



Relever les azimuts, calculer les distances sur un plan

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

CM1 CM2

- Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies...).
- Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.

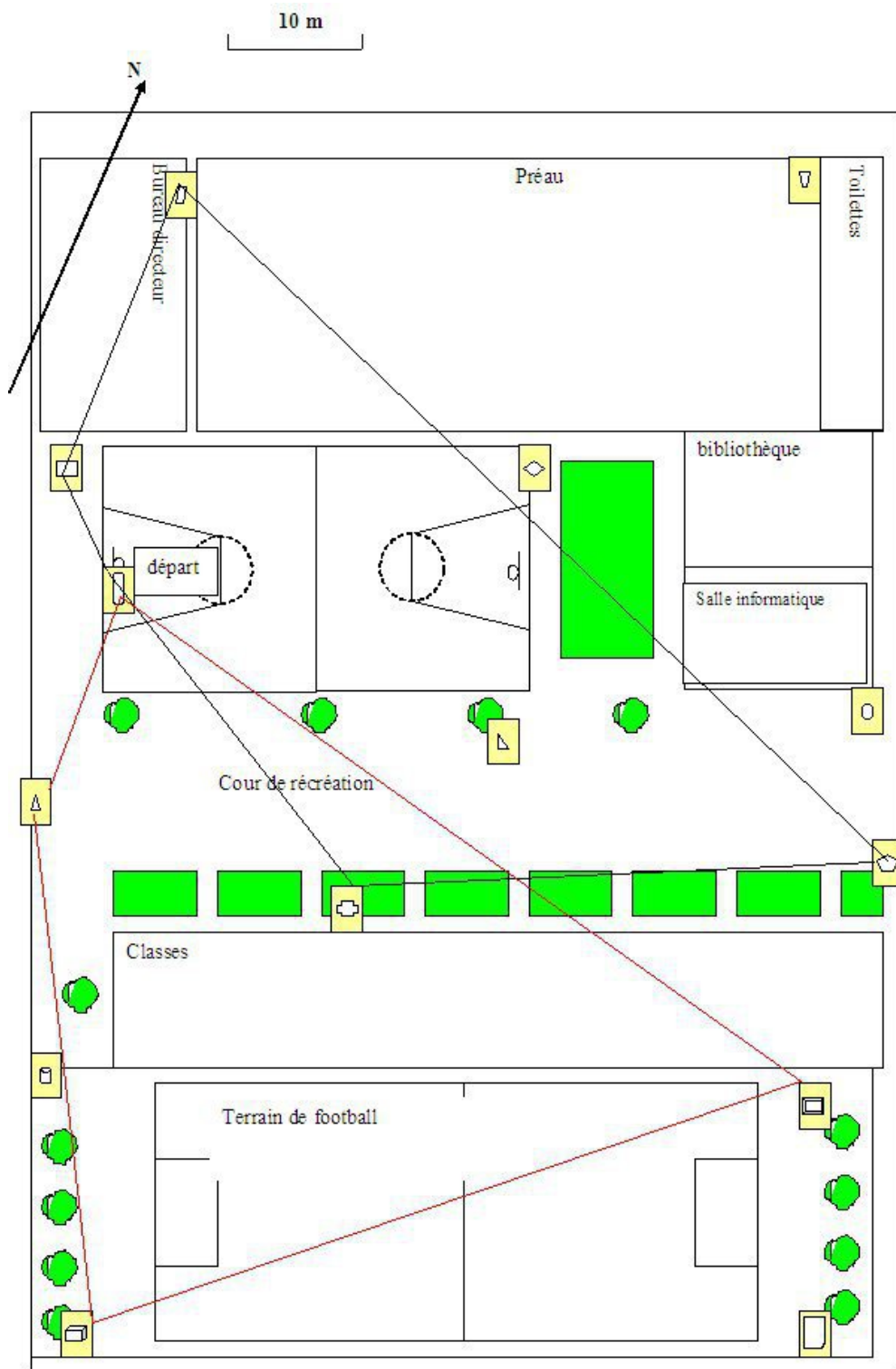
Organisation

Les élèves sont par deux, avec une boussole et un parcours dessiné.

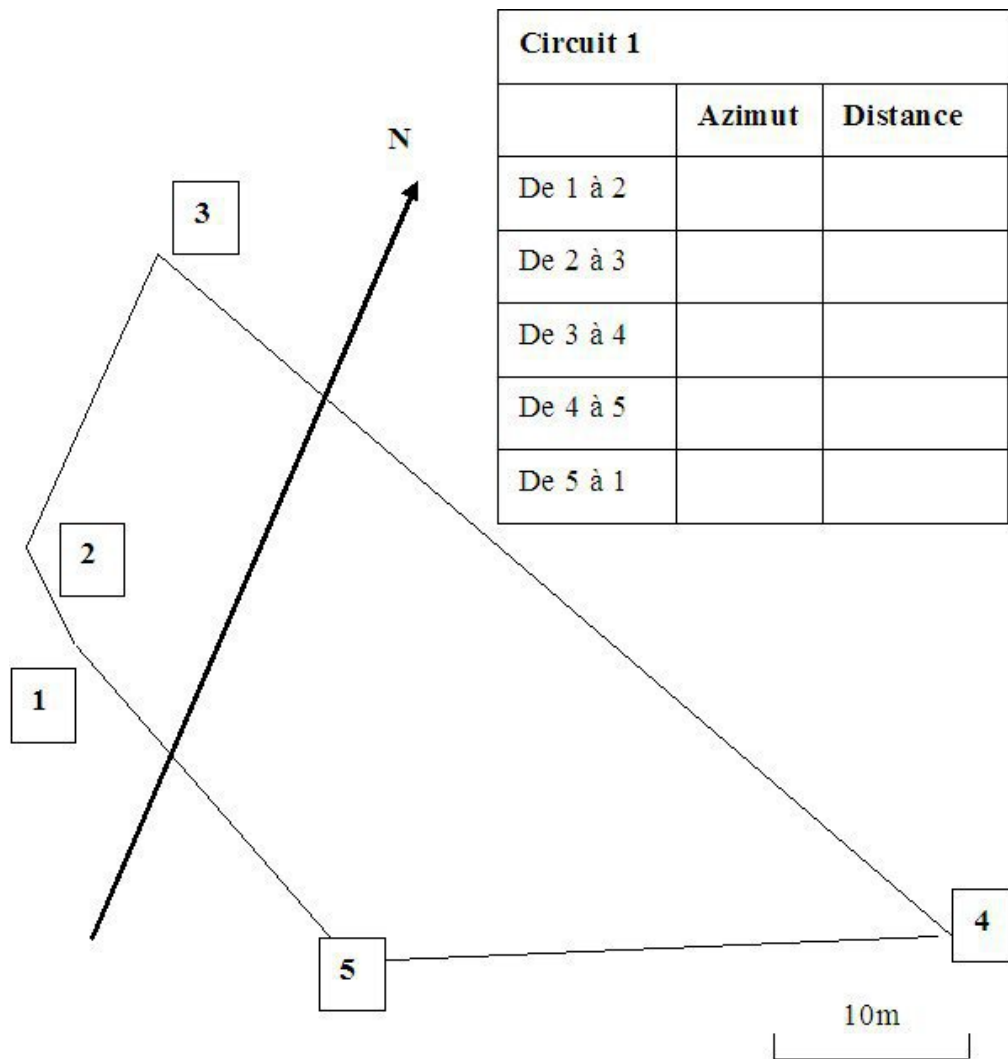
Sur le parcours dessiné se trouve le nord magnétique indiqué par des flèches, et une échelle.

Sur la feuille un tableau pour relever les azimuts et les distances.

le parcours peut être fait sur le plan de l'école



ou sans plan



ou sans plan

Circuit	Azimut	Distance
de 1 à 2		
de 2 à 3		
de 3 à 4		
...		

Matériel

un plan une boussole , une feuille et un crayon pour deux.

Consigne

Vous devez trouver les azimuts et les distances entre les différentes balises sur le plan.

Pour trouver les azimuts:

- vous placez votre boussole sur la ligne reliant les deux balises. attention placez bien la flèche directionnelle dans le sens du déplacement
- puis vous placez les lignes du fond du cadran mobile parallèles au nord magnétique indiqué sur le plan, attention orienter les lignes de fond en tenant compte du nord
- vous relevez la valeur de l'angle qui se trouve en face de la flèche directionnelle de la boussole.

Pour trouver les distances :

- mesurer la distance entre les balises
- convertir en fonction de l'échelle

Critères de réussite

trouver les azimut et les distances avec une erreur de , ou 10, 20 ou 30° pour les azimuts et de 10, 20 ou 30 m pour les distances

Critères de réalisation

Pour les azimuts

- orienter la boussole avec la flèche directionnelle dans le sens du déplacement de A vers B par exemple
- orienter les lignes de fond en tenant compte du nord

Pour les distances

- prendre les mesures correctement,
- prendre en compte l'échelle pour convertir

Variables didactiques

Nombre de balises

Échelle simple ou plus difficile

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>