



Le trésor des pirates

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

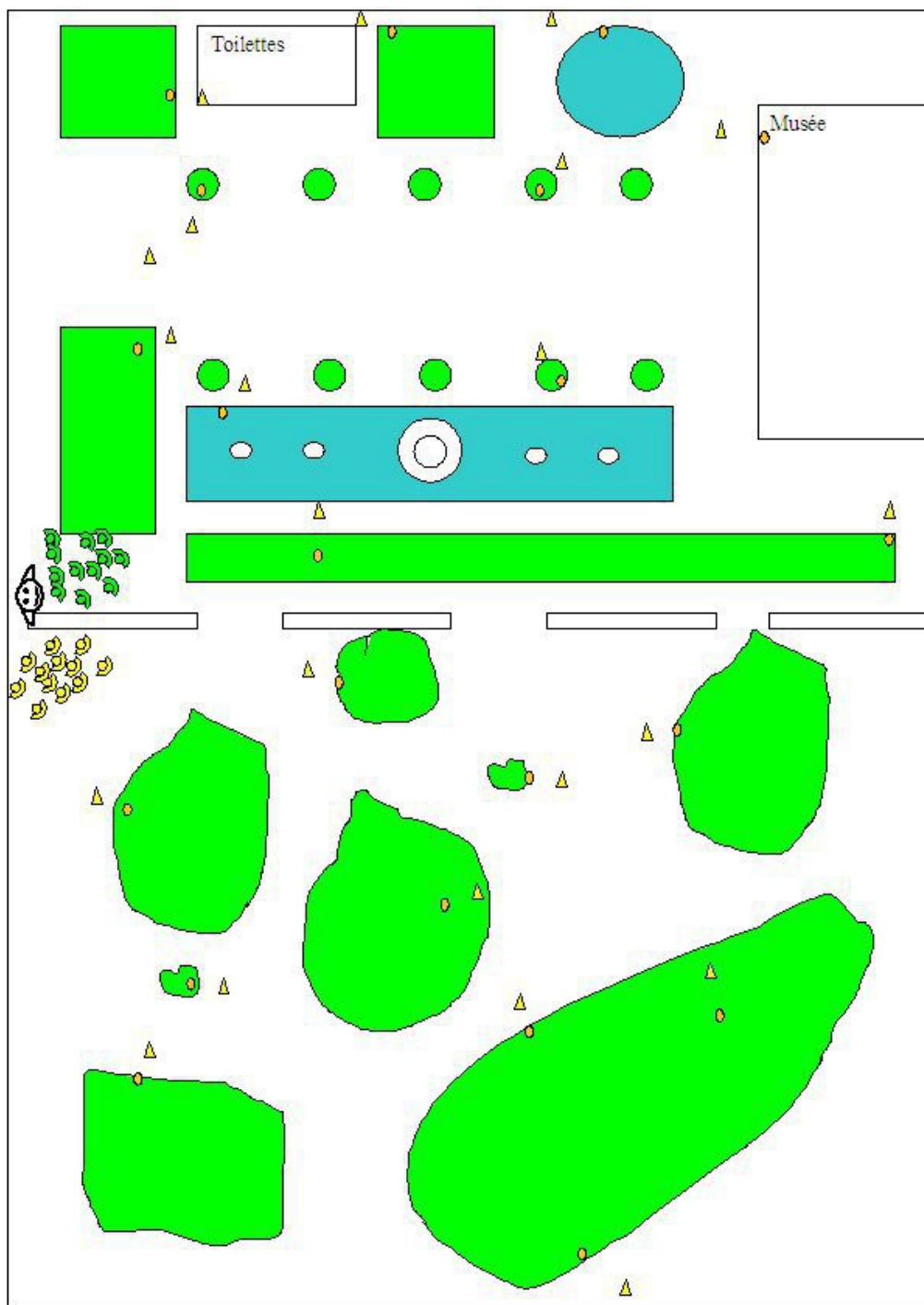
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).
- Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).
- Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.

Organisation

Tout espace naturel ou aménagé, jardin public, espace reconnu des élèves délimité et sécurisé par des adultes (parents accompagnateurs).

L'espace est divisé en deux, si possible de telle façon qu'un groupe ne puisse voir l'autre groupe.

Chaque groupe dans son espace dispose des objets : les pièces d'or. Un repère est placé à proximité de l'endroit où est caché chaque pièce d'or (dans un rayon de 3 mètres du repère). Ils indiquent sur un plan de référence où ils ont caché leur pièce d'or.



Matériel

baise cartonnée dans une feuille de plastique avec une attache pour la suspendre.

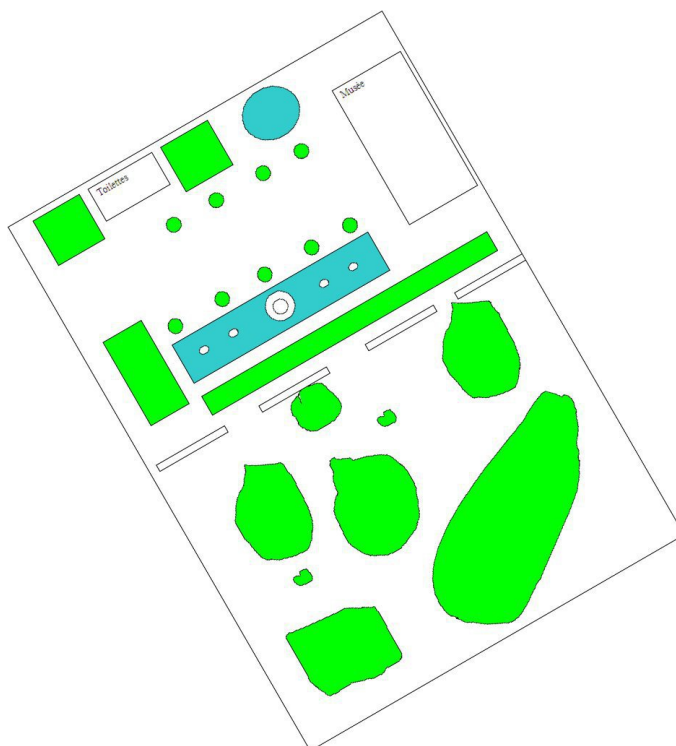
Des objets, (anneaux, légos, ou perles, ou représentation d'une pièce d'or...)

Sifflet, chronomètre, plan du lieu et stylo pour indiquer les endroits où sont cachés les trésors.

Consigne

Premier temps :

chaque équipe part avec son plan son stylo, ses balises, et ses pièces d'or. vous allez les placer dans l'espace que nous avons délimité et vous indiquez sur votre plan de référence l'endroit où est placé la balise et le trésor qui va avec.



Deuxième temps.

Chaque équipe change d'endroit, et part avec un plan vierge, indique les endroits où il a trouvé les balises et les trésors.

Troisième temps

les équipes au retour comparent les plans , notent les erreurs, et ensemble vont rechercher les balises et les pièces d'or

Critères de réussite

- identifier toutes les balises et trouver tous les trésors moins 1 ou 2, ou 3
- n'avoir aucune erreurs sur le plan, ou seulement 1, ou 2, ou 3...

Critères de réalisation

- Se repérer dans l'espace et positionner les balises aux bons endroits ainsi que les objets par rapport aux balises (orientation du plan)
- s'organiser pour chercher les balises, elles sont visibles
- s'organiser pour chercher autour des balises (dans un rayon de 3 mètres autour)

Variables didactiques

- nature et nombre de balise
- dimension des trésors
- visibilité ou non des trésors
- espace de recherche

Trame de variance

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