

**COMPETENCE SPECIFIQUE**

*"Adapter ses déplacements à différents types d'environnement"*

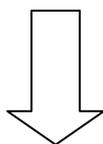
**COMPETENCE GENERALE**

*"Mesurer et apprécier les effets de l'activité"*

**Cycle 3**

**COURSE D'ORIENTATION**

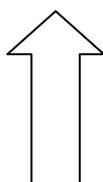
**- module n°2 -**



**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

:

- *Lire et interpréter une carte de C.O. simple, à échelle faible*
- *Construire et réaliser un itinéraire dans un milieu inconnu*
- *Se déplacer seul le plus vite possible*



**LANGAGE OUTIL**

- *Analyser ce que l'on a fait*
- *Situer son niveau*
- *Produire un guide pour mieux agir*

Remarques : Ce module a pour objectifs essentiels :

- identifier son niveau de pratique et le valider : par rapport à un barème
- mesurer les effets de l'activité pour établir un guide d'aide à l'action

Il implique donc un temps conséquent d'anticipation et de retour sur l'action. Le langage outil (oral et écrit) est donc fortement sollicité et il est à prendre en compte sur le temps d'enseignement du français.

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p><b>Phase d'ENTREE</b></p> <p>Utiliser un milieu connu pour identifier les éléments composant la notion d'itinéraire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer un point remarquable.</li> <li>• Se repérer simultanément sur une carte et sur le terrain.</li> <li>• Identifier un élément remarquable pour placer une balise et en donner une définition précise.</li> </ul> <p>Prendre conscience de l'influence de la vitesse sur ces éléments.</p>	<p>1 - « L'omnibus » page 3</p> <p>2 - « le Petit Poucet » page 4</p> <p>3 - « Pose dépose » page 5</p> <p>Fiche récapitulative page 6 puis</p> <p>4 - « Le duel » page 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les situations sont à réaliser dans l'ordre proposé.</li> <li>• Après chacune des 3 premières, noter les résultats sur la fiche récapitulative p.</li> </ul> <p>La situation « la fiche récapitulative » page 8 nécessite <b>une séance</b> de langage pour aider les élèves à analyser leur niveau en se comparant mutuellement.</p>
<p><b>Situation de REFERENCE INITIALE</b></p> <p>Situer son niveau pour s'engager dans une activité de risque mesuré.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lire et interpréter une carte.</li> <li>• Construire et réaliser un itinéraire.</li> <li>• Se déplacer seul le plus vite possible.</li> <li>• Analyser un itinéraire.</li> </ul>	<p>« Le détective » pages 8, 9 et 10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans un lieu peu connu ou inconnu (stade, parc)</li> </ul>	<p>A refaire si possible après chaque série de 3 séances d'apprentissage et notamment à chaque changement de lieu</p>
<p><b>Phase de STRUCTURATION</b></p> <p>Améliorer les réponses des élèves face aux problèmes identifiés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lecture de la carte</li> <li>• Construction et réalisation d'un itinéraire</li> <li>• La rapidité</li> </ul> <p>identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faire des hypothèses d'action</li> <li>2. Identifier des constantes anticiper</li> </ol>	<p>1. Améliorer la lecture de carte « la course aux définitions » page 11 « pose - dépose poste choisi » page 12</p> <p>2. Améliorer la construction et la réalisation d'itinéraire « le bavard » page 13 « le téléphone » page 14 « le pair-impair » page 15</p> <p>3. Améliorer la rapidité « le jalonné express » page 16</p>	<p>Choisir une situation dans chaque domaine à conduire sur un même lieu.</p> <p>Le langage outil sera utilisé pour construire la fiche guide de la classe et permettre à chaque élève de construire leur fiche personnelle</p> <p>Si on en a la possibilité, changer de lieu de pratique toutes les 3 à 4 séances d'apprentissage</p>
<p><b>Situation de REFERENCE FINALE</b></p> <p>Mesurer ce que j'ai appris par rapport aux objectifs précédents</p>	<p>« La course à la balise avec handicap » pages 17 et 18</p>	<p>Impérativement sur un site inconnu</p>

# "L'omnibus"

## Phase d'ENTREE

« Se repérer simultanément sur une carte et sur le terrain tout en se déplaçant »

**BUT** : Réaliser un itinéraire tout en repérant son trajet sur la carte

**DISPOSITIF** : Lieu : habituel connu par tous (cour d'école,....)

Le maître et ses élèves se déplacent en groupe - classe.

Chaque élève dispose d'un document cartographique (si possible en couleur) représentant l'espace d'évolution. Le maître a préalablement prévu un itinéraire amenant les élèves à passer par ou près de points remarquables : jeux, construction, barrière etc. ... .

**CONSIGNES** : Nous allons réaliser un parcours dans ( la cour ; le stade...)

- « Tu repères sur ta carte le lieu de départ » - « Tu dois repérer et suivre avec ton pouce le chemin que nous allons faire. »
- « Chaque fois que tu t'arrêtes ,tu traces sur ta carte l'itinéraire que nous venons de faire et tu marques un point par tracé juste, puis tu remplis ta fiche récapitulative (voir page 8)

## VARIABLES

**De l'omnibus** :

- Les élèves sont par deux, trois ou quatre. Chacun dans le groupe est à tour de rôle meneur.
- Les lieux de départ et d'arrivée ne sont pas préalablement repérés.

**Le Contrôleur** : même organisation et principe que l'omnibus sauf que la validation ne porte que sur l'orientation de la carte : carte bien orientée =1 point.

# "Le petit poucet"

## Phase d'ENTREE

« Repérer des points remarquables, les mémoriser et les situer sur la carte »

**BUT :** Réaliser un déplacement, sans regarder la carte, et chaque arrêt se situer sur la carte

**DISPOSITIF :** Lieu : un espace connu,  
la classe est en collectif.  
une carte par élève

**CONSIGNES :** Le maître conduit le groupe et varie l'allure au cours de la séance

- « Vous avez une carte chacun que vous n'aurez pas le droit de regarder pendant le déplacement »
- « Quand on s'arrête, vous devrez alors repérer précisément ce lieu sur la carte » - « Vous marquez un point pour chaque bonne réponse »
- « De retour en classe, je remplis la fiche récapitulative (voir page 8)

### VARIABLES :

- Ne donner des points qu'aux 10 premiers qui ont repérés.
- Les élèves peuvent conduire le groupe à tour de rôle.
- Le parcours que le pilote doit réaliser peut être surligné sur la carte.
- Cette situation peut être mise en place avec un groupe alors que les autres élèves sont par exemple sur le « pose - dépose ».

# "Pose dépose"

## Phase d'ENTREE

« Savoir identifier un poste par son aspect remarquable et par sa définition ».

**BUT :** Placer une balise, la situer sur la carte et en donner une définition pour qu'un autre groupe puisse la ramener.

**DISPOSITIF :** un espace connu ou peu connu.

la classe est partagée en doublettes. Deux doublettes jouent ensemble.

Pour éviter que les balises ne soient placées trop loin du départ, le maître trace un cercle sur la carte pour définir la zone de pose.

Par doublette, deux balises ou objets ; deux fiches « définitions » comportant un tableau avec autant de cases que de balises à poser. ( Voir fiches page 5, dans outils pratiques)

## CONSIGNES

- Aux POSEURS : « Vous choisissez un emplacement de balise. Vous allez placer votre balise » - « Puis vous revenez au départ : sur votre carte, vous tracez un cercle dont le centre est l'élément sur lequel vous avez posé votre balise et sur votre fiche « définitions », dans la première case, vous écrivez de la manière la plus précise possible la définition du lieu où vous avez placé votre balise » - « Vous donnez votre carte et votre fiche de définitions à l'autre doublette qui vous donne les siennes. vous n'avez pas le droit de vous parler ! »
- Aux CHERCHEURS : « Vous allez chercher et vous ramenez le plus vite possible la balise ou l'objet placé par l'autre doublette » - « Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au départ et vous irez ensemble avec l'autre doublette qui vous conduira là où elle a posé la balise »
- « En classe, vous remplissez votre fiche récapitulative (page 8) et vous analysez vos réussites et échecs mutuels »

## VARIABLES :

une carte A avec 10 emplacements de balises imposées ; une carte B avec 10 emplacements de balises imposées.

# "Fiche récapitulative"

## Phase d'ENTREE

« Apprécier son niveau de coureur d'orientation »

**BUT :** Prendre des repères sur son niveau en lecture et construction d'itinéraire

**DISPOSITIF :** Cette situation se déroule en 2 temps :

1. A la suite de chaque situation d'entrée (omnibus ; petit poucet ; Pose-dépose) chaque élève note ses résultats sur la fiche.
2. Exploitation de la fiche.

### Type de fiche possible :

Parcours n°	« L'omnibus » J'ai retracé oui/non	« Le petit poucet » J'ai trouvé les lieux oui/ non	« Pose-dépose » J'ai trouvé les postes oui/non
1			
2			
3			
4			
5			
etc			
<b>Total de.....</b>	<b>Oui :</b>	<b>Oui :</b>	<b>Oui :</b>

### CONSIGNES :

- A la fin de chaque situation, on procède à une analyse individuelle puis collective .
- Pour l'ensemble des situations :
  - pourquoi se trompe t-on ?
  - qu'est ce qui permet de réussir ?
  - Quelles sont les mots, les notions importantes à retenir ? (légende, carte et orientation de la carte, itinéraire, point remarquable , poste, définition de poste)

# "Le duel"

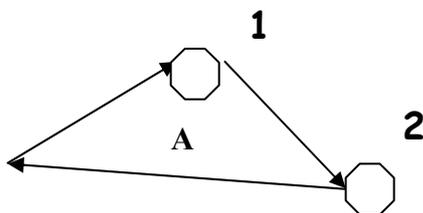
## Phase d'ENTREE

« Identifier l'influence de la rapidité sur mon comportement »

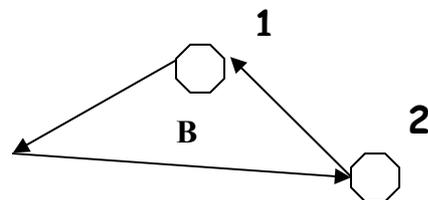
**BUT** : Aller le plus vite possible pour poser ma balise, puis récupérer celle posée par mon adversaire.

**DISPOSITIF** : Lieu : un espace connu ou peu connu. 30 cartes pour 15 circuits différents - 30 balises  
Equipes de deux homogènes (élève A - élève B) en se reportant à la fiche récapitulative.  
Une carte mais avec 2 postes identiques et chaque élève le réalisent en sens inverse.

Carte de l'élève A :



Carte de l'élève B



## CONSIGNES

- « Vous partez au top départ et en vous aidant de votre carte : vous allez placer la balise que vous avez en main à l'emplacement n°1 » - « Puis vous allez le plus rapidement possible ramasser la balise n°2 posée par votre adversaire et vous revenez au départ »
- « Le premier marque 2 points, le second 1 point, balise non trouvée ou mal posée= 0 point »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au départ et vous irez avec votre adversaire là où il a placé la balise. Vous vérifierez ainsi la validité du poste. » - « Tous les trois matchs, vous changez d'adversaire au sein de votre groupe (voir fiche « outil pratique » page 3 ) »
- « En classe, revenir sur l'incidence de la vitesse sur les résultat »

### REMARQUE :

Pour mesurer l'influence de la rapidité sur leur résultat, ils prendront en compte le nombre de victoires et le compareront avec ceux de la fiche récapitulative : « on peut être un bon orienteur d'après les critères de la fiche récapitulative et s'avérer un moins bon coureur d'orientation en situation d'opposition (rapidité, stress etc...)»

( La situation de référence initiale permettra de bien définir tous ses problèmes.)

## Situation de REFERENCE INITIALE

« *Le détective* »

**BUT** : Trouver 9 balises le plus rapidement possible  
en choisissant un niveau de contrainte toutes les 3 balises .

**DISPOSITIF** : Lieu : un espace inconnu ou peu connu . 20 balises sont placées en étoile autour d'un point central  
Les élèves sont groupés par deux, de niveau homogène en course et jouent alternativement le rôle de coureur-meneur et détective-suiveur. Ils devront à tour de rôle réaliser 9 parcours.  
Par doublette : 2 cartes en noir et blanc pour reporter les balises recherchées et tracer les itinéraires. 2 cartons de contrôle et la liste de définitions de toutes les balises placées  
Une carte tous postes. Prévoir deux cartes par parcours. (voir outils pratiques pages 5 et 6)

### CONSIGNES :

#### 1. En classe, avant la séance, en doublette :

- « Chaque parcours consiste à aller le plus rapidement possible à l'une des 9 balises, puis à revenir au départ » - « Chaque coureur choisit les 9 postes, trace ses itinéraires sur le plan et choisit une option, qu'il pourra réviser tous les 3 parcours, parmi les 3 suivantes :
  - Option 1 : les parcours sont réalisés en lisant la carte au cours du déplacement.
  - Option 2 : les parcours sont mémorisés en lisant la carte avant le déplacement. Le meneur réalise alors son déplacement sans carte. Il peut toutefois demander au suiveur de lui montrer la carte en cas de besoin.
  - Option 3 : idem option 2 mais le suiveur ne pourra aider le meneur »

#### 2. Sur le terrain :

- « Vous êtes COUREUR, vous vous engagez sur un des parcours »
- « Vous êtes DETECTIVE, vous remplissez la fiche bilan du coureur ( balise trouvée ; temps total aller-retour, )
- « Puis vous changez de rôle et de balises »
- « Toutes les 3 balises, vous réajustez ou non l'option prise en fonction des résultats :
  - J'ai trouvé 3/3 balises : je choisis le niveau au-dessus (ou je reste si je suis au niveau 3)
  - J'ai trouvé 2/3 balises : je choisis le niveau au-dessus. (ou je reste si je suis au niveau 3)
  - J'ai trouvé 1/3 balise ou 0/3 balise : je choisis de rester dans le niveau de départ ou je choisis le niveau en dessous. (Si je ne suis pas dans le niveau 1) »

#### 3. En classe, retour sur les résultats pour dégager des profils (voir niveau atteint et fiche guide ).

### CRITERE DE REUSSITE :

- Réussir le plus grande nombre de parcours en ayant choisi l'option la plus adaptée

#### AVERTISSEMENT :

Cette situation sera réitérée à chaque changement de sites.  
Ces changements dépendent du nombre de sites cartographiés disponibles.

## FICHE BILAN de.....

### Situation de Référence : « le détective »

#### Rappel des niveaux :

**NIVEAU 1** : Je lis la carte quand je veux en me déplaçant, je suis..... **LECTEUR.**

**NIVEAU 2** : Je mémorise des informations mais je peux demander de l'aide, je suis ...**DECODEUR.**

**NIVEAU 3** : Je mémorise des informations mais sans aide possible, je suis.....**MEMORISEUR**

parcours	Balise n°..., trouvée: oui/non	Temps mis (aller- retour)	Marquer le nombre de ...			
			Retours au départ	Arrêts pour lire la carte	Erreurs sur l'itinéraire	Aides pour lire la carte
Choix du niveau de départ :.....						
1						
2						
3						
Choix du niveau :.....						
4						
5						
6						
Choix du niveau :.....						
7						
8						
9						

### BILAN en CLASSE

Niveau atteint et réussi :

Lecteur

Décodeur

Mémoriseur

En fonction des niveaux atteints ou non, on définit ce qui devra être amélioré :

La lecture de carte  La réalisation et la construction d'itinéraire

La rapidité : en comparant le temps mis avec celui des autres sur la même balise, je détermine s'il faut ou non améliorer la rapidité.

## Fiche guide de la classe, pour mieux agir

- Pour mieux lire la carte, il faut :


- Pour mieux construire un itinéraire, il faut :


- Pour mieux réaliser l'itinéraire prévu, il faut :


- Pour améliorer la rapidité, il faut :


## Fiche guide individuelle pour mieux agir

- Pour mieux lire la carte, je dois :


- Pour mieux construire un itinéraire, je dois :


- Pour mieux réaliser l'itinéraire prévu, je dois :


- Pour améliorer la rapidité, je dois :


# "La course aux définitions"

## Phase d'APPRENTISSAGE

« Améliorer la lecture de carte : repérer et identifier un poste et l'associer à une définition »

**BUT** : Trouver sur le terrain des balises pour les placer sur la carte, en les associant à la bonne définition.

**DISPOSITIF** : Lieu : un espace peu connu mais restreint

Prévoir 5 cartes tous postes (pour la validation) , autant de cartes vierges en couleur que de groupes d'élèves

Préparer les outils : listes de définitions (une par élève), crayons, listes par circuit (annexe 6)

Poser 20 balises de manière visible et faire le corrigé des poinçons par circuit.

## CONSIGNES

- « J'ai placé 20 balises, par 2, vous avez x... minutes pour les repérer, les placer sur votre carte et associer chacune d'elles à sa définition choisie parmi celles figurant sur la liste que je vous ai donnée »
- « Après le signal de retour, vous comparerez votre travail avec la liste corrigée et la carte tous postes »
- « Vous comptez vos points selon le barème suivant : 1 point par balise bien placée et 1 point par définition juste »

## CRITERES DE REUSSITE :

- Cumuler le plus de points possibles
- Avoir le moins d'erreurs possible et être le plus rapide dans le relevé des définitions.

## VARIABLES :

1. Les élèves peuvent être seuls (une seule carte et une seule liste) :
2. Possibilité d'inclure des intrus : fausses balises sur le terrain et/ou fausses définitions

# "Pose-dépose poste défini"

## Phase d'APPRENTISSAGE

« Identifier un point remarquable et en donner une définition précise »

**BUT** : Placer une balise sur un point remarquable, dans une zone, en donner une définition précise pour que mon camarade puisse la retrouver.

**DISPOSITIF** : Lieu : un espace peu connu. Un lieu de départ identifié.

Les élèves sont répartis en doublettes composées d'élèves de même niveau.

Par doublette : deux cartes A et B sur lesquelles le maître a préalablement tracé 10 cercles ( $\emptyset$  1,5 à 2 cm) numérotés de 1 à 10 dans lesquels plusieurs éléments remarquables peuvent faire l'objet d'une pose de balise.

Deux balises ou objets ; deux fiches « définitions » comportant un tableau avec autant de cases que de balises à poser (voir dans outils pratiques page 5)

Prévoir une fiche de gestion des doublettes par zone.

### CONSIGNES :

- « Vous choisissez un numéro de zone, puis vous allez positionner votre balise sur l'élément remarquable. S'il y a déjà une balise sur cet élément, vous en choisissez un autre dans la zone » - « Sur votre fiche « définitions », dans la première case, vous écrivez le n° de la zone et, de la manière la plus précise possible, la définition du lieu où vous avez placé votre balise »
- « Vous revenez au départ et vous donnez votre carte et votre fiche de définitions à l'autre élève de votre doublette qui vous donne les siennes. **Vous n'avez pas le droit de vous parler** »
- « Vous allez chercher et vous ramenez la balise ou l'objet placé par l'autre élève »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au départ et vous repartez avec votre camarade pour la retrouver et la ramener en notant sur la fiche la cause de l'erreur (définition imprécise ou mauvais choix du poste ou erreur d'orientation) »

NOM	Zones	Définition des postes

NOM	Zones	Définition des postes

- De retour en classe, analyser la fiche de résultats

### CRITERES DE REUSSITE :

Réaliser le plus de « pose-dépose » justes, dans un temps donné.

#### REMARQUE

Cette situation doit permettre de dégager les règles d'écriture des définitions

# "Le bavard"

## Phase d'APPRENTISSAGE

« Traduire les éléments de la carte en informations orale »

**BUT :** conduire le groupe en annonçant à l'avance l'itinéraire que l'on va faire.

**DISPOSITIF :** Lieu : un espace peu connu - 20 balises, réparties sur 5 circuits.

La classe est en groupes de 5 ou 6 élèves. Chaque élève à tour de rôle conduit le groupe.

Pour un circuit, autant de cartes dans un jeu, que d'élèves dans un groupe

2 jeux de cartes par circuit : un jeu de 6 cartes surlignés, dont une en couleur et les autres en photocopie

N et B - un jeu de 6 cartes en couleur non surlignées

Cartons de contrôle, une carte tous postes et corrigé des poinçons par circuit

### CONSIGNES :

- Au MENEUR : « Tu expliques, à haute voix et à l'avance, l'itinéraire surligné que vous allez emprunter.

*Exemple : « je suis le chemin pendant 150 m ; au carrefour je tourne à droite en suivant le petit sentier qui monte. Après 100 m, je le quitte et je suis le petit fossé qui part à gauche. Au bout du fossé, je vais sur la droite jusqu'à la balise qui est près du gros rocher »*

- Aux SUIVEURS : «Vous validez l'itinéraire du meneur une fois que le groupe soit arrivé à la balise »
- « A chaque balise, vous changez de meneur »

### CRITERES DE REUSSITE :

Les autres élèves du groupe valident l'itinéraire tel que le meneur :

- l'a dit à voix haute : utilisation correcte du vocabulaire (légende ; définitions de postes) ; verbes d'action.
- l'a réalisé : conformité de l'itinéraire avec celui tracé sur les cartes.

### VARIABLES :

le maître suit un groupe avec des élèves en difficulté

Refaire le parcours seul sans carte surlignée

# "Le téléphone"

## Phase d'APPRENTISSAGE

« Améliorer la réalisation d'un itinéraire »

**BUT:** Réaliser un itinéraire et placer une balise à l'endroit indiqué (coureur pair)  
Réaliser un itinéraire et ramener la balise trouvée (coureur impair)  
Tracer sur une carte vierge le parcours réalisé (coureur pair et impair)

**DISPOSITIF :** Un espace peu connu, des équipes hétérogènes composées de 4 élèves, une équipe joue le rôle d'arbitre à chaque manche  
Par équipe : une balise, autant de cartes vierges que d'élèves, un crayon de couleur, un support rigide,  
Pour chaque circuit une carte sur laquelle est indiqué l'emplacement de la balise et l'itinéraire tracé pour y arriver.  
Une fiche de gestion des équipes pour le maître (rotation relais et arbitrage ; rotation des équipes sur les balises).  
Une caisse pour poser les cartes ayant servi, une fiche de résultats  
Autant de zones que d'équipes : à chaque manche les équipes changent de zone

## CONSIGNES

- Aux 1<sup>er</sup> RELAYEURS : « Au signal, vous découvrez la carte mère sur laquelle est tracé l'itinéraire à suivre jusqu'à l'emplacement de la balise » - « Vous prenez la balise à poser, vous allez la poser et vous revenez au départ » - « Vous déposez votre carte dans une caisse, puis sur une carte vierge vous tracez votre parcours et l'emplacement de la balise » - « Enfin vous donnez cette nouvelle carte au second relayeur de l'équipe »
- Aux RELAYEURS SUIVANTS : « Vous allez chercher la balise à l'aide de cette carte tracée par votre camarade, vous revenez au départ, vous posez la carte, vous retracez votre itinéraire sur une nouvelle carte vierge que vous donnerez au relayeur suivant. » - ..... jusqu'au dernier relayeur.
- Aux ARBITRES (1 équipe) : « Vous attribuez des pénalités selon les modalités suivantes :
  - ❑ La balise n'est pas ramenée par un relayeur impair : c'est celui qui ne ramène pas la balise qui part immédiatement pour un tour de pénalité (circuit de 250m à 300m) ; pendant ce temps, celui qui avait posé la balise va la chercher et la ramène. Le relayeur suivant part alors avec la carte originale qu'un des arbitres lui donne après son tour de pénalité.
  - ❑ Erreur sur le tracé de l'itinéraire : lorsqu'un arbitre observe un écart net entre la carte originale et la carte posée par un des coureurs dans sa caisse, il donne un point de pénalité. Le total de ces points est calculé lorsqu'il faut établir le classement de la manche.

## CRITERES DE REUSSITE

- La carte du dernier coureur de l'équipe est identique à celle du premier coureur de l'équipe
- Marquer le plus de points possibles par équipe.

## VARIABLES

- Augmenter le nombre d'élèves par équipe.
- Chaque circuit comporte plusieurs balises.
- Gestion de l'hétérogénéité : les « meilleurs » réalisent le parcours après l'avoir mémorisé.

# "Destination inconnue"

## Phase d'APPRENTISSAGE

« Prendre des indices sur le terrain pour se repérer sur la carte »

**BUT :** Placer sur une carte vierge le poste trouvé par le coureur que j'ai suivi

**DISPOSITIF :** Lieu : un espace peu connu,

poser une vingtaine de balises sur le terrain ; avec lesquelles vous réalisez au moins 5 circuits de 4 balises. Sur chaque circuit, les balises sont numérotées de 1 à 4.

Par circuit : 2 cartes mères, 3 cartes paires, 3 cartes impaires

Des cartons de contrôle, fiches de contrôle, une carte tous postes, le corrigé des poinçons par circuit

La classe est scindée en deux équipes équilibrées. Les élèves de même niveau sont groupés par deux, chacun étant un membre d'une des deux équipes A ou B. Le meneur A cherchera les postes impairs, l'autre, le meneur B, ira vers les postes pairs.

### CONSIGNES :

- Au MENEUR A : « Tu réalises les itinéraires menant aux balises impaires, en décidant de ton itinéraire, tu poinçonnes la balise si celle-ci est la bonne, validation grâce au corrigé des parcours du circuit qu'il a sur lui »
- Au SUIVEUR : « Tu suis ton partenaire en suivant sur ta carte l'itinéraire réalisé par le meneur. Lorsque ton meneur s'arrête, après avoir poinçonné une balise, tu dois indiquer sur ta carte l'emplacement de la balise »
- « De retour au départ, vous remplissez la fiche de contrôle et vous changez de rôle, le suiveur devient meneur B et cherchera des balises paires
- En classe, après la séance, on comptabilisera les points de chaque équipe.

Exemple de fiche de contrôle pour les duos :

**circuit A :**

noms	1	2	3	4	points
Meneur					
.....					
Suiveur					
.....					

**circuit B :**

noms	1	2	3	4	points
Meneur					
.....					
Suiveur					
.....					

### CRITERES DE REUSSITE :

- Pour le suiveur : localiser les balises sans erreur

### VARIABLES :

- Gestion de l'hétérogénéité : donner une carte complète par duo pour aide ponctuelle
- Valider la réponse

# "Le jalonné express"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Améliorer la rapidité »

**BUT :** réaliser seul, le plus vite possible, un parcours.

**DISPOSITIF :** Lieu peu connu

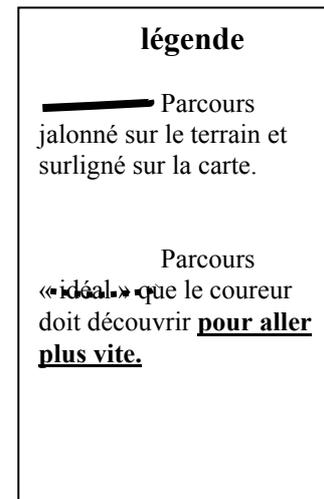
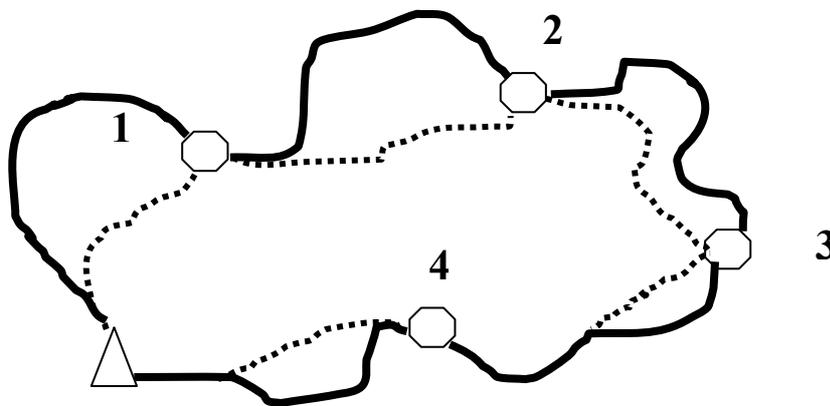
20 balises posées permettant de réaliser au moins 5 circuits de 4 balises en respectant le principe présenté ci-dessous : le départ et l'arrivée sont au même endroit, chaque parcours (si la séance se déroule en forêt) ne doit pas dépasser 10 minutes en marchant.

Les parcours sont matérialisés :

- Sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres tous les 10 mètres. Placer un jalon à l'endroit où se trouve une balise.
- Sur la carte par un « surlignage » du parcours jalonné sur le terrain.

Prévoir des chronomètres ou montres pour mesurer les temps réalisés

Conseil sécurité : faire en sorte que les possibilités de « couper » se situent à l'intérieur du parcours jalonné (comme sur le dessin ci dessous)



**CONSIGNES :**

- « Vous allez réaliser seul des parcours, matérialisés sur le terrain par des jalons et surlignés sur la carte » - « Avant de partir, vous notez l'heure de départ, puis le temps à l'arrivée »
- « Ces jalons vous permettent de passer par toutes les balises du circuit et de revenir au départ-arrivée. L'objectif étant d'aller le plus vite possible, vous avez la possibilité, à votre initiative de quitter l'itinéraire indiqué pour emprunter celui qui vous semble le plus rapide »
- « En classe , un classement sera établi en fonction des temps réalisés »

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Obtenir la meilleur place possible, en référence au temps , sur chaque parcours.

**Situation de REFERENCE FINALE**

« La course à la balise avec handicap »

**BUT** : Réaliser, seul, 4 parcours le plus rapidement possible et sans erreurs.

**DISPOSITIF** : Lieu : un espace inconnu ou peu connu, mais sécurisé (clos ou bien défini),  
20 balises pour proposer 4 parcours différents  
Une carte mère - des fiches de gestion (page 4 dans « outils pratiques » - cartons de contrôle (page 6 dans « outils pratiques ») - 6 jeux de cartes par circuit

**CONSIGNES** : l'enseignant donne les départs, indique les circuits à faire et chronomètre.

- Avant : « Vous vous situez dans un des trois niveaux (voir situation de référence initiale page 9):
  - les « mémoriseurs » qui feront des circuits de 5 balises
  - les « décodeurs » qui feront des circuits de 4 balises
  - les « lecteurs » qui feront des circuits de 3 balises »
  
- Pour le premier circuit : « Toutes les minutes, 4 d'entre vous vont partir, en respectant l'ordre suivant : d'abord les mémoriseurs, puis les décodeurs et enfin les lecteurs » - « A chaque balise, vous poinçonneriez votre carton de contrôle en réalisant les circuits dans l'ordre imposé »
  
- Pour les circuits suivants : « Vous repartez au signal de l'enseignant »
  
- « Pour appliquer la règle du handicap, le classement sera établi d'après les temps de tous quel que soit le type de parcours effectué »

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Pour tous : faire tous les circuits sans erreur et le plus rapidement possible.

## Fiche bilan de la Situation de référence finale

Nom :

Prénom :

Niveau de départ : mémoriseur

décodeur

lecteur

	circuit			traçage	
	Temps mis	place	erreurs	balise	itinéraire
Circuit 1					
Circuit 2					
Circuit 3					
Circuit 4					

	circuit			traçage	
	Temps mis	place	erreurs	balise	itinéraire
Circuit 1					
Circuit 2					
Circuit 3					
Circuit 4					

	circuit			traçage	
	Temps mis	place	erreurs	balise	itinéraire
Circuit 1					
Circuit 2					
Circuit 3					
Circuit 4					

	circuit			traçage	
	Temps mis	place	erreurs	balise	itinéraire
Circuit 1					
Circuit 2					
Circuit 3					
Circuit 4					