



Suivre un chemin pour construire et lire un plan

Activité : Orientation

Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Compétence de fin de cycle

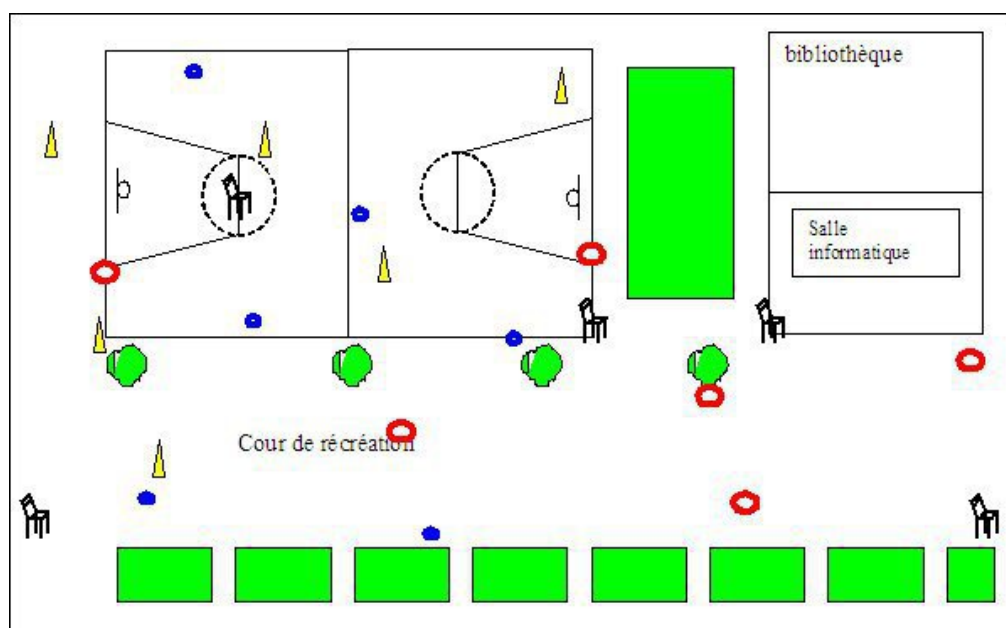
Marcher et courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale, parc...) pour retrouver dans un temps imparti 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indice

Objectifs

- Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan
- Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis.
- Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe.

Organisation

par 2 ou 3, de nombreux objets sont dispersés sur un espace assez grand pour que toute la classe joue ensemble.



Variables didactiques

Nombre d'objets dans l'espace

durée du parcours (15 secondes, 20 secondes....)

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