



# Prendre le cap : course au score

**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

- 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.

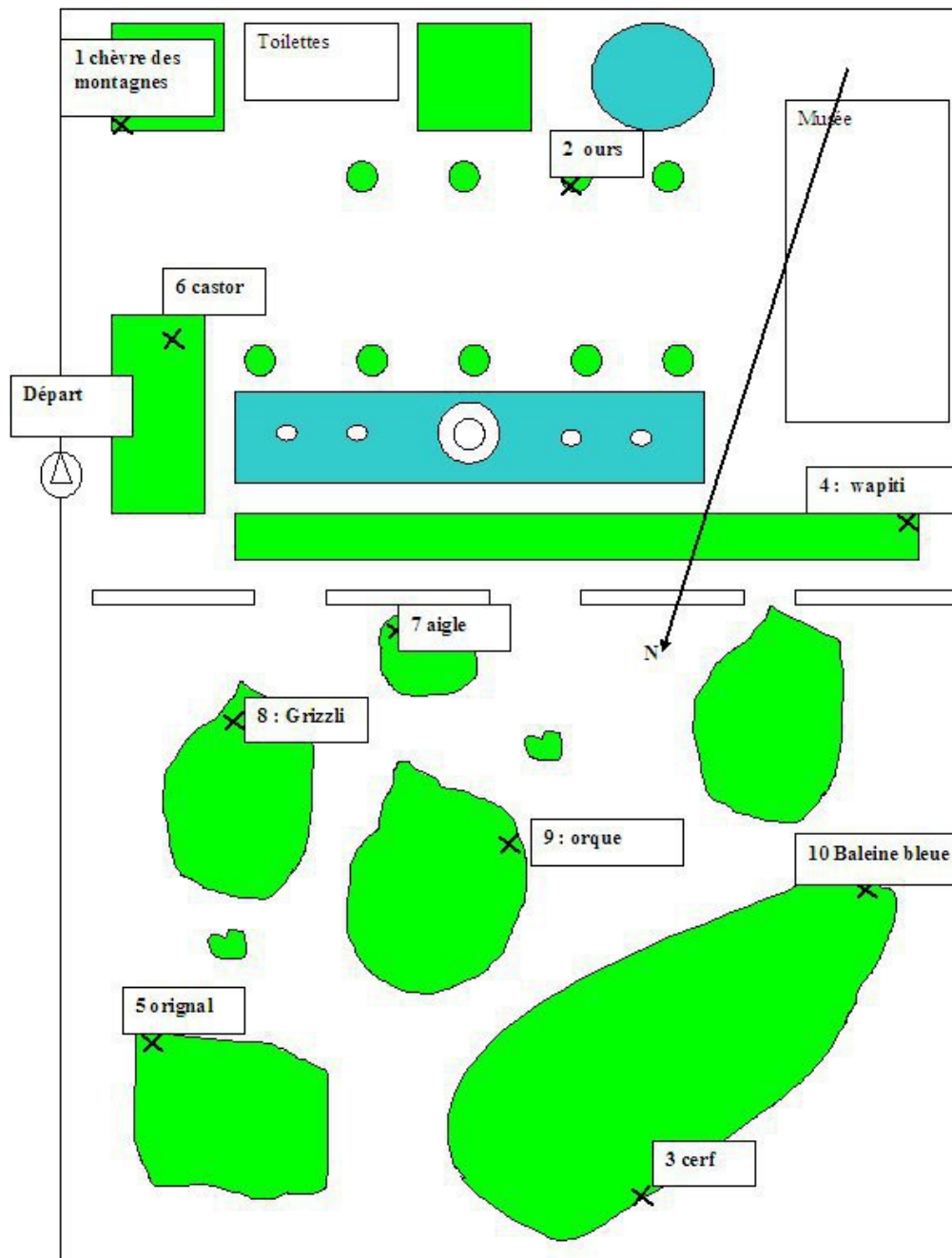
## Organisation

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.

Les balises sont identifiées par leur distance et leur azimut



Chaque groupe reçoit la liste des balises et leur localisation

Balise	valeur	Azimut	Distance
1	3	180°	70 m
2	8	220°	120 m
3	15	340°	150 m
4	12	280°	120 m
5	7	370°	80 m
6	2	200°	30 m
...	...	...	...

une feuille de contrôle pour le maître correspond aux balises sur le terrain.

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
...	...	...	...	...

## Matériel

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

Une feuille de positionnement des balises avec

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..)

*exemple*

Valeur	Azimut	Distance	Indications sur la balise
3	180°	70 m	
8	220°	140 m	
15	240°	150 m	
12	280°	200 m	
...	...	...	

## 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.

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.

Vous choisissez les balises, le but est de faire le meilleur score dans le temps imparti.

## 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 points 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
- éloignement ou rapprochement des balises en azimut ou en distance ( risque de confusion plus ou moins grand)

### 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	Gomme 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