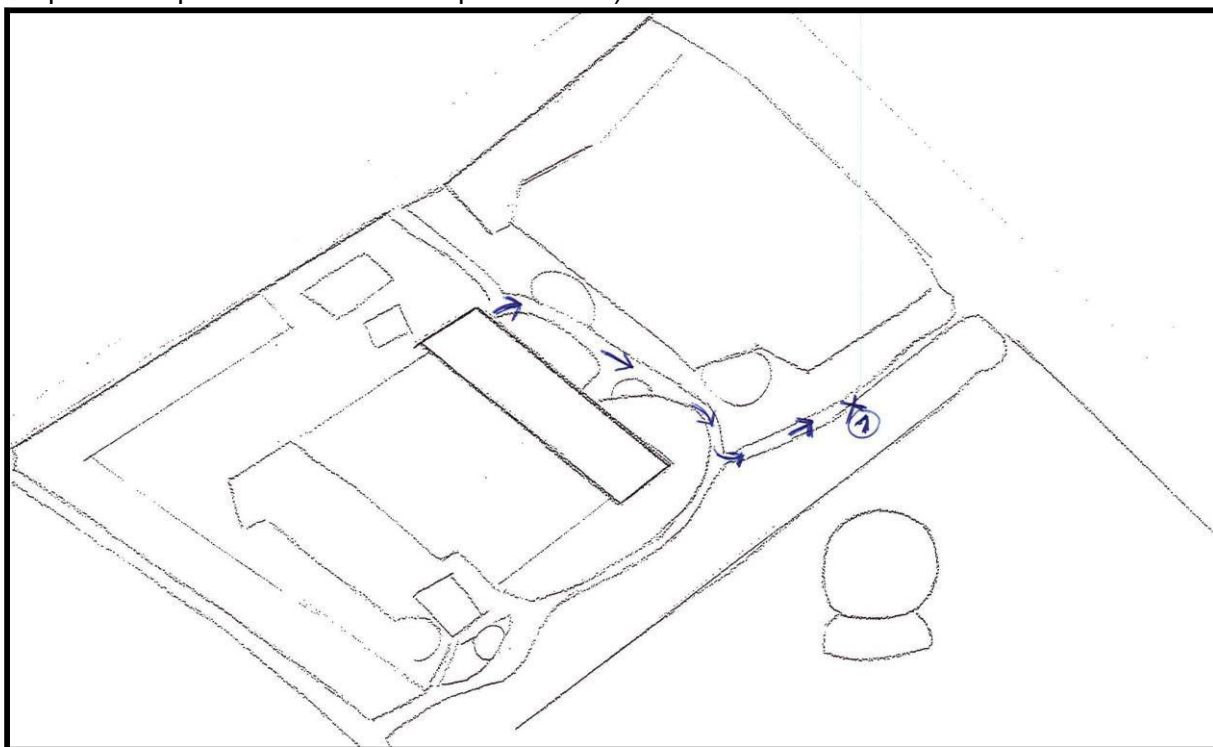
- Des balises (plots) à positionner dans l'espace choisi pour l'activité. Dans un espace réduit (2 à 3 m<sup>2</sup>), deux balises sont proches. Seul, l'emplacement de l'une d'elle est représenté sur un plan
- Des étiquettes symboles (toutes différentes) positionnées sous chaque balise

- Un plan par binôme sur lequel est représenté précisément l'emplacement d'une balise (prévoir une quinzaine de plans différents) (Fiche 1)
  - Pour l'enseignant :
    - un plan récapitulatif de l'ensemble des vraies et fausses balises placées avec leurs étiquettes
    - un tableau récapitulatif des symboles positionnés sous chaque balise
- (Fiche 2)





➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

- Positionner les balises (deux proches par emplacement) dans l'espace réel et placer une étiquette symbole sous chacune d'elles
- Garder une trace de l'emplacement de chaque balise et de l'étiquette placée sous chaque balise (optimiser la validation des réponses des élèves)
- Photocopier plusieurs plans sur lesquels est représentée une seule balise, l'emplacement de la balise sur le plan doit être le plus précis possible

Fiche 1 : exemple de plan distribué à un binôme (il y a une autre balise positionnée dans l'espace réel proche de la balise représentée 1)



Fiche 2 : exemple de tableau récapitulatif des symboles positionnés sous chaque balise

Numéro balise	Étiquette des vraies balises	Étiquette des fausses balises
1		1 
2		2 

De «L'élève ne prend pas le chemin le plus court »  
à « L'élève identifie un itinéraire adapté »

## LE CHEMIN LE PLUS COURT

**But de la situation :** À l'aide d'un plan, repérer le chemin le plus court pour aller chercher une balise

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"><li>- En binôme</li><li>- Dans un milieu connu, des balises sont positionnées.</li><li>- Deux plans identiques sont distribués à chaque binôme. Sur ceux-ci, une balise est représentée. Deux trajets possibles pour s'y rendre sont tracés : un court, un bien plus long.</li></ul>	<p>Par deux, vous devez observer les deux trajets proposés pour vous rendre à la balise X et dire celui que vous pensez être le plus court. Pour vérifier que vous avez raison, chacun de vous deux empruntera un trajet différent en marchant. Le premier arrivé à la balise aura emprunté le chemin le plus court.</p> <p>Au retour, vous devrez me dire si vous aviez trouvé le trajet le plus court.</p>	<p>Le binôme identifie le trajet le plus court avant le départ et sait dire pourquoi («Ce trajet est plus court » « Ça ira plus vite »...).</p>	<p>Si des élèves n'arrivent pas à identifier le trajet le plus court, l'enseignant pourra utiliser une ficelle pour comparer les longueurs des deux trajets tracés sur le plan.</p>

Variable :

-Les trajets proposés peuvent être d'une distance plus ou moins proche

Je réussis quand :

→ **J'identifie le chemin le plus court avant de partir.**

➤ Matériel :

- Des balises dans l'espace.
- Un plan plastifié par élève.

De « L'élève ne réussit pas dans le temps imparti »  
à « L'élève se déplace de manière dynamique et choisit un itinéraire adapté »

## LA CHASSE AU TRÉSOR

**But de la situation :** À l'aide d'un plan, trouver et rapporter des trésors dans un temps donné

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans la cour de l'école ou dans un espace moins connu (stade, parc).</li> <li>- En binôme.</li> <li>- 6 « trésors » répertoriés sur un plan par des numéros de 1 à 6.</li> <li>- Au point de départ, des boîtes (autant que de binômes) avec des papiers sur lesquels sont indiqués les n° des balises (fiche 1).</li> <li>- Dans l'espace choisi, des « trésors » (cartes de jeu de 7 familles) rangés dans une pochette plastique, positionnés aux endroits indiqués sur le plan.</li> <li>- Chaque pochette contient les trésors nécessaires à chaque binôme (voir ci-dessous préparation matérielle).</li> <li>- Un chronomètre</li> </ul>	<p>Vous avez un plan sur lequel sont notés les emplacements de 6 trésors.</p> <p>Il y a devant vous une boîte contenant les numéros de 5 trésors à trouver.</p> <p>Au top départ, vous ouvrez la boîte.</p> <p>Vous prenez un papier au hasard, vous lisez le n° du trésor et cherchez sur le plan où vous devez aller le chercher.</p> <p>Vous devez ramener la carte dans sa boîte avant de prendre un nouveau numéro et recommencer (la carte prise doit appartenir à sa famille)</p> <p>Le but du jeu est de rapporter un maximum de trésors dans le temps imparti fixé à. ..minutes</p> <p><u>Attention</u> : on prend uniquement le trésor de son équipe et on laisse les autres. Vous n'avez que 5 trésors sur 6 à ramener.</p>	<p>Les binômes réfléchissent et discutent de l'itinéraire à prendre avant de partir.</p> <p>Les binômes récupèrent un maximum de « trésors » dans le temps imparti.</p>	<p>Prendre des repères sur le plan par rapport aux éléments remarquables.</p>

Variables :

- L'activité peut se faire seul (augmenter le nombre de trésors) ou prévoir une situation différente en parallèle
- Augmenter ou réduire le temps d'activité
- Augmenter ou réduire le nombre de trésors à rapporter

Je réussis quand :

→ **Je récupère plus de trésors que les autres dans le temps imparti.**

- **Matériel :** pour une classe de 28 élèves (14 binômes)
  - 14 plans identiques sur lesquels sont notés les emplacements des 6 trésors (numérotés de 1 à 6)
  - 14 « boîtes » différentes (1 par famille) (avec à l'intérieur, 5 papiers pliés portant chacun un numéro de trésor)
- **Mémento pour la mise en œuvre :**
  - Préparer les boîtes avec les papiers pliés à l'intérieur (fiche 1). Dans chaque boîte l'enseignant ne doit mettre que 5 papiers trésors sur les 6 existants pour que les élèves ne sachent pas quels ceux qu'ils doivent aller chercher et ainsi les obliger à revenir tirer dans leur boîte le numéro du prochain trésor à aller chercher.
  - Préparer les pochettes « trésors » : dans la pochette plastique représentant le trésor 1, insérer toutes les cartes 1 de chaque famille ; dans la pochette plastique représentant le trésor 2, insérer toutes les cartes 2 de chaque famille et ainsi de suite.
  - Positionner les 6 pochettes aux 6 emplacements prévus sur le plan.



Fiche1 : Étiquettes à compléter avec le nom de la famille, à découper et à placer dans chaque boîte. Dans chaque boîte en retirer 1 au hasard) (Faire la même chose pour les 13 autres familles)

<u>Famille des .....</u> <b>1</b>	<u>Famille des.....</u> <b>2</b>	<u>Famille des</u> <b>3</b>
<u>Famille des</u> <b>4</b>	<u>Famille des</u> <b>5</b>	<u>Famille des</u> <b>6</b>

De « L'élève ne réussit pas dans un temps imparti »  
à « L'élève se déplace de manière dynamique »

## VITE AU BUT

**But de la situation :** A l'aide d'un plan, repérer et rejoindre une balise identifiée

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
- Individuellement. - Un plan par élève avec l'ensemble des « numéros emplacement ». - Activité chronométrée.	Chacun tire une carte nombre dans la boîte. Ce nombre indique l'emplacement où vous devez vous rendre. Il faut repérer où se trouve cet endroit sur le plan.  Au signal, vous allez à l'endroit repéré le plus vite possible.  Vous avez ....minutes pour réussir.	L'élève qui arrive dans le temps imparti a réussi.	Prendre le temps de repérer son numéro sur le plan et d'identifier le lieu où on doit aller.

Variable :

-Par deux : un élève se déplace à son numéro, l'autre vérifie qu'il est allé au bon endroit

Je réussis quand :

→ J'ai emprunté l'itinéraire le plus court et je suis arrivé rapidement au but.

➤ Matériel :

- Pour 28 élèves, prévoir 28 cartes numérotées de 1 à 28 dans une boîte
- 28 plans identiques avec les 28 numéros

De «L'élève ne respecte pas le parcours imposé »  
à « L'élève oriente correctement son support pour suivre l'itinéraire imposé»

## LES BALISES NUMÉROTÉES

**But de la situation :** En suivant un itinéraire imposé, reporter avec exactitude sur un plan les numéros de 5 balises

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En binôme.</li> <li>- Un plan par binôme avec les éléments et un itinéraire tracé (fiche 1).</li> <li>- Des éléments remarquables de l'espace (banc, arbres, portes, structure) et des éléments disposés dans l'espace (plots, cerceaux, coupelles de couleur).</li> <li>- Une feuille avec les photos des « éléments » par binôme (fiche 2) (photocopie couleur).</li> </ul>	<p>Chaque groupe dispose d'un plan et d'une fiche sur laquelle se trouve les photos des « éléments ».</p> <p>Vous devez suivre l'itinéraire tracé sur votre plan et retrouver cinq balises de votre choix.</p> <p>Chaque fois que vous passez tout près d'un élément (balise) de la fiche, vous devez reporter son numéro exactement à l'endroit où il se trouve sur votre plan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le binôme retrouve cinq balises de son itinéraire.</li> <li>- Tous les numéros des balises (éléments) sont placés avec précision sur le plan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orienter son plan correctement après chaque balise trouvée.</li> </ul>

Variables :

- Augmenter ou diminuer le nombre de balises à reporter
- Proposer de vrais et faux éléments sur la fiche « éléments »
- Chronométré / non chronométré

Je réussis quand :

- Je trouve tous les éléments de mon itinéraire.
- Je place sur le plan tous les éléments avec précision.

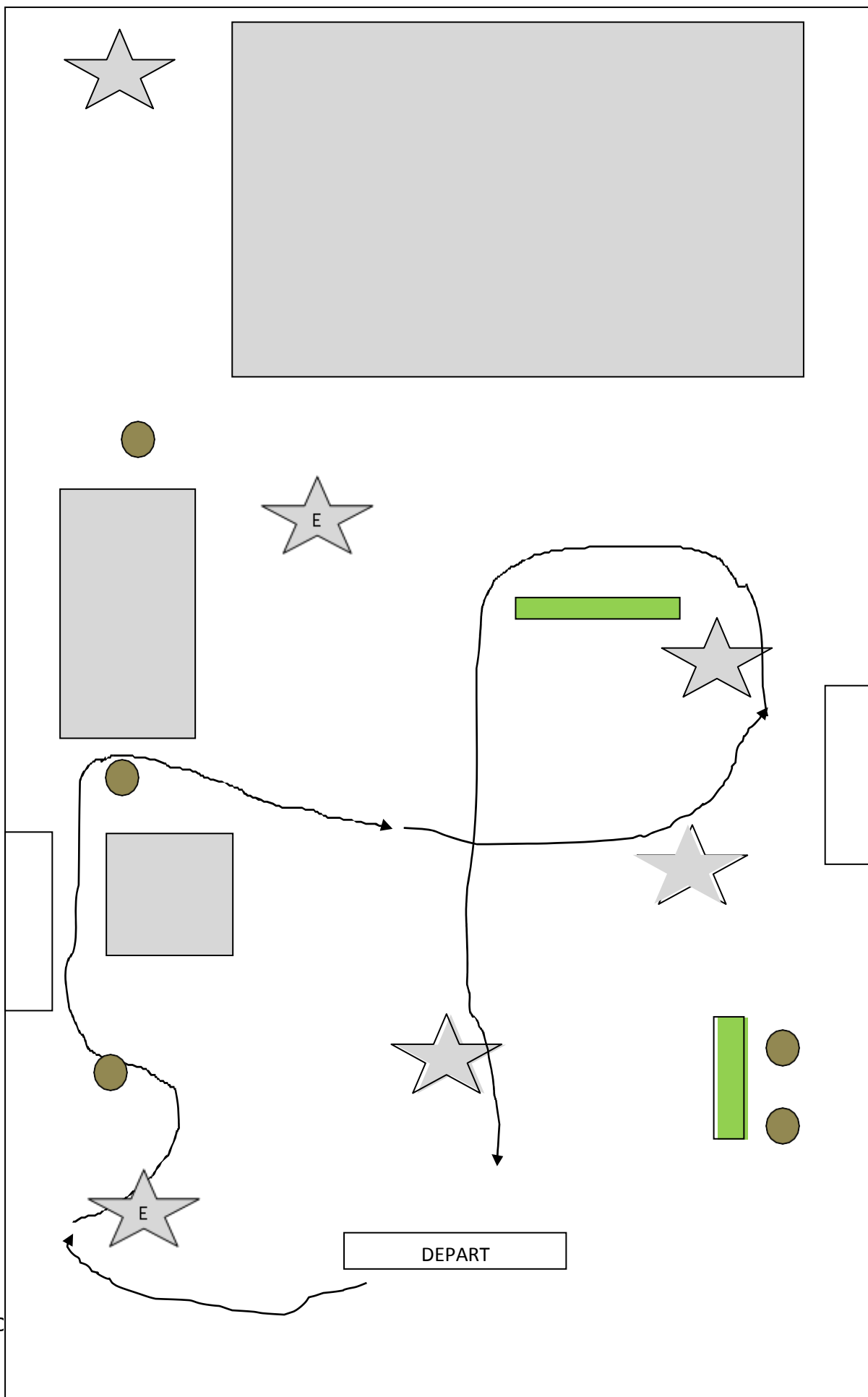
➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

- Préparer 15 plans avec des itinéraires différents
- Placer trois zones de départ afin de faciliter la circulation dans l'espace
- Placer quelques éléments dans l'espace (plots, cerceaux, coupelles de couleur)
- Préparer la fiche « éléments » numérotée (tous les éléments sont représentés)

**Fiche 1:** exemple de plan avec itinéraire 1



Couppelles utilisées comme éléments remarquables de l'itinéraire























**Fiche 2** : exemple de fiche éléments

Consigne :

Suis l'itinéraire indiqué sur ton plan.

Choisis parmi les balises ci-dessous 5 balises que tu trouves sur ton itinéraire. Reporte leur numéro à l'endroit exact sur le plan.

n°1	
n°2	
n°3	
n°4	
n°5	
n°6	
n°7	
n°8	
n°9	
n°10	
n°11	
n°12	
n°13	
n°14	
n°15	

n°16	
n°17	
n°18	
n°19	
n°20	

De « L'élève utilise mal ou pas du tout le support et ne respecte pas du tout le parcours imposé »

à « L'élève oriente correctement le plan, lit et comprend les codages utilisés »

## PARCOURS MEMO

**But de la situation :** Se déplacer de balise en balise pour récupérer des indices

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none"><li>- En binôme : 4 balises à trouver.</li><li>- 15 balises (plots non numérotés) disposées dans la cour.</li><li>- Sous chaque balise un indice à recopier et un plan indiquant l'emplacement de la balise suivante – (fiche 2).</li><li>- Au départ, un plan par groupe (fiche 1) indiquant l'emplacement de la première balise du circuit à réaliser.</li><li>- Une feuille de route par équipe pour relever les indices (fiche 3).</li></ul>	<p>Vous allez devoir trouver 4 balises. Pour cela : Vous lisez votre plan. Vous mémorisez l'emplacement de la balise entourée. Vous vous y rendez. Sous la balise se trouve un indice que vous notez sur votre feuille de route et un plan vous indiquant l'emplacement à mémoriser de la prochaine balise à rejoindre (ne pas emporter le plan !) Vous allez à la balise suivante jusqu'à la quatrième.</p>	<p>Le binôme réalise le parcours en mémorisant les indications données successivement à chaque balise et en ayant relevé tous les indices.</p>	<p>Situer la balise par rapport aux emplacements remarquables de la cour (arbre, banc...).</p>

Variables :

- Le numéro des balises indiqué ou pas sur les plans
- Nombre de balises
- Éloignement des balises
- Difficultés du terrain

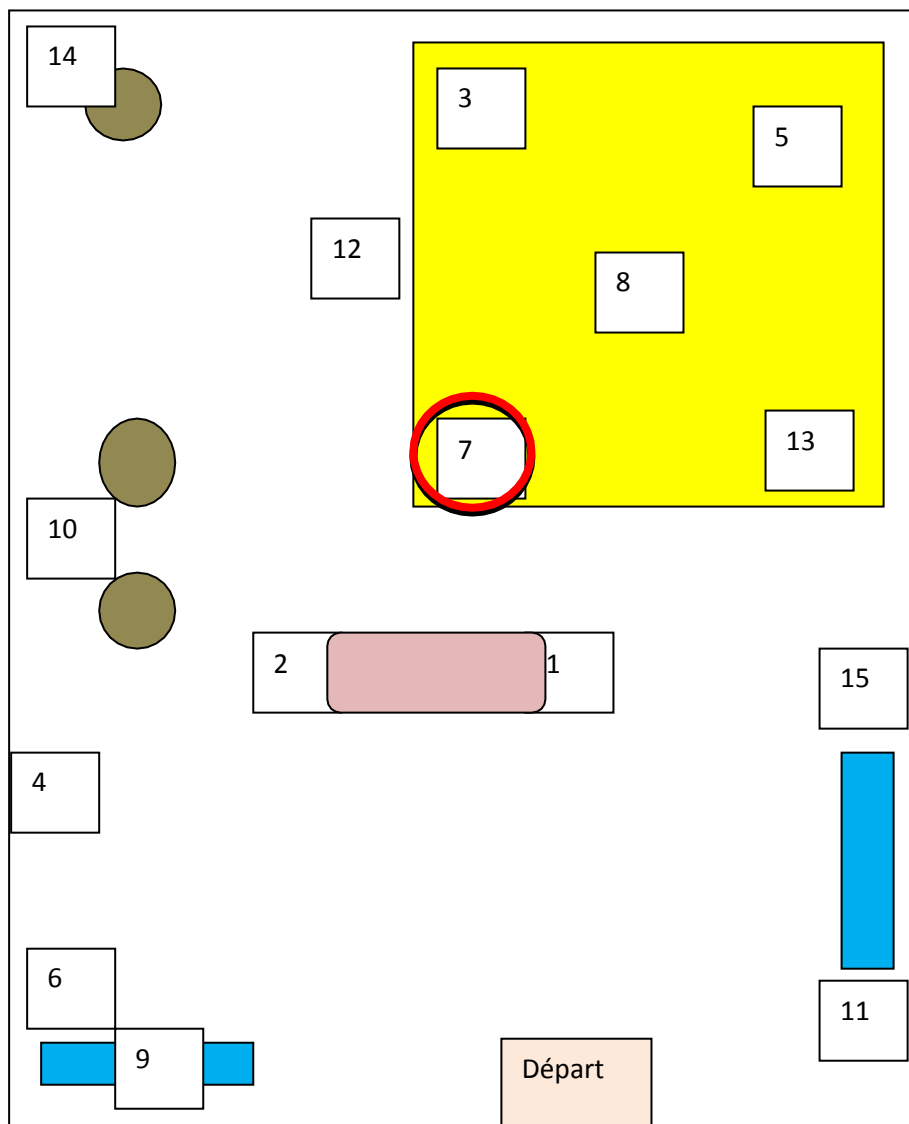
Je réussis quand :

→ J'ai trouvé les quatre balises et les indices correspondants.

➤ Mémento pour la mise en œuvre :

- Préparer le matériel à mettre sous les balises (15 cartes indices (lettres A à O) et 15 plans (avec emplacement de la balise à rejoindre)
- Préparer 15 plans de départ (avec emplacement de la première balise à rejoindre)
- Placer les 15 balises selon le plan type (fiche 1). Sous chaque balise, poser une carte indice et un plan avec la balise à rejoindre entourée (voir fiche 2)

**Fiche 1 : exemple de plan**



## Fiche 2 :

### Plan et Indice à mettre sous la balise

Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4	Balise 5	Balise 6	Balise 7	Balise 8	Balise 9	Balise 10	Balise 11	Balise 12	Balise 13	Balise 14	Balise 15
Plan avec balise 6 entourée	Plan avec balise 7 entourée	Plan avec balise 8 entourée	Plan avec balise 9 entourée	Plan avec balise 10 entourée	Plan avec balise 11 entourée	Plan avec balise 12 entourée	Plan avec balise 13 entourée	Plan avec balise 14 entourée	Plan avec balise 15 entourée	Plan avec balise 2 entourée	Plan avec balise 3 entourée	Plan avec balise 4 entourée	Plan avec balise 5 entourée	Plan avec balise 1 entourée
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O

### Ordre des parcours pour l'enseignant

Groupe 1	Départ balise 1	Vers balise 6	Vers balise 11	Vers balise 2
Groupe 2	Départ balise 2	Vers balise 7	Vers balise 12	Vers balise 3
Groupe 3	Départ balise 3	Vers balise 8	Vers balise 13	Vers balise 4
Groupe 4	Départ balise 4	Vers balise 9	Vers balise 14	Vers balise 5
Groupe 5	Départ balise 5	Vers balise 10	Vers balise 15	Vers balise 1
Groupe 6	Départ balise 6	Vers balise 11	Vers balise 2	Vers balise 7
Groupe 7	Départ balise 7	Vers balise 12	Vers balise 3	Vers balise 8
Groupe 8	Départ balise 8	Vers balise 13	Vers balise 4	Vers balise 9
Groupe 9	Départ balise 9	Vers balise 14	Vers balise 5	Vers balise 10
Groupe 10	Départ balise 10	Vers balise 15	Vers balise 1	Vers balise 6
Groupe 11	Départ balise 11	Vers balise 2	Vers balise 7	Vers balise 12
Groupe 12	Départ balise 12	Vers balise 3	Vers balise 8	Vers balise 13
Groupe 13	Départ balise 13	Vers balise 4	Vers balise 9	Vers balise 14
Groupe 14	Départ balise 14	Vers balise 5	Vers balise 10	Vers balise 15
Groupe 15	Départ balise 15	Vers balise 1	Vers balise 6	Vers balise 11

### Fiche corrective pour valider les feuilles de route

Groupe 1	A	F	K	B
Groupe 2	B	G	L	C
Groupe 3	C	H	M	D
Groupe 4	D	I	N	E
Groupe 5	E	J	O	A
Groupe 6	F	K	B	G
Groupe 7	G	L	C	H
Groupe 8	H	M	D	I
Groupe 9	I	N	E	J
Groupe 10	J	O	A	F
Groupe 11	K	B	G	L
Groupe 12	L	C	H	M
Groupe 13	M	D	I	N
Groupe 14	N	E	J	O
Groupe 15	O	A	F	K

## Fiche 3

Feuille de route pour noter les indices

	N° de balise	N° de balise	N° de balise	N° de balise
Indice				



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</p> <p>Pose Dépose</p> <p>Les plots tricheurs</p> <p>Le bavard</p> <p>La course en circuit</p> <p>Les balises effacées</p>	<p>→Positionner précisément les balises sur le plan.</p> <p>→Permettre au partenaire de retrouver la balise.</p> <p>→Identifier si les plots sont correctement placés.</p> <p>→Permettre au groupe de trouver la balise.</p> <p>→Retrouver le maximum de balises.</p> <p>→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)

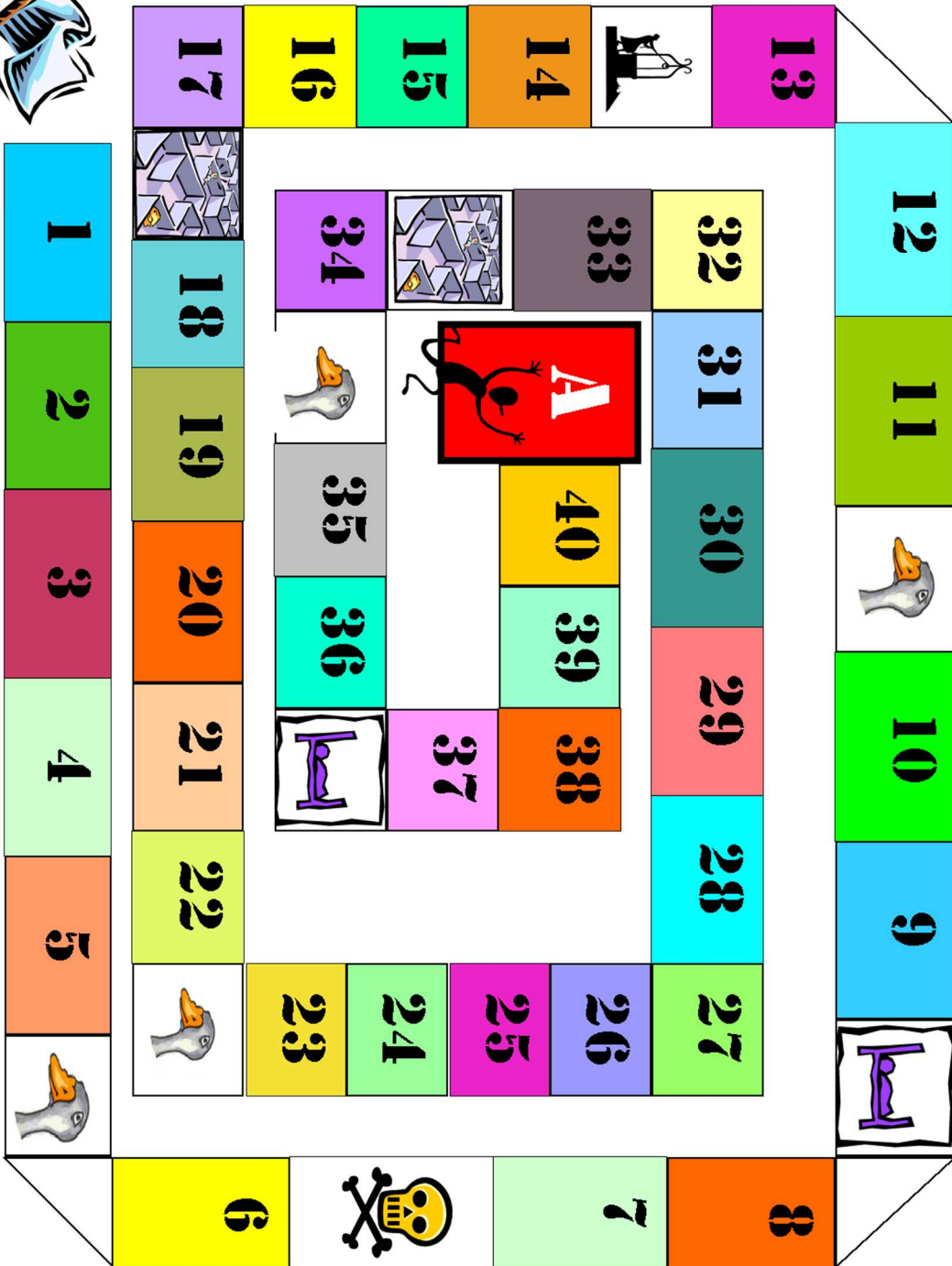


- un carton de suivi par équipe pour noter les numéros des cases et les codes relevés
- un carton de contrôle des codes des balises pour l'enseignant

### ➤ **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...).</p> <p>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 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 :

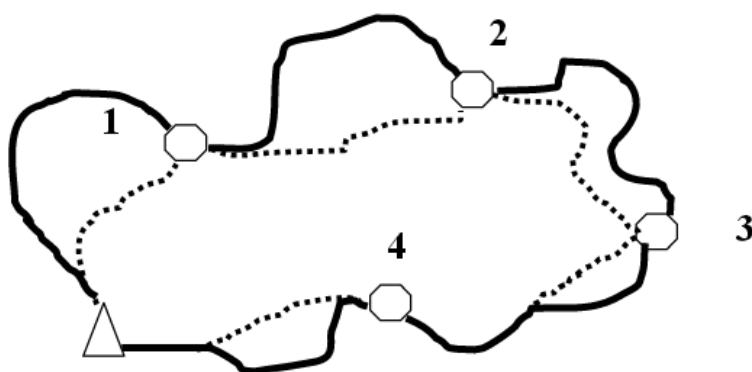
→ **j'ai retrouvé les balises en un temps minimum.**

### ➤ 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.