



# Parcours fléché

**Activité : Orientation**

**Niveau : Cycle 2**

## Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

## Compétence de fin de cycle

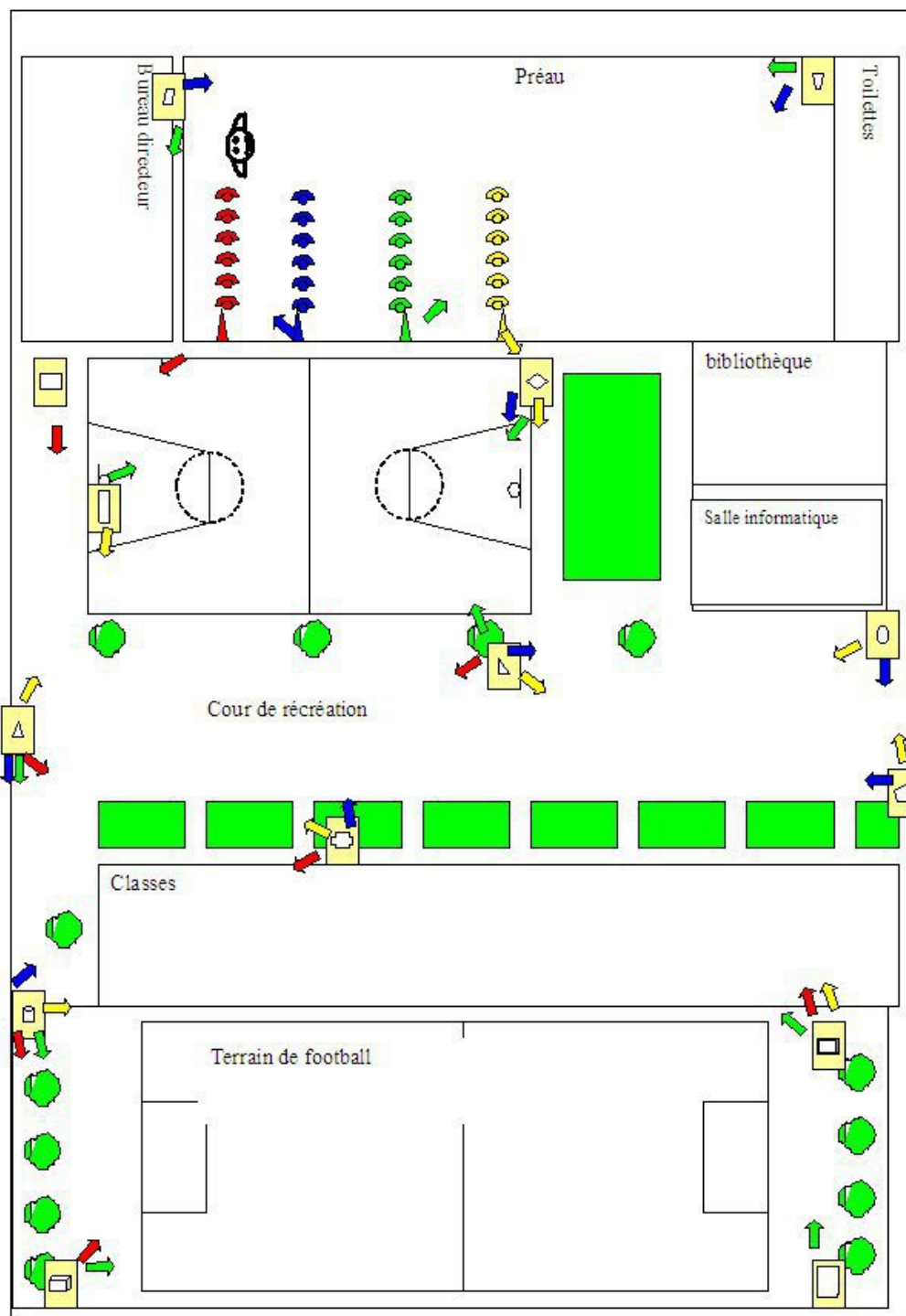
Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.

## Objectifs

- Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

# Organisation

Les élèves sont par groupe de 5 ou 6. Plusieurs parcours sont tracés par l'enseignant à l'aide de flèches de couleur. A certains endroits des carrés de couleur avec un pictogramme sont placés sur ces parcours.



# Matériel

flèches de couleur, carré de carton de couleur avec pictogramme ou carte de gommettes feuille de contrôle

## Consigne

Vous devez réaliser le parcours fléché, et indiquer dans l'ordre les dessins des balises. Vous reportez sur votre feuille de contrôle l'ordre des balises que vous avez trouvé. ou sur le plan que je vous ai donné)

Quand vous avez terminé vous revenez au point de départ.

balise	dessin
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Si je siffle trois fois, c'est le signal d'un arrêt immédiat de l'activité, et un retour au point de départ.

## Critères de réussite

trouver l'ordre des balises moins 1, 2 ou 3 suivant le nombre de balises

## Critères de réalisation

- ne pas se précipiter
- regarder partout
- trouver les balises dans l'ordre
- remplir sa feuille

## Variables didactiques

- longueur et difficulté du parcours
- nombre de balises
- compte rendu sur une feuille vierge, ou plan à dessiner, ou plan dessiné

### Trame de variance

espace	Organisation du groupe	mode de guidage	Type de balise	Forme des déplacements
Terrain + ou - connu : Salle de classe, Cour de l'école, terrain de jeu, quartier Espace inconnu Découvert ou arboré Terrain + ou - grand	En groupe avec ou sans adulte A 3 ou 4 En collaboration en opposition	Flèches ou traces (lignes ou objets à suivre) Verbal, nombre restreint de mots Sonore Gestuel Rébus ou écrit Photos Dessin, plan, carte Azimut et distance Photo du lieu ou point de prise de vue	Gommette Tampon Mots ou phrase Action à réaliser Questions Rébus Ramener un objet ou une plante Reconnaître un végétal ou un paysage Dessin à faire Poinçon	Marcher ; Courir Aller plus vite que Aller le plus vite possible
Du plus petit et connu au plus grand et plus inconnu	Du grand groupe au trio	Du plus concret au plus abstrait	Du plus long (pour se reposer) au plus rapide et plus abstrait	De la marche à la course