

COMPETENCE SPECIFIQUE

" Se déplacer dans différents types  
d'environnements "

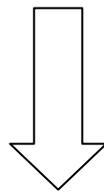
COMPETENCE GENERALE

" S'engager lucidement dans  
l'action "

**CYCLE 2**

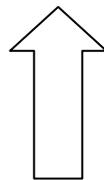
***ACTIVITE D'ORIENTATION***

**- Module d'Apprentissage n° 1 -**



***OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE***

- **Se déplacer (marcher, courir) de façon adaptée**
- **Etablir la relation carte - terrain**
- **Respecter les règles de sécurité et les consignes.**



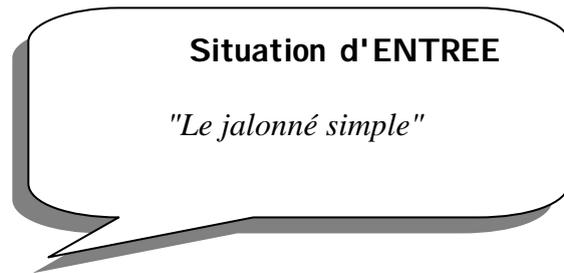
***LANGAGE OUTIL***

- *S'approprier les règles de sécurité*
- *Expliciter ses difficultés*

**INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE**



PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p><b>Entrée en activité</b></p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de régler les problèmes organisationnels et matériels</li> <li>• de prendre des repères facilement sur le terrain</li> <li>• de faire la relation entre le terrain et le représenté (photo, dessin figuratif, plan).</li> </ul>	<p>1 - "Parcours jalonné" - page 3</p> <p>2 - "Parcours mémoire" - page 4</p> <p>3 - "Je pose – tu cherches" - page 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ On peut conduire, au cours d'une même séance, deux des situations proposées.</li> <li>➤ Cette phase devra avant tout viser la réussite de tous les élèves.</li> <li>➤ On passera de déplacements à 2 ou 3, à des déplacements seuls.</li> </ul>
<p><b>Situation de référence</b></p> <p>Le maître repère les problèmes posés, et en identifie 1 ou 2 avec les élèves.</p>	<p>"Vraies ou fausses" pages 6 et 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ On peut prévoir une dizaine de plans différents (deux ou trois niveaux de difficulté).</li> <li>➤ Chaque élève partira seul.</li> <li>➤ L'analyse à mener portera sur : <ul style="list-style-type: none"> <li>- les confusions de postes</li> <li>- les itinéraires.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Structuration - apprentissage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• passer d'une représentation figurative à un plan, voire une carte.</li> <li>• orienter le plan par rapport à des éléments du terrain</li> <li>• établir le rapport carte-terrain observer, prendre des repères</li> <li>• élaborer des itinéraires</li> <li>• courir et gérer son énergie</li> <li>• maîtriser ses émotions : s'engager seul de plus en plus loin, dans des lieux de moins en moins connus</li> </ul>	<p>1 - "Parcours - photos" - pages 8 et 9</p> <p>2 - "Parcours - questions" - page 10</p> <p>3 - " Carte du pirate" - pages 11 et 12</p> <p>4 - "Les fenêtres" - pages 13 et 14</p> <p>5 - "Le parcours aux rubans" - pages 15 et 16</p> <p>6 – "Le pas de côté" – pages 17 et 18</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Chaque situation devra être reprise en visant : <ul style="list-style-type: none"> <li>- un plus grand rayon d'action</li> <li>- un déplacement seul des élèves</li> </ul> </li> </ul> <p>Elle permettra, en outre, un retour en classe pour analyser les erreurs et les réussites.</p> <p>Les 2 derniers objectifs ne font pas l'objet de situations particulières : en fonction du traitement des situations choisies ils seront plus ou moins privilégiés (chronomètre, nombre de parcours, partir seul ...).</p>
<p><b>Situation de référence finale</b></p> <p>Le maître repère les progrès réalisés.</p>	<p>"Vraies ou fausses 2" pages 19 et 20</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il faudra jouer sur la variation d'un seul paramètre pour permettre aux élèves de mesurer les progrès accomplis, soit un plan ou une carte sur le même espace, soit un plan figuratif sur un espace nouveau</li> </ul>



**BUT :** Seul, suivre un parcours jalonné  
et poinçonner son coupon à chaque balise rencontrée

**DISPOSITIF :** Parcours jalonné : des jalons ( bouts de tissu, rubalise, ...) accrochés à 1 mètre du sol et positionnés en continuité à 10 mètres les uns des autres.  
4 balises

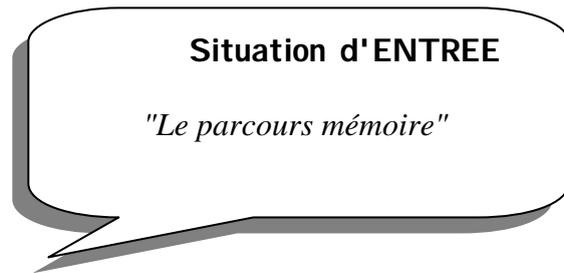
Les élèves partent seul, dans un sens ou dans l'autre, toutes les 30 secondes.

**CONSIGNES :**

- "Chacun à votre tour, vous partez dans le sens indiqué, (le suivant partira dans l'autre sens)."
- "Vous suivez le parcours jalonné."
- "Vous poinçonnez votre coupon à chaque balise que vous trouverez sur le parcours."

**VARIABLES :**

- La longueur du trajet.
- Le nombre de parcours (couleurs différentes pour les jalons).
- La distance entre les jalons (visibilité maintenue d'un jalon à un autre).
- Le croisement possible des parcours.



**BUT :** Refaire seul le trajet effectué en groupe sous la conduite de l'adulte

### DISPOSITIF :

- Choisir un circuit sur lequel les repères et les points remarquables (clôtures, chemins et) sont précis et nets, mais pouvant aussi poser quelques problèmes et être source d'erreurs.
- Des objets, de natures diverses, pour baliser.

### CONSIGNES :

- "Tu observes bien où tu passes quand tu fais le trajet avec le maître."
- "Tu refais le trajet seul, le plus vite possible."
- "Tu repères l'objet qui a été enlevé après le passage avec le maître."

### VARIABLES :

- Faire le même parcours en sens inverse.
- La longueur du parcours.
- La complexité de l'itinéraire.
- Le temps.

### PROLONGEMENTS POSSIBLES

- ◆ On peut demander aux enfants de dessiner, en classe, le secteur d'évolution : cela permettra d'avoir une idée sur les représentations des élèves quant à la notion de plan avant justement de travailler sur les différents plans : figuratif, symbolique, ... ou sur la carte.

**Situation d'ENTREE***"Je pose – tu cherches"*

**BUT :** Chercher un objet qu'un autre élève aura déposer à un endroit précis

**DISPOSITIF :** Espace de jeu délimité.

La classe est divisée en duos affinitaires, dans lesquels les élèves sont alternativement POSEURS et CHERCHEURS

Les points de départ et d'arrivée sont communs à tous les groupes.

Prévoir un nombre de photos et d'objets au moins égal à la moitié de la classe, pour que chaque groupe aie une photo et un objet différent

Le maître, après la réussite d'un duo, donne une photo et un objet différents des précédents (échanges avec un autre duo).

**CONSIGNES :**

- A TOUS : "Vous respectez les consignes de sécurité : on ne franchit pas les limites, on apporte de l'aide à un camarade en difficulté, ..."
- Aux POSEURS : "Vous allez poser l'objet que vous a donné le maître, mais sans le cacher, à l'endroit marqué sur la photo accompagnant l'objet, puis tu rapportes la photo à ton camarade"
- Aux CHERCHEURS : "Vous allez rechercher l'objet posé par votre partenaire, en vous aidant de la photo" – "Si vous ne trouvez pas rapidement (5 minutes par exemple), vous revenez au point de départ pour demander de l'aide à votre poseur".

**REMARQUE :**

Le maître peut aussi prévoir un duo d'arbitres qui accompagnera les élèves en difficulté.

**VARIABLES :**

- *La distance* : commencer par des postes proches permettra aux élèves de se sentir en sécurité, puis on pourra progressivement augmenter l'éloignement.
- *La difficulté de repérage* : aller de postes facilement identifiables à des postes nécessitant une prise de repères importante.
- Le support de repérage peut être des photos, puis des plans figuratifs du même lieu.

**Situation de REFERENCE INITIALE**

*"Vraies ou fausses"*

**BUT :** Dans un terrain connu, à partir d'un plan figuratif, relever le plus vite possible le code des postes indiqués sur son plan

**DISPOSITIF :** Espace sécurisé : parc, terrains de sport, ..., permettant de positionner 20 balises.

L'enseignant prépare 2 séries de 12 plans différents, chaque plan indiquant la position de 5 balises, correspondant à 5 postes représentés par un cercle

Il est souhaitable que la moitié d'entre elles soient isolées et que les autres soient regroupées par paire (par exemple : une à chaque extrémité d'un banc, une pour chacun de deux arbustes voisins, une pour le haut d'un escalier et une autre pour le bas, etc.)

Départs individuels toutes les 30 secondes; Chaque élève part avec un plan et un coupon de contrôle  
Le dispositif permettra 2 ou 3 passages, avec des plans à postes différents (2 ou 3 niveaux de difficulté).

**CONSIGNES :**

- Tu pars sur le parcours, lorsque c'est ton tour."
- "Tu cherches sur le terrain les postes inscrits sur ton plan."
- "Tu poinçonnes ton coupon contrôle pour chaque balise correspondante au poste de ton plan."
- "Tu reviens

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Le nombre de codes – balises exacts.
- Le temps réalisé pour effectuer le parcours.

**EXPLOITATION des RESULTATS**

1 – Analyse des chiffres obtenus :

- Nombre de code-balise exact par rapport au total repéré
- Nombre de code- balise exact par rapport au temps réalisé
- Comparer ses propres résultats avec ceux de l'ensemble de la classe

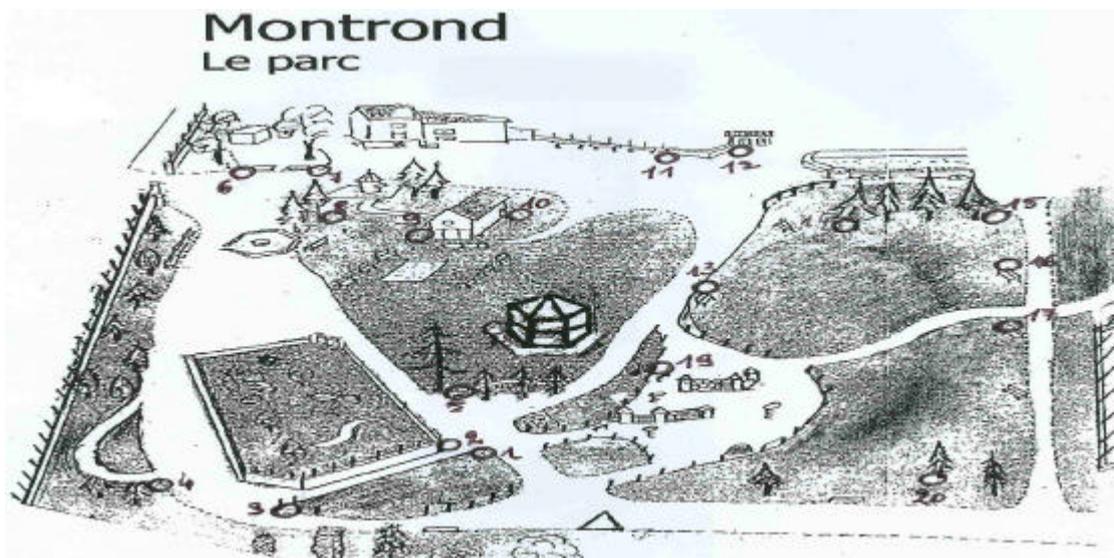
2 - Inventaire des causes des erreurs :

- précipitation, perte de temps,
- difficulté à se repérer, à lire le plan,
- incompréhension des consignes,

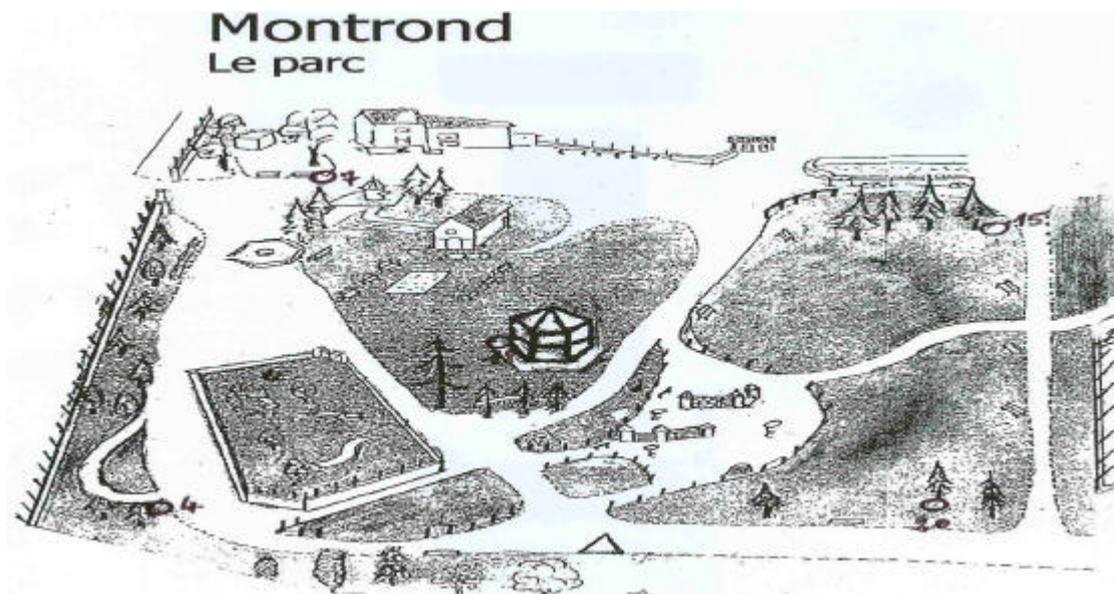
- peur de se déplacer seul, ...

### Exemples de plan figuratif

1 – Plan général pour l'enseignant avec l'emplacement de toutes les balises



2 – Exemple de plan n°5 pour les élèves, avec 5 balises positionnées



PLAN N° 5	Coupon de contrôle "VRAIES ou FAUSSES"
	Nom de l'élève :

Balise 4	Balise 7	Balise 15	Balise 18	Balise 20

# "Parcours photo"

## Phase d'APPRENTISSAGE

*"Etablir le rapport photos-terrain.  
Observer et prendre des repères"*

**BUT :** En suivant un parcours jalonné, retrouver les postes marqués sur une série de photos

**DISPOSITIF :** Jalonner un parcours sur le terrain ou le surligner sur un plan.(voir exemple page 9)

Point de départ et d'arrivée communs.

Le maître donne les départs aux élèves.

**MATERIEL :** Des jalons, des balises (en prévoir 1 par photo), 1 chronomètre.

Des livrets de 5 photos rangées dans l'ordre du parcours : chaque photo est marquée d'une gommette indiquant un poste visible du circuit jalonné ou surligné.

1 fiche par élève permettant de noter les heures de départ, d'arrivée et les codes des balises.

### CONSIGNES :

- "Tu choisis un carnet de photos, tu notes sur ta fiche ton heure de départ, puis tu suis le parcours jalonné en retrouvant les balises indiquées sur ta série de photos." – "Tu notes alors sur ta fiche les codes des balises."
- "A l'arrivée, tu notes ton temps et tu fais corriger les codes relevés."
- "Tu peux recommencer avec un nouveau carnet."

### CRITERES DE REUSSITE :

↳ 1<sup>er</sup> temps : le nombre de codes justes.

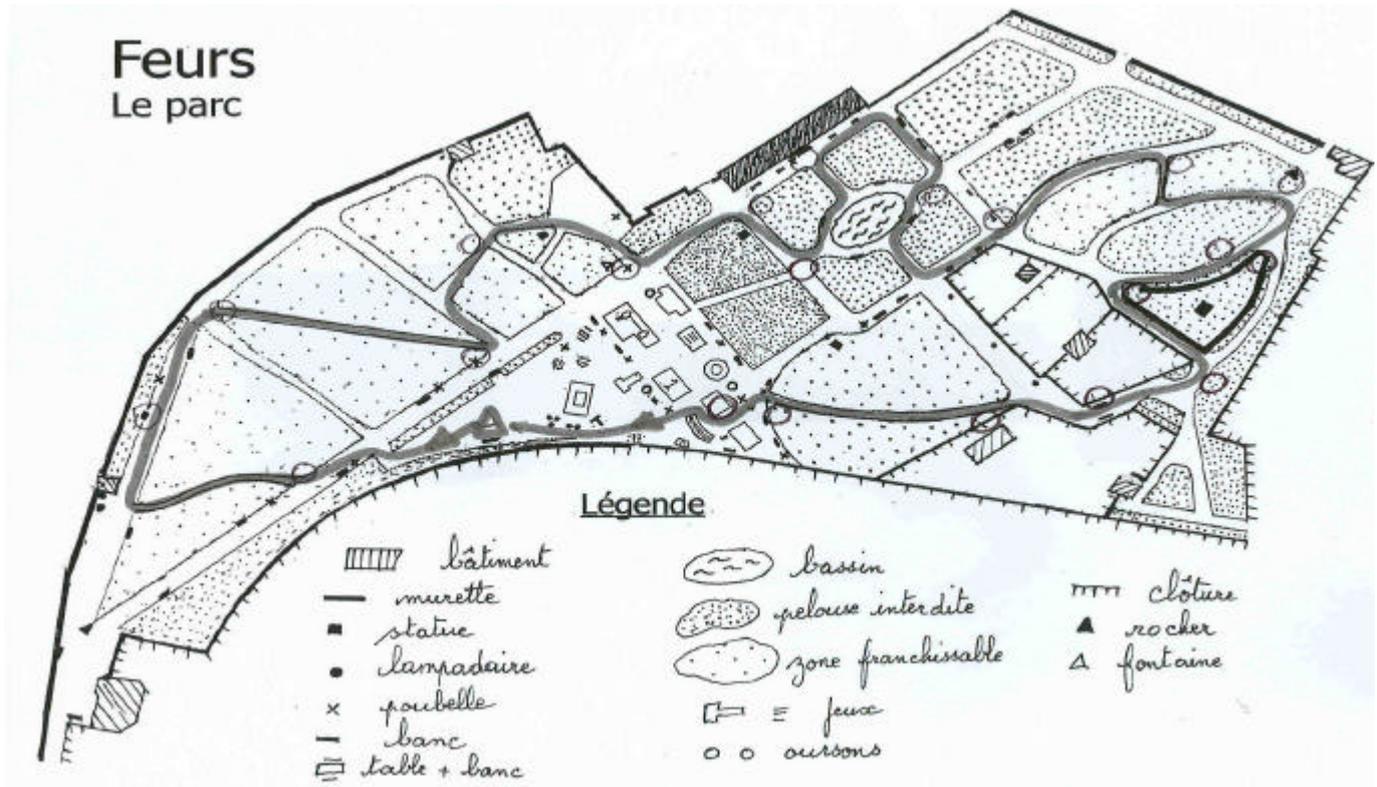
↳ 2<sup>ème</sup> temps : tous les codes justes dans un temps réalisé de plus en plus court

### VARIABLES :

- Refaire le même parcours une 2<sup>ème</sup> fois le plus vite possible sans relever le code des balises.
- Augmenter ou diminuer la difficulté de la tâche en choisissant un terrain plus ou moins connu, avec des repères plus ou moins faciles, en augmentant la distance à parcourir, le nombre de balises...

### Exemple d'outils pour le "parcours photos"

1 – Le plan avec un parcours jalonné



2 – Exemple de livret de photos : "livret n°2"

Photo n°1	Photo n°2	Photo n°3	Photo n°4	Photo n°5

3 – Fiche pour les élèves par parcours

Livret n°2		Nom de l'élève :				
Temps de départ	Photo n°1	Photo n°2	Photo n°3	Photo n°4	Photo n°5	Temps d'arrivée
Marquer le code du poste correspondant à chaque photo						

# "Parcours questions"

## Phase d'APPRENTISSAGE

"Observer, prendre des repères"

**BUT :** Suivre un parcours jalonné et, à chaque balise rencontrée, répondre à une question

**DISPOSITIF :** Un circuit jalonné sur lequel sont placées 10 balises  
Point de départ et d'arrivée, communs à tous.  
Après réussite, chaque groupe peut le refaire en changeant de sens.

**MATERIEL :** 10 balises assorties chacune d'une question d'observation :  
exemple "*la balise se trouve sur une souche* " **VRAI ou FAUX**  
1 fiche et 1 crayon pour chaque duo.  
Des jalons en quantité suffisante.  
1 chronomètre.

**CONSIGNES :** Après avoir reconnu le parcours avec la classe, l'enseignant fait partir les enfants, par 2, toutes les minutes (un groupe dans un sens, un groupe en sens opposé, etc...)  
Il note les temps de départ et d'arrivée.

- "Tout en respectant les consignes de sécurité habituelles, vous allez refaire le plus vite possible ce circuit. A chaque balise, vous aurez à répondre à une question par "Vrai" ou "Faux" sur votre fiche.
- "Vous devez arriver ensemble et vous portez votre fiche au maître pour la correction."
- En cas d'égalité, le temps mis pour réaliser le circuit départagera les équipes.
- "En classe, sur une carte, vous placez les balises trouvées au bon endroit."

### CRITERES DE REUSSITE :

- ↪ 1<sup>er</sup> temps : Validité des réponses apportées aux questions pour chaque balise.
- ↪ 2<sup>ème</sup> temps : Le temps mis par chaque duo.

### VARIABLES :

- Faire le circuit à partir d'une carte ou d'une photo.
- Mettre des fausses balises.
- Supprimer les jalons progressivement.

# "Carte du pirate"

## Phase d'APPRENTISSAGE

*"Orienter la carte par rapport à des éléments du terrain. Prendre des décisions seul"*

**BUT :** Retrouver des balises en utilisant que des morceaux de cartes d'un lieu connu

**DISPOSITIF :** Un lieu connu de la classe.

Une "carte du pirate" marquée de 2 balises par élève

Point de départ et d'arrivée commun à tous.

**MATERIEL :** 2 balises par élève, portant un code.

1 carton par élève pour noter les codes des balises, les heures de départ et d'arrivée.

1 chronomètre.

1 fiche récapitulative (tableau à double entrée).

### CONSIGNES :

- "Avec ta "carte du pirate" et en respectant les règles habituelles de sécurité, tu pars chercher le plus vite possible les 2 balises indiquées. Tu relèves le code de chaque balise sur ton carton."
- "Tu peux enchaîner 3 à 4 circuits différents
- Le maître : - donne les départs et note le temps sur la fiche récapitulative
  - note le temps d'arrivée
  - corrige les codes relevés (nécessité de numéroter les balises).
  - donne une nouvelle carte du pirate aux élèves qui ont réussis

### CRITERES DE REUSSITE :

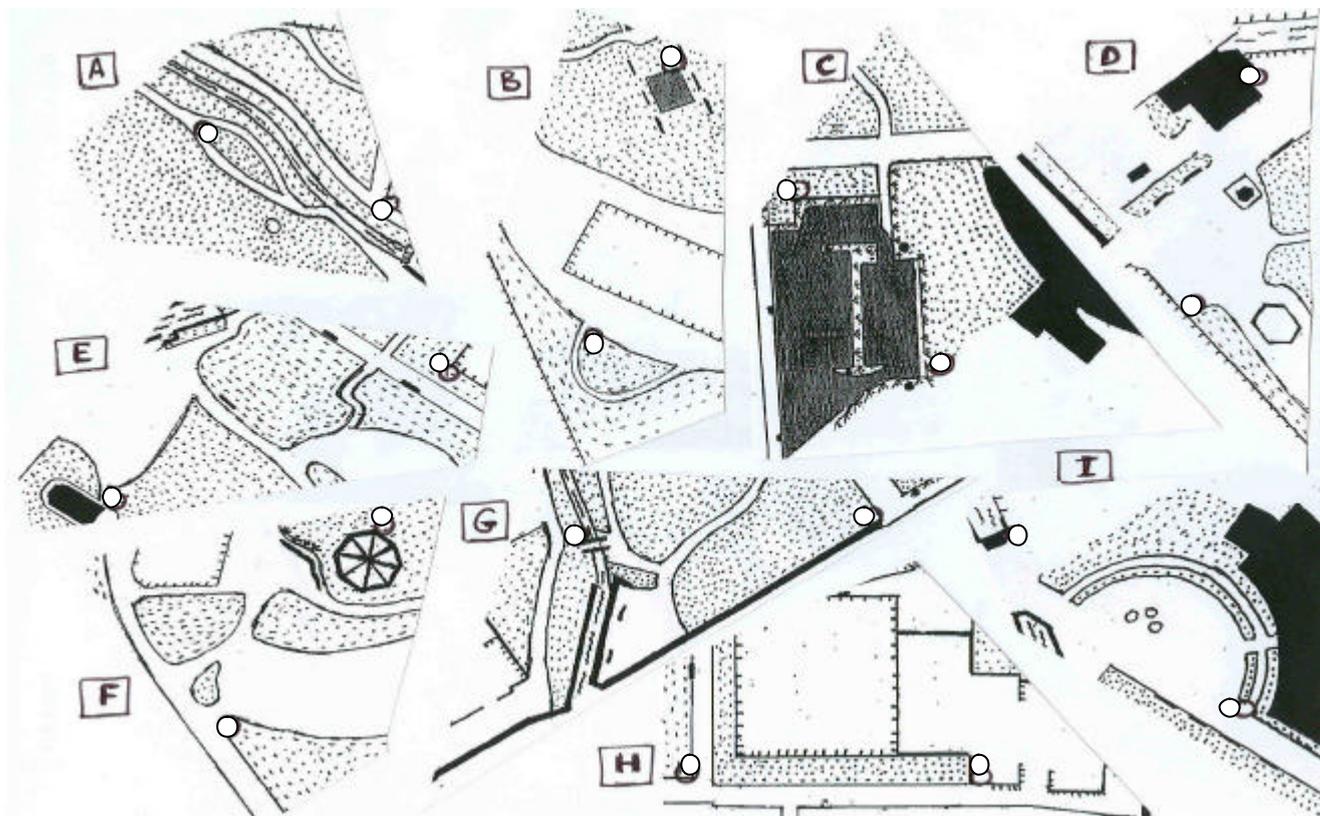
- ↪ Nombre de codes de balises justes.
- ↪ Temps réalisé.

### VARIABLES :

- Le nombre de morceaux déchirés.
- Le nombre de balises.
- Le support de la "carte du pirate" : photo ou plan figuratif, lisibilité des repères.

### Exemples d'outils pour la "Carte du pirate"

1 – Fragments d'un plan général



2 – Carte de contrôle pour les élèves

Nom de l'élève :				
Carte	Heures de départ	Code de la balise 1	Code de la balise 2	Heures d'arrivée
n°				

# "Les fenêtres sur jalonné"

## Phase d'APPRENTISSAGE

"Liaison plan – terrain,  
reconnaissance des postes"

**BUT :** Par 3, suivre un parcours jalonné et trouver les balises correspondant à des dessins

**DISPOSITIF :** Les élèves partent par groupes de 3, de minute en minute.

Chaque groupe a un plan comportant 5 cases vides correspondant à l'emplacement des balises et 5 images ou dessins représentant chacune le contenu d'une des cases

### MATERIEL :

- Des jalons pour le parcours général.
- 13 balises numérotées de 1 à 18 .
- Un coupon réponse annexé au plan avec les 5 dessins des postes et leur case à numéroter (voir exemple).

### CONSIGNES :

- A votre tour, vous partez tous les 3 ensemble sur le parcours.
- Vous suivez le parcours jalonné.
- Vous notez les numéros des balises dans les cases des dessins correspondants aux 4 postes de votre plan.

### VARIABLES :

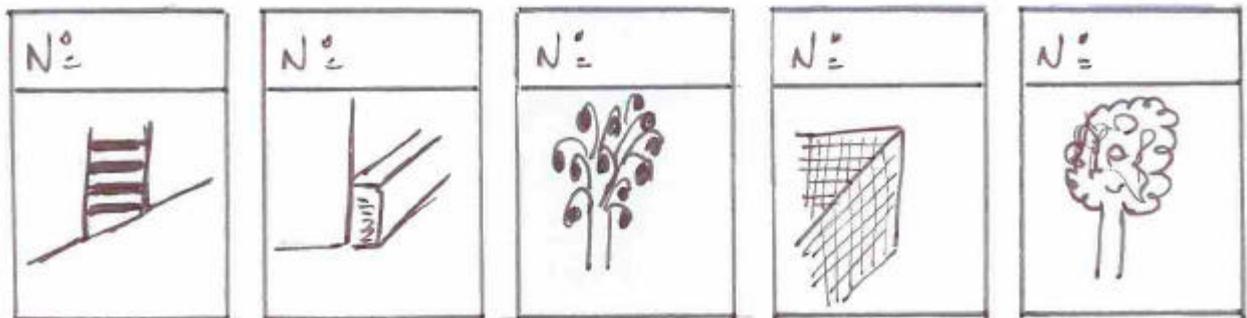
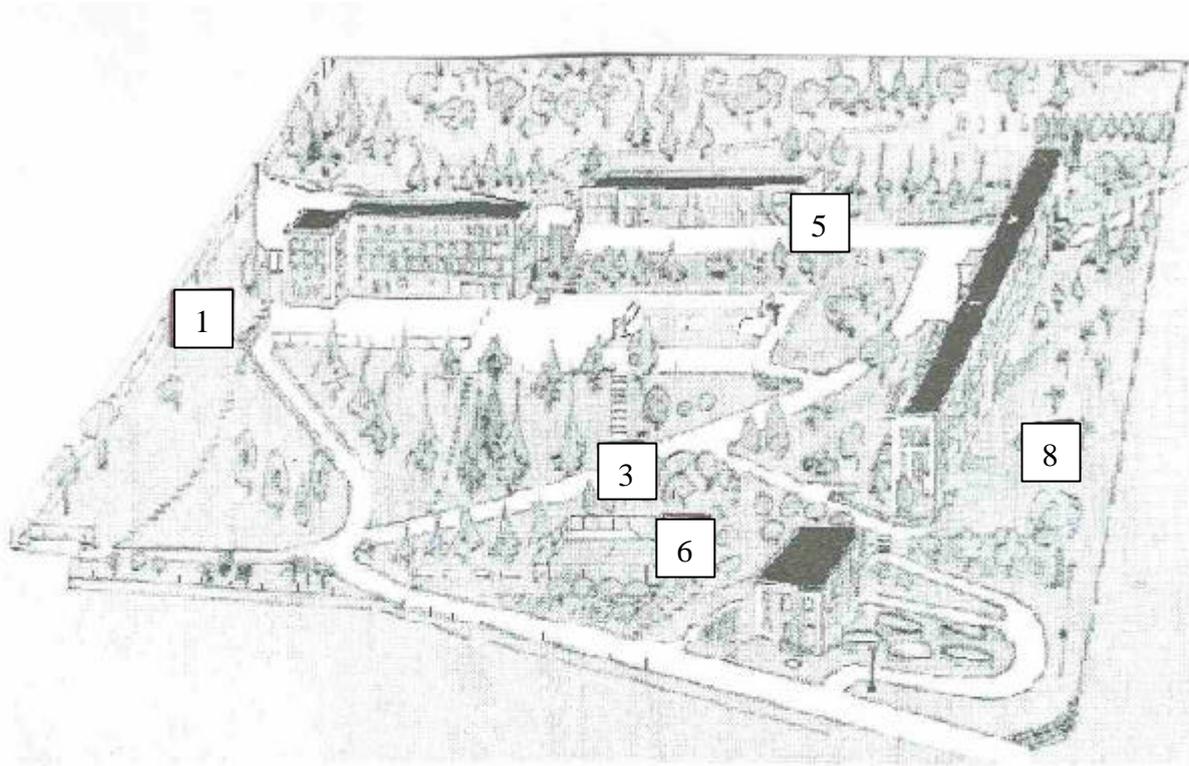
- Le nombre de dessins des postes est plus important que le nombre réel de postes.
- Les postes rencontrés sont indiqués sur le plan: par une fenêtre blanche, un cercle (dans lequel est inscrit le poste) sur le plan.
- Les dessins de postes sont donnés et il faut choisir entre deux balises voisines (voir exemple).

### CRITERES DE REUSSITE :

- ↻ Nombre des dessins correspondants aux balises trouvées
- ↻ Le temps réalisé par le groupe.

## Outils pour "Les fenêtres sur jalonné"

Exemple d'un parcours avec ses 5 fenêtres



Marquer le numéro de la balise à laquelle correspond chaque dessin

# "Le parcours aux rubans"

## Phase d'APPRENTISSAGE

"Liaison terrain - plan"

**BUT :** Par 3, suivre un parcours jalonné par des rubans et dessiner sur son plan le trajet de ce parcours

### REMARQUE :

Les rubans doivent impérativement suivre un trajet identifiable (sentier, barrière, bâtiment, etc.).

### DISPOSITIF :

- Les élèves groupés par 3 partent de minute en minute.
- Les groupes ont 4 postes identiques inscrits sur leur plan.

### MATERIEL :

- Des jalons pour le parcours général.
- 4 balises.
- Un plan par groupe avec 4 postes indiqués (cercle inscrivant le poste concerné).
- Un surligneur pour indiquer le trajet des rubans.

### CONSIGNES :

- A votre tour, vous partez tous les 3 ensemble sur le parcours.
- Vous suivez le parcours jalonné.
- Vous tracez à l'aide du surligneur le trajet des rubans à partir des 4 postes concernés.

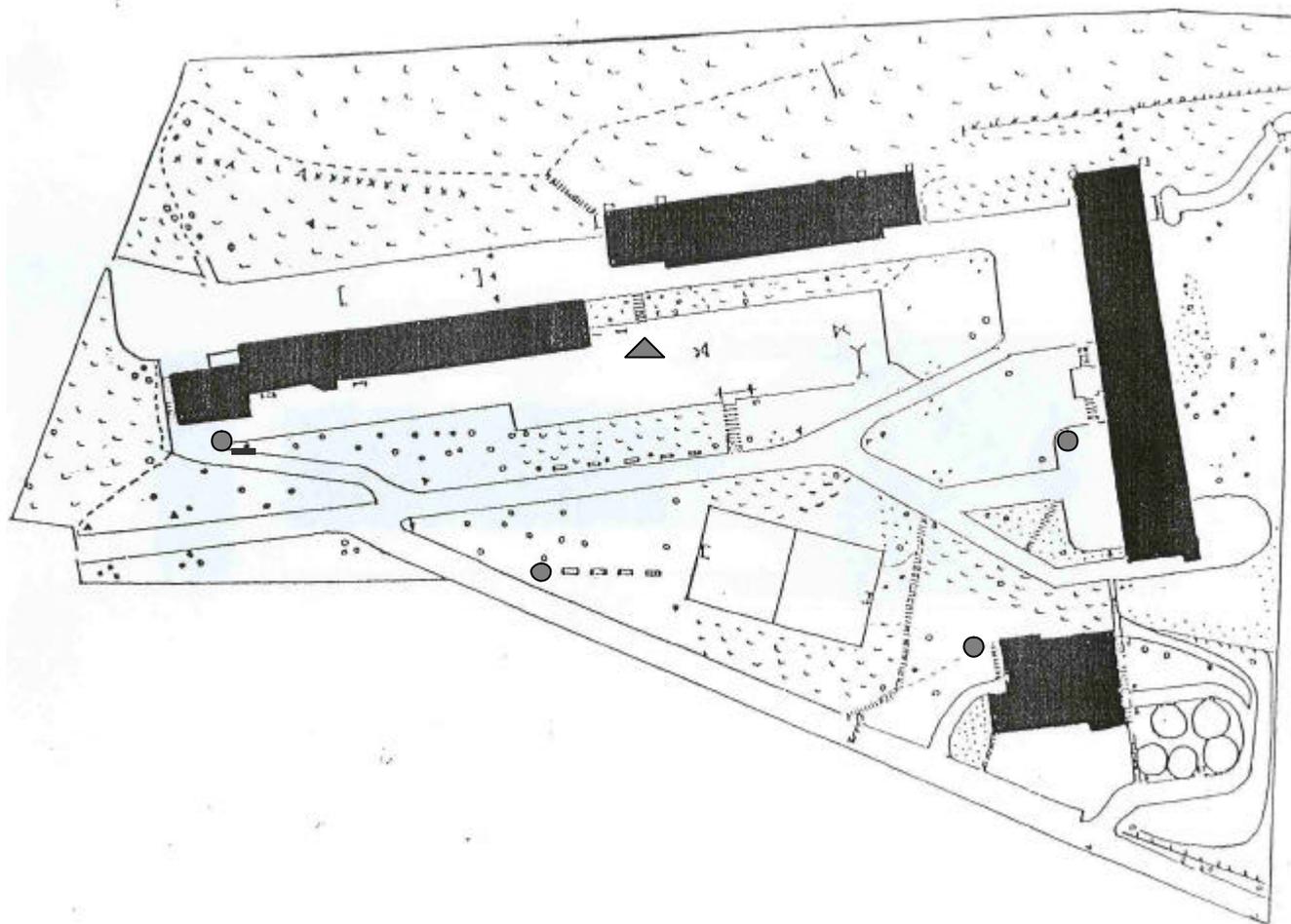
### VARIABLES :

- Le nombre de postes.
- Le nombre de rubans par poste (couleurs différentes).
- La longueur des rubans.

### CRITERES DE REUSSITE :

- ↻ La correspondance entre les tracés des rubans sur le plan et les trajets réels sur le terrain.

## Exemple de "parcours aux rubans"



Le jalonnage en pointillé, rejoignant les différents postes, est à reproduire par les élèves sur la carte vierge en leur possession

# "Le pas de côté"

## Phase d'APPRENTISSAGE

"Liaison terrain - plan"

"Oser s'éloigner"

**BUT :** En suivant un parcours jalonné, à chaque borne rencontrée, aller relever une balise éloignée du chemin

**DISPOSITIF :** Un parcours jalonné, sur lequel sont placées des bornes-repères, à proximité desquelles se trouvent 4 à 5 balises, correspondant aux postes à trouver  
 Un plan par groupe avec l'emplacement de 4 à 6 bornes-repères et d'un poste à trouver à proximité de chacune des balises  
 Groupes de 2 élèves

### CONSIGNES :

- " Vous partez par 2 sur le parcours, lorsque vous rencontrez la borne-repère de votre plan, vous aller relever la balise située près de cette borne"
- "Quand vous avez fini un parcours, vous en refaites un autre et au coup de siffle final vous revenez au départ en suivant le parcours jalonné"

### VARIABLES :

- Le nombre de bornes-repères
- Le support : plan figuratif, plan symbolique, carte
- L'éloignement entre les balises et les bornes-repères
- Réaliser les parcours individuellement
- Réaliser les parcours le plus vite possible

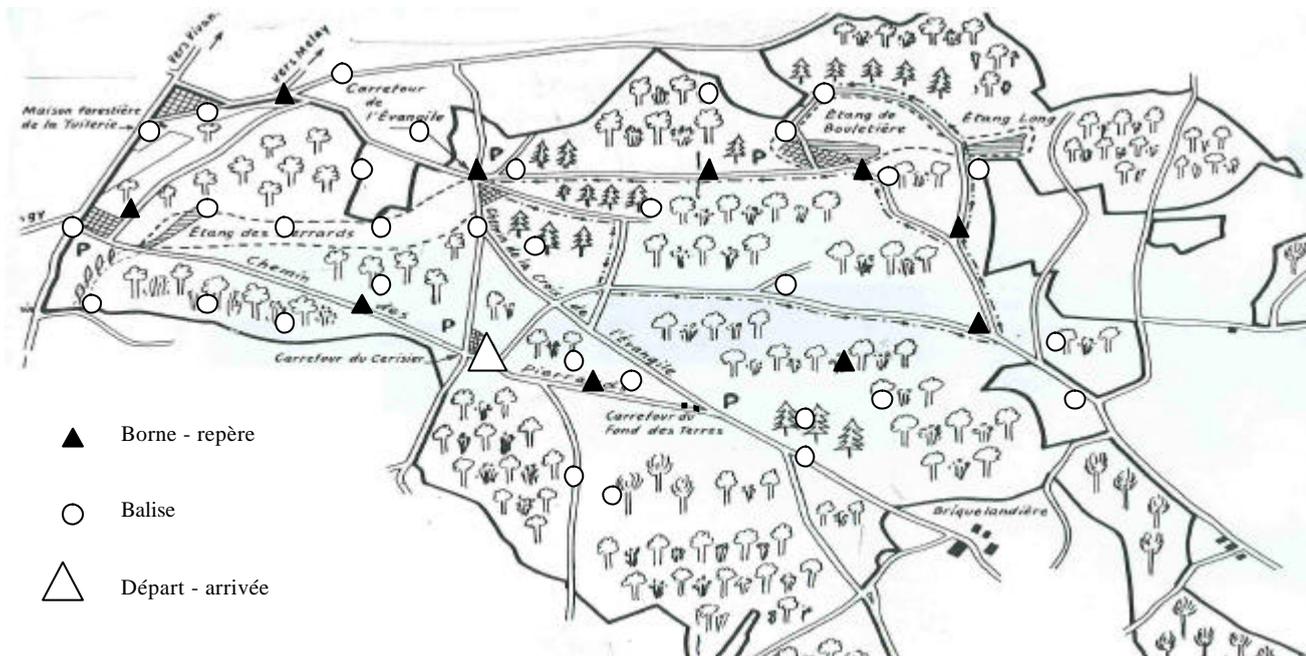
### CRITERES DE REUSSITE :

- ↻ Réaliser 3 parcours justes sur 4
- ↻ Améliorer les temps de réalisation des parcours

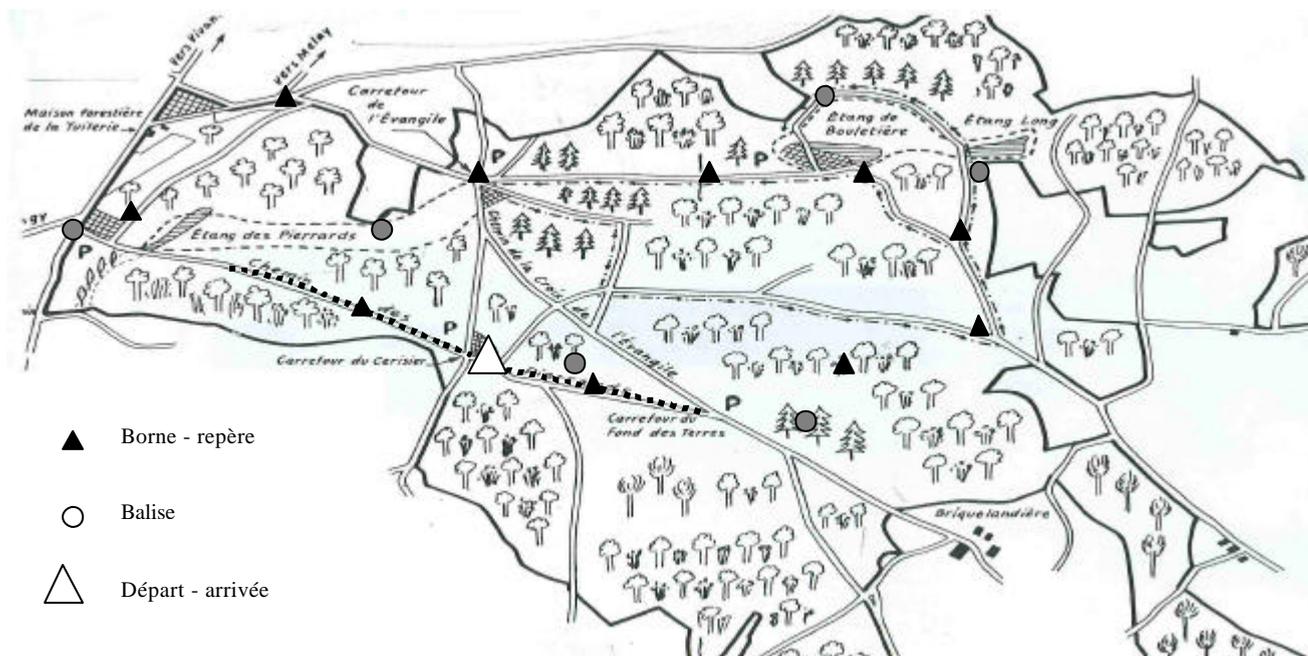
Nom des élèves :						
Parcours	Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise4	Balise 5	Balise 6
n°						
n°						
n°						
n°						

### Outils pour "Le pas de côté"

1 – Plan général avec toutes les bornes-repères et toutes les balises à proximité des bornes



2 – Exemple d'un parcours à réaliser par les élèves



**Situation de REFERENCE FINALE***"Vraies ou fausses 2"*

**BUT :** Dans un terrain connu, à partir d'un plan symbolique ou une carte, relever le plus vite possible le code des postes indiqués sur son plan

**DISPOSITIF :** Espace sécurisé : parc, terrains de sport, ..., permettant de positionner au moins 20 balises.

L'enseignant prépare 2 séries de 12 plans différents, chaque plan indiquant la position de 5 balises, correspondant à 5 postes représentés par un cercle

Il est souhaitable que la moitié d'entre elles soient isolées et que les autres soient regroupées par paire (par exemple : une à chaque extrémité d'un banc, une pour chacun de deux arbustes voisins, une pour le haut d'un escalier et une autre pour le bas, etc.)

Les élèves partent un par un toutes les 30 secondes, avec un plan et un coupon de contrôle

Le dispositif permettra 2 ou 3 passages, avec des plans à postes différents (2 ou 3 niveaux de difficulté).

**CONSIGNES :**

- " Lorsque c'est ton tour, tu pars sur le parcours,. Pour chercher les postes inscrits sur ton plan "
- "Tu poinçonnes ton coupon de contrôle pour chaque balise correspondant au poste de ton plan."
- "A la fin de ton parcours, tu reviens au départ pour faire valider tes résultats , puis reprendre un nouveau plan de parcours"

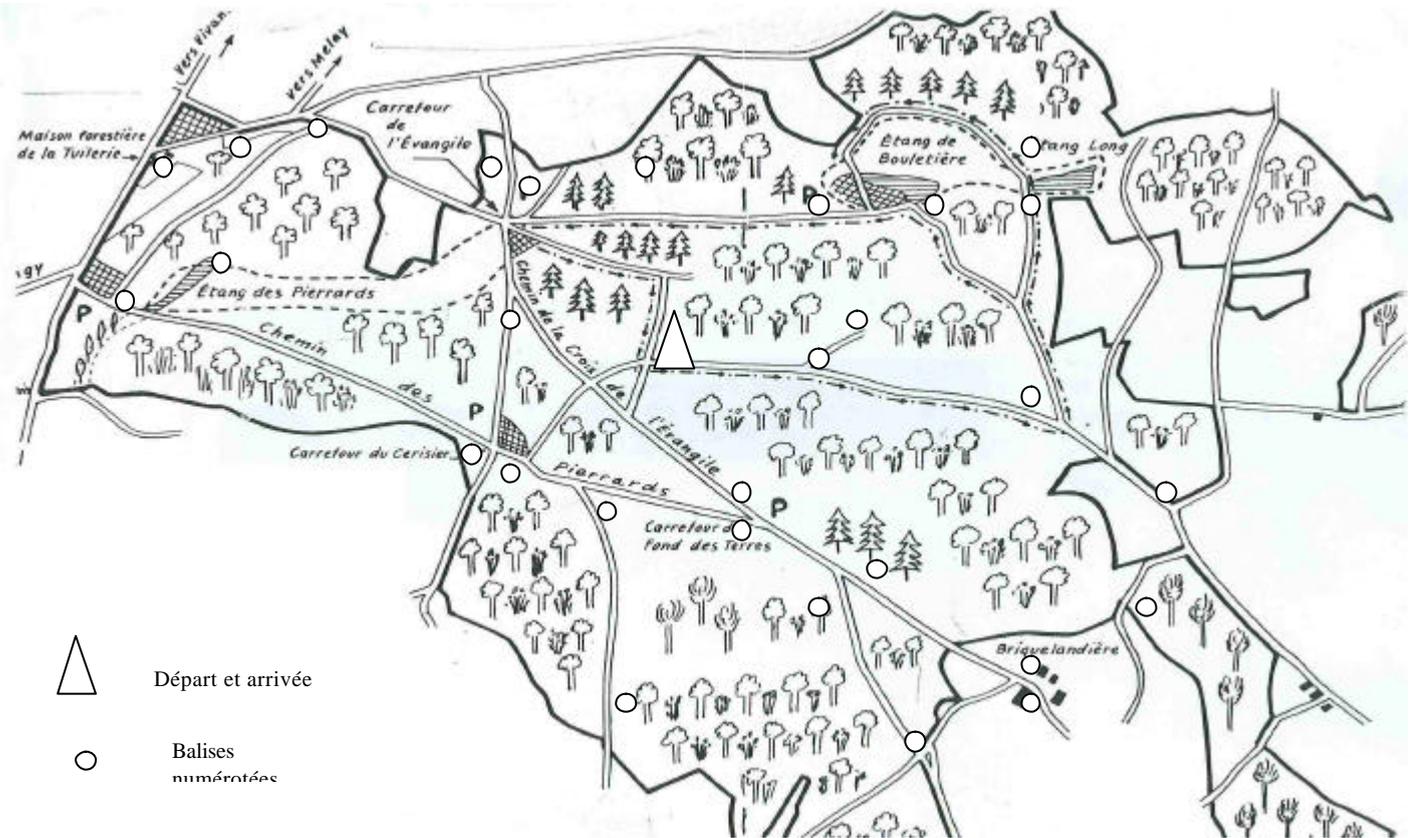
**CRITERES DE REUSSITE :**

- Le nombre de codes – balises exacts.
- Le temps réalisé pour effectuer le parcours.

**ANALYSE A MENER** pour faire le bilan du module

- ◆ Comparaison des résultats chiffrés entre les 2 situations de référence :
  - Faisons nous plus ou moins d'erreur ? pourquoi ?
  - est ce qu'on arrive à faire le plus vite possible sans faire d'erreur ?
- ◆ quels progrès chacun peut il constater ?

Exemple de plan général pour l'enseignant,  
duquel il extrait les plans pour les élèves, n'indiquant que 5 balises à trouver



PLAN N° 5	Exemple de coupon de contrôle "VRAIES ou FAUSSES 2"			
	Nom de l'élève :			
Balise 4	Balise 7	Balise 15	Balise 18	Balise 24