



La course au score

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.

Organisation

L'espace de jeu, le signal de début et de fin impérative avec retour au point de départ sont connus des élèves.

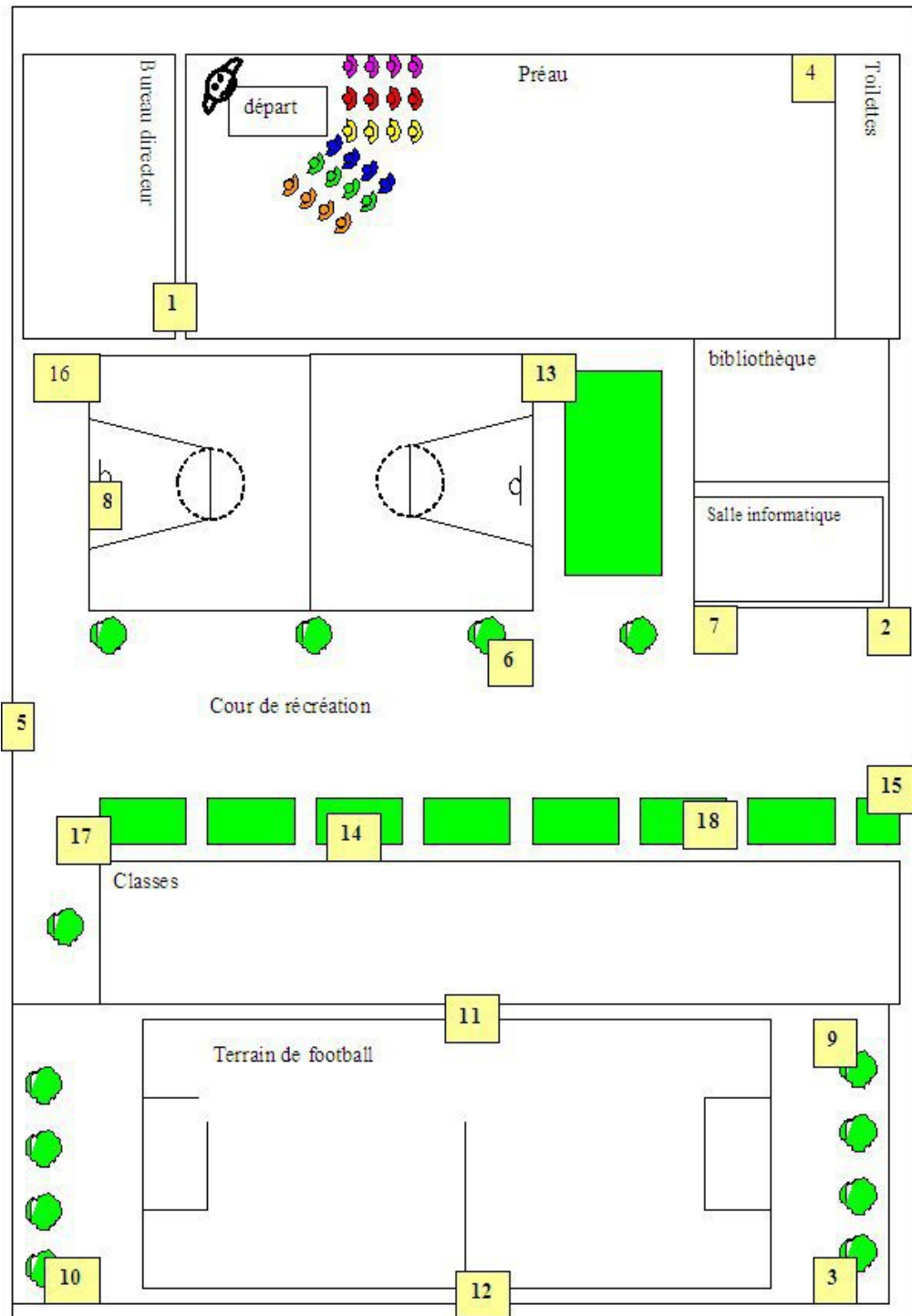
Des équipes de 2 ou 3 élèves.

Des balises, une dizaine de plus de plus que d'équipes, sont disposées par l'enseignant : feuille plastique, poinçon, tampon, Les balises sont disposées dans des directions et à des distances différentes du point de départ. Elles ont des valeurs différentes en fonction de la distance et de la difficulté à les trouver.

par exemple :

N°	Valeur	N°	Valeur	N°	Valeur
1	3	7	20	13	5
2	12	8	20	14	10
3	40	9	20	15	10
4	5	10	50	16	5
5	10	11	40	17	10
6	15	12	10	18	10

Un plan qui situe toutes les balises.



Un plan vierge par groupe pour recopier le plan initial.

Matériel

Une bonne vingtaine de balise avec des indications et des valeurs différentes

Un plan qui situe toutes les balises.

Pour chaque groupe, une feuille de contrôle pour relever les informations données par les balises (code de couleur, d'animaux, de fleurs , de poissons, poinçon, tampon..) et valeurs

exemple groupe 1

Balise	Indications sur la balise
balise 1	
balise 2	
balise 3	
balise 4	
...	

Consigne

Au signal vous prenez un plan, et en restant par équipe de 3, vous essayez avant le coup de sifflet final de réaliser le meilleur score.

Regardez ben le plan, vous avez de balises avec des valeurs différents à trouver.

Vous avez " x " minutes le jeu démarre au coup de sifflet et se termine au second coup de sifflet.

Critères de réussite

réaliser le meilleur score

Critères de réalisation

faire un choix pour aller chercher les balises simples mais qui rapportent le moins de point ou les balises éloignées mais qui rapportent le plus de points

construire son parcours en fonction de ses choix

Variables didactiques

- nombre de balises
- lieu plus ou moins connu
- balises qui rapportent le plus de point très éloignées les unes des autres
 - indications de distances

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