

Année scolaire 2012-2013

Les activités d'orientation

Construction de l'espace

Éditorial

Retrouver quelques balises en milieu connu ou semi naturel à l'aide d'une carte. Tel peut être décrit l'enjeu de la course d'orientation.

Les programmes de l'école primaire prévoient expressément des apprentissages permettant l'acquisition de la compétence « Adapter ses déplacements à différents types d'environnement ». Ils participent, de ce fait, directement à l'éducation à la sécurité, à la responsabilité et à l'autonomie. (Programmes 2008)

C'est dans ce contexte que l'équipe départementale a réécrit le livret relatif à la « course d'orientation » en mettant l'accent sur une démarche en lien avec le socle commun. Chaque niveau distingue les connaissances, les capacités et les attitudes à atteindre.

Au travers des situations d'apprentissages proposées dans cet ouvrage, les élèves pourront aussi valider diverses compétences comme s'impliquer dans un projet collectif, en coopérant avec leurs camarades, en respectant des consignes simples d'autonomie et de sécurité tout en développant leurs capacités motrices.



Emmanuel ROY
Directeur Académique
Des services de l'Éducation Nationale

SOMMAIRE

★ PRÉSENTATION DU DOCUMENT	page 4
★ LES RÈGLES D'OR	pages 5/6
★ DÉMARCHE PROPOSÉE	page 7
★ CONTENUS D'APPRENTISSAGE	pages 8/10
★ PROPOSITIONS D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE	pages 11/14
★ OUTILS POUR LA MISE EN PLACE D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE	
▪ Situations de référence	pages 15/40
▪ Situations de remédiation	page 41
▪ Niveau Débutants	pages 42/65
▪ Niveau Apprentis	pages 66/76
▪ Niveau Confirmés	pages 77/78
▪ Tous niveaux	pages 79/85
▪ Les supports, les parcours	pages 86/87
★ GLOSSAIRE	page 88
★ BIBLIOGRAPHIE	pages 89
★ ANNEXES : fiches de situation, fiches de rotation, fiches de route	pages 90/92

PRÉSENTATION

Ce document propose une démarche d'apprentissage, à partir de situations adaptées au cycle 2 et au cycle 3, au regard des compétences visées en fin de cycle.

Ces compétences de fin de cycle sont déclinées en 3 niveaux de pratique : niveau débutants, niveau apprentis, niveau confirmés. Les supports utilisés dans ce document (et décrits page 81) pourraient correspondre au niveau débutants à des élèves de GS/CP, au niveau apprentis à des élèves de CE1/CE2 et au niveau confirmés à des élèves de CM1/CM2.

Chaque enseignant adaptera les situations au regard des acquisitions et du développement de ses élèves.

Pour chacun de ces niveaux, plusieurs situations de référence et de remédiation sont proposées.

Construction du document

1. Première partie : quelques éléments d'analyse de l'activité
2. Deuxième partie : descriptif et outils d'exploitation des situations de référence
3. Troisième partie : des situations de remédiation pour chaque niveau
4. Quatrième partie : différents outils et leur exploitation en classe

Mode d'emploi du document

1. **Les situations de référence**, proposées pour chaque niveau, permettent une **évaluation diagnostique** à partir de **repères observables**.
2. **L'analyse des difficultés** rencontrées par les élèves conduit à **un choix de situations de remédiation adaptées**.
3. Chaque situation de remédiation doit permettre d'identifier et d'acquérir des savoirs nécessaires à la construction de la compétence visée. Chacune d'elles, exploitée en tant que **situation-problème**, permet de **faire émerger des éléments (critères de réalisation)** qui pourront être **réinvestis** par les élèves au cours de l'apprentissage.
4. La situation de référence utilisée en tant que situation **d'évaluation bilan** permet de mesurer **les progrès** des élèves.

ORIENTATION - LES RÈGLES D'OR

Règles sécuritaires

* Pour l'enseignant :

- Choisir des espaces d'évolution dont les limites sont facilement identifiables (clôture, allée facilement identifiable, ruisseau, route...). S'il le faut les doubler d'un balisage (cônes, rubalise...)
- Repérer sur le terrain les zones présentant un risque potentiel (pente abrupte, trou d'eau...). Elles doivent faire l'objet d'une information, de recommandations voire d'un dispositif particulier (présence d'adulte, balisage spécifique...)
- La présence d'adultes supplémentaires peut être une aide appréciable pour assurer la sécurité : préférer les « poster » ou les faire évoluer près de points stratégiques (zones à risques, points de passage obligé...) plutôt que de leur attribuer un rôle d'accompagnateur. Le cas échéant, l'accompagnateur n'est que le garant de la sécurité des élèves (bien préciser aux adultes qu'ils ne doivent pas intervenir sur les recherches des élèves)
- Informer oralement les élèves des consignes de sécurité à respecter - Notifier sur les fiches de préparation et/ou sur les fiches de route ces consignes de sécurité
- Prévoir des signaux sonores de fin d'activité facilement identifiables
- En milieu inconnu, évoluer en permanence en équipes (de préférence par 3). Pénaliser les manquements
- En cas de retard d'un groupe, toujours laisser quelqu'un au point de départ pendant le temps de recherche
- Rappeler aux élèves les conduites à tenir en cas d'accident
- Possibilité d'équiper chaque groupe d'un sifflet afin de signaler sa position en cas d'incident

* Pour les élèves :

- Ne pas sortir des limites imposées
- Rester groupés. Ne jamais se séparer de ses équipiers
- Si on ne se repère pas, si on ne trouve pas, revenir au point de départ
- Revenir au point de départ dès que l'on entend le signal de fin de jeu
- Appliquer les conduites à tenir en cas d'accident

ORIENTATION - LES RÈGLES D'OR

Règles pédagogiques

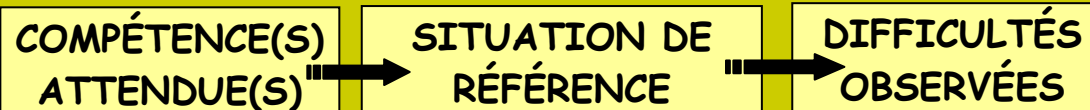
- En début d'apprentissage, il est préférable de valoriser la réussite par rapport à la vitesse : « mieux vaut réussir en marchant qu'échouer en courant »
- Préférer une exploitation des situations sur le terrain, avec de réels déplacements des élèves, aux travaux uniquement en salle de classe
- Chaque élève doit être en mesure de réussir une partie de la tâche demandée. Adapter les situations au(x) niveau(x) de pratique des élèves
- Pénaliser les retours en retard, pour habituer les élèves à respecter les limites de temps
- Pour une recherche demandant plus de précision, penser à ajouter des balises fausses, voire manquantes sous réserve d'avertir les élèves de leur existence éventuelle
- Pour exploiter les situations de remédiation, faire une mise au point collective après quelques postes pour permettre aux élèves de s'approprier les procédures qui permettent de réussir
- Sensibiliser les élèves au respect du site, des installations, des autres usagers
- Faire le lien avec d'autres compétences du socle commun relevant des mathématiques, de la géographie, du développement durable, de l'A.P.S. (Apprendre à Porter Secours)...

Règles organisationnelles

- Un site connu, comme une école, peut être complexifié facilement en y ajoutant des aménagements, des éléments remarquables « artificiels » (cônes, cerceaux...), en modifiant certains des lieux de passage (modifications des ouvertures/fermetures de portes ou portails par rapport aux habitudes)
- Prévoir des preuves de passage au(x) poste(s) (trésors à ramener, poinçonnages fiche de route,)
- Utiliser des supports papier de qualité, de préférence en couleurs. La plastification des documents permet une utilisation multiple et durable
- Ne prévoir qu'un support (photo, plan, carte), qu'une seule fiche réponse par équipe
- Penser à faire ramener le matériel par les élèves évoluant en dernier
- Les élèves peuvent être poseurs pour les autres équipes. Les chercheurs valideront alors le travail des poseurs
- Préférer les situations avec des départs simultanés dans différentes directions. Elles réduisent l'attente au départ et limitent le suivi à vue du groupe précédent
- Vérifier l'exactitude du support. Tout élément représenté sur le support de guidage existe réellement sur le terrain
- Sur le support, symboliser le point de départ par un triangle, le poste à découvrir par un cercle centré sur l'élément remarquable
- Lors de l'installation, penser à noter les réponses sur la fiche enseignant
- Prévoir des fiches de rotation équipe
- Indiquer sur les fiches de route, les horaires de retour à respecter

DÉMARCHE PROPOSÉE POUR CONSTRUIRE UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE

ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE



SITUATIONS DE REMÉDIATION

Exploitation possible d'une situation de remédiation

Temps 1

- Mise en situation : les élèves tentent de résoudre le(s) problème(s) posé(s)

Temps 2

- Analyse des solution(s) utilisée(s) par les élèves : exploitation des erreurs et des réussites

Temps 3

- Synthèse : éléments à faire émerger avec les élèves (critères de réalisation)

Temps 4

- Réinvestissement - Entraînement : pour stabilisation des apprentissages

ÉVALUATION FORMATIVE OU SOMMATIVE

Retour à la
SITUATION DE
RÉFÉRENCE

ÉVALUATION DES PROGRÈS

- En habileté motrice
- En performance

Contenus d'apprentissage - Niveau DÉBUTANTS (GS-CP)

Compétence spécifique à l'EPS	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	
Compétence visée de fin d'apprentissage : NIVEAU DÉBUTANTS	Retrouver plusieurs balises dans un milieu connu plus ou moins vaste (école, parc...) en s'aidant d'une photo, d'un plan figuratif	
Connaissances	Capacités	Attitudes
- Le vocabulaire spécifique : - les connecteurs spatiaux simples (sous, devant...) - le matériel spécifique (balise, poinçon, symbole, repère, jalon, indice...) - les éléments du milieu : les différents espaces, les éléments remarquables - Les caractéristiques d'une photo : - d'ensemble, d'un élément seul, de détail - les différents plans - Les caractéristiques d'un plan figuratif : la symbolique, les différents plans - Les règles d'orientation d'un plan figuratif - Les consignes de sécurité (limite de temps, limite d'espace, rester groupés...) - Les règles de respect de l'environnement, des aménagements	- Situer un élément par rapport à un ou plusieurs autres (connecteurs spatiaux, ordre, éloignement) - Coder/décoder une photo, un plan figuratif (identifier et associer les éléments du terrain et leur représentation graphique sur la photo, le plan figuratif) Dans un milieu connu plus ou moins vaste : - Choisir, élaborer un itinéraire d'un point à un autre (en fonction du terrain, de la distance, du temps) à l'aide d'une photo, d'un plan figuratif - Se déplacer en prenant des indices (éléments remarquables) - Mémoriser un déplacement - Réaliser un déplacement à l'aide de jalons, d'une photo, d'un plan figuratif - Piloter un plan figuratif - Revenir au point de départ	- Respecter les consignes de sécurité (espace d'évolution, groupe, signaux de fin de jeu) - Respecter l'environnement, les aménagements - Respecter ses partenaires, prendre des décisions communes, travailler en équipe, adapter son allure à ses partenaires - Maîtriser ses émotions, accepter de s'éloigner, de perdre de vue l'adulte - Prendre le temps de réfléchir avant d'agir
Liens avec le socle commun		
- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis - Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement - Lire et utiliser différents langages - Respecter les autres, respecter les règles de la vie collective, coopérer avec un ou plusieurs camarades - Savoir si une activité, un jeu ou un geste de la vie courante présente un danger vital - Respecter des consignes simples en autonomie - Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités - Commencer à savoir s'auto évaluer dans certaines situations simples - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif - Se déplacer en s'adaptant à l'environnement, utiliser un plan		

Contenus d'apprentissage - Niveau APPRENTIS (CE1-CE2)

Compétence spécifique à l'EPS	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	
Compétence visée de fin d'apprentissage : NIVEAU APPRENTIS	Retrouver quelques balises dans un milieu connu élargi (écoles, terrain de sports, parc, base de loisirs...) à l'aide d'un plan d'orientation	
Connaissances	Capacités	Attitudes
- Le vocabulaire spécifique : - les connecteurs spatiaux - le matériel spécifique (balise, poinçon, symbole, repère, jalon, indice,...) - l'activité : les différents parcours (jalonné, surligné, étoile,...), le poste... - les éléments du milieu : les différents espaces, les éléments remarquables - La légende : les couleurs, les symboles, les éléments du milieu - Les règles d'orientation du plan - Les consignes de sécurité (limite de temps, limite d'espace, rester groupés...). - Les règles de respect de l'environnement, de l'aménagement	- Coder/décoder un plan (identifier et associer les éléments du terrain et leur représentation graphique - Utiliser la légende) Dans un milieu connu élargi : - Choisir, élaborer un itinéraire efficace d'un point à un autre (en fonction du terrain, de la distance, du temps) d'un plan - Se déplacer en pilotant le plan (faire le point quand nécessaire, orienter le plan) - Prendre des indices - Mémoriser tout ou partie d'un itinéraire, d'un déplacement - Revenir au point de départ	- Respecter les consignes de sécurité (espace d'évolution, groupe, signaux de fin de jeu) - Respecter l'environnement, les aménagements - Respecter ses partenaires, prendre des décisions communes, travailler en équipe, adapter son allure à ses partenaires - Maîtriser ses émotions, accepter de s'éloigner - Prendre le temps de réfléchir avant d'agir
Liens avec le socle commun		
- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié - Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet - Donner sa position et décrire son déplacement - Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication - Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée - Échanger, questionner, justifier un point de vue - Travailler en groupe - S'engager dans un projet		

Contenus d'apprentissage - Niveau CONFIRMÉS (CM1-CM2)

Compétence spécifique à l'EPS	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	
Compétence visée de fin d'apprentissage NIVEAU CONFIRMÉS	Retrouver au moins 5 balises (à la croisée ou sur des lignes directrices) dans un espace semi-naturel ou un milieu inconnu en s'aidant d'une carte d'orientation (parcours en étoile)	
Connaissances	Capacités	Attitudes
- Le vocabulaire spécifique - La légende du plan et de la carte - Les couleurs de la cartographie - Les éléments de terrain : chemin, sentier, route, mare, éléments de construction, éléments remarquables, espaces découverts... - Les règles d'orientation de la carte - Les consignes de sécurité (limite de temps, limite d'espace, rester groupés...) - Les règles du respect de l'environnement, des aménagements - La conduite à tenir en cas d'accident	- Identifier et associer les éléments du terrain et leur représentation graphique sur la carte. Utiliser la légende - Choisir et planifier un itinéraire en fonction de la durée, de la distance, de la nature du terrain - Réaliser l'itinéraire choisi (éventuellement l'adapter sur le terrain) en : - faisant le point régulièrement sur la carte pour se situer et situer le repère suivant - pilotant la carte (connaître le sens du déplacement) - mémorisant tout ou partie (de plus en plus longue) d'un itinéraire - adaptant son allure (au terrain, à ses capacités, à celles de ses équipiers) - Identifier des lignes d'arrêt (limites et espaces interdits pour la sécurité). - Revenir au point de départ rapidement	- Respecter les consignes de sécurité (espace d'évolution, groupe, signaux de fin de jeu) - Respecter l'environnement, les aménagements - Respecter ses partenaires, prendre des décisions communes, travailler en équipe - Maîtriser ses émotions, accepter de s'éloigner - Prendre le temps de réfléchir avant d'agir
Liens avec le socle commun		
- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis - Lire et comprendre un énoncé, une consigne - Calculer mentalement, effectuer des conversions (échelle) - Lire et utiliser différents langages : carte - Respecter les autres, respecter les règles de la vie collective - Coopérer avec un ou plusieurs camarades, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue - Savoir si une activité présente un danger vital - Respecter des consignes simples en autonomie, montrer une certaine persévérance - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif - Se déplacer en s'adaptant à l'environnement, utiliser un plan		

PROPOSITION D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE - NIVEAU DÉBUTANTS (GS/CP)

Des compétences aux objectifs			Situations de référence	Situations de remédiation	Pages
Suivre et décrire un itinéraire simple	Se déplacer en prenant des indices	★ Savoir observer ★ Savoir lire une photo ★ Faire la relation photo/terrain	LA PROMENADE DU PHOTOGRAPHE Pages 16-17-20	★ Kim dans la cour ★ Carrés blancs ★ Loto-photos ★ La flèche précise ★ Le second plan	★ 43 ★ 44 ★ 45 ★ 46 ★ 47
	Mémoriser un déplacement et le réaliser	★ Prendre des indices ★ Remettre dans l'ordre des indices		★ Parcours mémoire photos ★ Copie conforme ★ L'aveugle	★ 48 ★ 49 ★ 50
	Décrire un itinéraire	★ Situer un élément par rapport à un ou plusieurs autres ★ Comprendre et utiliser un répertoire propre à l'activité	LA PLACE DES OBJETS Pages 18-19-20	★ La place du cône ★ Le robot ★ La peluche	★ 51 ★ 52 ★ 53
S'éloigner de l'adulte en suivant un parcours jalonné	Se déplacer à l'aide de repères	★ Distinguer des repères parmi d'autres ★ Se déplacer de repère en repère de plus en plus espacés	LE PETIT POUCKET Pages 21-21-23	★ La course du Petit Poucet ★ La source sonore ★ Parcours fléchés	★ 54 ★ 55 ★ 56
	Revenir au point de départ	★ Se situer par rapport au point de départ ★ Mémoriser un déplacement		★ Le point de départ ★ La promenade inversée	★ 57 ★ 58
	Accepter de s'éloigner	★ Accepter de s'éloigner de l'adulte ★ Accepter de perdre de vue l'adulte ★ Accepter de perdre de vue un repère		★ La chenille ★ Le ramasseur de champignons ★ De plot en plot	★ 59 ★ 60 ★ 61
Décoder/coder une photo figurative, un plan figuratif	Faire la relation photo figurative, plan figuratif avec la réalité et inversement	★ Identifier sur le terrain un élément représenté sur une photo figurative ou un plan figuratif ★ Sur le terrain, situer les uns par rapport aux autres plusieurs éléments représentés sur une photo figurative, et/ou sur un plan figuratif	ÉTOILE A 7 BRANCHES Pages 24-25-26	★ Le décodeur ★ Les cases vides ★ Les tables jumelles	★ 62 ★ 63 ★ 67
	Élaborer un projet de déplacement et le réaliser	★ Visualiser (se représenter mentalement) un déplacement ★ Prendre des indices pour situer un poste		★ Mon parcours ★ La chasse aux balises-photos	★ 64 ★ 65

PROPOSITIONS D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE - NIVEAU APPRENTIS (CE1/CE2)

Des compétences aux objectifs			Situations de référence	Situations de remédiation	pages
Suivre et décrire un itinéraire	Faire la relation photo figurative, plan figuratif avec la réalité et inversement	Lire les différents plans d'une photo Sur le terrain, situer les uns par rapport aux autres plusieurs éléments représentés sur une photo ou un plan figuratif	LES PARCOURS SURLIGNÉS pages 27-28-28	★ Kim photo ★ Carré blanc + ★ Le second plan + ★ Reconstruction du paysage ★ Place du photographe	★ 43 ★ 44 ★ 47 ★ 67 ★ 68
	Se déplacer en pilotant une photo figurative, un plan figuratif	Reconnaître le sens du déplacement Au cours de son déplacement, orienter son plan figuratif en prenant au moins 2 repères		★ Les poseurs	★ 65
	Utiliser un vocabulaire spécifique pour décrire un itinéraire	Utiliser les connecteurs spatiaux du type : à droite, à gauche, autour de... Utiliser les verbes de déplacement Respecter la chronologie du déplacement		★ Le message	★ 69
Utiliser un plan d'orientation pour retrouver un « trésor » dans un milieu connu et élargi (écoles, terrain de sports, base de loisirs...)	Coder/décoder un plan d'orientation	Savoir utiliser une légende Faire le lien plan/réalité	LES PARCOURS EFFICACES Pages 30-31-32-33	★ Le décodeur + ★ Les cases vides + ★ La légende incomplète	★ 62 ★ 63 ★ 70
	Choisir, entre 2 itinéraires, le plus efficace	Identifier les itinéraires impossibles Évaluer la difficulté d'un parcours : prises de repères, changements de direction, longueur		★ La bonne direction ★ Les 2 chemins ★ Les passages interdits	★ 57 ★ 71 ★ 72
	Se diriger à l'aide d'un plan	Situer le point de départ, le poste à trouver Orienter son plan à l'aide de 2 repères Faire le point au cours de son déplacement		★ Le rond bien placé ★ Parcours fenêtres ★ La fenêtre exacte ★ Suivez le meneur	★ 46 ★ 73 ★ 74 ★ 75
	Mémoriser tout ou partie d'un cheminement	Prendre des indices pertinents Choisir et mémoriser un nombre adapté d'indices		★ Copie conforme + ★ L'aveugle averti ★ Parcours fléchés + ★ Le coup d'œil	★ 49 ★ 50 ★ 56 ★ 76

PROPOSITIONS D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE - NIVEAU CONFIRMÉS (CM1/CM2)

Des compétences aux objectifs			Situations de référence	Situations de remédiation	pages
Suivre et décrire un itinéraire surligné, sur un plan ou une carte d'orientation	Se déplacer en pilotant la carte	★ Se situer sur la carte ★ Orienter sa carte à l'aide de 2 repères ★ Reconnaître le sens du déplacement	SITUER LES POSTES Pages 34-35-36	★ Le rond bien placé + ★ L'erreur du cartographe ★ La fenêtre à suivre ★ Le bon carré	★ 46 ★ 67 ★ 73 ★ 74
	Définir un poste en utilisant un répertoire spécifique	★ Utiliser la légende ★ Évaluer des distances (étalonnage, échelle) ★ Connaître le vocabulaire spécifique ★ Connaître les conventions d'écriture d'une définition de poste		★ La cachette ★ La légende vierge	★ 69 ★ 70
Se déplacer dans un milieu connu élargi ou inconnu, à l'aide d'une carte d'orientation	Choisir un itinéraire à l'aide d'une carte d'orientation	★ Évaluer la longueur d'un itinéraire ★ Évaluer la difficulté, la durée d'un itinéraire	LA CARTE AUX TRÉSORS Pages 37-38-39-40	★ Les 2 chemins + ★ L'étalonnage	★ 71 ★ 78
	Réaliser un itinéraire à l'aide d'une carte d'orientation	★ Piloter la carte - Faire le point - Se situer sur la carte ★ Adapter son allure ★ Mémoriser un itinéraire		★ Carrés blancs ++ ★ Parcours fléchés ++ ★ Les cases vides ++ ★ Suivez le meneur + ★ Coup d'œil sur la carte	★ 44 ★ 56 ★ 63 ★ 75 ★ 76
	Revenir au point de départ	★ Savoir se situer par rapport au point de départ ★ Revenir au point de départ (après avoir réalisé un itinéraire complexe)		★ Retour express	★ 57

PROPOSITIONS D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE - TOUS NIVEAUX

APPRENTISAGE DE LA SÉCURITÉ

Des compétences aux objectifs			Situations de référence	Situations de remédiation	pages
Comprendre, élaborer et respecter des règles de sécurité	Respecter les limites	★ Repérer les zones à risque ★ Repérer une ligne d'arrêt ★ Suivre une ligne directrice	TOUTES LES SITUATIONS DE RÉFÉRENCE	★ Les balises périphériques ★ Les lignes directrices	★ 81 ★ 82
	Respecter les règles d'organisation (travail en équipe)	★ Adapter son allure à celle de ses équipiers ★ Rester en équipe ★ Argumenter, écouter les arguments d'un autre		★ La course aux poinçons	★ 80
	Respecter les horaires	★ Choisir son itinéraire en fonction du temps restant ★ Respecter les signaux de fin d'activité		★ Retour à l'heure ★ Course au score temps limite	★ 83 ★ 84
	Revenir au point de départ	★ Se déplacer à l'aide de repères sonores ★ Savoir dans quelle direction se situe le point de départ ★ Mémoriser des indices au cours de son déplacement ★ Savoir renoncer		★ La source sonore (débutants) ★ Le bruiteur mobile (apprentis) ★ Retour au coup de sifflet (confirmés) ★ La promenade inversée ★ Les vraies, les fausses et les manquantes	★ 55 ★ 55 ★ 55 ★ 58 ★ 85
	Appliquer les conduites à tenir en cas d'accident	★ Appliquer les conduites à tenir en cas d'accident		Faire le lien avec Apprendre à Porter Secours	
Connaître et respecter l'environnement	Respecter l'environnement	★ Respecter l'environnement		Faire le lien avec l'Éducation au Développement Durable	

OUTILS POUR LA MISE EN PLACE D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE

Chaque situation de référence permet d'évaluer un certain nombre de compétences. Chaque situation de référence est déclinée en :

- une fiche descriptive
- une fiche auto-évaluation élèves qui pourra être remplie en 2 temps, au début et à la fin de l'Unité d'Apprentissage
- une fiche enseignant sur laquelle les résultats obtenus apparaissent en bleu, complétés de possibles difficultés rencontrées par les élèves

SITUATIONS DE RÉFÉRENCE

Niveau Débutants :

N° 1A	LA PROMENADE DU PHOTOGRAPHE	pages 16, 17, 20
N° 1B	LA PLACE DES OBJETS	pages 18, 19, 20
N° 2	LE PETIT POU CET	pages 21 à 23
N° 3	L'ÉTOILE À 7 BRANCHES	pages 24 à 26

Niveau Apprentis :

N° 4	PARCOURS SURLIGNÉS	pages 27 à 29
N° 5	PARCOURS EFFICACES	pages 30 à 33

Niveau Confirmés :

N° 6	SITUER LES POSTES	pages 34 à 36
N° 7	LA CARTE AUX TRÉSORS	pages 37 à 40

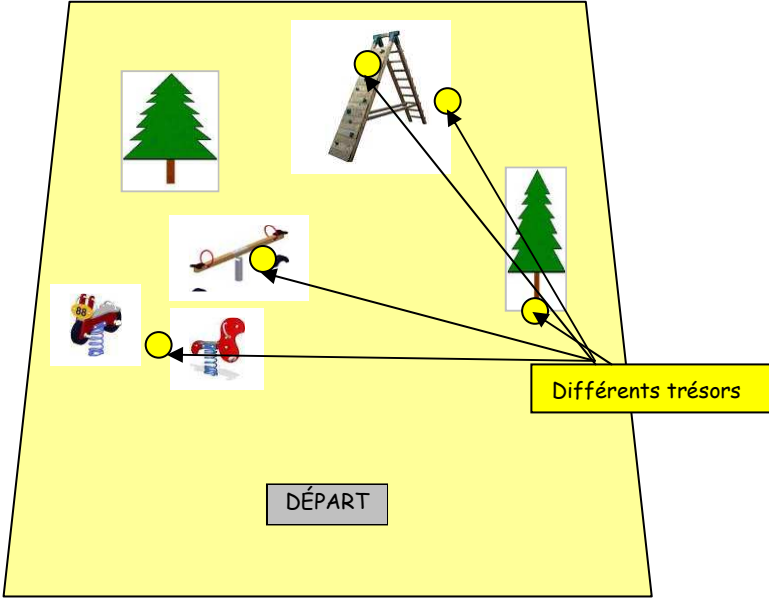
SITUATION DE RÉFÉRENCE N°1A		NIVEAU DÉBUTANTS
Compétence visée	Suivre et décrire un itinéraire simple	Se déplacer en prenant des indices Mémoriser un déplacement
LA PROMENADE DU PHOTOGRAPHE	DISPOSITIF <u>Site</u> : milieu connu (école, parc...) <u>Aménagement</u> : Parcours en circuit * planches de 8 photos : • 6 éléments remarquables du parcours : banc, arbre, toboggan, tracé, porte... • 2 intrus * 3 niveaux de difficulté : vue d'ensemble, vue d'un élément entier, vue d'un détail Exemples de photos :    Vue d'ensemble Vue d'un élément entier Vue de détail	CONSIGNES Temps 1 : retrouver les photos des éléments remarquables rencontrés lors de la promenade * Réaliser le parcours collectivement en suivant un adulte (ou, si possible, par équipe accompagnée d'un adulte) * Entourer au fur et à mesure les photographies sur la planche. Attention aux intrus ! Temps 2 : remettre dans l'ordre les 6 photos des éléments rencontrés * En classe, par équipe, à l'aide des 6 photos découpées
		Matériel Par équipe : * Une planche de 8 photos * 6 photos découpées * Fiche d'évaluation
		Organisation de la classe * Classe partagée en équipes de 3 élèves

NIVEAU DÉBUTANTS	Fiche élève(s)	Situation de référence N°1A : LA PROMENADE DU PHOTOGRAPHE
-------------------------	-----------------------	--

Équipe	Date :	Date :
	Séance 1	Dernière séance
Nombre d'intrus repérés		
Nombre de réponses exactes		
Nombre de photos correctement ordonnées		

Séance 1		Noms Prénoms											
Je sais	associer un élément du paysage à sa photo												
	associer un élément du paysage à une photo de détail												
	de mémoire, à l'aide de photos, reconstruire l'itinéraire effectué												

Dernière séance		Noms Prénoms											
Je sais	associer un élément du paysage à sa photo												
	associer un élément du paysage à une photo de détail												
	de mémoire, à l'aide de photos, reconstruire l'itinéraire effectué												

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°1B		NIVEAU DÉBUTANTS
Compétence visée	Suivre et décrire un itinéraire simple	Décrire un itinéraire
LA PLACE DES OBJETS	DISPOSITIF <u>Site :</u> Milieu connu plus ou moins vaste (salle de motricité, cour...) <u>Aménagement :</u> Utilisation des éléments remarquables, existants ou installés : (banc, cônes...) * Pour le temps 1, chaque élève a un trésor (peluche) * Pour le temps 2, des trésors sont déposés en des points précis, si possible visibles du point de départ et fonction des connecteurs spatiaux étudiés : par exemple sous la balançoire, entre la moto et le cheval, derrière un sapin, sur le mur d'escalade, près de l'échelle ... 	CONSIGNES Temps 1 : Poser son trésor en respectant la consigne L'adulte donne la consigne, l'élève se déplace pour poser son objet et revient au point de départ Exemples de consignes (utilisant les connecteurs spatiaux simples) : « Va poser ton trésor : * Sous la table (sur) * Entre le cône rouge et le cône bleu * Près du cône rouge (loin) * A droite du cône bleu (à gauche) * Derrière la table (devant)....» Temps 2 : Répondre oralement aux questions de l'adulte Faire une promenade avec les élèves (petit groupe) en montrant les trésors. De retour au point de départ, l'adulte questionne l'élève, qui répond sans se déplacer Exemples de questions (impliquant une réponse avec un connecteur simple) * Où se trouve la peluche? * Où se trouve la voiture par rapport à la balançoire ? * Où se trouve la poupée par rapport à la moto et au cheval ?
	Matériel * Différents aménagements * Jouets, objets	Organisation de la classe * Travail individuel (ou en petit groupe)

NIVEAU DÉBUTANTS

Fiche évaluation LA PLACE DES OBJETS

Compétences visées : Se situer par rapport à un élément remarquable

Situer un élément par rapport à un ou plusieurs autres

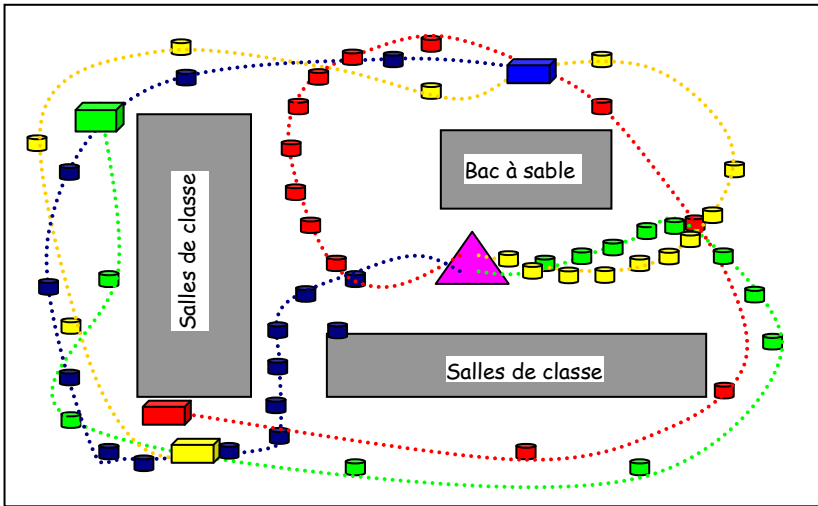
Comprendre et utiliser un répertoire propre à l'activité

Nom Prénom	Connecteurs spatiaux	Sous	Sur	Entre	À gauche de	À droite de	Près de	Loin de	À côté de	Devant	Derrière				Ne comprend pas et/ou n'utilise pas les connecteurs spatiaux simples	Comprend et/ou utilise quelques connecteurs spatiaux simples	Comprend et/ou utilise tous les connecteurs spatiaux simples
Exemple Pascal	Compris	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						X
	Utilisés	X	X	X			X	X	X	X	X					X	
	Compris																
	Utilisés																
	Compris																
	Utilisés																
	Compris																
	Utilisés																
	Compris																
	Utilisés																
	Compris																
	Utilisés																

FICHE ENSEIGNANT	Niveau DÉBUTANTS	SITUATION DE RÉFÉRENCE N°1A : LA PROMENADE DU PHOTOGRAPHE											
Suivre et décrire un itinéraire simple	RÉSULTATS OBTENUS COMPOTEMENTS OBSERVABLES	Équipe											REMÉDIATION
Temps 1 : ▪ Se déplacer en prenant des indices ★ Savoir observer ★ Savoir lire une photo ★ Faire la relation photo/terrain	Niveau 0 : Seules les vues d'ensemble sont repérées et/ou les intrus ne sont pas éliminés ★ Ne dissocie pas un élément de son paysage ★ Ne fait pas la relation photo/réalité, et plus particulièrement dans le cas d'une photo zoomée												
	Niveau 1 :Les vues de détail ne sont pas repérées ★ N'associe pas un détail à l'objet en entier ★ Ne prend pas assez d'indices précis pour faire la relation photo/réalité												
	Niveau 2 : Les 6 photos sont repérées												
Temps 2 : ▪ Mémoriser un déplacement ★ Prendre des indices ★ Remettre dans l'ordre les indices	Niveau 0 : La première et/ou la dernière sont identifiées ★ Ne visualise pas (ou partiellement) le déplacement effectué ★ N'a pas utilisé les éléments photographiés comme repères pour mémoriser son déplacement												
	Niveau 1 : Une séquence de 3 ou 4 photos est réalisée ★ Ne visualise pas le déplacement effectué dans sa totalité ★ Encombre sa mémoire d'indices parasites												
	Niveau 2 : 5 ou 6 photos sont ordonnées												

FICHE ENSEIGNANT	Niveau DÉBUTANTS	SITUATION DE RÉFÉRENCE N°1A : LA PLACE DES OBJETS											
▪ Situer un élément par rapport à un ou plusieurs autres Comprendre et utiliser un répertoire propre à l'activité	<i>Niveau 0 : Ne comprend et/ou n'utilise aucun connecteur spatial correctement</i>												
	<i>Niveau 1 : Comprend et/ou utilise quelques connecteurs spatiaux simples</i>												
	<i>Niveau 2 : Commence à utiliser les connecteurs spatiaux plus complexes (entre, à droite de, à gauche de...)</i>												

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°2		NIVEAU DÉBUTANTS
Compétence visée	S'éloigner de l'adulte en suivant un parcours jalonné	Se déplacer à l'aide de repères Accepter de s'éloigner Revenir au point de départ

LE PETIT POUCE	DISPOSITIF <u>Site</u> : milieu connu (école, parc...) <u>Aménagement temps 1</u> : Plusieurs parcours (un par équipe) jalonnés, s'entrecroisant, ayant le même point de départ * Pour chaque parcours, les premiers jalons seront proches et visibles, puis progressivement les jalons seront plus espacés et moins visibles * Les parcours ne sont pas visibles en totalité du point de départ (passage et/ou contournement de bâtiments, clôtures, barrières ... possibles) * À l'extrémité de chaque parcours, une caisse contenant un trésor * L'extrémité du parcours n'est pas visible du point de départ 	CONSIGNES Temps 1 : Retrouver le trésor de son parcours Revenir rapidement au point de départ * Par équipe * Se déplacer de jalon en jalon * Ramasser les jalons au fur et à mesure du cheminement Temps 2 : Jalonner un parcours pour aller cacher son trésor le plus loin possible Revenir rapidement au point de départ * Par équipe * De chaque jalon, le jalon suivant est visible * Placer le trésor près du dernier jalon Rechercher les différents trésors * Classe entière * Ramasser les jalons au fur et à mesure * L'enseignant évalue la pertinence du jalonnement
	Matériel * Une série différente de jalons par équipe : coupelles, plots, anneaux rubalise, pinces à linge ... * Jalons en nombre important * Caisses, trésors	Organisation de la classe * Classe partagée en équipes de 3 ou 4 élèves

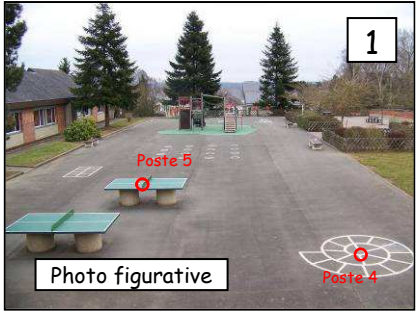
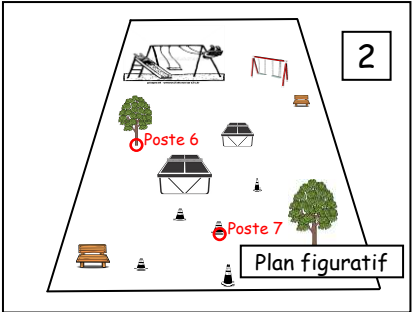
NIVEAU DÉBUTANTS	Fiche élève(s) Situation de référence N°2 : LE PETIT POUCKET
-------------------------	---

Équipe	Date :	Date :
	Séance 1	Dernière séance
Nombre de jalons ramenés		
Est revenue directement au point de départ		
Nombre de jalons disposés correctement		
Nombre de jalons disposés hors de vue du point de départ		

Séance 1		Noms Prénoms												
Je sais	distinguer les jalons de mon parcours et les suivre un à un													
	situer, à tout moment, lors de mon déplacement, le point de départ													
	placer des jalons visibles de l'un à l'autre pour « dessiner » un chemin													
	prendre des repères pour oser me déplacer hors de la vue de l'adulte													

Dernière séance		Noms Prénoms												
Je sais	distinguer les jalons de mon parcours et les suivre un à un													
	situer, à tout moment, lors de mon déplacement, le point de départ													
	placer des jalons visibles de l'un à l'autre pour « dessiner » un chemin													
	prendre des repères pour oser me déplacer hors de la vue de l'adulte													

FICHE ENSEIGNANT	Niveau DÉBUTANTS	Situation de référence N°2 : LE PETIT POU CET																			
COMPÉTENCES VISÉES	RÉSULTATS OBTENUS COMPOTEMENTS OBSERVABLES										Équipes										SITUATIONS DE REMÉDIATION
S'éloigner de l'adulte en suivant un parcours jalonné																					
▪ Se déplacer à l'aide de repères ★ Distinguer des repères parmi d'autres ★ Se déplacer de repère en repère de plus en plus espacés	Niveau 0 : Rapporte quelques uns de ses jalons (ou d'autres jalons)																				
	★ Ne s'éloigne pas du départ																				
	★ Se déplace sans prise de repère, ou change de parcours																				
▪ Revenir au point de départ ★ Se situer par rapport au point de départ ★ Mémoriser un déplacement	Niveau 1 : Rapporte quelques uns de ses jalons avec ou sans son trésor																				
	★ Ne réussit pas à prendre ses repères quand les jalons sont plus éloignés les uns des autres																				
	Niveau 2 : Rapporte tous ses jalons et son trésor																				
▪ Accepter de s'éloigner ★ Accepter de s'éloigner de l'adulte ★ Accepter de perdre de vue l'adulte ★ Accepter de perdre de vue un repère	★ Suit exactement et dans sa totalité son parcours																				
	Niveau 0 : Revient par un cheminement aléatoire																				
	★ N'identifie pas le point de départ																				
	★ N'a pas mémorisé le cheminement aller																				
	Niveau 1 : Revient en suivant entièrement (ou en partie) le chemin aller																				
	★ Visualise tout ou partie du cheminement aller mais ne se situe pas par rapport au point de départ																				
	★ Sait où se trouve le point de départ mais n'ose pas revenir par un cheminement inconnu																				
	Niveau 2 : Revient par le chemin le plus direct																				
	★ Identifie le point de départ, visualise un itinéraire de retour direct																				
	Niveau 0 : Jalonne un parcours proche et à vue d l'adulte (ou pas de parcours jalonné)																				
	★ N'ose pas s'éloigner																				
	★ N'ose pas perdre l'adulte de vue																				
	Niveau 1 : Jalonne une partie du parcours loin de l'adulte ou hors de vue																				
	★ Ose s'éloigner mais reste toujours à vue																				
	★ Ose quitter de vue l'adulte mais reste à proximité																				
	Niveau 2 : Cache son trésor en jalonnant loin et hors de vue de l'adulte																				
	★ Ose s'éloigner hors de vue de l'adulte																				

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°3		NIVEAU DÉBUTANTS
Compétence visée	Décoder/coder une représentation symbolique pour retrouver un trésor	Faire la relation photo figurative, plan figuratif avec la réalité et inversement
ÉTOILE À 7 BRANCHES	DISPOSITIF <u>Site</u> : milieu connu (école, parc...) <u>Aménagement</u> : Parcours 7 postes. Pour chaque poste, poser 2 balises (une vraie et une fausse : symboles identiques de couleurs différentes) <i>Exemples pour poste 2 :</i> ★ balise vraie en bas de l'échelle du toboggan : symbole un cœur couleur rouge ★ balise fausse en haut de l'échelle du toboggan : symbole un cœur couleur blanche Temps 1 : ★ 3 postes définis à l'aide d'une flèche sur une représentation d'un élément remarquable. 3 niveaux de difficulté : ★ poste 1 : photo de l'élément en entier (ex : marelle) ★ poste 2 : photo de détail (ex : échelle du toboggan) ★ poste 3 : symbole figuratif (ex : dessin, pictogramme d'un portique) Temps 2 : ★ 2 postes définis (cercle centré à l'emplacement de la balise) à l'aide d'une photo figurative 2 niveaux de difficulté pour les photos ★ poste 4 : élément unique ou isolé (centre de l'escargot - voir cadre 1) ★ poste 5 : élément proche d'un élément identique (filet sur table de ping-pong - voir cadre 2) ★ 2 postes définis (cercle centré à l'emplacement de la balise) à l'aide d'un plan figuratif 2 niveaux de difficultés pour les photos figuratives ★ poste 6 : élément unique ou isolé (voir cadre 2) ★ poste 7 : élément proche d'un élément identique (voir cadre 2)	CONSIGNES Retrouver les 7 balises vraies ★ Départ échelonné des équipes ★ Attention aux fausses balises ★ Remplir sa fiche de route (noter le symbole) à chaque balise trouvée ★ Revenir au point de départ après chaque balise Temps 1 : ★ Emmener la représentation Temps 2 : ★ Sans emmener la photo figurative ou le plan
	Matériel ★ 14 balises, ★ Une fiche de route 7 postes par équipe, une fiche réponse adulte ★ 2 photos, 1 symbole figuratif, 1 photo figurative, 1 plan figuratif	Organisation de la classe ★ Classe partagée en équipes de 3 ou 4 élèves
		

Équipe	Date :	Date :
	Séance 1	Dernière séance
Nombre de « postes photos » trouvés		
Nombre de « postes photos figuratives » trouvés		

Séance 1		Noms Prénoms											
Je sais	identifier et retrouver un poste à l'aide de sa définition												
	identifier et retrouver un poste à l'aide de sa photo												
	identifier et repérer un poste à l'aide d'une photo figurative												

Dernière séance		Noms Prénoms											
Je sais	identifier et retrouver un poste à l'aide de sa définition												
	identifier et retrouver un poste à l'aide de sa photo												
	identifier et repérer un poste à l'aide d'une photo figurative												

FICHE ENSEIGNANT	Niveau DÉBUTANTS	Situation de référence N°3 : ÉTOILE À 7 BRANCHES																			
COMPÉTENCES VISÉES	RÉSULTATS OBTENUS COMPOTEMENTS OBSERVABLES										Équipes										SITUATIONS DE REMÉDIATION
Décoder/coder une représentation symbolique pour retrouver un trésor																					
▪ Faire la relation photo figurative, plan figuratif avec la réalité et inversement ★ Identifier et situer sur le terrain un élément représenté sur une photo figurative, un plan figuratif ★ Sur le terrain, situer les uns par rapport aux autres, plusieurs éléments représentés sur une photo figurative et/ou un plan figuratif ▪ Élaborer un projet de déplacement et le réaliser ★ Prendre des indices pour situer le trésor ★ Visualiser (se représenter mentalement) un déplacement	★ Temps 1	Niveau 0 : Aucun symbole exact ou symbole 1 : forme exacte, couleur fausse ★ Ne part pas : n'associe pas la représentation à l'élément réel, n'ose pas partir, ne visualise pas le parcours																			
		Niveau 1 : Symboles 1 et 2 : au moins la forme est exacte, pas de symbole 3 ★ Associe les photos aux éléments réels, ★ Ne prend pas assez d'indices pour situer précisément le trésor ★ N'associe pas le dessin ou le pictogramme à l'élément																			
		Niveau 2 : Symbole 1 exact, symboles 2 et 3 forme exacte, couleur fausse ★ Associe les représentations aux éléments ★ Ne prend pas assez d'indices pour situer précisément le trésor																			
		Niveau 3 : Tous les symboles exacts																			
	★ Temps 2	Niveau 0 : Aucun symbole ou symbole 4 : forme exacte, couleur fausse ★ Ne part pas : n'associe pas la photo d'ensemble au lieu réel, n'ose pas partir, ne visualise pas le parcours ★ Part mais ne réussit pas : part trop vite, ne prend pas assez d'indices, ne mémorise pas																			
		Niveau 1 : Symbole 4 exact, symbole 5 non trouvé ou forme exacte / Symboles 4 et 5 : formes exactes, couleurs fausses / Symbole 4 exact, symbole 5 forme exacte, couleur fausse ★ Associe la photo d'ensemble au site, mais se déplace sans avoir pris ou mémorisé les indices nécessaires (nombre et précision)																			
		Niveau 2 : Aucun symbole exact / Symbole 6 : forme exacte, couleur fausse, pas de symbole 7 ★ Ne part pas : n'associe pas le plan figuratif au site, n'ose pas partir, ne visualise pas le parcours ★ Part mais ne réussit pas : part trop vite, ne prend pas assez d'indices, ne mémorise pas																			
		Niveau 3 : Symbole 6 exact, pas de symbole 7 / Symboles 6 et 7 : formes exactes, couleurs fausses / Symbole 6 exact, symbole 7 forme exacte, couleur fausse ★ Associe le plan figuratif au site, mais se déplace sans avoir pris ou mémorisé les indices nécessaires (nombre et précision)																			
		Niveau 4 : Tous les symboles exacts																			

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°4		NIVEAU APPRENTIS
Compétence visée	Suivre et décrire un itinéraire	Faire la relation photo/terrain Se déplacer en pilotant une photo figurative, un plan figuratif Utiliser un vocabulaire spécifique pour décrire un itinéraire

DISPOSITIF

Site :

milieu connu (cour de récré, terrain de sport...)

Aménagement :

6 cônes ou caisses de 3 couleurs différentes disposés dans l'espace (2 rouges, 2 bleus...)

4 cerceaux (zones de départ) alignés à une extrémité de la cour

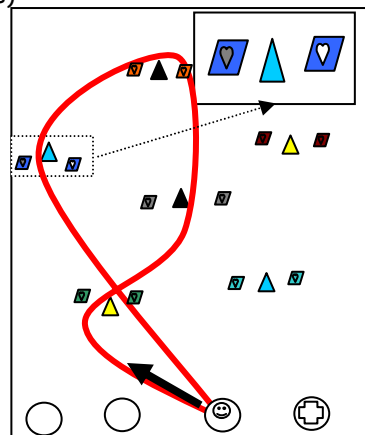
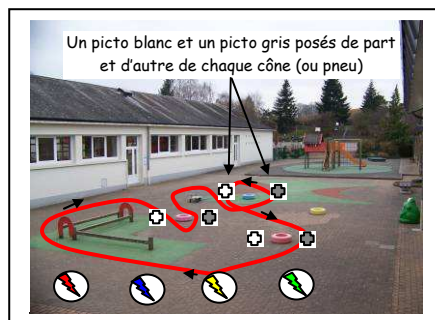
Dans chaque cerceau de départ un pictogramme différent

Au pied de chaque cône, de part et d'autre, 2 pictogrammes (formes géométriques identiques, une blanche, une grisée) posés au sol parallèlement à la ligne de départ

Supports :

Photos et plans de l'aménagement (voir exemples) avec le tracé d'un itinéraire à suivre sur chacun

Itinéraire : circuit partant et arrivant d'un des cerceaux et passant par 4 ou 5 éléments différents. Chaque circuit est utilisable dans les 2 sens (flécher le sens de déplacement sur le support) (voir exemples)



CONSIGNES

Temps 1 : Réaliser le parcours surligné sur la photo. A chaque cône, dessiner sur la fiche réponse le pictogramme rencontré sur votre itinéraire

- * Par équipe
- * 2 équipes à chaque point de départ partant chacune dans un sens
- * Chaque équipe effectue 2 parcours différents

Temps 2 : Réaliser le parcours surligné sur le plan. A chaque cône, dessiner sur la fiche réponse le pictogramme rencontré sur votre itinéraire

- * Par équipe
- * 2 équipes à chaque point de départ partant chacune dans un sens
- * Chaque équipe effectue 2 parcours différents

Temps 3 : Décrire l'itinéraire surligné sur la photo, sur le plan

- * Oralement, chaque groupe décrit à l'enseignant son itinéraire
- L'enseignant évalue le niveau de connaissance et d'utilisation du vocabulaire spécifique à l'activité : partir de, passer, contourner, rejoindre, revenir... à droite, à gauche, vers...

Matériel

- * 4 cerceaux, 6 cônes, 12 pictos
- * Par équipe :
 - Un crayon papier
 - Un parcours surligné photo figurative
 - Un parcours surligné plan
 - Une fiche réponse (bande de 6 cases)

Organisation de la classe

- * Classe partagée en équipes de 3 ou 4 élèves

Fiche élève(s)	Niveau APPRENTIS	Situation de référence N°4 : LES PARCOURS SURLIGNÉS
----------------	------------------	---

Équipe	Date :	Date :
	Séance 1	Dernière séance
Temps 1 et 2 : Nombre de pictos de départ exacts		
Temps 1 : Nombre de pictos (formes et couleurs) exacts		
Temps 2 : Nombre de pictos (formes et couleurs) exacts		

Séance 1		Noms Prénoms												
Je sais	identifier sur une photo figurative ou un plan le point de départ et m'y rendre													
	au cours de mon déplacement, orienter <u>ma photo</u> avec 2 repères pour suivre mon itinéraire (temps 1)													
	au cours de mon déplacement, orienter <u>mon plan</u> avec 2 repères pour suivre mon itinéraire (temps 2)													
	utiliser un vocabulaire adapté pour décrire mon itinéraire													
Dernière séance		Noms Prénoms												
Je sais	identifier sur une photo figurative ou un plan le point de départ et m'y rendre													
	au cours de mon déplacement, orienter <u>ma photo</u> avec 2 repères pour suivre mon itinéraire (temps 1)													
	au cours de mon déplacement, orienter <u>mon plan</u> avec 2 repères pour suivre mon itinéraire (temps 2)													
	utiliser un vocabulaire adapté pour décrire mon itinéraire													

FICHE ENSEIGNANT	Niveau APPRENTIS	SITUATION DE RÉFÉRENCE N°4 : PARCOURS SURLIGNÉS												
COMPÉTENCES VISÉES	RÉSULTATS OBTENUS COMPORTEMENTS OBSERVABLES		Équipes											SITUATIONS DE REMÉDIATION
Suivre et décrire un itinéraire														
▪ Faire la relation photo figurative/terrain ★ Lire les différents plans d'une photo ★ Faire la relation photo figurative/terrain	Aucun pictogramme ou seul le premier est exact ★ N'identifie pas les éléments photographiés (notamment le point de départ) ★ Ne quitte pas le départ ★ Ne réalise pas le déplacement attendu ou n'atteint que le premier élément													
	À l'aller, tous les pictogrammes sont dans l'ordre. Seule la forme est respectée ★ Ne situe pas les éléments photographiés les uns par rapport aux autres, ne décode pas la photo ★ Ne visualise pas le déplacement effectué ★ Ne se situe pas précisément par rapport à l'élément													
	À l'aller, tous les pictogrammes sont exacts. Au retour, seule la forme est respectée ★ Au retour, ne distingue pas le sens du déplacement (ne pilote pas sa photo)													
	Tous les pictogrammes sont exacts ★ Pilote sa photo à l'aller et au retour													
▪ Faire la relation plan figuratif/terrain ★ Faire la relation plan figuratif/terrain ★ Se déplacer en pilotant le plan figuratif ★ Orienter son plan figuratif	Aucun pictogramme ou seul le premier est exact ★ N'identifie pas les éléments représentés (notamment le point de départ) ★ Ne me quitte le départ ★ Ne réalise pas le déplacement attendu ou n'atteint que le premier élément													
	À l'aller, tous les pictogrammes sont dans l'ordre. Seule la forme est respectée ★ Ne situe pas les éléments représentés les uns par rapport aux autres, ne décode pas le plan ★ Ne visualise pas le déplacement effectué ★ Ne se situe pas précisément par rapport à l'élément													
	À l'aller, tous les pictogrammes sont exacts. Au retour, seule la forme est respectée ★ Au retour, ne distingue pas le sens du déplacement (ne pilote pas son plan)													
	Tous les pictogrammes sont exacts ★ Pilote son plan à l'aller et au retour													
▪ Utiliser un vocabulaire spécifique pour décrire un itinéraire	N'utilise pas correctement à droite, à gauche, autour de ... Ne varie pas ou peu les verbes de déplacement utilisés Ne respecte pas la chronologie du déplacement													

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°5A

NIVEAU APPRENTIS

Compétence
visée

Utiliser un plan d'orientation pour retrouver un « trésor » dans un milieu connu et élargi (écoles, terrain de sports, base de loisirs...)

- Coder/décoder un plan d'orientation
- Choisir, entre 2 itinéraires, le plus efficace
- Se diriger à l'aide d'un plan
- Mémoriser tout ou partie d'un cheminement

DISPOSITIF

Aménagement :

Temps 1 :

Sur un plan légendé, plusieurs parcours surlignés de couleurs différentes pour atteindre un même poste :

- ★ un (ou des parcours) irréalizable(s) : passage au travers de mur, de haie, de clôture ...
- ★ un (ou des) parcours réalisables mais peu efficaces : long(s), beaucoup de changements de direction et/ou prise(s) de repères complexes
- ★ un (ou des) parcours efficace(s) : court(s), prise(s) de repères simple(s)

Temps 2 :

- ★ Trois plans légendés portant chacun un point de départ et un poste. Ces postes sont de niveaux de difficulté différents : visibilité, distance, éléments remarquables choisis...

1 : Parcours jaune
Impossible, traversée
de clôture

2 : Parcours rouge
Le plus efficace

3 : Parcours brun
Réalisable, mais long

LEGENDE

	route		rangée d'arbres
	allée		bosquet, arbre isolé
	pelouse		haie
	terrain de sport		table
	plan d'eau		banc
	construction		poubelle
	massif d'arbustes ou de fleurs		pylône
	fossé		lampadaire
	tracé sportif		équipement sportif
	clôture haute		barrière, portillon
	clôture basse, main courante		boîtier électrique, panneau

Exemple de plan temps 1

CONSIGNES

Temps 1 : Indiquer la couleur des itinéraires irréalisables et celle du plus efficace

Temps 2 : Tracer l'itinéraire le plus efficace pour rejoindre le poste indiqué sur chaque plan

- * Temps 1 et 2 sans se déplacer
- * Individuel ou par équipe

Matériel

- * Plusieurs plans légendés d'un même site
- * 3 balises avec symbole

Organisation de la classe

- * Classe partagée en équipes de 3 ou 4 élèves

LES PARCOURS EFFICACES (1/2)

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°5B		NIVEAU APPRENTIS		
Compétence visée	Utiliser un plan d'orientation pour retrouver un « trésor » dans un milieu connu et élargi (écoles, terrain de sports, base de loisirs...)	• Coder/décoder un plan d'orientation • Choisir, entre 2 itinéraires, le plus efficace • Se diriger à l'aide d'un plan • Mémoriser tout ou partie d'un cheminement		
LES PARCOURS EFFICACES (2/2)	DISPOSITIF <u>Site</u> : milieu moins connu, plus vaste (école, parc, terrain de sports, base de loisirs...) <u>Aménagement</u> : <u>Temps 3</u> : ★ Trois plans légendés portant chacun un point de départ et un poste. Ces postes sont de niveaux de difficulté différents : visibilité, distance, éléments remarquables choisis... ★ Chaque poste est matérialisé sur le terrain par une balise <u>Temps 4</u> : ★ Trois plans légendés portant chacun un point de départ et un poste. Ces postes sont de niveaux de difficulté différents : visibilité, distance, éléments remarquables choisis...(postes différents du temps 3) ★ Chaque poste est matérialisé sur le terrain par une balise  Exemples de postes de niveaux de difficulté différents Poste 1 <u>Facile</u> : élément remarquable isolé Poste 2 <u>Plus difficile</u> : plus éloigné élément remarquable plus difficile à identifier Poste 3 <u>Difficile</u> : très éloigné		CONSIGNES Temps 3 : Retrouver le poste indiqué sur chacun des plans * Observer le plan, choisir un itinéraire * Rejoindre le poste * Relever le symbole indiqué sur la balise et revenir au point de départ * Recommencer avec les 2 autres plans * Par équipe Temps 4 : Retrouver, de mémoire, le poste indiqué sur chacun des plans * Observer le plan, choisir un itinéraire, le mémoriser * Rejoindre le poste sans emmener le plan * Relever le symbole indiqué sur la balise et revenir au point de départ * Recommencer avec les 2 autres plans * Par équipe	
	Matériel * Plusieurs plans légendés d'un même site * 3 balises avec symbole		Organisation de la classe * Classe partagée en équipes de 3 ou 4 élèves	

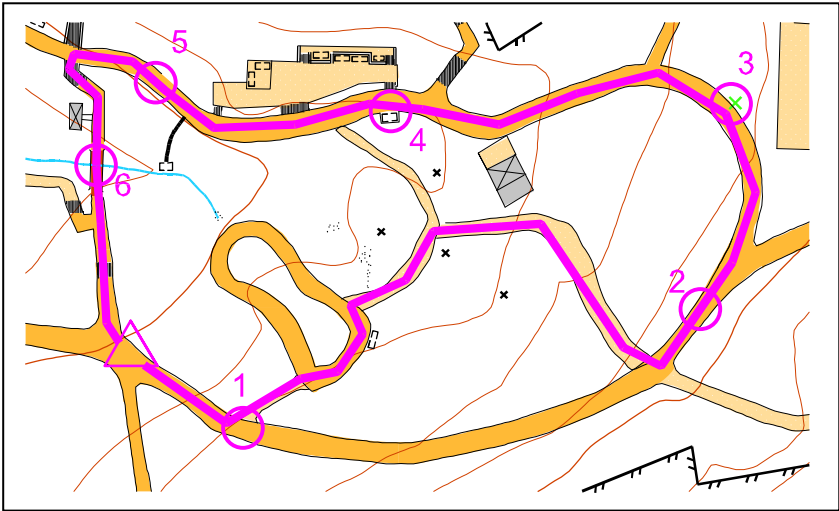
Équipe	Date :	Date :
	Séance 1	Dernière séance
Temps 1 : A identifié le parcours le plus efficace		
Temps 2 : Nombre de parcours efficaces tracés		
Temps 3 : Nombre de balises trouvées avec le plan		
Temps 4 : Nombre de balises trouvées de mémoire		

Séance 1		Noms Prénoms												
Je sais	identifier, parmi des itinéraires proposés sur un plan, ceux qui sont impossibles													
	identifier, parmi des itinéraires proposés sur un plan, le plus efficace													
	réaliser, après l'avoir choisi, un itinéraire pour rejoindre un poste													
	réaliser de mémoire, après l'avoir choisi, un itinéraire pour rejoindre un poste													
Dernière séance		Noms Prénoms												
Je sais	identifier, parmi des itinéraires proposés sur un plan, ceux qui sont impossibles													
	identifier, parmi des itinéraires proposés sur un plan, le plus efficace													
	réaliser, après l'avoir choisi, un itinéraire pour rejoindre un poste													
	réaliser de mémoire, après l'avoir choisi, un itinéraire pour rejoindre un poste													

FICHE ENSEIGNANT	Niveau APPRENTIS	SITUATION DE RÉFÉRENCE N°5 : LES PARCOURS EFFICACES											
------------------	------------------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

COMPÉTENCES VISÉES	RÉSULTATS OBTENUS COMPOTEMENTS OBSERVABLES												SITUATIONS DE REMÉDIATION
Suivre et décrire un itinéraire	Équipes												
Temps 1 et 2 : ★ Coder/décoder un plan d'orientation ★ Choisir entre 2 itinéraires le plus efficace	Temps 1 et 2	<i>Parcours impossible non identifié</i> ★ Ne connaît pas la légende ★ Ne fait pas le lien plan/réalité ★ Ne visualise pas le déplacement											
		<i>Parcours impossible identifié, parcours efficace non identifié</i> ★ Ne visualise pas la longueur de l'itinéraire ★ N'apprécie pas la difficulté du parcours (nombreux changements de direction, nature du terrain...)											
		<i>Parcours efficace identifié</i> ★ Fait la relation plan/réalité ★ Évalue la pertinence d'un parcours : distance, difficulté...											
Temps 3 : ★ Se diriger à l'aide d'un plan	Temps 3	<i>Aucun ou un seul symbole exact</i> ★ Ne situe pas le poste à trouver ★ N'oriente pas son plan											
		<i>Deux symboles exacts</i> ★ Ne fait pas la relation plan/terrain au cours du déplacement : ne se situe pas, ne reconnaît pas le sens du déplacement, n'évalue pas les distances											
		<i>Tous les symboles exacts</i> ★ Situe le point de départ. Au cours du déplacement, fait le point aussi souvent que nécessaire											
Temps 4 : ★ Mémoriser tout ou partie d'un cheminement	Temps 4	<i>Aucun ou un seul symbole exact</i> ★ Part trop vite sans prendre les indices nécessaires ★ Ne prend pas les indices pertinents											
		<i>Deux symboles exacts</i> ★ Ne prend pas assez d'indices ★ Encombre sa mémoire d'indices parfois inutiles ★ Ne mémorise qu'une partie du cheminement											
		<i>Tous les symboles exacts</i> ★ Choisit et mémorise les indices nécessaires et pertinents											

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°6		NIVEAU CONFIRMÉS
Compétence visée	Suivre et décrire un itinéraire surligné sur un plan ou une carte d'orientation	Se déplacer en pilotant la carte Définir un poste en utilisant un répertoire spécifique Évaluer des distances (étalonnage, échelle)

SITUER LES POSTES	DISPOSITIF <u>Site</u> : milieu connu élargi ou inconnu (base de loisirs, bois, parc, voire terrain de sports) <u>Aménagement</u> :  Parcours en circuit, suivant des lignes directrices Parcours surligné aménagé de 6 postes (balises avec poinçons) : * 2 postes faciles (balises 1 et 6) à des intersections de lignes directrices (sentiers, ruisseau, talus, fossé...) * 2 postes moyennement difficiles (balises 3 et 4) près ▪ d'un point remarquable naturel : arbre, souche, dépression... ▪ et/ou d'un point remarquable ajouté : banc, table, panneau, jeu... * 2 postes difficiles (balises 2 et 5) sur des lignes directrices à des distances données d'un point remarquable ou d'une intersection <u>Supports</u> : Parcours surligné (sans les postes) sur une carte d'orientation grande échelle (de 1/1000ème à 1/5000ème) voire un plan d'orientation	CONSIGNES * Suivre le parcours surligné * Poinçonner la fiche réponse à chaque balise * Représenter, précisément, sur la carte les postes rencontrés * Écrire la définition de chacun des postes ▪ Départ échelonné des équipes ▪ Départ alterné des équipes dans les deux sens ▪ Représenter chaque poste par un cercle de diamètre 1 cm, centré sur la position
	Matériel * 6 balises numérotées * 6 poinçons * Une carte surlignée par équipe * Une fiche réponse par équipe * Une fiche évaluation enseignant	Organisation de la classe * Classe partagée en équipes de 3 élèves

NIVEAU CONFIRMÉS

Fiche élève : Situation de référence N°6 : SITUER LES POSTES

Équipe	Date :	Date :
	Séance 1	Dernière séance
Nombre de poinçons exacts		
Nombre de postes correctement représentés sur la carte		
Nombre de définitions de poste correctes		

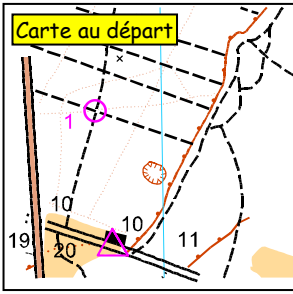
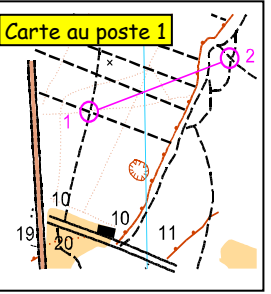
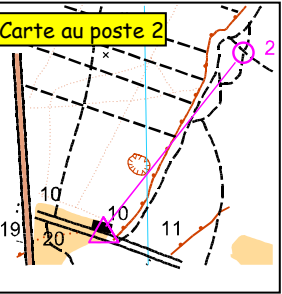
Séance 1		Noms Prénoms												
Je sais	à tout moment, lors de mon déplacement, situer sur la carte l'endroit où je me trouve													
	orienter ma carte en prenant au moins 2 repères													
	utiliser un codage adapté pour représenter un poste sur une carte													
	utiliser un vocabulaire adapté pour définir un poste													

Dernière séance		Noms Prénoms												
Je sais	à tout moment, lors de mon déplacement, situer sur la carte l'endroit où je me trouve													
	orienter ma carte en prenant au moins 2 repères													
	utiliser un codage adapté pour représenter un poste sur une carte													
	utiliser un vocabulaire adapté pour définir un poste													

FICHE ENSEIGNANT	Niveau CONFIRMÉS	SITUATION DE RÉFÉRENCE N°6 : SITUER LES POSTES											
COMPÉTENCES VISÉES	RÉSULTATS OBTENUS COMPORTEMENTS OBSERVABLES	Équipes											SITUATIONS DE REMÉDIATION
Suivre et décrire un itinéraire surligné													
▪ Se déplacer en pilotant le plan ★ Se situer sur le plan ★ Orienter sa carte à l'aide de 2 repères ★ Reconnaître le sens du déplacement	0 ou 1 balise poinçonnée ★ Part trop vite, n'oriente pas sa carte ★ Se déplace, plus ou moins au hasard, sans prise de repères												
	De 2 à 5 balises poinçonnées ★ Ne visualise pas le sens du déplacement ★ Ne prend pas assez de repères ★ Ne visualise pas sur la carte le déplacement effectué												
	6 balises poinçonnées ★ Oriente sa carte et fait le point aussi souvent que nécessaire												
▪ Se déplacer en pilotant la carte ★ Se situer sur la carte ★ Orienter sa carte à l'aide de 2 repères ★ Reconnaître le sens du déplacement ★ Évaluer les distances	Postes n°1 et 6 mal positionnés ★ Ne connaît pas la légende de la carte ★ Ne sait pas coder un poste												
	Postes n°3 et 4 mal positionnés ★ Ne fait pas le point régulièrement ★ Ne prend pas assez de repères pour identifier l'endroit où il se situe												
	Postes n°2 et 5 mal positionnés ★ N'évalue pas les distances												
	Tous les postes correctement positionnés												
▪ Définir un poste en utilisant un répertoire spécifique ★ Utiliser la légende ★ Connaître le vocabulaire spécifique ★ Connaître les conventions d'écriture d'une définition de poste	N'utilise pas le vocabulaire approprié (bancs...) et/ou la syntaxe usuelle des définitions de postes ★ N'utilise pas la légende ★ N'est pas précis, n'est pas concis												
	N'utilise pas le vocabulaire spatial (Nord, Sud...) intersection, ★ Ne connaît pas le vocabulaire spécifique ★ Ne sait pas où se situe le nord ★ Ne sait pas orienter sa carte par rapport aux points cardinaux												
	Définit correctement les postes												

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°7A		NIVEAU CONFIRMÉS
Compétence visée	Se déplacer dans un milieu connu élargi ou inconnu, à l'aide d'une carte d'orientation	Choisir et réaliser un itinéraire à l'aide d'une carte Se situer sur la carte (faire le point : relation carte/terrain) Enchaîner plusieurs itinéraires Adapter son allure à ses capacités, à ses camarades, au parcours

LA CARTE AUX TRÉSORS (1/2)	DISPOSITIF <u>Site</u> : milieu élargi ou inconnu (base de loisirs, bois, parc...) <u>Aménagement</u> : Temps 1 : Parcours étoile 3 postes de niveaux de difficulté différents : visibilité, distance, éléments remarquables choisis... Chaque poste est matérialisé sur le terrain par une balise avec symbole Temps limité : adapté au niveau de pratique des élèves Multiplier les parcours pour des départs simultanés de plusieurs équipes Temps 2 : Parcours pétale 3 postes moyennement difficiles, numérotés de 1 à 3 Chaque poste est matérialisé sur le terrain par une balise avec symbole Temps limité : adapté au niveau de pratique des élèves Multiplier les parcours pour des départs simultanés de plusieurs équipes <u>Supports</u> : Carte d'orientation grande échelle (de 1/1000ème à 1/5000ème) voire un plan d'orientation	CONSIGNES Temps 1 : Retrouver le plus rapidement possible, le poste indiqué sur chacune des cartes * Choisir un itinéraire. Rejoindre le poste, en emmenant la carte * Relever le symbole indiqué sur la balise et revenir au point de départ * Recommencer avec les 2 autres cartes * Par équipe * L'enseignant note l'heure de départ l'heure limite et l'heure de retour Temps 2 : Réaliser le plus rapidement possible, le parcours pétale * Rejoindre successivement, dans l'ordre, chacune des balises * Ne pas dépasser l'heure limite * Relever le symbole indiqué sur la balise * Par équipe * L'enseignant note l'heure de départ, l'heure limite et l'heure de retour
----------------------------	--	---

SITUATION DE RÉFÉRENCE N°7B		NIVEAU CONFIRMÉS	
Compétence visée	Se déplacer dans un milieu connu élargi ou inconnu, à l'aide d'une carte d'orientation	Choisir un itinéraire, le mémoriser et le réaliser Savoir se situer par rapport au point de départ Revenir au point de départ	
LA CARTE AUX TRÉSORS (2/2)	DISPOSITIF <u>Site</u> : milieu élargi ou inconnu (base de loisirs, bois, parc...) <u>Aménagement</u> : Temps 3 : Parcours de poste en poste : 2 postes simples Chaque poste est matérialisé par une balise et par la carte permettant de trouver le poste suivant : Au départ, carte du poste 1 Au poste 1, carte du poste 2 Au poste 2, carte pour revenir au point de départ    Les cartes sont fixées (arbre, poteau...) Temps 4 : Parcours de poste en poste : 2 postes simples, le 2^{ème} poste proche du départ Le point de départ et le poste 1 sont matérialisés par une planchette : au recto, une fiche de pointage ; au verso, la carte du poste suivant Le poste 2 est matérialisé par une planchette : au recto, une fiche de pointage collective ; au verso, un écriteau : « Revenir au point de départ le plus rapidement possible » <u>Supports</u> : Carte d'orientation grande échelle (de 1/1000ème à 1/5000ème) voire un plan d'orientation	CONSIGNES Temps 3 : Retrouver de mémoire, les postes indiqués sur chacune des cartes * À chaque poste, noter le symbole, lire la carte et choisir un itinéraire pour rejoindre le poste suivant * Ne pas emmener la carte * Par équipe Temps 4 : Revenir rapidement au point de départ après avoir trouvé le poste indiqué sur chacune des cartes * Au départ noter l'heure, lire la carte et choisir un itinéraire pour rejoindre le poste 1. Ne pas emmener la carte * Au poste 1, noter l'heure de passage, lire la carte et choisir un itinéraire pour rejoindre le poste 2. Ne pas emmener la carte * Au poste 2, noter l'heure de passage et suivre la consigne notée sur l'écriteau * Par équipe	
		Matériel * Planchettes avec fiche de pointage * Écriteau * Une montre ou un chrono par équipe * Cartes du site * Une fiche réponse par équipe * Une fiche évaluation enseignant	Organisation de la classe * Classe partagée en équipes de 3 ou 4 élèves

Équipe	Date :	Date :
	Séance 1	Dernière séance
Temps 1 : Nombre de balises trouvées / Durée du parcours	/	/
Temps 2 : Nombre de balises trouvées / Durée du parcours	/	/
Temps 3 : Nombre de balises trouvées		
Temps 4 : Nombre de balises trouvées / Durée du parcours	/	/

Séance 1		Noms Prénoms											
Je sais	choisir et réaliser rapidement un itinéraire pour rejoindre un poste												
	choisir et réaliser rapidement un itinéraire pour rejoindre plusieurs postes (sans revenir au point de départ entre chaque poste)												
	choisir et réaliser de mémoire, un itinéraire pour rejoindre plusieurs postes (sans revenir au point de départ entre chaque poste)												
	revenir rapidement au point de départ												
Dernière séance		Noms Prénoms											
Je sais	choisir et réaliser rapidement un itinéraire pour rejoindre un poste												
	choisir et réaliser rapidement un itinéraire pour rejoindre plusieurs postes (sans revenir au point de départ entre chaque poste)												
	choisir et réaliser de mémoire, un itinéraire pour rejoindre plusieurs postes (sans revenir au point de départ entre chaque poste)												
	revenir rapidement au point de départ												

FICHE ENSEIGNANT		Niveau CONFIRMÉS		SITUATION DE RÉFÉRENCE N°7 : LA CARTE AUX TRÉSORS																		
COMPÉTENCES VISÉES		RÉSULTATS OBTENUS COMPORTEMENTS OBSERVABLES										Équipes										SITUATIONS DE REMÉDIATION
Suivre et décrire un itinéraire																						
Se situer sur la carte (faire le point : relation carte/terrain) ★ Choisir et réaliser un itinéraire à l'aide d'une carte ★ Se déplacer rapidement à l'aide d'une carte ★ Adapter son allure		Temps 1	Aucun ou un seul symbole exact, avant la limite de fin du jeu ★ N'ose pas (peur du milieu inconnu) ★ Ne situe pas le poste à trouver. Ne visualise pas l'itinéraire ★ N'oriente pas sa carte																			
			Deux symboles exacts, avant la limite de fin du jeu ★ A des difficultés à faire le lien carte/terrain ★ Hésite, change d'itinéraire, revient sur ses pas ★ Fait trop souvent le point (se déplace d'indice en indice, sans mémoriser une partie de l'itinéraire) ★ N'a pas une allure adaptée																			
			Tous les symboles exacts, avant la limite de fin du jeu																			
Enchaîner rapidement plusieurs itinéraires sans revenir au point de départ ★ Adapter son allure		Temps 2	Un seul ou deux symboles exacts, avant la limite de fin du jeu ★ Ne reconnaît pas le sens du déplacement, ne pilote pas son plan ★ Hésite, change d'itinéraire, revient sur ses pas ★ N'ose pas enchaîner les itinéraires sans repasser au point de départ (peur du milieu inconnu) ★ Perd du temps en faisant trop souvent le lien carte/réalité																			
			Tous les symboles exacts, avant la limite de fin du jeu																			
Se représenter un cheminement, le mémoriser et le réaliser		Temps 3	Aucun symbole exact ★ Part trop vite sans prendre les indices nécessaires ★ Ne prend pas les indices pertinents, encombre sa mémoire d'indices parfois inutiles ★ Ne mémorise qu'une partie du cheminement																			
			Un ou deux symboles exacts ★ Ne visualise pas le sens de déplacement sans la carte ★ Revient sur ses pas pour prise d'indices complémentaires																			
			Tous les symboles exacts																			
Savoir se situer par rapport au point de départ ★ Revenir au point de départ (après avoir réalisé un itinéraire complexe)		Temps 4	Un seul ou deux symboles exacts, avant la limite de fin du jeu ★ Ne reconnaît pas le sens du déplacement, ne pilote pas son plan ★ Hésite, change d'itinéraire, revient sur ses pas ★ N'ose pas enchaîner les itinéraires sans repasser au point de départ (peur du milieu inconnu) ★ Perd du temps en faisant trop souvent le lien carte/réalité																			
			Tous les symboles exacts, avant la limite de fin du jeu																			

OUTILS POUR LA MISE EN PLACE D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE

SITUATIONS DE REMÉDIATION

Chaque situation de remédiation doit permettre aux élèves d'acquérir de nouvelles compétences. Les situations seront choisies en fonction des comportements observés lors des situations de référence.

Chaque situation est décrite sur une fiche.

Un codage couleur permet d'identifier le niveau concerné par chaque situation :

- **Jaune** pour les débutants
- **Vert** pour les apprentis
- **Bleu** pour les confirmés
- **Brun** pour les situations exploitables à tous les niveaux de pratique (ces dernières sont généralement liées à l'apprentissage de savoirs sécuritaires).

De nombreuses situations d'apprentissage, peuvent être exploitées aux différents niveaux, en adaptant certaines variables (complexité du site, nature du support utilisé, type de guidage...).

Une même situation pourra être utilisée aux différents niveaux (se référer au codage couleur pour l'adapter aux capacités de ses élèves).

Une fiche vierge pour l'écriture de nouvelles situations est proposée en annexe.

NIVEAU DÉBUTANTS

COMPÉTENCES VISÉES :
Se déplacer en prenant des indices
Savoir observer

Kim dans la cour

Pour adapter

NIVEAU DÉBUTANTS

DISPOSITIF

Site :

Milieu connu proche : cour de l'école

Aménagement :

Utiliser l'aménagement existant dans la cour (bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) et/ou compléter avec d'autres matériels (cônes, cerceaux, chaises...)

Organisation pédagogique :

Une équipe de poseurs (5 à 8 élèves), les autres chercheurs (individuellement)

Matériel :

De multiples trésors différents

CONSIGNES

**Identifier les trésors qui
ont été enlevés
Identifier les trésors qui
ont été déplacés**

Déroulement :

1. Les poseurs vont placer les trésors dans la cour, sans les cacher
2. Les chercheurs se déplacent dans la cour pour observer
3. Sans être visible des chercheurs, l'adulte (ou les poseurs) enlève(nt), déplace(nt) quelques trésors
4. Les chercheurs se déplacent à nouveau dans la cour pour identifier les trésors enlevés, déplacés.

Validation des résultats :

Oralement

A l'écrit : étiquettes, fiches réponses à cocher...

Renouveler le jeu plusieurs fois, changer les rôles

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Associer chaque trésor à sa position par rapport à un ou plusieurs éléments remarquables
- ★ Mémoriser chaque trésor et son emplacement
(ex : ours en peluche - sous le banc...)

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Augmenter le nombre de trésors enlevés
- ★ Augmenter le nombre de trésors déplacés
- ★ Inverser les positions de plusieurs trésors (2 ou plus)
- ★ Utiliser des trésors de même nature (cônes, coupelles...) différenciés seulement par leur taille, leur couleur...

Niveau APPRENTIS

Kim photo

COMPÉTENCES VISÉES : Sur le terrain, situer les uns par rapport aux autres plusieurs éléments représentés sur une photo

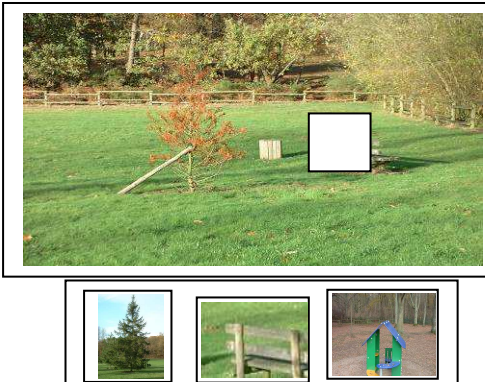
- ★ Remplacer les temps 1 et 2 par l'observation d'une photo d'ensemble du site avec les trésors représentés à l'aide de symboles
- ★ Temps 3 et 4 identiques



COMPÉTENCES VISÉES :

Situier un élément par rapport à un ou plusieurs autres

Carrés blancs

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : l'école, le parc <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant dans l'école (panneaux, poubelles, bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) <u>Support :</u> ★ Photos élargies de plusieurs lieux de l'école Sur ces photos, des carrés blancs masquent certains éléments remarquables ★ Fiches réponses élèves : bandes de 3 photos dont une seule représente l'élément caché, (sous la forme d'une photo d'ensemble ou de détail) 	Retrouver l'élément remarquable caché par le carré blanc <u>Déroulement :</u> 1. Observer la photo élargie et celles des éléments remarquables 2. Se rendre sur le lieu photographié 3. Identifier l'élément remarquable caché 4. Sur la fiche réponse, entourer la photo représentant l'élément remarquable caché Recommencer avec de nouvelles photos <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipe ou individuellement <u>Matériel :</u> Pour l'enseignant : ★ fiche réponses ★ fiche suivi des élèves

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Identifier le lieu photographié avant de partir
- ★ Visualiser l'itinéraire pour s'y rendre
- ★ Sur place, se positionner « à la place » du photographe
- ★ Identifier la place réelle de l'élément caché
- ★ Identifier la photo correspondant à l'élément caché. Prendre plusieurs indices pour confirmer son choix

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Varier la difficulté d'identification de l'élément caché : de la photo d'ensemble à des détails de plus en plus réduits
- ★ Proposer des intrus : photos d'éléments de même nature (photos de plusieurs bancs, une seule correspond à la réalité)
- ★ Varier l'échelle des photos des éléments cachés (photos plus grandes ou plus petites que le carré blanc)
- ★ Ne pas se déplacer avec les photos - Trouver de mémoire

Niveau APPRENTIS**Carrés blancs +****COMPÉTENCES VISÉES :**

Sur le terrain, situer les uns par rapport aux autres plusieurs éléments représentés sur une photo, sur un plan figuratif

- ★ Support :
Remplacer la photo élargie par un extrait de plan figuratif (voire d'un plan). Représenter l'élément caché par un picto (voire un symbole de la légende du plan)

Niveau CONFIRMÉS**Carrés blancs ++****COMPÉTENCES VISÉES :**

Se situer sur la carte (faire le point : relation carte/terrain)

- ★ Support :
Remplacer la photo par un extrait de plan / carte et représenter l'élément caché par un symbole de la légende

COMPÉTENCES VISÉES :

Se déplacer en prenant des indices

Faire la relation photo/terrain

Loto-photos

NIVEAU DÉBUTANTS

DISPOSITIF

Site :

Milieu connu proche : l'école, le parc

Aménagement :

Plusieurs parcours jalonnés de 3 ou 4 postes
Chaque poste (lieu où a été prise la photo) est matérialisé (cônes, soucoupes...)

Support :

- ★ Une planche-photos sur laquelle pour chaque poste sont proposés 2 photos : une vraie/une fausse

Planche-photos

POSTE 1 Photo a Photo b	POSTE 2 Photo c Photo d
POSTE 3 Photo e Photo f	POSTE 4 Photo g Photo h

CONSIGNES

**Identifier pour chaque
poste, la photo
correspondante**

Déroulement :

1. Suivre le parcours jalonné
2. S'arrêter à chaque poste et observer l'élément photographié
3. Entourer la photo correspondante

Organisation pédagogique :

Par équipe ou individuellement

Sur un même parcours, possibilité de faire partir une équipe dans chaque sens

Matériel :

Pour l'enseignant :

- ★ Matériel pour jalonner le parcours (jalons différents pour chaque parcours)
- ★ Une planche-photos par parcours, par équipe

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Effectuer un premier parcours collectivement
- ★ Varier le degré de difficultés des photos :
 - Photos plus ou moins zoomées
 - Photos d'éléments plus ou moins ressemblants
 - Angles de prises de vue différents d'un même élément...

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Identifier l'élément photographié dans son ensemble
- ★ Se placer comme le photographe
- ★ Sur la photo intruse, identifier les indices ne correspondant pas à la réalité
- ★ Valider la photo exacte à l'aide de plusieurs indices

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : cour de l'école, parc... <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant de l'école, du parc Parcours jalonné passant par différents éléments remarquables Sur ou près de chaque élément, placer un cône. (ex : en haut du toboggan, sous le banc, au centre de la marelle...) <u>Support :</u> Planche photos représentant des éléments remarquables situés sur le parcours	Indiquer par une flèche, sur chaque photo, la position exacte du cône <u>Déroulement :</u> 1. Suivre le parcours jalonné 2. S'arrêter à chaque élément photographié rencontré pour faire la relation photo/terrain et indiquer par une flèche l'endroit exact où se situe le cône 3. Revenir au point de départ

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Complexifier la position du cône (à gauche et sous le banc...)
- ★ Support : remplacer les photos par des pictos

Niveau APPRENTIS
Le rond bien placé

Compétence visée : Faire le point au cours de son déplacement

- ★ Support : plan avec parcours surligné simple
- ★ Aménagement : cônes placés à des points remarquables
Consigne : Suivre le parcours surligné. Indiquer par un rond la position exacte des cônes rencontrés

Niveau CONFIRMÉS
Le rond bien placé +

Compétence visée : Se situer sur la carte
Orienter sa carte à l'aide de 2 repères

- ★ Support : carte avec parcours surligné
- ★ Aménagement : cônes placés à des points remarquables
Consigne : Suivre le parcours surligné. Indiquer par un rond la position exacte des cônes rencontrés

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Avant de partir, identifier les éléments remarquables photographiés ou représentés
- ★ Sur place, identifier la place précise du cône (la verbaliser) par rapport à l'élément remarquable
- ★ Pointer sur la représentation l'endroit précis où se situe le cône ; dessiner la flèche ou le rond

COMPÉTENCES VISÉES :
Savoir lire une photo
Faire la relation photo/terrain

Le second plan

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu, plus vaste : école, parc <u>Aménagement :</u> 6 postes matérialisés par des cônes identiques Sous chaque cône, un numéro Matérialiser la place du photographe par un cerceau <u>Support :</u> Planches de 6 photos (une photo de chaque poste) Sur chaque photo, on trouve au premier plan le cône et au second plan un élément plus ou moins facilement identifiable <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 <u>Matériel :</u> Fiches réponses élèves	Associer chaque photo au cône correspondant <u>Déroulement :</u> 1. Se déplacer dans l'espace à la recherche des 6 cônes 2. A chaque cône rencontré, se placer dans le cerceau et identifier la photo qui le représente (possibilité dans un premier temps pour aider les élèves à réduire le champ de vision, de regarder à travers un rouleau de papier ou un cadre de diapositive vide) 3. Noter le numéro situé sous le cône dans la case réponse

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Ne plus matérialiser la place du photographe

Niveau APPRENTIS Le second plan +

Compétence visée : Lire les différents plans d'une photo

- Site :
Milieu connu, plus vaste : école, parc
- ★ Varier la difficulté d'identification des éléments situés au second plan
 - ★ Restreindre le second plan
 - ★ Introduire des photos intruses
 - ★ Ajouter sur le terrain des cônes non photographiés

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Se placer comme le photographe
- ★ Observer le paysage proche derrière le cône - Le comparer avec le second plan des photos
- ★ Trouver la bonne photo en retenant plusieurs indices observables
- ★ Éventuellement confirmer sa réponse en trouvant les éléments ne correspondant pas à la réalité sur les autres photos

COMPÉTENCES VISÉES :

Prendre des indices

Mémoriser un déplacement et le réaliser

Parcours mémoire photos

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : cour de l'école <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant dans la cour (bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) et/ou compléter avec d'autres matériels (cônes, cerceaux, chaises...) <u>Support :</u> ★ Multiples parcours symbolisés par des bandes de photos d'éléments remarquables (intérieur, extérieur) - 3 photos par bande ★ Un poste matérialisé par une balise- symbole pour chaque photo ★ Fiche réponse élève : plusieurs bandes de 3 cases <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipe ou individuellement Un même poste peut être commun à plusieurs parcours 	Réaliser de mémoire le parcours symbolisé par la bande photos <u>Déroulement :</u> 1. Réaliser le parcours dans l'ordre des photos 2. Noter à chaque poste le symbole représenté sur la balise 3. Ne pas emmener la bande-photo avec soi <u>Matériel :</u> Des balises Pour l'enseignant : ★ Matériel pour jalonné le parcours (jalons différents pour chaque parcours) ★ Une planche-photos par parcours, par équipe Une fiche pour la rotation des équipes

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Accorder la possibilité de repasser par la case départ pour prendre des informations complémentaires sur la bande-photos
- ★ Augmenter le nombre de postes par parcours (jusqu'à 5)
- ★ Varier la difficulté d'identification des éléments photographiés (photo de détail, photo zoomée, poste défini par une flèche précise, photos d'éléments en double exemplaires...)
- ★ Allonger la distance des parcours : photos d'éléments de plus en plus éloignés
- ★ Poser une balise fausse à un poste

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Avant de partir, identifier chacun des éléments représentés à l'aide d'indices pertinents (si nécessaire verbaliser leur emplacement)
- ★ Mémoriser l'ordre des éléments remarquables
- ★ Au départ, puis à chaque poste, visualiser le cheminement pour atteindre le poste suivant

COMPÉTENCES VISÉES :

Mémoriser un déplacement

Prendre des indices - Les remettre dans l'ordre

Copie conforme

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : cour de l'école <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant dans la cour (bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) et/ou compléter avec d'autres matériels (cônes, cerceaux, chaises...) Circuit passant par 5 à 6 éléments remarquables 	Refaire exactement le circuit réalisé auparavant <u>Déroulement :</u> 1. Collectivement, parcourir le circuit, en réalisant à chaque élément une action spécifique (ex : faire le tour du cône, passer sous le banc, traverser le bac à sable à 4 pattes...) 2. De retour au point de départ, un ou plusieurs élèves refont ce parcours à l'identique, les autres valident l'exactitude 3. Multiplier les circuits 4. Supprimer les actions spécifiques, se contenter de marquer un temps d'arrêt à chaque élément

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Associer un indice (action réalisée) à chaque élément remarquable
- ★ Visualiser (verbaliser si nécessaire) le parcours réalisé avant de repartir

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Faire verbaliser les actions au cours de la promenade pour aider à la mémorisation
- ★ En doublette :
 - Temps 1, un guide et un guidé
 - Temps 2, le guidé refait le parcours, le guide valide
- ★ Demander de « raconter » le parcours avant de le reproduire
- ★ Dessiner dans l'ordre les éléments remarquables rencontrés

Niveau APPRENTIS

Copie conforme +

Compétence visée : Mémoriser tout ou partie d'un cheminement

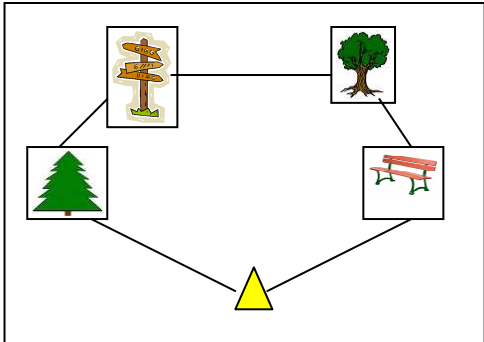
- ★ Réaliser un parcours. Au retour, ordonner des cartes-pictos représentant les postes de passage
- ★ Par équipe, un premier élève réalise un parcours 5 éléments, le suivant reproduit ce parcours et ajoute 2 ou 3 éléments et ainsi de suite. Les autres valident
- ★ Par 2 : un élève surligne un parcours sur le plan passant par au moins 5 éléments. L'autre élève mémorise le parcours avant de le réaliser

COMPÉTENCES VISÉES :

Mémoriser un déplacement et le réaliser

Prendre des indices, les remettre dans l'ordre

L'aveugle

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : cour de l'école <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant dans la cour (bac à sable, arbres, clôture, poteau...) Parcours passant par 4 éléments remarquables <u>Organisation pédagogique :</u> Par doublette : un guide, un aveugle (yeux bandés) Départ échelonné des équipes <u>Matériel :</u> Un bandeau (foulard) par doublette 	Retrouver le parcours effectué les yeux bandés <u>Déroulement :</u> Temps 1 : L'enseignant réalise le parcours suivi par les doublettes espacées d'une dizaine de mètres. Il s'arrête à chacun des 4 postes et « touche » l'élément remarquable (arbre, poteau...). À tour de rôle, les aveugles font de même Chaque guide assure la sécurité son aveugle. Il le guide en lui donnant le bras. Il l'aide à toucher les éléments remarquables Temps 2 : De retour au point de départ, l'aveugle reconstitue le parcours effectué

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Prendre le temps de bien toucher chaque élément
- ★ Prendre des indices (arbre avec écorce lisse, poteau rond en métal,...)
- ★ Mémoriser ces indices dans l'ordre
- ★ Associer à chaque indice, l'élément remarquable

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Augmenter le nombre d'éléments remarquables
- ★ Augmenter la difficulté d'identification des éléments remarquables (un arbre à écorce lisse, un à écorce rugueuse ; un poteau rond, un poteau rectangulaire...)

Niveau APPRENTIS

L'aveugle averti

Compétence visée : Mémoriser tout ou partie d'un cheminement - Prendre des indices pertinents

- ★ Site : Choisir un espace comprenant différents types de sols, de murs, d'éléments remarquables (escalier, porte...)
- ★ Déroulement : Le parcours s'effectue sans marquer de véritables arrêts. L'aveugle prend des repères tactiles tout au long du parcours
- ★ Consigne : Refaire le parcours, les yeux débandés
- ★ Relance : Varier la longueur du parcours (commencer par un parcours relativement simple et court)

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : Milieu connu proche : salle de motricité, cour de l'école, école... <u>Aménagement</u> : Utiliser l'aménagement existant dans la cour (bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) et/ou compléter avec d'autres matériels (cônes, cerceaux, chaises...) Plusieurs postes matérialisés par un cône positionné par rapport à un élément remarquable (sous le banc, derrière l'arbre, à l'intérieur du cerceau...)	Définir pour chaque cône sa position. <u>Déroulement</u> : 1. Réaliser le parcours accompagné de l'adulte 2. A chaque poste, dire à l'adulte où est posé le cône 3. Les autres élèves valident <u>Organisation pédagogique</u> : Collectivement, accompagné d'un adulte <u>Matériel</u> : Nombreuses photos d'éléments remarquables du site

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Varier le niveau de difficulté de définition de l'élément remarquable :
 - choisir un élément existant en plusieurs exemplaires sur le site (ex : la porte de la classe de CP, la deuxième marche de l'escalier...)
 - amener à utiliser un vocabulaire spécifique (ex : à l'intersection...)
- ★ Varier le niveau de difficultés des connecteurs spatiaux
- ★ Utiliser le moins de mots possible

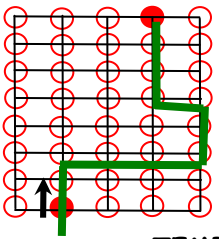
Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Pour définir un poste :
 - Repérer et nommer le ou les éléments remarquables de référence
 - Utiliser un vocabulaire spatial adapté
 - Aller vers une définition concise et précise

COMPÉTENCES VISÉES :

Comprendre et utiliser un répertoire propre à l'activité

Le robot

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	TEMPS 1 : <u>Site :</u> Cour d'école, salle de motricité, zone dallée <u>Aménagement :</u> Quadrillage de cerceaux, ou tracé au sol Un point de départ et un point d'arrivée imposés <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 Un meneur - un robot - un observateur  TEMPS 2 : En salle de classe <u>Matériel :</u> Plusieurs quadrillages avec un parcours surligné Des quadrillages identiques vierges <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 2	TEMPS 1 Pour le meneur : donner les ordres qui permettront au robot de rejoindre l'arrivée Pour le robot : obéir aux ordres du meneur <u>Déroulement :</u> ★ Le guide donne un ordre de déplacement : ▪ soit un ordre de déplacement vers l'avant ▪ soit un ordre de rotation sur place ★ Le robot obéit à l'ordre ★ Un seul ordre à la fois ★ L'observateur valide ★ Jouer tous les rôles TEMPS 2 Décrire un parcours tracé sur un quadrillage Un élève décrit le parcours, le second le réalise avec une voiture miniature sur un autre quadrillage identique La voiture se déplace toujours en marche avant

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Coder des parcours de haut en bas
- ★ Remplacer le quadrillage par un plan figuratif, utiliser les éléments remarquables pour décrire le parcours

Remarque

Ne pas confondre cette situation de déplacement avec les situations de quadrillage présentées dans de nombreux fichiers de mathématiques. Ces derniers ne tiennent pas compte du sens du déplacement.

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Pour les ordres de déplacement, utiliser : « avancer de x cerceaux, x cases »
- ★ Pour les ordres de changement de direction : « tourner à gauche, à droite... »
- ★ Un ordre de déplacement est toujours précédé d'un ordre de rotation (sauf au départ)
- ★ Après chaque changement de direction, piloter son quadrillage (le tourner dans le sens du déplacement)

COMPÉTENCES VISÉES :

Comprendre et utiliser un répertoire propre à l'activité

La peluche

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : salle de motricité, cour de l'école, école.... <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant dans la cour (bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) et/ou compléter avec d'autres matériels (cônes, cerceaux, chaises...)	Définir à l'aide d'un message la place de la peluche Retrouver à l'aide d'un message la peluche <u>Déroulement :</u> 1. Par équipe, aller déposer votre peluche à un endroit de votre choix 2. Revenir au point de départ - À l'aide d'un message oral, indiquer à l'autre équipe la place de la peluche 3. A partir de ce message, retrouver la peluche de l'autre équipe <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipes Échanges entre 2 équipes L'enseignant sert de médiateur entre les équipes en cas de désaccord

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Possibilité dans un premier temps de faire un travail collectif à partir d'objets placés par l'enseignant
- ★ Décrire l'emplacement de la peluche à l'aide d'un message codé (dessin, picto, message écrit)
- ★ Utiliser un message le plus court possible

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Pour définir un poste :
 - Repérer et nommer le (ou les) élément(s) remarquable(s) de référence
 - Utiliser un vocabulaire spatial adapté
 - Aller vers une définition concise et précise

COMPÉTENCES VISÉES :

Distinguer des repères parmi d'autres

Se déplacer de repère en repère de plus en plus espacés

La course du petit Poucet

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu assez vaste : l'école, le parc, le stade, un petit bois. Choisir un site dont l'ensemble n'est pas visible du point de départ (passages possibles derrière des bâtiments, des haies hautes, des bosquets, des zones boisées...) Plusieurs parcours jalonnés (d'un jalon, les 2 suivants sont visibles) à l'aide de rubans (une couleur par parcours). Les parcours ayant un point de départ commun, peuvent avoir des parties communes et peuvent s'entrecroiser Sur chaque parcours, 3 postes matérialisés À chaque poste, une preuve de passage (boîte à trésor, poinçon...) <u>Matériel :</u> Matériel de balisage Balises Boîtes à trésors (boîte à chaussures avec des clips. Dans une même boîte, mettre des trésors identiques)	Réaliser son parcours le plus rapidement possible <u>Déroulement :</u> 1. Se déplacer en suivant les jalons de son parcours 2. À chaque balise prendre un trésor 3. Si je suis perdu, je reviens au point de départ Les élèves sont répartis sur des parcours différents (un départ toutes les 30s par exemple) <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipe ou individuel L'enseignant chronomètre

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Possibilité d'enchaîner plusieurs parcours
- ★ Éloigner les jalons
- ★ Ne baliser qu'aux changements de direction
- ★ Utiliser un milieu plus complexe

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Identifier son « repère », le distinguer des autres
- ★ Ne pas se laisser perturber par le déplacement des autres
- ★ Ne quitter un jalon qu'après avoir repéré le (les) jalon(s) suivant(s)
- ★ Anticiper au cours du déplacement la recherche des jalons suivants, afin de limiter (d'éviter) les temps d'arrêt pour rechercher les jalons

COMPÉTENCES VISÉES :

Se déplacer à l'aide de repères (sonores)

Revenir au point de départ

La source sonore

TOUS NIVEAUX	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu assez vaste : l'école, le parc, le stade, un petit bois. Choisir un site dont l'ensemble n'est pas visible du point de départ (passages possibles derrière des bâtiments, des haies hautes, des bosquets, des zones boisées...) <u>Organisation pédagogique :</u> Quelques bruiteurs, les autres chercheurs A chaque bruiteur correspond un groupe de chercheurs - Travail individuel <u>Matériel :</u> Divers instruments sonores assez puissants : sifflets, appeaux, tambours, claves.... Les bruiteurs peuvent également imiter le cri d'un animal	Retrouver son bruiteur <u>Déroulement :</u> 1. Chaque bruiteur fait entendre « son bruit » en présence des chercheurs 2. Les bruiteurs vont se cacher dans un « secteur », assez éloigné, non visible du point de départ. Le son émis doit être audible du point de départ 3. Après un certain temps, chaque bruiteur émet son bruit en alternance avec des temps de silence 4. Les chercheurs se déplacent en se guidant à l'aide des signaux sonores

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Introduire la notion de rapidité : être le premier à retrouver son bruiteur
- ★ Retrouver plusieurs bruiteurs sans retour au point de départ (ordre libre ou imposé)
- ★ Travailler en aveugle : un chercheur yeux bandés, un guide assurant la sécurité du déplacement

**Niveau APPRENTIS
Le bruiteur mobile****Compétence visée :** Se déplacer à l'aide de repères sonores

- ★ Site : Milieu moins connu, plus vaste, avec de nombreux obstacles visuels ou autres (bosquets, gros arbres, clôture à contourner)
- ★ Consigne : Rattraper le bruiteur parti une minute avant. Le bruiteur se déplace en marchant et émet son bruit régulièrement (un coup de sifflet toutes les 20 secondes)
- ★ Sécurité : bien délimiter les limites de la zone d'évolution

Niveau CONFIRMÉS**Retour au coup de sifflet****Compétence visée :** Revenir au point de départ
Se déplacer à l'aide de repères sonores

- ★ Site : Milieu moins connu, plus vaste, avec de nombreux obstacles visuels ou autres (bosquets, gros arbres, clôture à contourner), dans lequel le déplacement est moins facile : le bois
Accompagnés d'un adulte, effectuer une promenade collective pour « se perdre » en multipliant les changements de direction, les traversées hors sentier. Durée de la promenade 5 minutes
- ★ Consigne : A l'issue des 5 minutes, rejoindre le plus rapidement le bruiteur (un adulte) qui se fait entendre (3 coups de sifflet longs) toutes les une ou deux minutes

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Identifier son « bruit », le distinguer des autres
- ★ Ne se déplacer qu'après avoir identifié la direction dans laquelle semble se cacher son bruiteur
- ★ Se fixer un point à atteindre dans la direction choisie et le rejoindre
- ★ Attendre que son bruiteur se manifeste de nouveau pour repartir

COMPÉTENCES VISÉES :

Se déplacer de repère en repère de plus en plus espacés

Parcours fléchés

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu assez vaste : école, stade, parc <u>Aménagement :</u> Plusieurs parcours fléchés de différentes couleurs Chaque flèche indique la direction de la flèche suivante A chaque flèche, un lot de bouchons Un trésor par équipe à la dernière flèche Les flèches peuvent être fixées au sol <u>Matériel :</u> Nombreuses flèches de couleurs différentes Nombreux lots de bouchons de couleurs différentes (ou autres preuves de passage : gommettes, étiquettes...) Des trésors	Trouver le trésor en se déplaçant de flèche en flèche <u>Déroulement :</u> 1. A chaque flèche, suivre, en ligne droite, la direction qu'elle indique jusqu'à la flèche suivante 2. A chaque flèche, collecter un bouchon 3. A la dernière flèche, prendre son trésor et revenir au point de départ Essayer tous les parcours <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipes

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Augmenter la distance entre les flèches
- ★ Placer des obstacles à contourner (bosquet, platebande, clôture) entre 2 flèches
- ★ Une équipe pose, l'autre cherche

Niveau APPRENTIS
Parcours fléchés +

Compétence visée : Choisir et mémoriser un nombre adapté d'indices

- ★ Site :
Évoluer dans un milieu moins connu, plus vaste : école, parc, bois

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ A chaque flèche, se placer dans l'axe de la flèche
- ★ Prendre un repère ou identifier un élément remarquable situé au loin, dans la direction de la flèche
- ★ Se déplacer en ligne droite vers celui-ci (le quitter du regard le moins possible)
- ★ En cas d'obstacle à franchir, prendre un repère de l'autre côté de l'obstacle (dans la bonne direction), le rejoindre avant de repartir vers l'élément remarquable initial

Niveau CONFIRMÉS
Parcours fléchés ++

Compétence visée : Se déplacer dans un milieu connu élargi ou inconnu...

- ★ Site :
Évoluer dans un milieu moins connu, plus vaste : parc, bois
- ★ Parcours : Les parcours fléchés n'empruntent aucun chemin

COMPÉTENCES VISÉES :

Se situer par rapport au point de départ

Le point de départ

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu proche connu : école, parc <u>Aménagement :</u> Plusieurs parcours jalonnés de différentes couleurs Trois postes matérialisés par un cône situés dans des zones de plus en plus éloignées et invisibles du point de départ À chaque poste, 4 flèches numérotées, fixées au sol et indiquant des directions différentes L'une d'entre elles indique la direction exacte du point de départ <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 <u>Matériel :</u> Par parcours : 3 plots, des jalons, 3 jeux de 4 flèches numérotées Fiches réponses élèves, fiche réponses maître	À chaque poste, identifier la flèche qui donne la direction du point de départ <u>Déroulement :</u> 1. Suivre le parcours jalonné 2. À chaque cône, trouver la direction du point de départ 3. Noter le numéro de la flèche correspondant à cette direction 4. Au 3^{ème} cône, revenir au point de départ Essayer les autres parcours

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Site : milieu inconnu proche (zone de l'école interdite ou inconnue, parc...)
- ★ Parcours : parcours jalonné plus long, avec plus de changements de direction
- ★ Ne plus poser de flèches, les élèves indiquent la direction du point de départ

Niveau APPRENTIS**La bonne direction**

Compétence visée : Savoir se situer par rapport au point de départ

- ★ Site : milieu plus vaste (parc, stade...)
- ★ Parcours : parcours sinueux, revenant sur lui-même

Niveau CONFIRMÉS**Retour express**

Compétence visée : revenir au point de départ

- ★ Site : milieu inconnu plus vaste (bois, forêt...)
- ★ Parcours : jalonné plus long, sinueux, n'empruntant pas obligatoirement des lignes directrices et se terminant par une balise-poinçon
- ★ Consigne : Suivre le parcours jalonné, poinçonner sa fiche de route à la balise- Revenir au point de départ le plus rapidement possible
- ★ Déroulement : Départ échelonné des équipes

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ **Situer à tout moment du parcours la direction du départ, en particulier quand on change de direction**
- ★ **Visualiser, verbaliser le parcours déjà effectué**
- ★ **A la fin du parcours, choisir l'itinéraire le mieux adapté pour rejoindre le point de départ (le plus rapide, le plus sûr...)**

COMPÉTENCES VISÉES :

Revenir au point de départ

Mémoriser des indices au cours de son déplacement

La promenade inversée

Pour adapter

Tous niveaux	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : (voir cadres par niveaux)	Refaire son circuit en empruntant exactement le chemin inverse de l'aller
	<u>Aménagement</u> : Utiliser l'aménagement existant dans la cour et/ou compléter avec d'autres matériels Type de parcours adapté (voir cadres par niveaux)	
	<u>Organisation pédagogique</u> : Équipes de 3	
	<u>Matériel</u> : Objets à déposer	
		<u>Déroulement</u> : <u>Temps 1</u> : Par équipe, effectuer un circuit au cours duquel le point de départ ne sera pas toujours visible Déposer 3 objets (ou vêtements) au long de son circuit <u>Temps 2</u> : Refaire le circuit inverse. Ramener les 3 objets déposés à l'aller

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Site : milieu connu
- ★ Parcours : varier la longueur du circuit, l'éloignement, la distance effectuée sans être à vue du point de départ, la difficulté (nombre de changements de direction...)
- ★ Déroulement : Dans un premier temps, le parcours aller peut être effectué en suivant l'adulte avant de laisser les élèves choisir leur parcours
- ★ Varier le nombre d'objets à déposer

Niveau APPRENTIS

- ★ Site : milieu moins connu, plus vaste : parc, petit bois
- ★ Parcours : le parcours n'est pas obligatoirement un circuit : s'éloigner du point de départ en se déplaçant pendant x minutes
- ★ Varier la longueur du circuit, l'éloignement, la distance effectuée sans être à vue du point de départ, la difficulté (nombre de changements de direction...)
- ★ Varier le nombre d'objets à déposer

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Répartir régulièrement les objets déposés
- ★ Choisir des lieux caractéristiques pour les déposer (facilement repérables, identifiables)
- ★ Les mémoriser dans l'ordre
- ★ Compléter par quelques indices intermédiaires (changements de directions, lieux de passages...)

Niveau CONFIRMÉS

- ★ Site : milieu inconnu
- ★ Parcours : le parcours n'est pas obligatoirement un circuit : s'éloigner du point de départ en se déplaçant pendant x minutes
- ★ Varier la longueur du circuit, l'éloignement, la distance effectuée sans être à vue du point de départ, la difficulté (nombre de changements de direction...)
- ★ Varier le nombre d'objets à déposer

COMPÉTENCES VISÉES :

Accepter de perdre de vue l'adulte

Accepter de s'éloigner de l'adulte

La chenille

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : l'école, le parc... Choisir un site dont l'ensemble n'est pas visible du point de départ (passages possibles derrière des bâtiments, des haies hautes, des bosquets, des zones boisées...) <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 élèves, différenciées par des chasubles Chaque équipe est associée à une autre <u>Matériel :</u> Des chasubles Des trésors	Construire un itinéraire jalonné « humain » pour aller poser son trésor le plus loin possible <u>Déroulement :</u> 1. Le premier équipier s'éloigne du point de départ en le gardant à vue, il s'arrête quand il le veut 2. Le 2ème va le rejoindre, puis s'éloigne en le gardant à vue. Il s'arrête quand il le veut 3. Le 3ème rejoint le 1er, puis le 2ème. Ensuite il s'éloigne en le gardant à vue. Il s'arrête quand il le veut et pose son trésor 4. L'autre équipe effectue le parcours en vérifiant qu'à chaque équipier, le suivant est à vue 5. Évaluer la distance entre le trésor et le départ (odomètre, nombre de pas, chaîne d'arpenteur...) ★ Inverser les rôles ★ Recommencer plusieurs fois en changeant l'ordre des équipiers

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

Augmenter le nombre d'élèves par équipe

Choisir un milieu plus dense

Effectuer 2 déplacements par élève

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Avant de partir, choisir un point à rejoindre, visible, qui semble éloigné.
Le rejoindre en vérifiant que le camarade est toujours visible
- ★ Repérer la limite où il ne sera plus visible - S'y arrêter
- ★ Visualiser le déplacement possible de l'équipier suivant

COMPÉTENCES VISÉES :
 Accepter de s'éloigner
 Accepter de perdre de vue l'adulte

Le ramasseur de champignons

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu proche moins connu, plus vaste : parc, stade, petit bois <u>Aménagement :</u> Des objets, en grand nombre, de 3 couleurs différentes, disséminés sur le site : ▪ Les objets jaunes pour les objets proches du point de départ ▪ Les objets verts pour les objets moyennement éloignés du point de départ ▪ Les objets rouges pour les objets les plus éloignés du point de départ	Ramasser le plus possible de champignons Départ collectif au signal Au coup de sifflet, rejoindre l'adulte resté au point de départ Comparer les quantités de champignons ramassés <u>Organisation pédagogique :</u> Travail individuel <u>Matériel :</u> Grand nombre d'objets de 3 couleurs différentes (bouchons, duplos, clipos par exemple) Un panier (sac) par élève Un sifflet

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Raréfier de plus en plus les objets (commencer par les proches)
- ★ Site : vers un milieu moins connu ; vers un milieu plus vaste
- ★ Valoriser les champignons les plus éloignés (associer à chaque couleur un nombre de points)

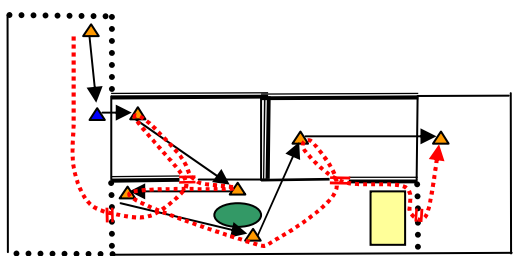
Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Détacher son regard de l'adulte
- ★ Continuer sa recherche sans se retourner

COMPÉTENCES VISÉES :

Se déplacer de repère en repère de plus en plus espacés

De plot en plot

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : École, environnement protégé proche de l'école <u>Aménagement</u> :  Parcours jalonné de plots de couleurs différentes visibles seulement de l'un à l'autre. Un trésor caché sous le dernier plot Certains plots peuvent être séparés par : des zones dites « infranchissables » (bac à sable, pelouse, clôture...), que les élèves devront contourner et/ou des baies vitrées (intérieur/extérieur d'une salle de classe) <u>Support</u> : Fiche-réponse	Retrouver le trésor en se déplaçant de plot en plot * Du plot où l'on se trouve, rejoindre le plot visible * Revenir au point de départ par le cheminement de son choix * À chaque plot rencontré, noter sa couleur <u>Déroulement</u> : <u>Temps 1</u> : Travail collectif sur la 1^{ère} partie du parcours pour dégager des critères de réalisation <u>Temps 2</u> : Travail par équipe ou individuel sur la 2^{ème} partie du parcours

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Éloignement des jalons
- ★ Taille des jalons
- ★ Longueur du parcours plusieurs parcours balisés différemment dans le même espace Cheminements plus difficiles entre les plots (zones à contourner, éloignement...)
- ★ Élargir l'espace
- ★ Du milieu connu vers le milieu moins connu
- ★ Limiter le temps

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Bien se placer « au-dessus du plot » avant de rechercher le plot suivant
- ★ Avant de partir, « imaginer » le cheminement pour rejoindre le plot suivant
- ★ Mémoriser le point de départ et quelques éléments remarquables du cheminement pour le retour

COMPÉTENCES VISÉES :

Identifier sur le terrain un élément représenté

Le décodeur

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu proche connu : école, parc <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant dans l'école (panneaux, bancs, arbres...) Parcours étoile de x postes. Chaque poste est matérialisé par une balise <u>Support :</u> Pictos représentant des éléments remarquables du site <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 <u>Matériel :</u> Balises avec symbole Fiches réponses élèves, fiche réponses maître	Identifier et rejoindre l'élément représenté par un picto <u>Déroulement :</u> Identifier l'élément remarquable représenté par le pictogramme Visualiser le cheminement pour le rejoindre Noter le symbole représenté sur la balise Revenir au point de départ Multiplier les recherches

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Varier les représentations : dessins, pictos, photo figurative, plan figuratif
- ★ Complexifier l'identification des éléments remarquables (un des bancs de la cour : celui proche du portail)

Niveau APPRENTIS**Le décodeur +**

Compétence visée : Coder, décoder un plan d'orientation

- ★ Site : milieu connu plus vaste (parc, stade...)
- ★ Organisation pédagogique : élèves tour à tour poseurs et chercheurs
- ★ Support : point de départ et un poste représentés sur un plan (un plan par poste)
- ★ Consigne : Pour les poseurs, matérialiser à l'aide d'un cône le poste représenté sur le plan
Pour les chercheurs : valider l'exactitude de la pose

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Avant de partir, identifier l'élément représenté et visualiser (voire oraliser) l'itinéraire à suivre pour le rejoindre
- ★ À chaque élément remarquable rejoint, le valider en prenant plusieurs indices (au moins 2)
- ★ Faire le point très souvent en identifiant les éléments remarquables rencontrés sur le plan (utiliser la légende)
- ★ Orienter son plan à chaque changement de direction

COMPÉTENCES VISÉES :

Identifier sur le terrain un élément représenté...

Les cases vides

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu assez vaste : école, stade, parc <u>Aménagement :</u> Parcours jalonné 4 postes Chaque poste (élément remarquable) est matérialisé par un cône <u>Support :</u> Plan figuratif sur lequel les éléments remarquables correspondant aux 4 postes sont représentés par une case blanche Bande de 6 photos numérotées : 4 photos représentant les 4 postes + 2 photos « intrus » <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 élèves Départ des groupes alternativement dans les 2 sens	Situer sur le plan un élément remarquable <u>Déroulement :</u> 1. Suivre le parcours jalonné 2. À chaque plot rencontré, retrouver la photo représentant l'élément remarquable 3. Sur le plan figuratif, noter le numéro de la photo dans la fenêtre correspondante

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Remplacer les photos par des pictos
- ★ Varier le nombre de photos, la difficulté de lecture des photos (détail, angle de prise de vue, photo d'un élément ressemblant, photo prise à une autre saison..)
- ★ Photos manquantes : certains éléments ne sont pas représentés
- ★ Supprimer le parcours jalonné : déplacement libre

Niveau APPRENTIS**Les cases vides +****Compétence visée : Faire le lien plan/réalité**

- ★ Site : Évoluer dans un milieu moins connu, plus vaste : école, parc, bois
- ★ Parcours : Augmenter le nombre de postes
- ★ Support : Plan du site
- ★ Consigne : Compléter chaque case vide par le symbole correspondant (utiliser la légende du plan)
Surligner le parcours réalisé

Éléments à faire émerger avec les élèves**Pour identifier la photo correspondante**

- ★ Identifier les éléments remarquables
- ★ Identifier sur la photo intrusive, les indices ne correspondant pas à la réalité
- ★ Valider la photo exacte à l'aide de plusieurs indices

Pour identifier la case exacte

- ★ Repérer d'autres éléments remarquables proches (au moins 2) et les retrouver sur le support
- ★ Valider la case à l'aide de ces indices

Niveau CONFIRMÉS**Les cases vides ++****Compétence visée : Se situer sur la carte (faire le point : relation carte/terrain)**

- ★ Site : Évoluer dans un milieu moins connu, plus vaste : école, parc, bois
- ★ Parcours : Augmenter le nombre de postes
- ★ Support : Carte d'orientation (ou plan)
- ★ Consigne : Compléter chaque case vide par le symbole correspondant (utiliser la légende du plan)
Surligner le parcours réalisé

COMPÉTENCES VISÉES :

Élaborer un projet de déplacement et le réaliser

Visualiser un déplacement

Mon parcours

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : Milieu connu proche : cour d'école <u>Aménagement</u> : Utiliser l'aménagement existant dans la cour (bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) et/ou compléter avec d'autres matériels (cônes, cerceaux, chaises...) Postes matérialisés par des balises <u>Organisation pédagogique</u> : Équipes de 3 : 2 traceurs/1 chercheur Jouer tous les rôles <u>Matériel</u> : Des balises <u>Support</u> : photo figurative et/ou plan figuratif avec point de départ et poste 2 supports par poste	<u>Pour chaque traceur</u> : Tracer un itinéraire qui permet de rejoindre le poste <u>Pour le chercheur</u> : Choisir un des 2 itinéraires et l'utiliser pour rejoindre le poste <u>Déroulement</u> : <u>Temps 1</u> : Chaque traceur représente sur son plan un itinéraire réalisable entre le point de départ et le poste <u>Temps 2</u> : Le chercheur choisit un des deux itinéraires et le réalise en présence des 2 traceurs <u>Temps 3</u> : Chaque traceur annonce si l'itinéraire réalisé est le sien

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Varier l'éloignement des postes
- ★ Varier la densité des aménagements (ajouter des cônes, cerceaux...)
- ★ Imposer au traceur de représenter l'itinéraire le plus efficace
- ★ Imposer au chercheur de choisir le parcours le plus efficace

Éléments à faire émerger avec les élèves

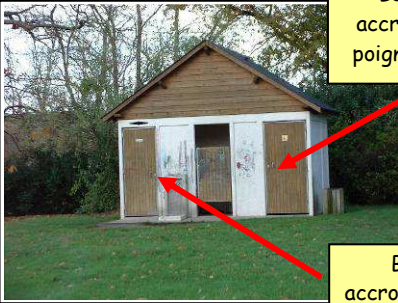
- ★ Identifier les obstacles impossibles à franchir : clôture, mur, végétation impénétrable
- ★ Identifier des points de passage obligatoires : barrière, portail, porte, pont, passerelle...
- ★ Passer par des éléments remarquables facilement identifiables

COMPÉTENCES VISÉES :

Élaborer un projet de déplacement et le réaliser

Prendre des indices pour situer un poste

La chasse aux balises-photos

NIVEAU DÉBUTANTS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : l'école, le parc <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant dans l'école (panneaux, poubelles, bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) Parcours étoilés de x postes, chaque poste est matérialisé par 2 balises pictos (une vraie, une fausse) <u>Support :</u> ★ Photos d'éléments remarquables ★ Sur chaque photo, le poste est indiqué par la pointe d'une flèche 	A l'aide de chaque photo, retrouver la balise exacte. <u>Déroulement :</u> 1. Rejoindre après l'avoir identifié l'élément remarquable 2. Identifier l'endroit exact indiqué par la flèche 3. Noter le picto correspondant à la balise exacte 4. Revenir au point de départ pour validation 5. Multiplier les recherches <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipe ou individuellement <u>Matériel :</u> Pour l'enseignant : ★ Des balises picto (2 par poste) ★ De nombreuses photos (plus que d'équipes) ★ Une fiche réponse enseignant ★ Une fiche de rotation enseignant

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Avant de partir, identifier l'élément remarquable photographié ou représenté, visualiser le parcours pour le rejoindre
- ★ Sur place, repérer sur la photo (ou le plan figuratif) la position exacte du poste
- ★ Valider le « picto » exact à l'aide de plusieurs indices

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

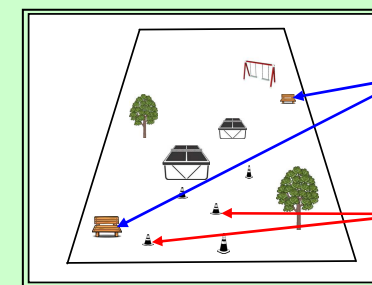
- ★ Situer le poste à trouver sur un élément remarquable situé au second plan, ou en arrière-plan de la photo
- ★ Varier la difficulté d'identification
 - des éléments remarquables (ex : un arbre parmi d'autres ...)
 - de la balise exacte par rapport à la fausse

Niveau APPRENTIS

Les poseurs

Compétence visée *Se déplacer en pilotant une photo, un plan figuratif.*

- ★ Site : évoluer dans un milieu connu mais plus vaste : parc, stade
- ★ Rôles de l'élève : l'élève est tour à tour poseur, puis chercheur. Dans son rôle de chercheur, il valide l'exactitude de la pose
- ★ Support : complexifier en passant de la photo en gros plan, à la photo figurative, au plan figuratif



Niveau facile : balise vraie accrochée à un arbre, balise fausse à un banc

Niveau plus difficile : balise vraie sur un plot, balise fausse sur un autre plot

NIVEAU APPRENTIS

COMPÉTENCES VISÉES :

Faire la relation photo figurative, plan figuratif avec la réalité et inversement

Reconstruction du paysage

Pour adapter

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Cour d'école <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant dans la cour (bancs, bacs à sable, arbres, jeux...) et/ou compléter avec d'autres matériels (cônes, cerceaux, chaises...) <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 <u>Matériel :</u> Des plots, des objets différenciés Des photos ou plans figuratifs représentant différents aménagements du site avec des plots installés à des points remarquables	Réaménager le site comme sur la photo (ou le plan) <u>Déroulement :</u> Observer la photo de l'aménagement Prendre les plots représentés sur la photo et les placer exactement « comme sur la photo » 

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Identifier sur le terrain les éléments remarquables représentés sur la photo, le plan, la carte. Les situer les uns par rapport aux autres
- ★ Prendre au moins 2 indices pour situer la position de l'objet à ajouter

Niveau DÉBUTANTS

Les tables jumelles

Compétence visée : Sur le terrain, situer les uns par rapport aux autres plusieurs éléments représentés sur une photo ou un plan figuratif

Site : Salle de motricité

Aménagement : Deux tables identiques aux 2 extrémités de la salle
Différents objets placés sur (sous) une table
Leurs doubles dans un sac

Consigne : Observer l'aménagement et le reproduire à l'identique sur l'autre table (avec aller retour pour prendre des indices, de mémoire...)

Travail identique mais l'aménagement est virtuel et représenté sur une photo, un plan figuratif

Niveau APPRENTIS

- ★ Complexifier l'installation
- ★ Passer de la photo figurative au plan figuratif
- ★ Mettre plus de plots que nécessaires à disposition des élèves

Niveau CONFIRMÉS

L'erreur du cartographe

Compétence visée : Se situer sur la carte - Orienter sa carte à l'aide de 2 repères

Site : Milieu moins connu plus vaste

Support : un plan ou une carte du site comportant des erreurs (éléments mal positionnés, éléments absents, éléments en trop)

Consigne : Identifier au cours de la promenade (parcours jalonné par exemple) les erreurs du cartographe

COMPÉTENCES VISÉES :

Faire la relation photo figurative avec la réalité et inversement
 Sur le terrain, situer les uns par rapport aux autres plusieurs éléments
 représentés sur une photo

Place du photographe

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : Milieu connu: école, parc <u>Aménagement</u> : Utiliser l'aménagement existant. Des postes définis par des photos. Pour chaque poste, 3 cônes distinctifs (couleur, numéro...) dont un se trouve à l'emplacement du photographe lors de la prise de vue <u>Organisation pédagogique</u> : Équipes de 3 <u>Matériel</u> : Des balises Nombre de photos supérieur au nombre d'équipes Fiche de route élèves Fiche rotation enseignant + corrigé <u>Support</u> : des photos d'éléments remarquables inclus dans leur entourage : lors de la prise de vue, privilégier les angles de vue correspondant à des alignements des différents plans	Pour chaque photo, identifier la place du photographe <u>Déroulement</u> : 1. Avant de partir, identifier l'élément remarquable ou le lieu photographié 2. Se rendre sur place et se positionner à l'un des plots pour vérifier s'il correspond à l'angle de prise de vue 3. Tester les 3 plots 4. Noter la réponse exacte sur la fiche de route 5. Revenir au point de départ 6. En cas de réponse inexacte, retourner pour vérifier. Si réponse exacte, changer de photo

Pour adapter

Niveau APPRENTIS

- ★ Complexifier la photo : photo de détail
- ★ Aucune proposition n'est exacte (informer les élèves de cette éventualité au début du jeu)
- ★ Un groupe pose les 3 plots pour un autre groupe
- ★ Plusieurs photos d'un même élément pris sous des angles différents (6 à 8 photos par élément). Des cerceaux matérialisant les différentes places du photographe. Les élèves posent la photo dans le cerceau correspondant à la place du photographe

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Prendre au moins 2 repères pour vérifier l'alignement
- ★ À chaque plot, vérifier si les éléments sont alignés « comme sur la photo »

COMPÉTENCES VISÉES :

Utiliser un vocabulaire spécifique pour décrire un itinéraire

Le message

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : Milieu connu: école, parc <u>Aménagement</u> : Utiliser l'aménagement existant <u>Organisation pédagogique</u> : Par doublettes <u>Matériel</u> : Un trésor par élève Papier, crayon	Écrire un message permettant de retrouver le trésor. <u>Déroulement</u> : <u>Temps 1</u> : Chaque élève va « cacher » son trésor dans un lieu de son choix <u>Temps 2</u> : À l'aide d'un message, décrire l'itinéraire pour le rejoindre <u>Temps 3</u> : Retrouver le trésor de son partenaire à l'aide du message qu'il a écrit

Pour adapter

Niveau APPRENTIS

- ★ Imposer des règles d'écriture : limiter le nombre de phrase, le nombre de mots
- ★ Varier l'éloignement des « cachettes »

Niveau CONFIRMÉS**La cachette**

Compétence visée : Définir un poste en utilisant un vocabulaire spécifique

- ★ Site : Milieu moins connu plus vaste
- ★ Support : Un plan
- ★ Consigne : En utilisant la légende de la carte, définir à l'aide d'une phrase nominale, l'emplacement de son trésor
Vérifier en se déplaçant avec son partenaire

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Utiliser le vocabulaire spécifique : topographique, nom des éléments remarquables, verbes d'action (contourner, traverser...)
- ★ Ne retenir que les informations utiles
- ★ Donner suffisamment d'informations
- ★ Être précis dans ses informations, pour éviter le risque de confusion entre 2 éléments (« à droite du banc n'est pas suffisant si il y a 2 bancs »)
- ★ Pour définir un poste, ne jamais utiliser droite, gauche. Utiliser les points cardinaux, entre... », la terminologie correspondant à la légende du plan ou de la carte

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu, plus vaste : école, parc <u>Aménagement :</u> Un circuit jalonné Des postes matérialisés par des cônes numérotés Chaque poste correspond à un élément de la légende <u>Support :</u> Plan ou carte du site comportant le circuit surligné et les postes numérotés <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 Départ alterné des équipes <u>Matériel :</u> Une carte par équipe Une légende vierge ou incomplète (symbole ou définition manquant)	Compléter la légende <u>Déroulement :</u> 1. Se déplacer en suivant les jalons. Suivre sur le plan, le déplacement à l'aide du parcours surligné 2. A chaque plot rencontré, faire la relation plan / terrain. Associer l'élément remarquable matérialisé par le cône à sa représentation sur le plan 3. Compléter la légende

Pour adapter

Niveau APPRENTIS

- ★ Passer de la symbolisation à un codage conventionnel
Exemple : le banc sera symbolisé par une croix noire

Niveau CONFIRMÉS
La légende vierge

Compétence visée : Utiliser une légende

- ★ Aménagement : des zones balisées (carré de 20/30 mètres de côté), balisées par des soucoupes - une zone attribuée à chaque équipe
- ★ Support : carte d'orientation avec une légende incomplète
Un carré représentant chaque zone balisée
- ★ Consigne : compléter la légende correspondant au contenu de sa zone
- ★ Travail identique sur d'autres zones

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Repérer sur le plan, le point de départ, le sens du déplacement
- ★ Faire le point de temps en temps pour suivre le déplacement sur le plan (à chaque changement de direction, à chaque élément remarquable facilement identifiable...)
- ★ Identifier sur le plan l'élément remarquable matérialisé par le cône. Dans la légende, rechercher soit le code soit la définition et compléter l'élément manquant
- ★ Privilégier la symbolisation et la terminologie conventionnelles des cartes d'orientation

COMPÉTENCES VISÉES :

Choisir, entre 2 itinéraires, le plus efficace
Évaluer la difficulté d'un itinéraire (longueur)

Les 2 chemins

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : Milieu connu assez vaste : école, parc	Identifier l'itinéraire le plus court <u>Déroulement</u> : <u>Temps 1</u> : Sur plan, sans instrument de mesure, classer les 2 itinéraires du plus court au plus long <u>Temps 2</u> : Réaliser les 2 itinéraires Confirmer (ou modifier) le classement réalisé au temps 1 (sans mesurage) <u>Temps 3</u> : Valider en refaisant les parcours et en comptant le nombre de pas Recommencer pour les autres postes
	<u>Aménagement</u> : Utiliser l'aménagement existant. Matérialiser quelques postes plus ou moins éloignés	
	<u>Support</u> : Plan figuratif (un par poste) sur lequel sont tracés 2 itinéraires réalisables pour rejoindre le poste (une couleur par itinéraire). Chaque itinéraire ne comporte qu'un (voire deux) changement de direction	
	<u>Organisation pédagogique</u> : Équipes de 3 Départ alterné des équipes	
	<u>Matériel</u> : Une carte par équipe Une légende vierge ou incomplète (symbole ou définition manquant)	

Pour adapter

Niveau APPRENTIS

- ★ Augmenter le nombre d'itinéraires à classer
- ★ Augmenter le nombre de changements de direction
- ★ Varier l'écart de longueur entre les différents itinéraires

Niveau CONFIRMÉS Les 2 chemins +

Compétence visée : Choisir un itinéraire à l'aide d'une carte d'orientation - Évaluer la longueur d'un itinéraire

- ★ Site : Milieu moins connu plus vaste
- ★ Support : un plan ou une carte d'orientation
- ★ Relances :
 - Vérifier en introduisant la notion de temps (course régulière et chronométrage)
 - Introduire des itinéraires courbes

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Reporter (mentalement, avec le doigt...) les segments d'un itinéraire sur l'autre et comparer
- ★ Ne pas se fier à la seule impression visuelle
- ★ Utiliser si nécessaire des outils étalons (crayon, bande de papier...) : lien avec les mathématiques : grandeurs, mesures

COMPÉTENCES VISÉES : Choisir, entre 2 itinéraires, le plus efficace Identifier les itinéraires impossibles	Les passages interdits
---	-------------------------------

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Lieu</u> : Travail à réaliser en salle de classe avec validation sur le terrain <u>Support</u> : Plan d'un site proche <u>Organisation pédagogique</u> : Temps 1 : travail individuel Temps 2 : par 2 (un plan pour 2) Temps 3 : classe entière <u>Matériel</u> : Rétroprojecteur, vidéoprojecteur, TBI	Surligner les zones interdites Les zones interdites sont les éléments que l'on ne peut ni emprunter, ni franchir <u>Déroulement</u> : <u>Temps 1</u> : Travail individuel <u>Temps 2</u> : Par 2, confronter et valider les propositions de chacun <u>Temps 3</u> : Sur un plan projeté, valider collectivement les différentes propositions <u>Temps 4</u> : Validation sur le terrain

Pour adapter

Niveau APPRENTIS

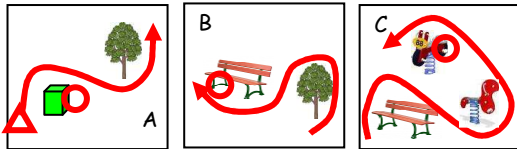
★ Surligner un itinéraire réalisable entre le point de départ et un poste (Éviter les zones interdites)

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Repérer dans la légende les symboles représentant des éléments infranchissables (clôture, ruisseau, zone interdite, route, haie haute...)
- ★ Rechercher sur la carte les éléments concernés
- ★ Rechercher sur ces éléments des passages possibles éventuels : pont sur ruisseau, barrière au milieu d'une clôture...

COMPÉTENCES VISÉES :
Se diriger à l'aide d'un plan

Parcours fenêtres

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu assez vaste : école, parc <u>Aménagement :</u> Plusieurs parcours de 3 à 5 fenêtres (un poste par fenêtre). Sur les fenêtres, les éléments remarquables sont représentés par des photos, des dessins, des pictos Pour chaque fenêtre, le départ de la flèche correspond à la pointe de la flèche de la fenêtre précédente. <u>Support :</u> Planche de 3 à 5 fenêtres ordonnées <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3 Départ alterné des équipes <u>Matériel :</u> Balises, poinçons Fiches réponses équipes Fiche réponses enseignant 	Réaliser le parcours dans l'ordre des fenêtres. <u>Déroulement :</u> 1. Lire la première fenêtre 2. Réaliser le déplacement indiqué par la flèche 3. Valider son passage au poste indiqué (poinçon, balise...) 4. Lire la fenêtre suivante 5. Au dernier poste, revenir au point de départ

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Lire la fenêtre en verbalisant :
 - Identifier les éléments représentés
 - Visualiser et verbaliser l'itinéraire avant de partir : « d'où je viens, où je suis, où je vais »
 - Piloter sa fenêtre si elle n'est pas orientée de bas en haut (tourner sa fenêtre pour que la flèche soit dans le sens du déplacement)

Pour adapter

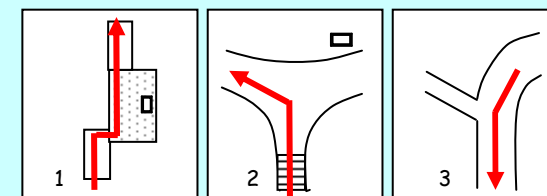
Niveau APPRENTIS

- ★ Site : évoluer dans un milieu moins connu
- ★ Complexifier les fenêtres :
 - Aller vers une symbolisation plus importante
 - Fenêtres non orientées

Niveau CONFIRMÉS
La fenêtre à suivre

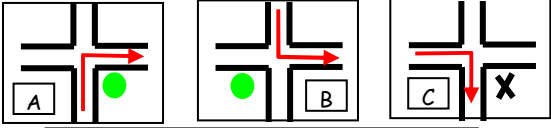
Compétence visée : Orienter sa carte à l'aide de 2 repères - Reconnaître le sens du déplacement

- ★ Site : Milieu moins connu plus vaste
- ★ Support :
 - Fenêtres sur lesquelles les éléments remarquables sont symbolisés
 - Suivant le degré d'habileté des élèves, fenêtres orientées dans le sens du déplacement ou non



COMPÉTENCES VISÉES :
Se diriger à l'aide d'un plan
Orienter son plan à l'aide de 2 repères

La fenêtre exacte

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu assez vaste : école, parc <u>Aménagement :</u> Parcours surligné 5 postes A chaque poste matérialisé par des balises très facilement repérables, 3 fenêtres numérotées, posées au sol : une seule est exacte (elle correspond à la réalité et est orientée correctement)  Exemples de fenêtres pour un même poste <u>Support :</u> Plan figuratif avec parcours surligné 5 postes <u>Organisation pédagogique :</u> Équipes de 3. Départ alterné des équipes <u>Matériel :</u> Un plan par équipe Une fiche réponse	Retrouver la fenêtre exacte <u>Déroulement :</u> 1. Suivre le parcours surligné 2. A chaque poste, identifier la fenêtre correspondant exactement à la réalité 3. Noter la réponse

Pour adapter

Niveau APPRENTIS

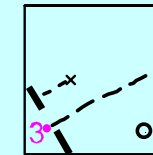
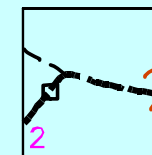
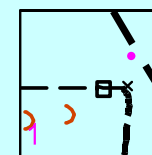
- ★ Varier le niveau de difficultés des fenêtres : codage de plus en plus symbolique, erreurs plus difficiles à déceler
- ★ Possibilité de n'avoir aucune fenêtre exacte (signaler cette possibilité lors du passage des consignes)

Niveau CONFIRMÉS

Le bon carré

Compétence visée : Orienter sa carte à l'aide de 2 repères

- ★ Site : Milieu moins connu plus vaste
- ★ Support : Un plan ou une carte d'orientation
- ★ Aménagement : Parcours surligné ou fléché avec plusieurs postes facilement identifiables
- ★ A chaque poste, une balise et des fenêtres correspondant à des extraits de cartes d'orientation. Une seule fenêtre est exacte
- ★ Consigne : Retrouver la fenêtre exacte



- ★ Relance : A chaque poste, 4 fenêtres fixées au sol, identiques mais orientées différemment (rotation de 90°, 180°, 270°)

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Prendre une fenêtre, l'orienter dans le sens du déplacement. Vérifier la correspondance (ou non) des éléments représentés avec la réalité
- ★ Vérifier avec les autres fenêtres
- ★ Pour chaque fenêtre fausse, repérer les anomalies

COMPÉTENCES VISÉES :

Se diriger à l'aide d'un plan

Faire le point au cours de son déplacement

Suivez le meneur

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu assez vaste : école, parc ou moins connu mais riche en éléments remarquables <u>Aménagement :</u> Parcours surligné de plusieurs postes connu seulement du meneur <u>Support :</u> Plan ou carte du site, sur lequel est indiqué le point de départ (triangle rouge) <u>Organisation pédagogique :</u> Travail individuel Un adulte meneur, les élèves en file indienne, espacés de 10 mètres les uns des autres <u>Matériel :</u> Un plan par élève Des plots pour le meneur	Représenter sur le plan l'emplacement exact des postes posés par le meneur <u>Déroulement :</u> 1. Identifier le point de départ 2. Suivre exactement le parcours effectué par celui qui précède sans le rattraper 3. A chaque poste, le représenter sur la carte (cercle centré sur l'élément remarquable correspondant). Numéroté chaque poste 4. Valider les réponses en revivant le parcours collectivement (ramasser les balises en même temps) <u>Pour l'adulte :</u> Suivi des élèves en file indienne, réaliser le parcours surligné. Matérialiser chaque poste en déposant un plot

Pour adapter

Niveau APPRENTIS

- ★ Augmenter la longueur du parcours
- ★ Augmenter la difficulté de l'itinéraire entre 2 postes (éloignement, changements de direction...)
- ★ Augmenter la difficulté des postes (sortir des lignes directrices)

Niveau CONFIRMÉS**Suivez le meneur +**

Compétence visée : Piloter la carte - Faire le point - Se situer sur la carte

- ★ Site : Milieu moins connu plus vaste
- ★ Support : un plan ou une carte d'orientation

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Repérer sur la carte le point de départ, le sens du déplacement
- ★ Entre 2 postes, faire le point de temps en temps pour suivre le déplacement sur la carte (à chaque changement de direction, à chaque élément remarquable facilement identifiable...)
- ★ Repérer le dernier point réalisé en pinçant la carte : pouce posé sur la carte sur l'élément remarquable près duquel a été réalisée cette dernière mise au point. Se déplacer en maintenant fixe la position du pouce (possibilité de plier la carte si nécessaire)
- ★ Identifier sur la carte l'élément remarquable matérialisé par le cône déposé par le meneur

COMPÉTENCES VISÉES :

Prendre des indices pertinents

Choisir et mémoriser un nombre d'indices pertinents

Le coup d'œil

NIVEAU APPRENTIS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Milieu connu proche : école, parc... <u>Aménagement :</u> Utiliser l'aménagement existant de l'école, du parc <u>Support :</u> Plan figuratif avec point de départ matérialisé <u>Organisation pédagogique :</u> Par doublettes : un traceur, un chercheur <u>Matériel :</u> Plans figuratifs : un par doublette	<u>Pour le chercheur :</u> Réaliser le parcours proposé par son traceur en regardant le moins de fois possibles son plan au cours du déplacement <u>Déroulement :</u> 1. Le traceur surligne un itinéraire sur le plan figuratif 2. Le chercheur mémorise l'itinéraire 3. Accompagné du traceur avec le plan, le chercheur effectue le parcours. A chaque fois qu'il le juge nécessaire, le chercheur demande le plan au traceur pour prendre des informations 4. Le traceur note le nombre de fois où le chercheur a dû consulter le plan

Pour adapter

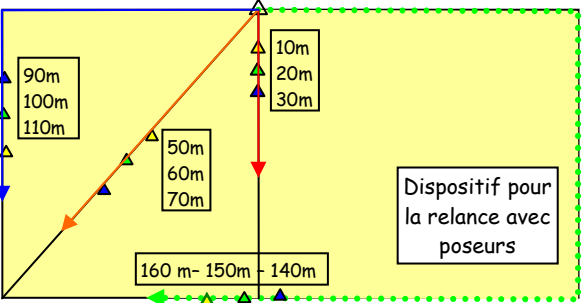
Niveau CONFIRMÉS
Coup d'œil sur la carte
Compétence visée : Mémoriser un itinéraire

- ★ Site : milieu moins connu, plus vaste (parc, bois...)
- ★ Support : cartes d'orientation

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Situer le point de départ
- ★ Orienter son plan, prendre des indices (au moins 2)
- ★ Décoder le parcours à réaliser. Le verbaliser (voix haute ou intérieurement) en utilisant les points remarquables
- ★ Faire abstraction des éléments « parasites » (non indispensables)
- ★ Choisir des indices de plus en plus pertinents

NIVEAU CONFIRMÉS

NIVEAU CONFIRMÉS	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Aménagement :</u> Temps 1 : Ligne droite étalonnée à 100 mètres Temps 2 : Ligne droite étalonnée à 10m, 25m, 50m, 80m, 150m (cônes de différentes couleurs) <u>Matériel :</u> Cônes Décamètre, roulette odométrique Fiche élève à 2 colonnes : couleur du cône, distance parcourue 	Temps 1 : Étalonner son double pas Temps 2 : À partir de son étalonnage, évaluer les distances des cônes <u>Déroulement :</u> Temps 1 : En marchant le plus régulièrement possible, compter les double-pas du point de départ au plot des 100m Ne pas partir arrêté, commencer à marcher avant le cône du départ Noter le nombre de doubles-pas Recommencer plusieurs fois pour fixer son étalonnage Établir un tableau de proportionnalité pour connaître son étalonnage à 10m, 20m, 50m Temps 2 : À partir d'essais successifs, évaluer la distance entre le point de départ et chacun des cônes Remplir la fiche-réponse

Pour adapter

Niveau CONFIRMÉS

- ★ Travailler sur un terrain en pente, effectuer un parcours avec des courbes ou des changements de direction
 - ★ Élèves, tour à tour, poseurs et chercheurs :
Pour chaque poste, les poseurs positionnent 3 cônes espacés chacun de 10m aux distances indiquées par la fiche de pose
Par exemple :
 - 2 parcours en ligne droite :
10m/20m/30m et 50m/60m/70m
 - 2 parcours en ligne brisée :
90m/100m/110m et 140m/150m/160m
- Sous chaque cône, déposer un trésor
L'enseignant envoie chaque équipe de chercheurs retrouver le trésor situé à une distance donnée
Essayer les 4 parcours

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Marcher régulièrement sans forcer son pas
- ★ Compter seulement les pas réalisés pied gauche
- ★ Notion de proportionnalité : 140 pas pour 100m soit 14 pas pour 10m...

TOUS NIVEAUX

COMPÉTENCES VISÉES :

Adapter son allure à celle de ses équipiers

La course aux poinçons

TOUS NIVEAUX	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : Suivant le niveau de pratique <u>Aménagement</u> : Parcours tout terrain, jalonné de 5/6 postes, dont la distance et les difficultés sont adaptées au niveau des élèves Chaque poste est matérialisé par une balise et un poinçon <u>Organisation pédagogique</u> : Par équipes de 3 différenciées Une équipe d'observateurs, associée à une équipe de coureurs <u>Matériel</u> : Fiches résultats : cadres à poinçonner Fiches observateurs : temps de passage Chasubles, chronomètre Balises, poinçons	Réaliser plusieurs fois le parcours en adoptant une allure régulière Observateurs : chronométrer son équipe <u>Déroulement</u> : 1. Réaliser une première fois le parcours pour trouver un rythme de déplacement adapté aux membres de l'équipe et au terrain. A chaque poste, s'arrêter pour poinçonner sa fiche résultats 2. Recommencer plusieurs fois le même parcours pour améliorer la performance

Pour adapter

Relances tous niveaux

- ★ Augmenter la distance à effectuer
- ★ Travailler individuellement
- ★ Augmenter la difficulté du parcours :
 - en ajoutant des zones où la course est ralentie
 - en rallongeant les zones où la course est ralentie
- ★ Travailler sur un parcours inconnu

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Aménagement : exemples de difficultés naturelles ou non à proposer : traversée de zone herbeuse, de bac à sable, franchissement de structures de jeux, mini-haies...

Niveau APPRENTIS

- ★ Site : parc, terrain de sports...
- ★ Aménagement : exemples de difficultés naturelles ou non à proposer : traversée de zone herbeuse, de zone sableuse, franchissement de structures de jeux, mains courantes, fossés...

Niveau CONFIRMÉS

- ★ Site : bois
- ★ Aménagement : exemples de difficultés à proposer : parcours avec montées et descentes, traversée à travers bois...
- ★ Consignes : réaliser le plus de tours possibles en un temps donné

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Ne pas partir trop rapidement. Toujours garder un rythme d'endurance (être à la limite de l'essoufflement : « on arrive à parler avec ses partenaires »)
- ★ Ne pas s'épuiser dans les zones où la course est difficile (marcher s'il le faut dans les montées...)
- ★ Adapter son allure à ses partenaires :
 - « Si je suis plus rapide, je les encourage »
 - « Si je suis plus lent, je m'efforce de les retarder le moins possible »

TOUS NIVEAUX	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Adapté au niveau de pratique <u>Aménagement :</u> Zone d'action entourée de limites facilement identifiables Un parcours de 9 postes de valeurs différentes en fonction de leur niveau de difficulté (éloignement, difficulté d'identification...) : 3 postes faciles valant 10 points : peu éloignés situés sur des éléments remarquables facilement identifiables 3 postes moyennement difficiles valant 20 points : un peu plus éloignés et/ou sur des éléments remarquables plus difficilement identifiables 1 poste difficile valant 50 points : éloigné et sur un élément difficilement identifiable 2 postes à l'extérieur de la zone d'action valant 50 points <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipes de 3 ou seul suivant le niveau de pratique Départ échelonné des équipes toutes les minutes <u>Matériel :</u> Fiches résultats équipes Une carte par équipe	Être l'équipe qui réalise le score le plus élevé Temps limite 15 minutes Poinçonner sa fiche de route à chaque balise trouvée Ne pas sortir de la zone Rester groupés en permanence <u>Déroulement :</u> <u>Temps 1 :</u> A partir de la représentation du site, établir en commun les règles sécuritaires (lignes d'arrêt, zones interdites, règles de déplacement) <u>Temps 2 :</u> Réaliser la course au score dans le temps imparti <u>Temps 3 :</u> Valider les résultats en pénalisant les équipes ayant poinçonné des balises situées à l'extérieur du périmètre de sécurité

Pour adapter

Niveau CONFIRMÉS

- ★ Site : milieu moins connu : parc, bois...
- ★ Aménagement : Définir des lignes de sécurité
- ★ Support : carte
- ★ Relances : Choisir des limites moins facilement identifiables (ligne balisée, sentier...)

Niveau APPRENTIS

- ★ Site : milieu vaste (parc, terrain de sports...)
- ★ Aménagement : Définir des zones interdites (pelouse, parterre, hors limites
Certaines balises sont placées dans ces zones
- ★ Support : plan

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Site : cour, terrain de sports avec des zones interdites (pelouse, parterre, bac à sable,...)
- ★ Aménagement : Des plots dispersés sur le site dont certains dans les zones interdites
Sous chaque plot des trésors différents
- ★ Consignes : Ramasser le plus possible de trésors différents sans sortir des zones autorisées
- ★ Support : Photo ou plan figuratif

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Visualiser (verbaliser si nécessaire) après les avoir repérées sur la carte, les limites sécuritaires
- ★ Ne pas se laisser tenter par des balises accessibles facilement mais situées hors limites : une consigne de sécurité ne se transgresse pas ; elle prime sur toutes les autres consignes

COMPÉTENCES VISÉES :

Respecter les limites

Suivre une ligne directrice

Les lignes directrices

TOUS NIVEAUX	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : Adapté au niveau de pratique <u>Aménagement</u> : Zone d'action entourée de limites facilement identifiables Un poste aux extrémités de chaque ligne directrice Un parcours jalonné entre chaque poste et le point de départ <u>Organisation pédagogique</u> : Par équipes de 3 <u>Matériel</u> : Fiches résultats équipes Une carte par équipe	Retrouver une balise en suivant une ligne directrice atteinte en faisant un saut <u>Déroulement</u> : <u>Temps 1</u> : Observer la carte. Repérer la direction de la ligne directrice <u>Temps 2</u> : Rejoindre la ligne directrice en faisant un saut (déplacement sans suivre de lignes, à travers une zone, par alignement) <u>Temps 3</u> : Retrouver la balise en suivant la ligne directrice <u>Temps 4</u> : Revenir au point de départ en suivant le parcours jalonné Recommencer avec une autre ligne

Pour adapter

Niveau CONFIRMÉS

- ★ Site : milieu moins connu : parc, bois...
- ★ Aménagement : lignes directrices naturelles (allée, ruisseau, chemin, route...)
- ★ Support : carte d'orientation sur laquelle sont surlignées les lignes directrices à atteindre
- ★ Relance : Choisir des limites moins facilement identifiables (ligne balisée, sentier...)

Niveau APPRENTIS

- ★ Site : milieu vaste (parc, terrain de sports...)
- ★ Aménagement : lignes directrices facilement identifiables (allée, clôture, tracés...)
- ★ Support : plan sur lequel sont surlignées les lignes directrices à atteindre

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Site : cour, terrain de sports
- ★ Consigne : L'adulte désigne oralement la ligne directrice : par exemple : « la balise se trouve le long de la clôture qui sépare la cour de l'école maternelle de notre école »

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Piloter la carte, le plan pour visualiser le sens du déplacement
- ★ Si l'itinéraire pour atteindre la ligne traverse des éléments facilement identifiables, les mémoriser : la ligne à atteindre est le troisième sentier rencontré
- ★ Se déplacer en ligne droite par alignement (voir situation la chenille p57) en restant vigilant aux éléments rencontrés
- ★ Suivre la ligne en étant vigilant (rester concentré) pour ne pas rater la balise

COMPÉTENCES VISÉES :

Respecter les horaires

Choisir son itinéraire en fonction du temps restant

Retour à l'heure

TOUS NIVEAUX	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site</u> : Adapté au niveau de pratique <u>Aménagement</u> : Un point de départ commun <u>Organisation pédagogique</u> : Par équipes de 3 Équipes jumelées <u>Matériel</u> : Une balise par équipe Une carte par équipe <u>Durée du jeu</u> : 5 minutes Signal sonore de fin de jeu (coup de sifflet, corne de brume...)	Être l'équipe qui a placé sa balise le plus loin sans dépasser le temps limite <u>Déroulement</u> : <u>Temps 1</u> : Chaque équipe choisit un élément remarquable sur lequel elle pense avoir le temps de déposer sa balise et de revenir au point de départ dans le temps imparti. Le tracer sur la carte <u>Temps 2</u> : Aller poser sa balise et revenir au point de départ. Si l'équipe arrive en retard, sa balise ne sera pas comptabilisée <u>Temps 3</u> : Valider la pose par l'équipe jumelle et comparer l'éloignement des balises des 2 équipes (mesurage sur la carte) Recommencer plusieurs fois

Pour adapter

Niveau CONFIRMÉS

- ★ Site : milieu moins connu : parc, bois...
- ★ Support : carte d'orientation
- ★ Valoriser les niveaux de réussite :
 - Balise correctement posée, la plus éloignée : 10 pts
 - Balise correctement posée : 5 pts
 - Retour à l'heure sans avoir posé sa balise correctement : 2 pts
 - Retour en retard (balise posée ou non) : 0 point

Niveau APPRENTIS

- ★ Site : milieu vaste (parc, terrain de sports...)
- ★ Support : plan
- ★ Valoriser les niveaux de réussite :
 - Balise correctement posée, la plus éloignée : 10 pts
 - Balise correctement posée : 5 pts
 - Retour à l'heure sans avoir posé sa balise correctement : 2 pts
 - Retour en retard (balise posée ou non) : 0 point

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Évaluer la distance qu'il est possible de parcourir en tenant compte des difficultés du terrain (pente, longueur, nature du terrain...)
- ★ Ne pas oublier le temps nécessaire à la pose de la balise et au retour
- ★ Tenir compte des erreurs des poses précédentes pour améliorer la performance

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Site : cour, terrain de sports
- ★ Consigne : aller poser son trésor le plus loin possible
- Revenir avant la fin du sablier

COMPÉTENCES VISÉES :

Respecter les horaires

Choisir son itinéraire en fonction du temps restant

Course au score temps limite

TOUS NIVEAUX	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Adapté au niveau de pratique <u>Aménagement :</u> Un parcours de plusieurs postes de valeurs différentes en fonction de leur niveau de difficulté (éloignement, difficulté d'identification...) - Des postes faciles valant 10 points : peu éloignés situés sur des éléments remarquables facilement identifiables - Des postes moyennement difficiles valant 20 points: un peu plus éloignés et/ou sur des éléments remarquables plus difficilement identifiables - Des postes difficiles valant 50 points : éloigné et sur un élément difficilement identifiable <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipes de 3 Équipes jumelées : une équipe de chercheurs avec une équipe de chronométreurs	Être l'équipe qui réalise le score le plus élevé Temps limite Poinçonner sa fiche de route à chaque balise trouvée Ne pas sortir de la zone Rester groupés en permanence <u>Déroulement :</u> <u>Temps 1 :</u> Réaliser la course au score dans le temps imparti <u>Temps 2 :</u> Valider les résultats en pénalisant les équipes dépassant le temps limite Recommencer avec d'autres balises

Pour adapter

Niveau CONFIRMÉS

- ★ Site : milieu moins connu : parc, bois...
- ★ Support : carte avec les postes de couleurs différentes suivant leur valeur
- ★ Temps limite : 5 minutes
- ★ Matériel : Fiches résultats équipes - Une montre ou chronomètre par équipe

Niveau APPRENTIS

- ★ Site : milieu vaste (parc, terrain de sports...)
- ★ Support : plan avec les postes de couleurs différentes suivant leur valeur
- ★ Temps limite : 5 minutes
- ★ Matériel : Fiches résultats équipes - Une montre ou chronomètre par équipe

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Site : cour, terrain de sports
- ★ Support : Planche photos : une photo par poste. Les postes sont codés de couleurs différentes suivant leur valeur
- ★ Temps limite : le temps du sablier (2 minutes)
- ★ Matériel : Fiches résultats équipes - Un sablier

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Visualiser (verbaliser si nécessaire) après les avoir repérées sur la carte, les limites sécuritaires
- ★ Ne pas se laisser tenter par des balises accessibles facilement mais situées hors limites : une consigne de sécurité ne se transgresse pas ; elle prime sur toutes les autres consignes

COMPÉTENCES VISÉES :

Savoir renoncer

Les vraies, les fausses et les manquantes

TOUS NIVEAUX	DISPOSITIF	CONSIGNES
	<u>Site :</u> Adapté au niveau de pratique <u>Aménagement :</u> Un parcours étoile de plusieurs postes Certains postes sont matérialisés par des balises vraies (correctement posées), d'autres par des balises fausses (posées avec légère erreur). Certains postes ne sont pas balisés <u>Organisation pédagogique :</u> Par équipes de 3 <u>Matériel :</u> Fiches résultats équipes	Être l'équipe qui réalise le score le plus élevé Temps limite 15 minutes Ne pas sortir de la zone Rester groupés en permanence <u>Déroulement :</u> <u>Temps 1 :</u> Rechercher le poste <u>Temps 2 :</u> Si la balise est vraie, poinçonner sa fiche de route et revenir au point de départ pour validation Si la balise est fausse ou manquante, revenir au point de départ pour validation <u>Temps 3 :</u> Rechercher un nouveau poste Toute balise reconnue avec exactitude comme vraie, fausse ou manquante vaut 10 points Toute erreur est pénalisée

Pour adapter

Niveau CONFIRMÉS

- ★ Site : milieu moins connu : parc, bois...
- ★ Support : carte

Niveau APPRENTIS

- ★ Site : milieu vaste (parc, terrain de sports...)
- ★ Support : plan

Niveau DÉBUTANTS

- ★ Site : cour, terrain de sports avec des zones interdites (pelouse, parterre, bac à sable,...)
- ★ Support : photo d'ensemble ou plan figuratif

Éléments à faire émerger avec les élèves

- ★ Vérifier si le poste trouvé est le bon en prenant au moins 2 repères
- ★ Si la balise semble fausse ou manquante, identifier le lieu exact où elle aurait dû être posée
- ★ Ne pas chercher trop longtemps une balise que l'on ne trouve pas, elle peut être manquante ou fausse

DIFFÉRENTS SUPPORTS

Les photos



Photo d'ensemble
Photo sur laquelle plusieurs éléments remarquables sont visibles sur des plans différents



Photo figurative
Photo prise en plongée (photographe en position surélevée) permet d'utiliser un espace « pauvre » en éléments remarquables en l'aménageant avec des cônes, cerceaux...

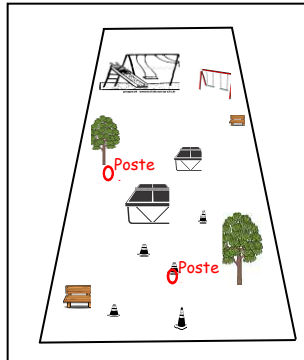


Photo de détail ou zoomée
Photo ne représentant qu'une partie d'un élément remarquable, identifiable de par son unicité ou à l'aide de détails extérieurs

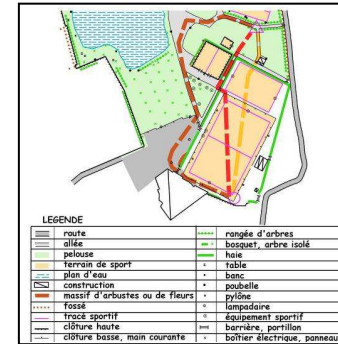


Le second plan
Photo sur laquelle les éléments remarquables utilisés se trouvent en arrière-plan

Les plans

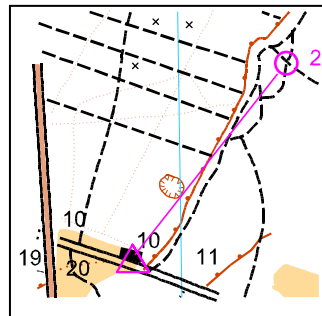


Plan figuratif
Plan sur lequel les éléments remarquables sont représentés à l'aide de dessins ou pictos
Ces plans respectent la disposition des éléments les uns par rapport aux autres



Plan d'orientation
Plan sur lequel les éléments remarquables sont représentés à l'aide de symboles, proches des symboles d'une carte d'orientation
Ces plans sont légendés

Les cartes



Carte d'orientation
Carte dont la symbolisation respecte les normes de course d'orientation
Elle peut comprendre des informations liées au relief, à la végétation, à l'hydrographie, aux éléments linéaires, aux éléments ponctuels naturels ou aménagés
Elle est légendée
Elle existe à différentes échelles

DIFFÉRENTS PARCOURS

Parcours collectif : parcours réalisé en grand groupe, voire en classe entière accompagné ou guidé par un adulte

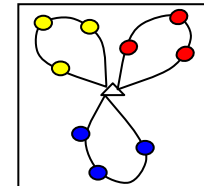
Ce type d'organisation peut être utilisé pour valider collectivement les résultats des élèves et les procédures utilisées (pour faire émerger collectivement les éléments permettant de réussir une situation)

Parcours jalonné : parcours (types fil d'Ariane ou jeu de piste) utilisé pour les situations à guidage direct, ne nécessitant pas l'utilisation d'un support papier par les élèves

Parcours étoile : parcours utilisé pour la recherche de plusieurs postes avec retour au point de départ central entre chaque poste. Ce type de parcours permet à l'enseignant de répartir les élèves simultanément sur la recherche de postes différents

Parcours en circuit : parcours en boucle dont le point de départ est aussi le point d'arrivée. Les postes sont ordonnés. Ce type de parcours permet à l'enseignant de faire partir simultanément les élèves dans les deux sens

Parcours pétale : parcours à plusieurs circuits avec point de départ commun central



Parcours surligné : parcours utilisé pour imposer un itinéraire

Course au score : parcours dont les postes à rechercher ont des valeurs différentes en fonction de leur niveau de difficulté. Dans ce type de parcours, le choix des postes est stratégique

GLOSSAIRE

Connecteurs spatiaux : sous, entre, près de, à droite, derrière...

Parcours, itinéraire, cheminement : un **parcours** d'orientation est défini par un point de départ et un ou plusieurs postes à rejoindre. Un **itinéraire** est le cheminement à suivre d'un point à un autre ; il peut être tracé (parcours surligné) ou seulement visualisé. Un **cheminement** est l'action réalisée par le chercheur.

Élément remarquable : élément ponctuel identifiable sur le support papier et sur le terrain

Poste : emplacement balisé près d'un élément remarquable. Un poste est représenté sur le support papier par un cercle centré sur cet élément remarquable

Balise, trésor : repère matérialisant sur le terrain le poste recherché. Les balises peuvent être de natures différentes : balises d'orientation, cônes, plaques de couleur. Veiller à adapter le type de balise (taille, couleur) au niveau des élèves

Jalons : repères visuels espacés permettant de suivre un itinéraire

Poinçon, pince : outil à pointes permettant le contrôle de passage à un poste

Zone d'évolution : espace dans lequel sont situés tous les postes. Cette zone doit avoir des limites extérieures facilement identifiées

Lignes sécuritaires : limites facilement identifiées ne devant pas être dépassées par les élèves

Traceur/poseur/chercheur : le **traceur** choisit les postes, éventuellement l'itinéraire à suivre s'il est imposé.

Le **poseur** installe les balises sur le terrain. Le **chercheur** se déplace pour trouver les postes

Balise vraie, fausse, manquante : Une **balise vraie** est une balise dont la position est exacte. Une **balise fausse** est une balise située sur un emplacement inexact, souvent proche d'une balise exacte ; ce type de balise est utilisé pour éliminer une recherche au hasard. Une **balise manquante** est une balise qui n'a pas été posée volontairement. Quand un traceur décide d'incorporer à son parcours une **balise fausse** ou une **balise manquante**, les chercheurs doivent être informés de la présence éventuelle de ce type de balises sur le parcours

Faire le point : au cours d'un déplacement, s'arrêter pour situer sur la carte sa position exacte. Pour ce faire, prendre au moins 2 repères (éléments remarquables)

Piloter un plan, une carte : orienter sa carte en faisant la relation avec le terrain

Fiche de route : fiche élève (ou équipe d'élèves) utilisée pour prouver le passage au(x) poste(s)

BIBLIOGRAPHIE

- Programmes d'enseignement de l'école primaire
- ÉduSarthe Activités d'orientation
- Revues EPS1
- Comptes rendus de stages et animations pédagogiques-équipe EPS de la Sarthe
- A l'école de l'éducation physique- CRDP des Pays de la Loire
- Sites EPS des autres académies

Fiche de situation

COMPÉTENCES VISÉES :

	DISPOSITIF	CONSIGNES
NIVEAU APPRENTIS		
		<u>Déroulement :</u>

Pour adapter

Niveau DÉBUTANTS

Niveau APPRENTIS

Niveau CONFIRMÉS

Éléments à faire émerger avec les élèves

★

FICHE DE ROUTE ÉLÈVES

NOMS PRÉNOMS	Heure d'arrivée	
	Heure de départ	
	Temps du parcours	
	HEURE LIMITE DE RETOUR	

BALISES				
Poinçon/Symbole	Poste numéro		Poste numéro	Poinçon/Symbole
	1		7	
	2		8	
	3		9	
	4		10	
	5		11	
	6		12	
			Nombre de postes	

FICHE DE ROTATION ENSEIGNANT

Trame permettant de pointer le passage des équipes

ÉQUIPE N°	SITUATION :																		Symboles Réponses
	POSTE 1	POSTE 2	POSTE 3	POSTE 4	POSTE 5	POSTE 6	POSTE 7	POSTE 8	POSTE 9	POSTE 10	POSTE 11	POSTE 12	POSTE 13	POSTE 14	POSTE 15	POSTE 16	POSTE 17	POSTE 18	
																			
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			