

F. DELAY GOYET CPC EPS MEYZIEU DECINES
Avec le travail de l'équipe Départementale EPS 69

Jeux d'orientation au cycle 2

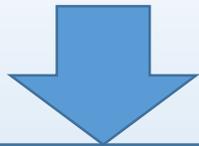
CA2 :« adapter ses déplacements à des environnements variés »

Objectifs de la formation

- 1- Comprendre **les objectifs** visés lors d'un module d'apprentissage (adapter ses déplacements, structurer l'espace, langage)
- 2- S'appropriier **des situations, des ressources** à mettre en œuvre lors d'un module d'apprentissage

Définition de l'activité C.O.

L'activité de référence



C'est une course individuelle, en terrain varié, inconnu, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, mais par des cheminement de son choix, en se servant d'une carte et d'une boussole

Les jeux d'orientation à l'école...



Il s'agit de permettre à l'élève de se déplacer dans un espace plus ou moins connu (dans et hors école) pour y trouver des balises, positionnées au préalable par autrui, à l'aide d'un document support.

Quelques mots clés et un enjeu

Se déplacer dans un environnement

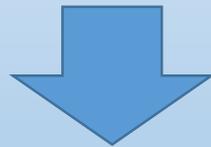
Chercher

Prendre des repères dans l'environnement

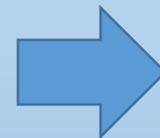
S'aider d'une carte, d'une photo, d'une indication

Mémoriser un chemin, un lieu

Coopérer

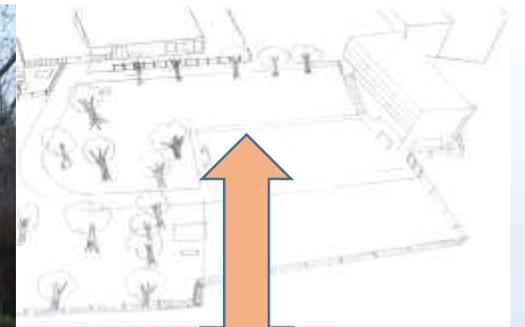
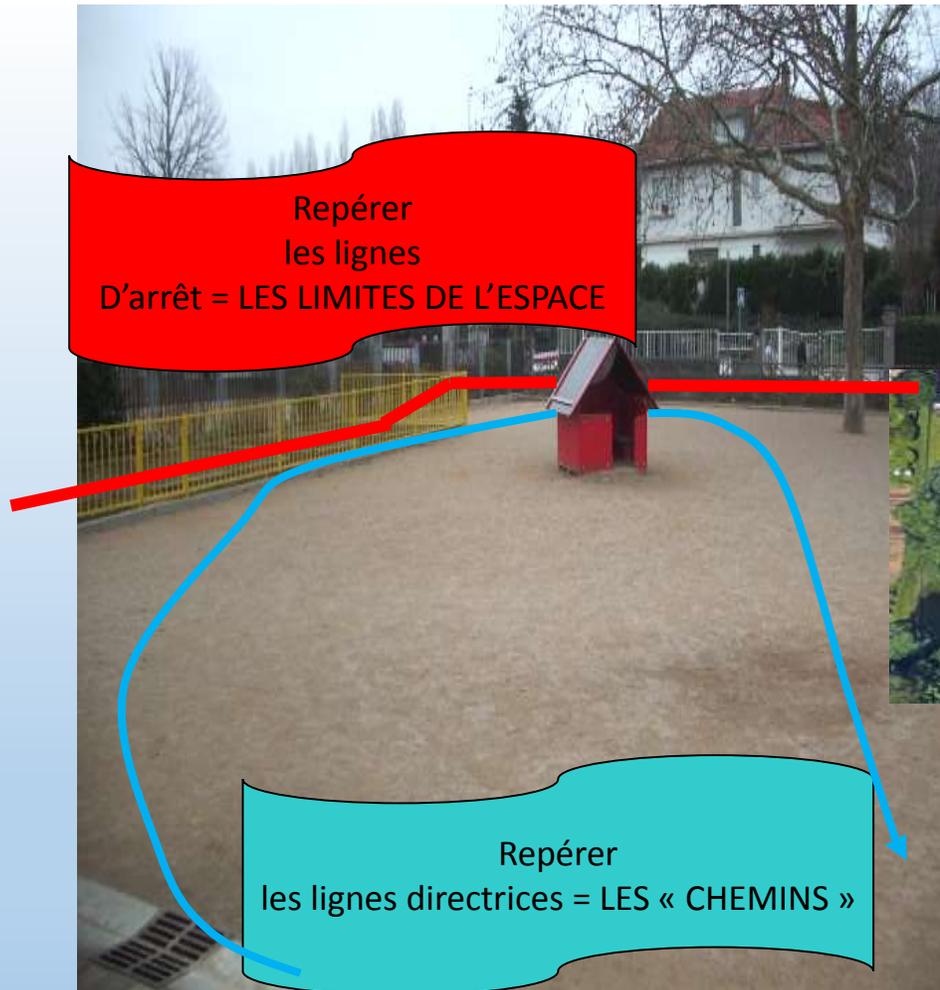
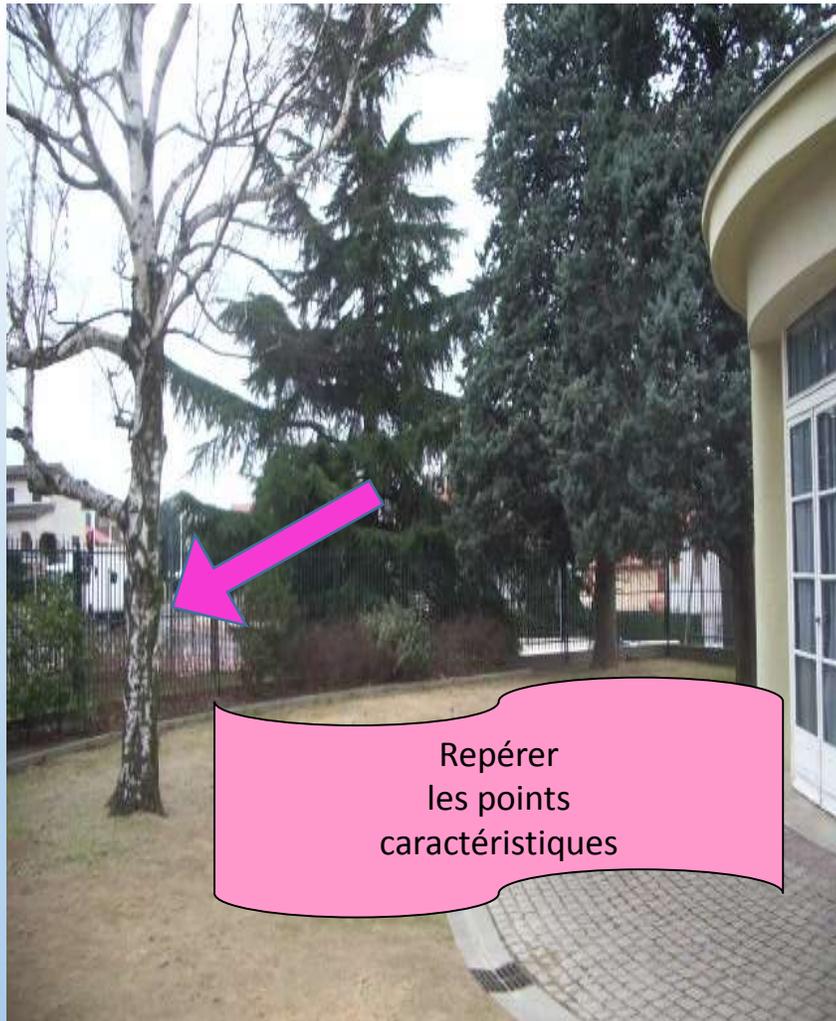


L'orientation, ce n'est pas donner un chemin, mais construire des repères pour permettre à l'élève de **structurer et s'approprier l'espace**.



Un élément essentiel du développement de l'enfant (schéma corporel)

S'orienter : 4 principes fondamentaux



1 enjeu, 2 compétences imbriquées

EPS :

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS VARIES

- « Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé ».

ENJEU : S'APPROPRIER L'ESPACE

QUESTIONNER LE MONDE :

SE SITUER DANS L'ESPACE

- « Se repérer dans l'espace et le représenter ».

Adapter ses déplacements...

★ Compétence travaillée :

Adapter ses déplacements à des environnements variés

★ Attendus de fin de cycle 2:

- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.



Connaissances et compétences

- **Transformer sa motricité** spontanée pour maîtriser les actions motrices.
- **S'engager sans appréhension** pour se déplacer dans différents environnements.
- **Lire le milieu** et adapter ses déplacements à ses contraintes.
- Respecter les règles essentielles de **sécurité**.
- Reconnaître une situation à **risque**.

Se situer dans l'espace

Académie
LYON

★ Compétence travaillée :

Se situer dans l'espace

★ Attendus de fin de cycle 2:

- Se repérer dans l'espace et le représenter.
- Situer un lieu sur une carte, sur un globe, ou sur un écran informatique

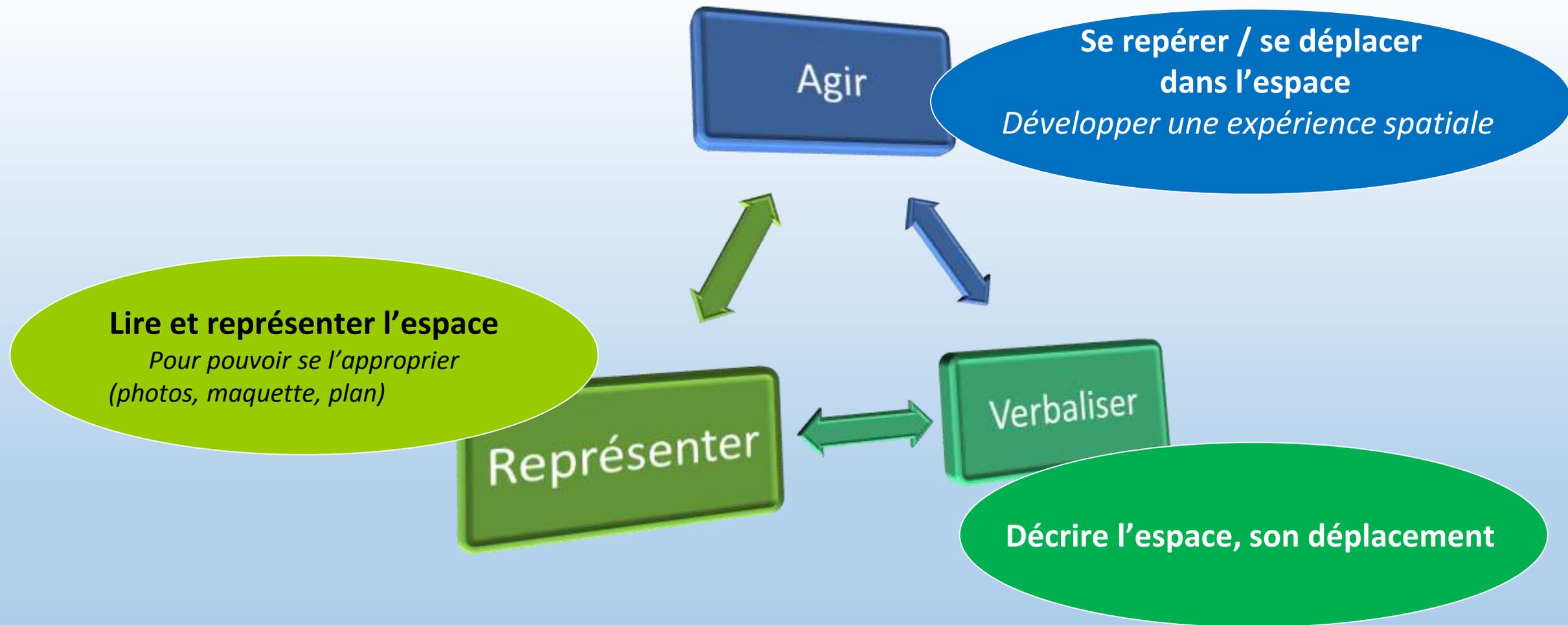


Connaissances et compétences

- Se repérer dans son environnement proche.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- **Vocabulaire** permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...).
- **Vocabulaire** permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite / à gauche, monter, descendre...).
- Produire des **représentations** des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).
- Quelques **modes de représentation** de l'espace.
- **Lire** des plans, se repérer sur des cartes.
- Éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende.

Pour s'approprier l'espace il faut...

Académie
LYON



Evolution du rapport à l'espace

ESPACE TOPOLOGIQUE

L'enfant agit dans l'espace. Il relie des points connus caractéristiques entre eux.

« Je sais aller chercher une (puis plusieurs) balise à partir d'une photo, dans un espace connu »

Notion de **parcours entre la base et la balise, enchaîner 2-3 balises**

Langage : « Je sais expliquer comment j'y suis allé »: Prépositions de lieu (à côté, après, dessous, sur...)

Support : photos plan large avec la balise et la base d'orientation

ESPACE PROJECTIF

L'enfant peut « s'extraire » de l'espace pour se situer dans une vue perspective

« Je sais aller chercher une/plusieurs balises positionnées sur une vue 3D ou une perspective »

Langage : « Je sais expliquer comment y aller, avant la recherche »

Supports : vue 3d, perspective, maquette

Espace inconnu

ESPACE EUCLIDIEN

L'enfant peut « s'extraire » de l'espace pour se situer dans une représentation symbolisée de l'espace (plan)

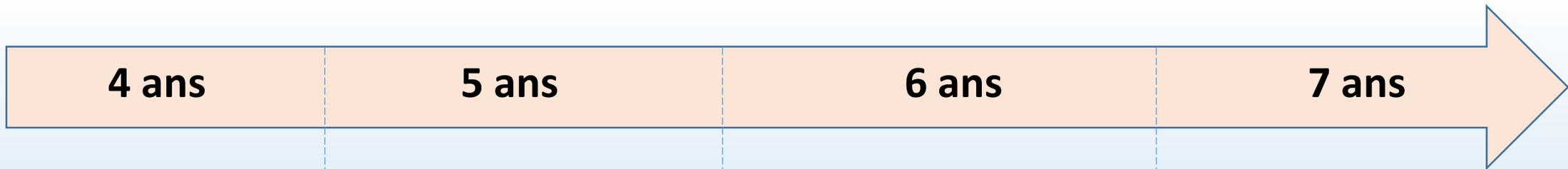
« Je sais aller chercher une/plusieurs balises positionnées sur un plan simplifié ou une vue aérienne »

Langage : « Je sais expliquer comment je vais y aller avant de partir »

Supports : plan simplifié, vue aérienne

Espace inconnu

Evolution du rapport à l'espace



ESPACE
TOPOLOGIQUE



ESPACE
PROJECTIF



ESPACE
EUCLIDIEN



- Une construction lente chez l'enfant
- Des aller-retours nécessaires entre les 4
niveaux de représentations de l'espace

Espace : quels repères ?

Base d'orientation :

Élément remarquable, que l'on peut perdre de vue, d'où l'on part et où on revient facilement.

Limites :

Repérées sur le terrain avec les élèves, et ne doivent pas être franchies.

Point caractéristique :

facilement identifiable dans le réel et sur le représenté par un codage

Lignes directrices :

chemin, route

Direction :

Utilisation du représenté pour repérer où je suis et où vais aller (m'orienter)

Pour inciter les élèves à **ne pas chercher les balises au hasard** il faut donc :

- Placer les balises sur des **points caractéristiques**
- Placer certaines balises **proches** les unes des autres
- Inciter/ permettre aux élèves de **verbaliser** (où est cachée/posée la balise) pour mieux **mémoriser**
- **Changer régulièrement le code** des balises
- En gardant les mêmes balises **faire évoluer les représentés** (photos, plans cartes)
- **Faire aussi poser puis localiser** pour un autre groupe, et pas seulement chercher des balises
- **Garder** la même base d'orientation, les mêmes balises, le même représenté, le même espace pendant plusieurs séances, **avant d'en changer**



Attendu de fin de cycle :

Pratiquer les formes de discours attendues – notamment raconter, **décrire**, **expliquer** – dans des situations où les attentes sont explicites [...]

Compétences travaillées :

- Oral : Participer à des échanges dans des situations diverses
- Lexique : Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire



- **Aller chercher un objet avec des indications orales**
- **Dire où on a trouvé l'objet**
- **Dire où on a caché l'objet**
- **Dire quel chemin on a pris**

Objectifs des modules

L'élève est capable de :

(Un exemple donné à titre indicatif)

CP

- Appliquer les routines de sécurité et de fonctionnement
- A 2, rapporter un ou plusieurs objets, en s'aidant d'un 1^{er} représenté (photo $\frac{3}{4}$, plan simplifié...) : course en étoile

CE1

- Appliquer les routines de sécurité et de fonctionnement
- A 2, rapporter plusieurs objets, sans revenir à la base, en s'aidant d'un représenté (photo aérienne, plan simplifié...) : mini circuit

CE2

- Appliquer les routines de sécurité et de fonctionnement
- A 2 se repérer et se déplacer de manière efficace dans un environnement inconnu, avec un plan, pour trouver des balises : course au score

Quels objectifs ?

Identifier et utiliser
des points
caractéristiques

Suivre puis
construire un chemin

Opérer la relation
entre l'espace et un
codage plus
complexe

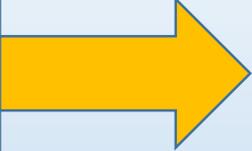
- Plus facile
- Séances de découverte
- Quand on change de lieu

- Plus difficile
- Vers la fin du module

NB: il faut travailler **tous ces objectifs** durant le module

Quels objectifs ?

Identifier et utiliser
des points
caractéristiques



- **Aller poser** un objet sur un point caractéristique, puis revenir à la base et de décrire son emplacement, le chemin pour s'y rendre
- **Aller chercher** un objet situé à un point caractéristique
- **Enchaîner** 2 ou 3 points successifs, sans revenir au point de départ, selon un ordre imposé ou non.
- **Variables** : identification des points caractéristiques (photos micros ou macros, photo avec mise en relation, éléments situés sur un plan), forme de groupement : par demi classe, par deux...

SITUATIONS



« Le parcours photo »

« Les messages »

« Je pose tu trouves »

Quels objectifs ?

Suivre puis
construire un
chemin

- **Les points de départ et d'arrivée** seront matérialisés.
- Suivre un chemin matérialisé avec le maître. Au fil de ce chemin, repérer des **éléments caractéristiques**. **Refaire le chemin** sans la présence de l'enseignant.
- **L'accompagnement verbal** est essentiel pour conduire les élèves à nommer ce qui les entoure.
- **Variables** : longueur du chemin, connaissance et dimensions de l'espace.
- **Plusieurs chemins** : départ d'un **même point**; plusieurs chemins sont installés, repérés par leur couleur; **Suivre le chemin** désigné par l'enseignant et ramener une preuve de son passage.

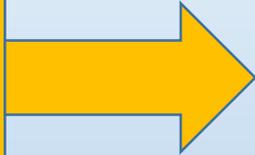
SITUATIONS

« Les circuits de couleur »

« Le mini circuit »

Quels objectifs ?

Opérer la relation
entre l'espace et un
codage plus
complexe



- Nécessite au préalable un travail **de lecture/construction de « carte »**. La carte est un dessin de l'espace travaillé obtenu d'après photo panoramique de cet espace.
- La lecture de carte suppose de pouvoir « **s'extraire** » de l'espace. C'est rarement possible avant la fin de cycle 2.
- Passage par **la maquette** intéressant : vue 3D aérienne



« Le mini circuit »
« Le parcours étoile »

Quel matériel ?



Une série de représentés des espaces travaillés :

- Photos plan large prises depuis la base d'orientation
- Photos plan serré des points caractéristiques
- Photos sans ou avec un objet à aller chercher
- Photos aériennes, plans, cartes



Un sifflet

Pour signifier la fin du jeu



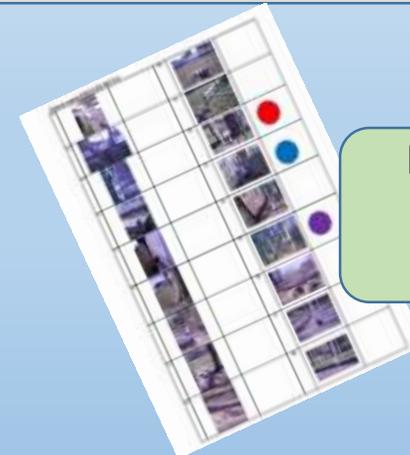
Des objets balises :

Balles de tennis avec un dessin facile à reproduire, barquettes avec des objets identiques à ramener, objets de la classe, fanions de couleurs, peluches, brins de laine, pinces à linge, petits cônes...



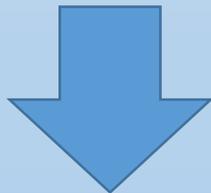
Des objets pour délimiter l'espace :

Cônes orange, rubalise... pour matérialiser les limites de l'espace (sécurité)

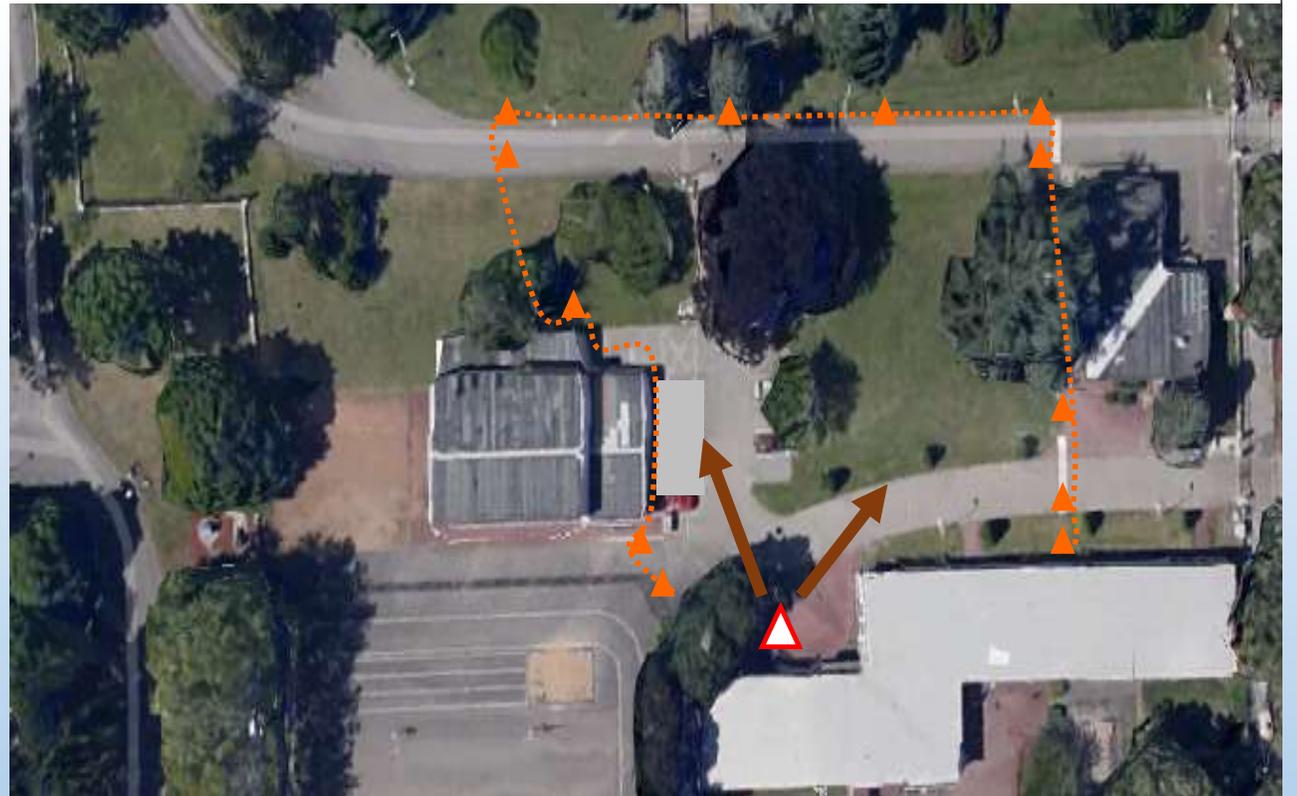


Des feuilles de route simples : preuve du passage

- Un espace **clos (si possible)** et **délimité, reconnu** avec les élèves
- Une **base d'orientation** fixe et visible de tous les endroits du lieu
- Un **signal sonore** pour indiquer le retour à la base d'orientation.
- Des **règles d'or** connues des élèves
- Dans un lieu ouvert, travail **par deux**



La sécurité **se construit** lors des premières séances



Limites du terrain



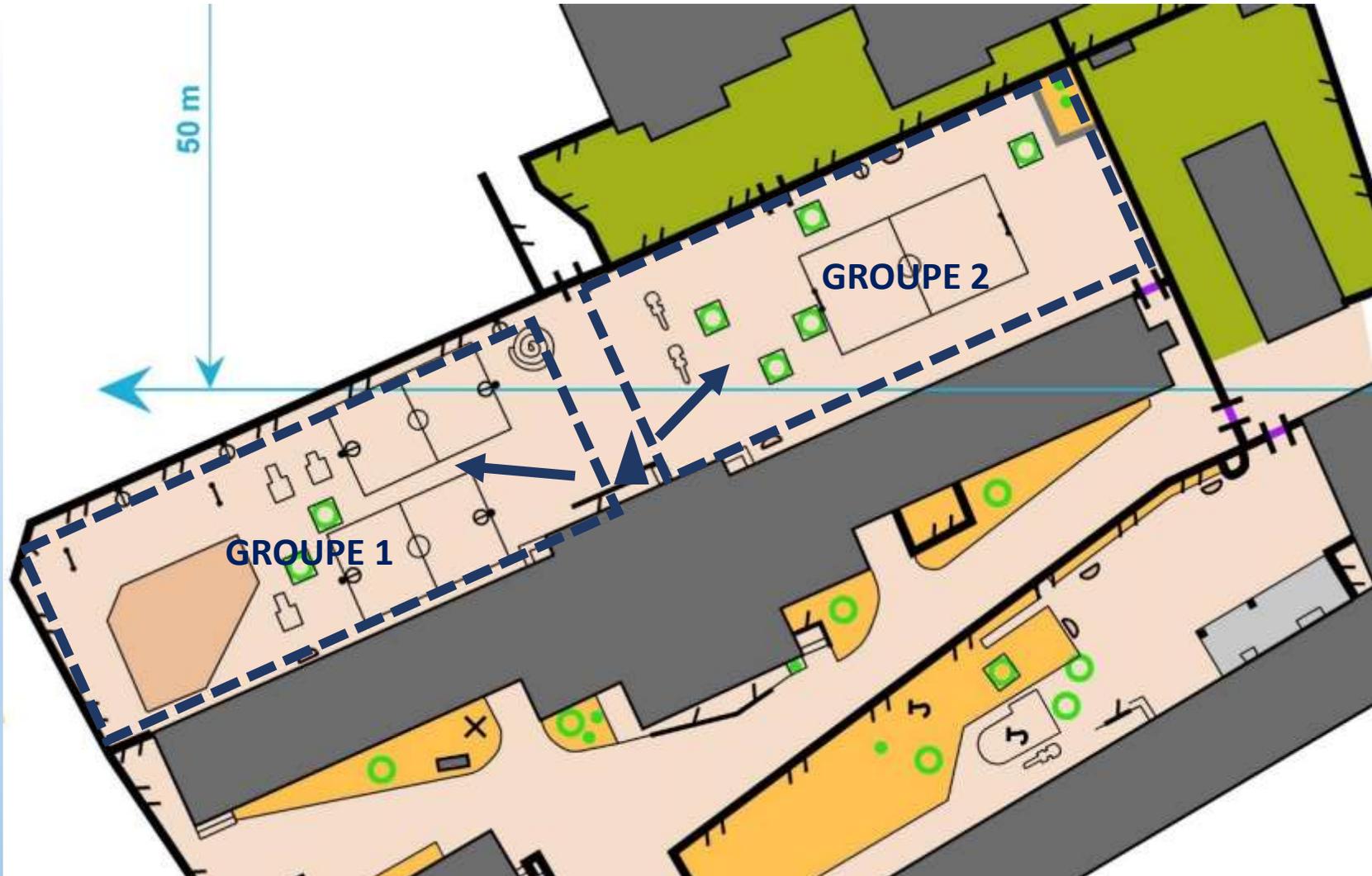
Base d'orientation

Dispositif : la base d'orientation



1^{er} cas : une base
d'orientation, un seul
espace

Dispositif : la base d'orientation



2^{ème} cas : une base d'orientation, 2 espaces, 2 groupes

NB : ou 3 selon la taille de l'espace

Dispositif : la base d'orientation



3^{ème} cas : une base d'orientation à un autre endroit

Dispositif : balises et circuits



- Les élèves posent ou vont chercher des **balises**.

NB: Il faut un certain nombre de balises pour éviter une mémorisation « par cœur »; il faut poser certaines balises proches les unes des autres pour vérifier que les élèves se repèrent bien sur les supports

- Les élèves suivent ou construisent des **circuits**

(balisés, représentés sur un support ou mémorisés après passage avec le maître)

Les représentations de l'espace



Photo plan serré



Photo plan large vue depuis la base



Maquette

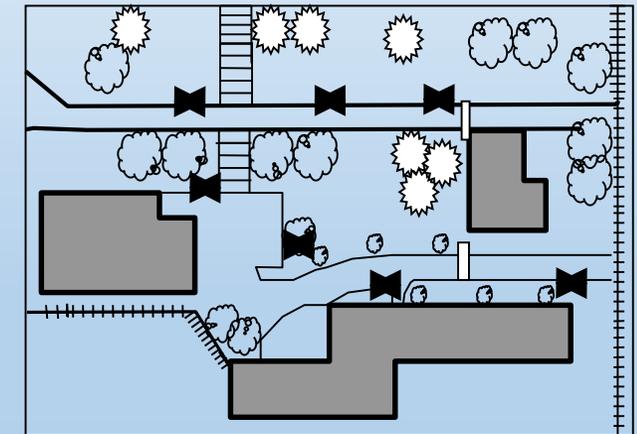


Photo perspective cavalière

Dessin perspective cavalière



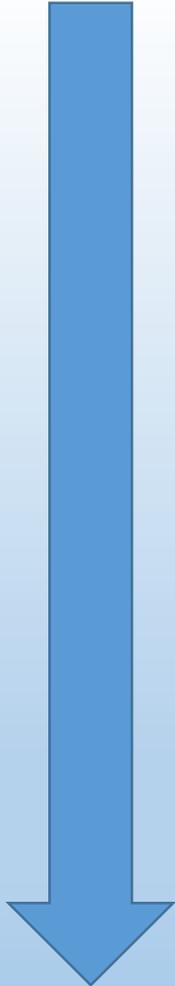
Photo aérienne



Plan

Représenter l'espace d'action

FACILE



DIFFICILE

- Photo en plan serré
- Photo plan large
- Maquette
- Photo en perspective cavalière
- Dessin en perspective cavalière
- Photo aérienne
- Plan
- Carte

Faire des ALLERS
RETOURS entre la
réalité, et les
différents supports, et
les supports entre eux

Exemples : je fais un chemin puis je le trace sur le plan, la maquette; je suis un chemin tracé sur le plan, la maquette; je place un point caractéristique sur le plan d'après une photo...

De l'espace réel à l'espace représenté

Académie
LYON

ESPACE REEL

vision paysagère très
« affective »

ESPACE REPRESENTE

vision de l'espace,
abstraite, du dessus
et objective

- **Mémoriser** les principaux objets repères (points caractéristiques)

- Les **organiser** en un schéma mental cohérent avec la réalité

- Concevoir une **réduction proportionnée** de ces objets de leur **organisation**

- Concevoir un **codage abstrait** de ces objets repères

De la maquette au plan



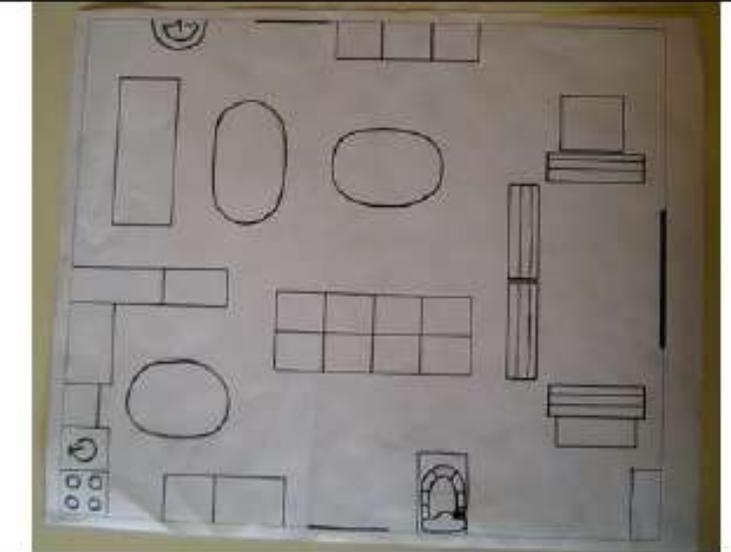
1. Maquette de la classe



2. Photo prise de dessus et projetée



3. Collage de formes



4. Dessin du plan

<http://eduscol.education.fr/ci100805/ressources-questionner-l-espace-et-le-temps.html#lien0>

Module Cycle 2

DECOUVERTE (3-4 séances)	STRUCTURATION (au moins 5 séances)	REINVESTISSEMENT (au moins 3-4 séances)
<p><i>Dans la cour de l'école</i></p> <p><u>La chasse aux objets</u> <u>Les circuits de couleur</u> <u>Le parcours photos</u></p> <p>1 à 2 situations à choisir ci-dessus et à faire évoluer</p>	<p><i>Dans la cour de l'école</i></p> <p><u>Je pose tu trouves</u> <u>Le mini parcours</u></p> <p>2 situations à choisir et à faire évoluer</p>	<p><i>Dans un petit parc proche</i></p> <p><u>Parcours étoile</u> <u>Course au score</u></p>

Que fait-on varier?

L'ESPACE

- Cour maternelle
- Cour élémentaire
- Petit parc ou jardin
- Changer le point de départ (la base d'orientation)

LE GROUPEMENT

- Classe entière avec le maître
- Par équipe
- Par deux
- Seul

Un principe: faire **évoluer** les situations plutôt que d'en changer sans cesse

LES SUPPORTS

- Indications orales
- Photo plan serré/plan large
- Maquette
- Photo/dessin vue oblique
- Plan

LES BALISES

- Objet à rapporter/code à noter
- Lieu où sont cachées les balises
- Une /plusieurs balises en une fois, en suivant ou pas un circuit
- Poser, chercher



« La chasse aux objets »

Objectifs	Dispositif	Consignes/évolution de la tâche	Critères de réussite
<ul style="list-style-type: none">- Investir l'espace- Identifier et utiliser des points caractéristiques	Humain : collectif ou par groupes. Matériel : Des objets (de couleurs différentes si besoin).	<ul style="list-style-type: none">- Le maître a placé dans la surface de jeu (reconnue préalablement par la classe) une grande quantité d'objets variés, chacun rapporte le maximum d'objets au point de départ (1 objet à la fois).- Idem, mais la recherche se fait par groupe, on doit remplir la caisse qui correspond à son groupe.- On définit deux surfaces de jeu et 4 équipes : 2 équipes posent les objets qui correspondent à leur couleur dans la surface A, idem pour les autres équipes dans la surface B. On va chercher les objets de l'autre équipe.	Revenir au point de départ avec les objets à rechercher.
Tâche			
Ramener au point de départ des objets placés dans l'espace de jeu			
Exploitation	<ul style="list-style-type: none">- Faire formuler la notion de point caractéristique : " un élément particulier du terrain que l'on retrouve tout le temps ".- Faire la liste des points caractéristiques utilisés, les dessiner.- Sur une maquette/un plan, situer les points de départ des jeux, certains points caractéristiques		



« Les circuits de couleur »

Objectifs	Dispositif	Consignes/évolution de la tâche	Critères de réussite
<p>- Investir un espace nouveau à partir de circuits.</p> <p>- Identifier et utiliser des points caractéristiques</p>	<p>Humain : Plusieurs groupes (4).</p> <p>Matériel : De jalonnage (papier crépon, jalons). Des objets de couleurs différentes (autant que d'équipes).</p>	<p>- 4 groupes de couleur. Avec toute la classe on réalise un circuit jalonné ou non, pendant cette reconnaissance, chaque groupe pose 4 ou 5 objets correspondant à sa couleur. Chaque groupe repart sur le circuit récupérer les objets de son groupe (on peut le faire dans le même sens ou en sens inverse).</p> <p>- Sur 2 nouveaux circuits rouge/bleu, 2 équipes A1, A2, posent des objets sur le circuit rouge et idem sur le circuit bleu. L'équipe A1 cherche les objets de A2 sur un circuit puis sur l'autre et vice versa...</p>	<p>Revenir au point de départ avec les objets qui correspondent au groupe.</p> 
Tâche			
Refaire sans se tromper un parcours déjà réalisé.			
Exploitation	<ul style="list-style-type: none"> - Faire formuler la notion de point caractéristique : " un élément particulier du terrain que l'on retrouve tout le temps ". - Faire la liste des points caractéristiques des circuits, y associer les objets correspondant - Sur une maquette reconstruire les circuits, les identifier par des couleurs, des codes, situer le point de départ D . - Sur les circuits placer les points caractéristiques trouvés par des élèves (départ, croisement, arbres caractéristiques. - Après une exploration des circuits, les classer par difficulté (facile, difficile... très difficile). 		



« Le parcours photo »

Objectifs	Dispositif	Consignes/Evolution de la tâche	Critères de réussite
Repérer et savoir aller/revenir aux points caractéristiques.	Humain : Groupes de 2. Matériel : Photos des points caractéristiques. Un moyen de contrôle du passage au poste.	<ul style="list-style-type: none">- Par groupe de 2, une photo par groupe, se rendre à l'endroit de la photo, valider son passage (prendre un objet/un code preuve ou déposer une preuve de son passage), revenir au point de départ.- Idem, mais sur un circuit de 3 photos (ordre imposé, ordre libre).- Sur un circuit réalisé par l'ensemble de la classe, au retour chaque groupe se voit proposer une série de photos . Retenir celles qui font partie du parcours réalisé. Classer les photos dans l'ordre de leur découverte.- Sur un circuit précis (jalonné si besoin) avec 4 photos (dont 1 de fausse), on doit repérer la photo inexacte.	<ul style="list-style-type: none">- Revenir au point de départ avec le contrôle des postes à trouver.- Retrouver le bon ordre des photos.
Tâche			
Se rendre à l'endroit indiqué par la photo			
Exploitation	<ul style="list-style-type: none">- Par groupe parmi toutes les photos utilisées pendant le jeu, retrouver celles utilisées par le groupe.- Reclassez les photos d'un parcours dans l'ordre de découverte.- Replacer les photos d'un parcours sur la maquette de l'espace de jeu, dessiner le chemin pris pour se rendre d'une photo à l'autre		



Le parcours photo : évolution

Académie
LYON



- Photo plan large vue **depuis la base**

PUIS

- Photos plan large vue **depuis la balise**
- On peut **associer** photo aérienne et photos plan serré



- Oblige à se décentrer
- Mise en relation de 2 niveaux différents d'organisation et de représentation de l'espace



Le parcours photo : fiche de résultats

Académie
LYON

Fiche de contrôle PARCOURS PHOTOS

1			10		
2			11		
3			12		
4			13		
5			14		
6			15		
7			16		
8			17		
9			18		

- Ramener **un objet** trouvé sur place à côté de la balise (photo miniature, jeton...)
- Coller **une gommette** de couleur trouvée sur place à côté de la balise
- Recopier/mémoriser **un code**





« Je pose tu trouves »

Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes/Evolution de la tâche	Critères de réussite
Utiliser les notions de l'espace travaillées dans la situation « le circuit » pour aller placer un objet et aider à retrouver cet objet.	<p>- Pour chaque binôme A : aller placer un objet dans son secteur de jeu. Donner des informations pour que celui-ci retrouve l'objet.</p> <p>- Pour le binôme B : retrouver l'objet à l'aide des indications du binôme A.</p>	<p>Humain : Classe divisée en binômes, appariés par deux : chaque binôme A va poser un objet, le binôme B avec les indications de A va le rechercher.</p> <p>NB : L'espace de jeu est divisé en secteurs, sur chaque secteur plusieurs binômes peuvent travailler ensemble.</p> <p>Matériel : Des objets particuliers à aller placer, un objet par binôme.</p>	<p>1- Par binôme, on va placer un objet dans l'espace de jeu. On donne des informations orales pour l'autre binôme qui va rechercher l'objet.</p> <p>2- Idem mais on place la balise sur une photo aérienne, un plan, une carte. Pas d'indications orales.</p> <p>3- C'est le maître qui indique au binôme A où cacher la balise (à l'oral, sur une photo, un plan...); le binôme B va la chercher pour vérifier qu'elle a été posée au bon endroit.</p>	Trouver l'objet sans autre information que celles données par le binôme.
En classe	Parmi les mots de vocabulaire liés à l'espace, cocher ceux utilisés pendant le jeu. Que doit contenir une information structurée pour trouver un poste ? => la direction à partir du départ... un ou des éléments pour situer l'évolution sur cette direction, un élément caractéristique à proximité du poste, le nom du point caractéristique.			



« Le mini circuit »

Objectifs	Dispositif	Consignes/Evolution de la tâche	Critères de réussite
Confronter les élèves à un véritable jeu d'orientation.	Humain : Groupes de 2. Matériel : 1 carte/plan par binôme avec un circuit tracé (circuits de 3 à 5 postes numérotés ou non). Un moyen de contrôle du passage au poste (gommettes de couleurs, code à relever). 1 fiche de contrôle récapitulative des postes des circuits (maître).	1- On réalise le parcours surligné avec toute la classe chaque groupe ayant son représenté pour contrôler le parcours, on repère/pose les balises. 2- Par groupe de 2, à partir d'un circuit souligné sur un plan dessiné, trouver les 3 balises placées sur ce circuit (ordre imposé, ordre libre), valider son passage, revenir au point de départ quand on a trouvé tous les postes. <u>Variante :</u> - Nature du support : photo aérienne 3/4, plan simplifié. - Proposer des parcours de difficultés croissantes (longueur, nombre de postes, changement de directions, nature des postes). - Au besoin, on peut jalonner un parcours par des rubans.	Revenir au point de départ avec le contrôle des postes à trouver.
A partir d'un circuit souligné sur un représenté dessiné, trouver les 3 balises placées sur ce circuit			
En classe	- Sur la relation carte terrain à partir d'un représenté dessiné, surligner un cheminement, chaque groupe doit décrire ce qu'il verrait s'il se déplaçait sur ce parcours. - Décrire un cheminement de manière orale, les groupes doivent en faire un dessin sommaire.		



« Le parcours étoile »

Objectifs	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
<p>Utiliser des informations symbolisées sur un représenté pour se déplacer.</p> <p>Tâche</p> <p>Trouver une des balises indiquées sur la fiche</p>	<p>Humain : Groupes de 4 puis 2.</p> <p>Matériel : Une carte pour 2. Des balises codées placées à des points remarquables. Un moyen de contrôle du passage au poste (gommettes de couleurs, poinçons, crayon, objet à rapporter, code à relever).</p> <p>Espace : Connu mais vaste. 2 secteurs distincts au moins.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En classe chaque groupe (4 élèves), dans un des 2 secteurs de jeu, propose une balise facile et une difficile, donne une définition, la place sur le représenté. Le maître peut proposer un certain nombre de balises. - Sur le terrain chaque groupe de 4 installe ses balises dans son secteur. - Les balises installées, chaque binôme doit trouver le plus de balises possibles dans l'autre secteur. 1 pt/balise facile, 2 pts/balise difficile en pensant bien à revenir après chaque balise au point de départ pour le contrôle. <p>CP : dessin/photo en perspective cavalière, avec les balises situées à des points caractéristiques.</p> <p>CE1 : Photo aérienne ou plan simplifié</p> <p>CE2 : plan</p>	<p>Revenir au point de départ avec le code d'une balise.</p> 
En classe	<ul style="list-style-type: none"> - Faire formuler à partir de quels éléments se construit la notion de difficulté (distance, direction, chemins, éléments de l'espace...) - Bilan dans les groupes sur les résultats et les stratégies utilisées (balises faciles, balises difficiles... mixtes...) 		38



« La course au score »

Objectifs	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
<p>- Utiliser des informations symbolisées sur un représenté pour se déplacer.</p> <p>- Elaborer des stratégies efficaces pour ramener le plus de points possible</p>	<p>Humain : Groupes de 2.</p> <p>Matériel : Une carte pour 2 avec toutes les balises , + une fiche pour noter les codes. Des balises codées placées à des points remarquables. Un moyen de contrôle du passage au poste (code à relever). Pour l'enseignant : une carte contrôle avec toutes les balises et leur code.</p>	<p>Toutes les balises figurent sur la carte/le plan simplifié/la photo avec à leur côté leur valeur en points (1, 2, 5...) : ces valeurs dépendent de leur éloignement, de la facilité à identifier le point caractéristique...</p> <p>En un temps donné par l'enseignant, les élèves ont à ramener le plus de points possibles à l'aide des balises relevées. Ils peuvent revenir à chaque fois à la base ou enchaîner les balises, comme ils le veulent.</p> <p><u>Variante</u> : comme pour le parcours étoile, les balises peuvent être placées (sur le représenté) puis posées par les élèves eux mêmes (à préparer en classe).</p>	<p>Revenir au point de départ avec les codes des balises, le plus possible.</p>
<p>Tâche</p> <p>Marquer le plus de points en un temps donné</p>			
En classe	<ul style="list-style-type: none">• Travail sur les stratégies mises en œuvre en lien avec les capacités physiques des élèves.• Mise en lien entre pertinence de la lecture de carte et stratégie adoptée.		

- Des ressources sur la CO, les maquettes, les supports visuels :

<http://www.ac-grenoble.fr/eps1/spip.php?rubrique29>

- Le CD ROM « A la découverte du jeu d'orientation » :

<https://drive.google.com/open?id=13E5WrkqMyAbhkZ5qCZGgW0wLS61Pc6h>

Télécharger l'archive, la décompresser (clic droit puis « extraire vers CD ROM orientation »), puis ouvrir le dossier et double cliquer sur « index.htm »: Le CD Rom s'ouvre dans votre Firefox ou Explorer.

- EDUSCOL: séquence pour passer de l'espace réel au plan via la maquette au CP:

<http://eduscol.education.fr/cid100805/ressources-questionner-l-espace-et-le-temps.html#lien0>



Règles d'or

Ne pas dépasser les limites repérées ensemble

Ne pas se séparer

Ne pas suivre un inconnu

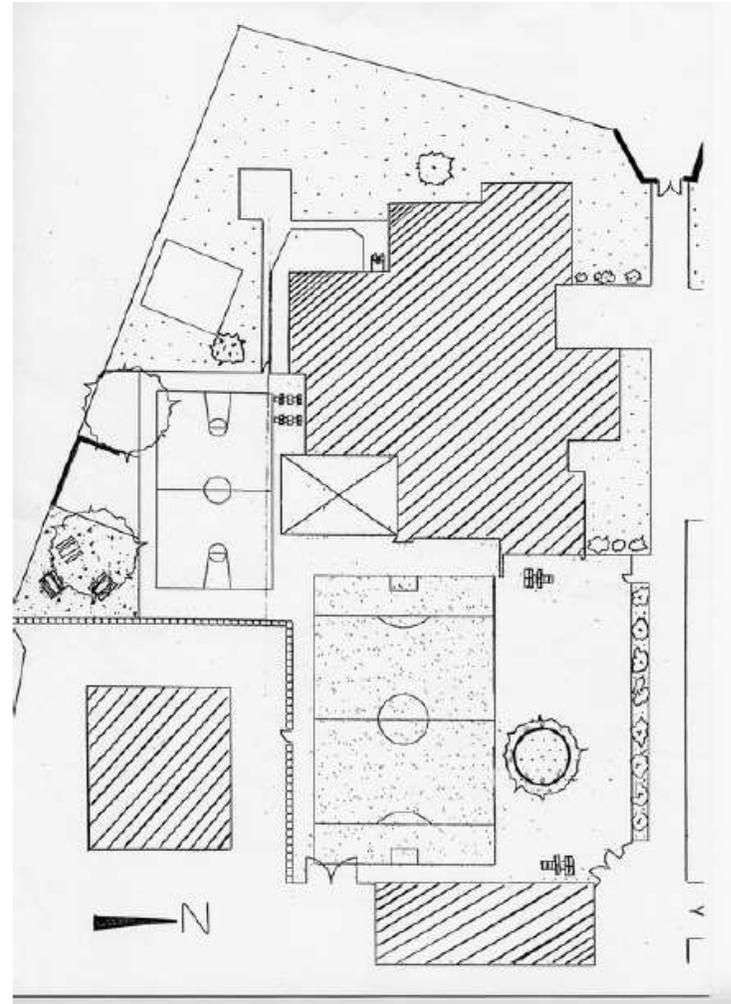
Si on est perdu revenir sur ses pas

Au coup de sifflet revenir à la base



Balise	1	2	3	4	5	6	7	8
Nom :	place	cherche	place	cherche	place	cherche	place	cher
.....								
Nom :	cherche	place	cherche	place	cherche	place	cherche	pla
.....								

1 balise repérée sur le plan ou cycle 3 : plan vierge
Un place, l'autre cherche en moins de n minutes. On s'évalue.
Variable : placer chercher 2 puis 3 balises à la fois





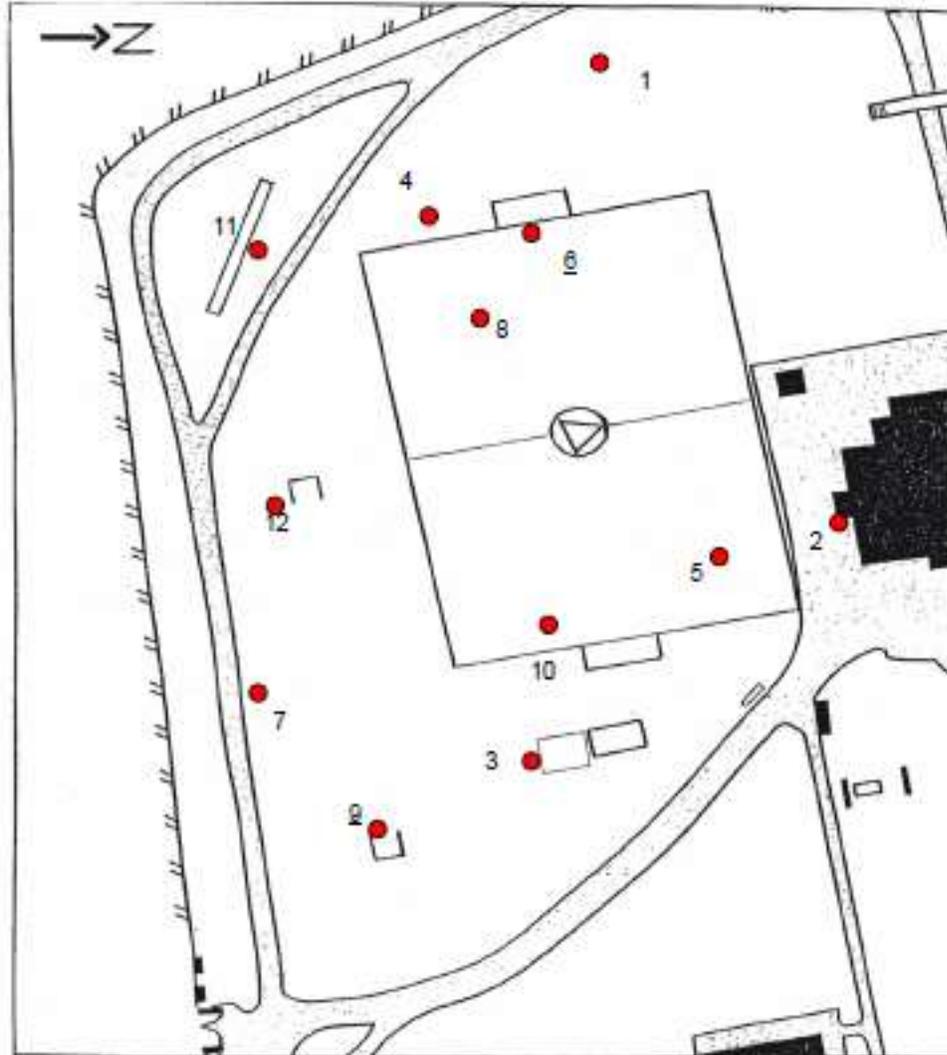
Document 5

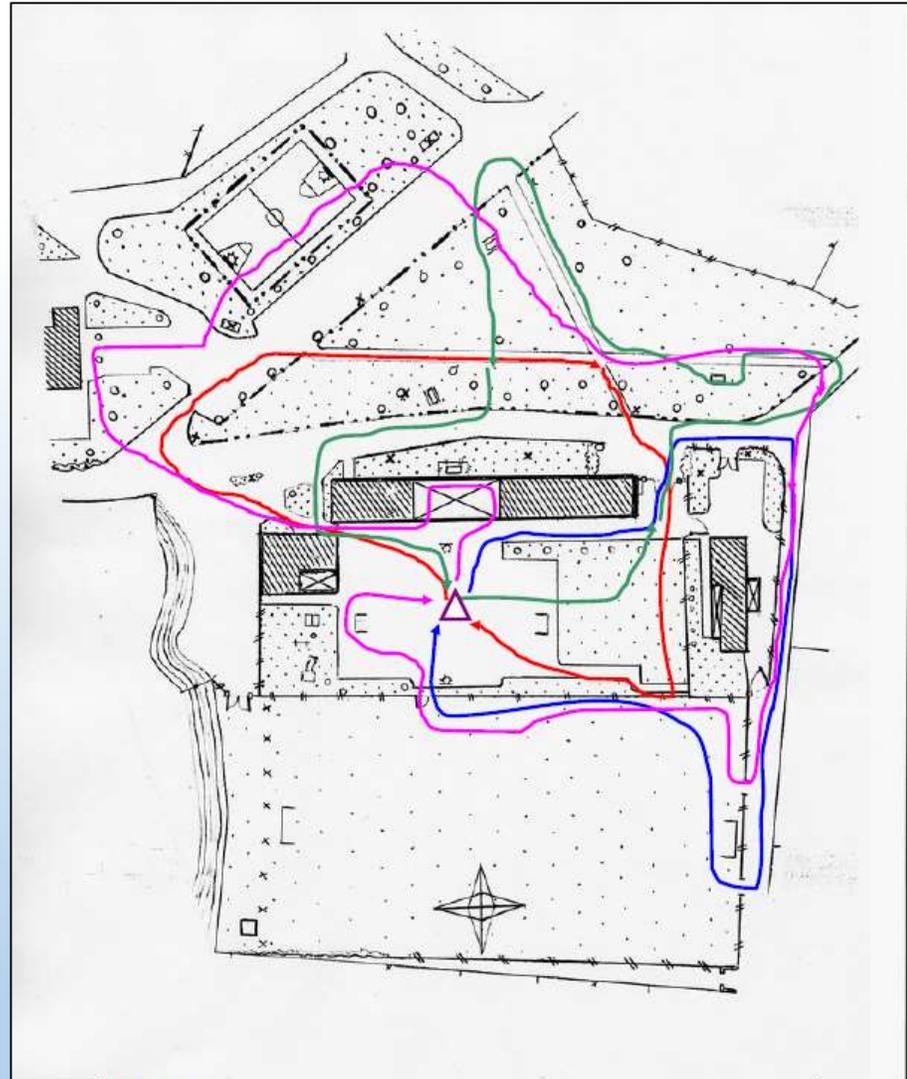
COURSE EN ÉTOILE

NOM :

Balise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	Code de la balise oralement												résultat
Évaluation													

Consigne : à l'aide du plan, recherche la balise entourée. Reviens donner le nom de l'animal caché dessous (ex : crocodile). On entourera une nouvelle balise à chercher





NOM (s) :				
Parcours	Bleu	Rouge	Vert	Rose
Evaluation				



Exercice 6

COURSE EN PAPILLON associée à une recherche photographique

Équipe n° NOMS :

Consignes :

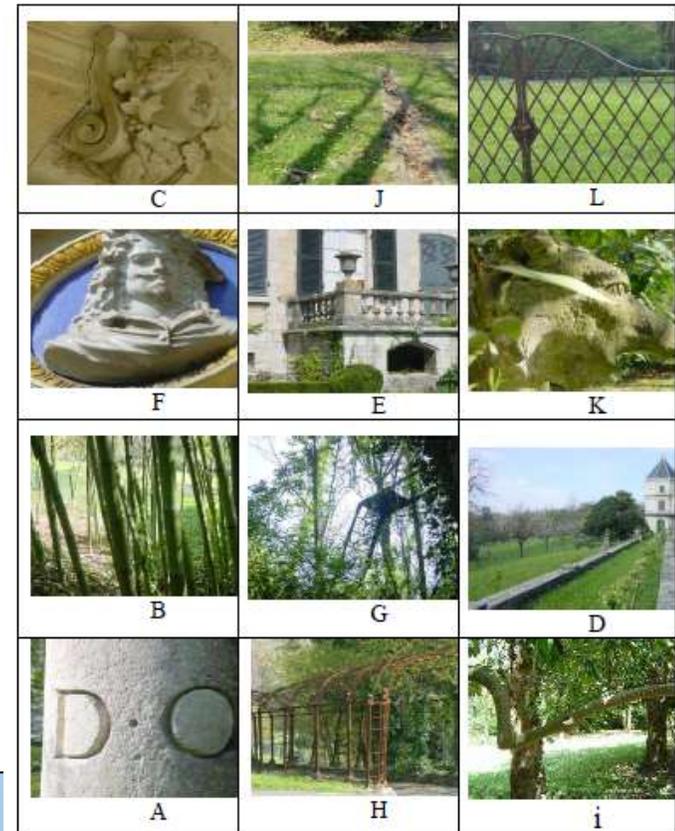
- > A l'aide du plan, rends-toi le plus rapidement possible sur les 4 premières balises demandées en commençant par celle entourée.
- > Sur chaque lieu, arrête-toi :
 1. Trouve dans ton cahier la photo qui a été prise depuis cet endroit précis.
 2. Note dans le tableau la lettre de la photo sous le n° de la balise.
- > Reviens au départ te faire évaluer : si c'est juste, tu pourras repartir sur une autre série.

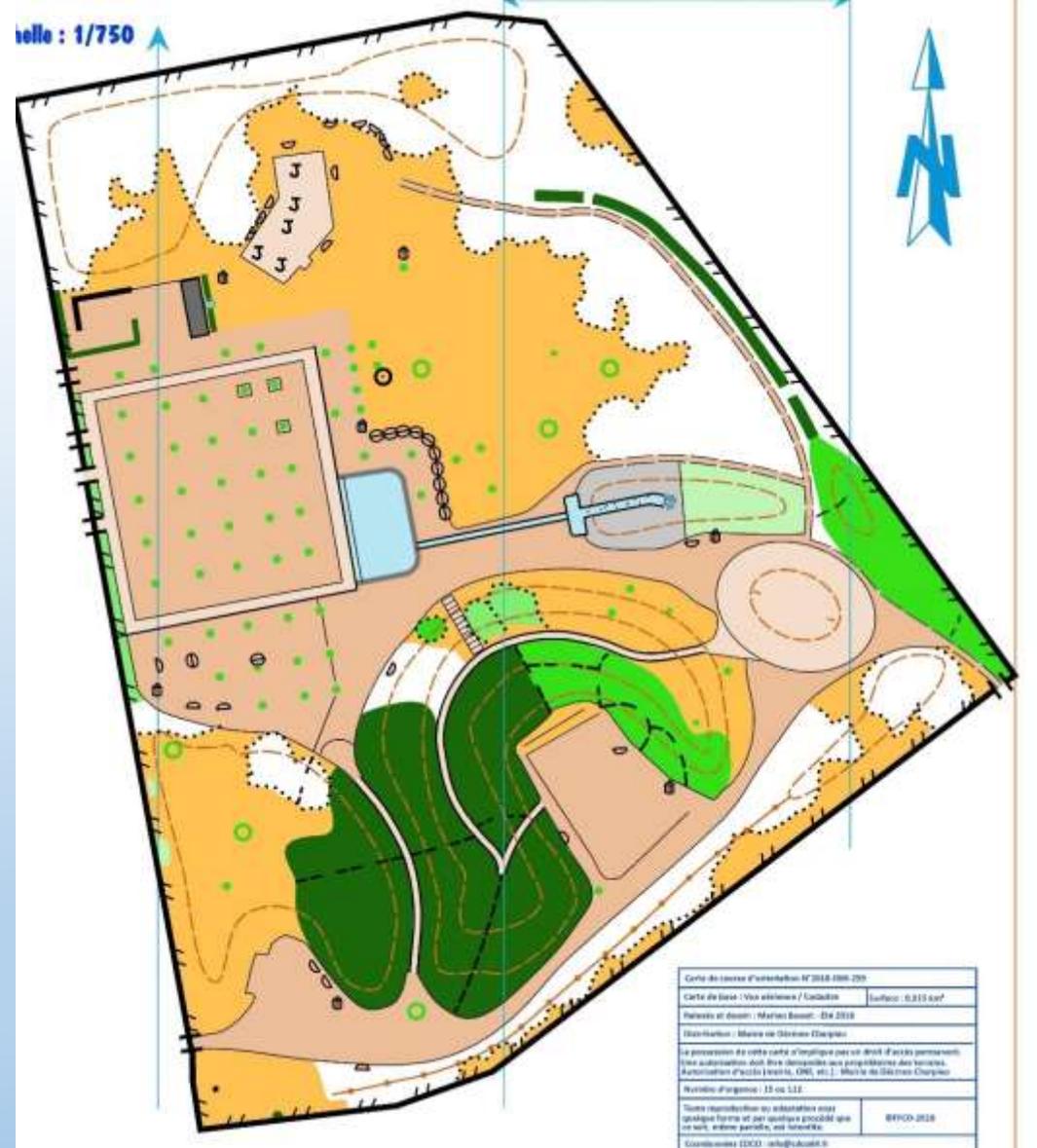
Balise Lieu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
PHOTO												
Évaluation												

ÉVALUATION : /12

Classement

Complexification : certaines balises sont enlevées sur le terrain





Légende

-  Courbes de niveau
-  Talus; fossé
-  Butte; trou; cuvette
-  Zone interdite: fleurs, privé
-  Champ, pelouse
-  Forêt
-  Végétation encombrée
-  Végétation basse
-  Végétation infranchissable
-  Arbre particulier
-  Souche
-  Haies
-  Eau
-  Particularité hydrographique
-  Bâtiment
-  Préau, passage sous bâtiment
-  Rocher; Colonne, pilier
-  Escalier
-  Mur; clôture franchissable
-  Mur; clôture infranchissable
-  Haie infranchissable
-  Statue, mémorial
-  Objets particuliers
-  Zone pavée
-  Limite de zone pavée, trottoir
-  Chemins
-  Lampadaire; borne électrique
-  Table; banc; poubelle
-  Robinet
-  Panneaux
-  Jeux

