



imaginer un parcours, le dessiner le réaliser et le faire réaliser

Activité : Orientation

Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Compétence de fin de cycle

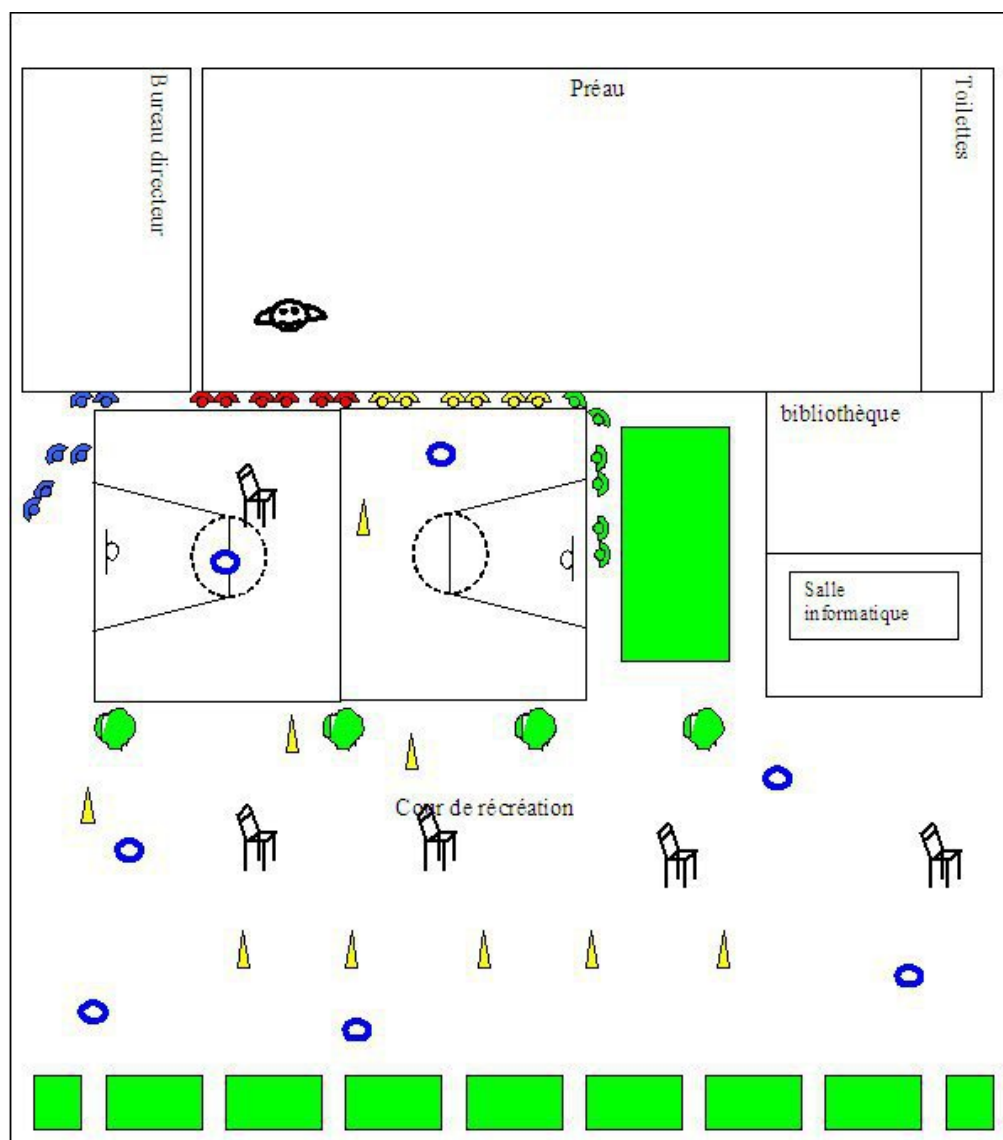
Marcher et courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale, parc...) pour retrouver dans un temps imparti 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices

Objectifs

- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu)
- Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.
- Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis
- Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...).

Organisation

Des objets dispersés sur un espace assez grand pour que toute la classe joue ensemble.



Matériel

Plots, cerceaux, anneaux, chaises, tables, bancs...

Consigne

Par deux, chacun dessine un parcours et le réalise.

Puis vous échangez les plans avec votre partenaire et vous faites le sien.

Il faut ensuite discuter des défauts du plan pour construire un plan commun que les élèves utiliseront ensuite.

Critères de réussite

le second réussi le parcours .

Critères de réalisation

N+1

- indiquer le départ,
- l'ordre des déplacements
- se situer par rapport aux objets
- orienter son plan

N°2

- Comprendre le plan de l'autre, situer les différents objets et les déplacements par rapport aux objets caractéristiques

Variables didactiques

- durée du parcours
- espace de jeu plus ou moins grand
- nombre d'objets repères.

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	Gomette 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