



# Prendre le cap en étoile

**Activité : Orientation**

**Niveau : Cycle 3**

## Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

## Compétence de fin de cycle

**Marcher et courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale, parc...) pour retrouver dans un temps imparti 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices**

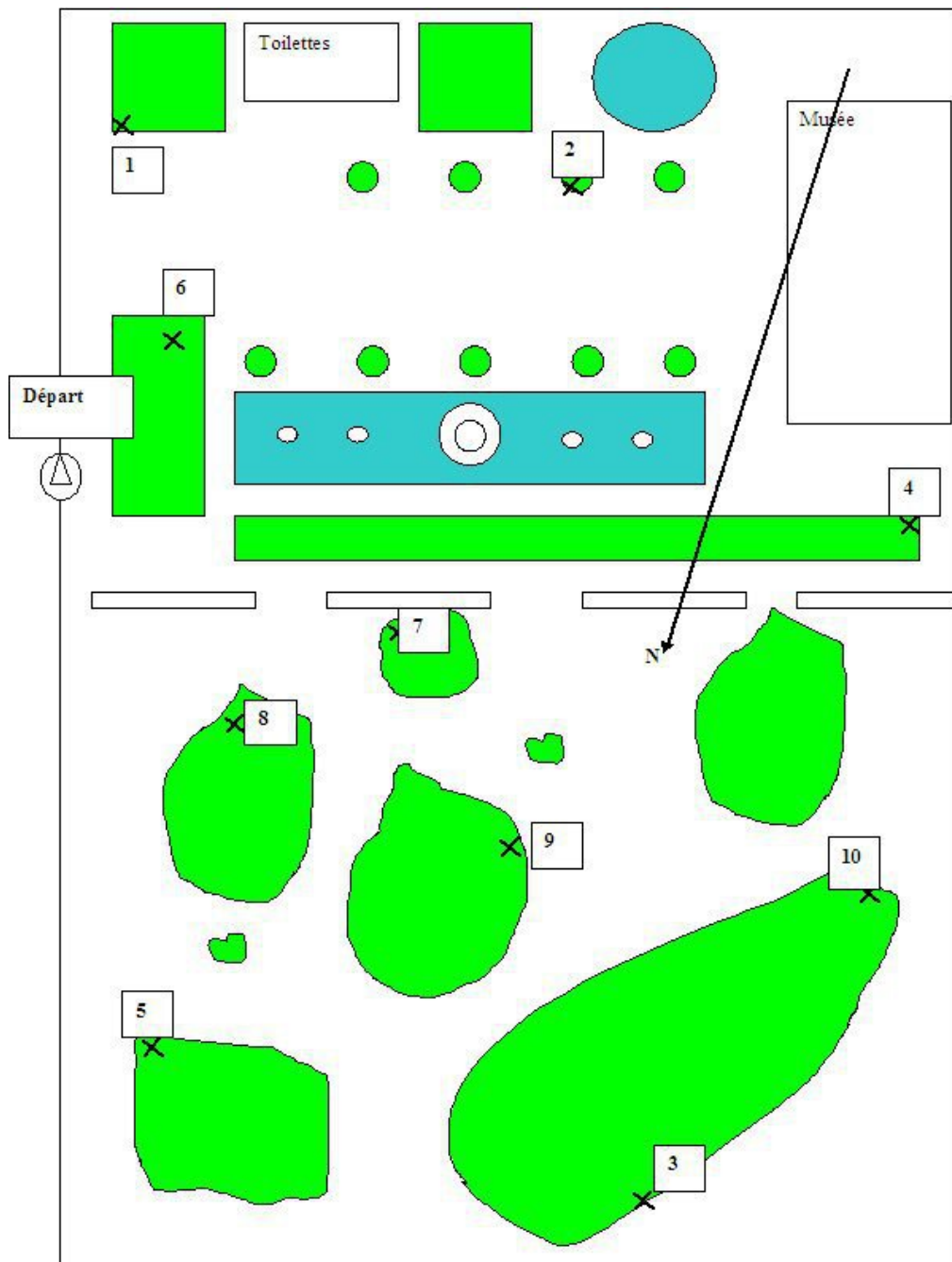
- Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.
- Compléter un fond de carte à partir d'éléments repérés du paysage.
- Orienter sa carte à l'aide de la boussole.

## Organisation

Les élèves sont par deux ou trois, avec une boussole.

Sur le terrain sont disposées des balises de même couleur mais avec des indications différentes pour chacune d'elles

Le maître a relevé les azimuts et distances entre les différentes balises.



Balise	valeur	Azimut	Distance	Indication à relever
1	3	180°	70 m	chèvre des montagnes
2	8	220°	120 m	ours
3	15	340°	150 m	cerf
4	12	280°	120 m	wapiti
5	7	370°	80 m	orignal
6	2	200°	30 m	castor
...	...	...	...	...

Répartir les groupes sur différentes balises au départ.

	Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4	Balise 5	Balise 6	Balise 7
groupe 1	/						
groupe 2		/					
groupe 3			/				
groupe 4				/			
groupe 5					/		

## Matériel

Une feuille avec les distances et le azimuts entre les différentes balises et la zone de départ

Balise	valeur	Azimut
1	3	180°
2	8	220°
3	15	340°
4	12	280°
5	7	370°
6	2	200°
...	...	...

20 plots avec une indication différente sur chaque plot (animal, fleur, oiseau, objet...)

## Consigne

Vous vous placez sur la zone de départ balise et avec la boussole et en pas marché vous essayez de retrouver les balises grâce à leur azimut et à la distance indiquées sur la feuille

Quand vous avez trouvé la balise, vous relevez l'indication sur votre feuille, et vous revenez au départ pour faire la suivante.

## Critères de réussite

avoir moins de 1, 2, 3, ...erreurs de relevé

## Critères de réalisation

- orienter sa boussole, placer l'azimut en face de la flèche directionnelle, placer la boussole contre son ventre perpendiculairement, mettre le nord dans sa maison,
- relever la tête et regarder dans la direction indiquée si on trouve un point remarquable qui permettra de marcher dans cette direction, c'est à dire "prendre un cap"

## Variables didactiques

proximité des différentes balises ( plus elles sont rapprochées les unes des autres plus c'est difficile)

en pas marché ou en double pas courus

course entre équipe au temps, chaque erreur de relevé comptant 10, 20 ou 30 secondes)

### 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