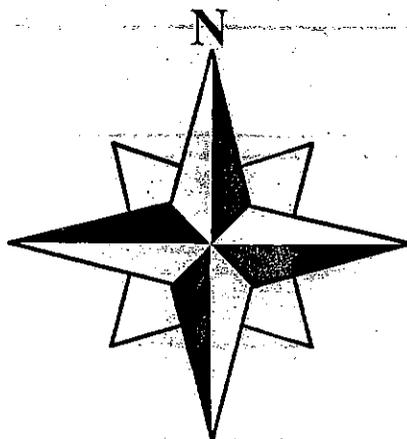


EQUIPE DEPARTEMENTALE E.P.S. 77

DES ACTIVITES D'ORIENTATION à LA COURSE D'ORIENTATION



Réalisation : Max BILAY, Jean-Luc BEQUIGNON, Jean-Pierre FRENIS
Joëlle LAFONTAINE, Jean PICAMAL, Jean-Pierre ROLLET
Édition janvier 2006

SOMMAIRE

I. DIDACTIQUE DE L'ACTIVITE

A. DEFINITION	P 3
B. PROBLEMES A RESOUDRE ET CONTRAINTES DE L'ACTIVITE	P 3
C. ENJEUX DE FORMATION ET CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE	P 3
D. DOMAINE D'ACTIVITE	P 4
E. ETAPES DE TRANSFORMATION	P 5
1. LES ETAPES	
2. ILLUSTRATIONS DES ETAPES	
F. INDICATEURS	P 7
G. EVOLUTION DES PROBLEMES FONDAMENTAUX AUX COURS DES DIFFERENTES ETAPES DE TRANSFORMATION	P 8
H. PROBLEMES A RESOUDRE PAR L'ENFANT POUR PASSER D'UNE ETAPE A UNE AUTRE ET SITUATIONS DE REFERENCE	P 9 A 14

II. PEDAGOGIE

A. LES DIFFÉRENTS GUIDAGES	P. 15
B. LES DIFFÉRENTS TYPES DE PARCOURS	P 16
C. LES DIFFERENTES ACTIONS A RÉALISER	P. 17
D. TRAME DE VARIABLES	P 18, 19
E. LISTE DES SITUATIONS	P 20, 21
F. FICHES SITUATIONS	P 22 A 44

III. ANNEXES

A. COURSE D'ORIENTATION	P 46, 47, 48
B. LEGENDES	P 49
C. UTILISATION DE LA BOUSSOLE	P 50, 51, 52
D. RECOMMANDATIONS POUR UNE PRATIQUE SECURITAIRE	P 53, 54
1. PREPARATION DE LA SEANCE OU DE LA RENCONTRE	
2. PENDANT LA SEANCE OU LA RENCONTRE	
E. CARTOGRAPHIE	P 55

I. DIDACTIQUE DE L'ACTIVITE

A. DEFINITION

De
« se déplacer le plus efficacement pour relier les différents points d'un parcours »

à
« se déplacer le plus rapidement possible pour relier, dans un ordre imposé, les différents points d'un parcours dans un milieu inconnu, grâce à divers systèmes de codage. »

B. PROBLEMES A RESOUDRE et CONTRAINTES de L'ACTIVITE

SE SITUER

→ pour **ne pas se perdre** dans un milieu inconnu
(la VIE)

CONSTRUIRE UN ITINERAIRE

→ pour se rendre le plus efficacement possible
d'un endroit à un autre
(la VOIE)

SE DEPLACER ET ADAPTER SES
EFFORTS

→ pour aller **le plus vite possible** sur un terrain
varié
(la VITESSE)

C. ENJEUX DE FORMATION et CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

C1. ENJEUX DE FORMATION (INTERET ÉDUCATIF DE L'ACTIVITÉ)

- Construire l'autonomie (en terme affectif et en terme d'outils) dans un milieu de plus en plus inconnu
- Construire un espace représenté

C2. CONDITIONS MINIMALES A METTRE EN ŒUVRE PAR L'ENSEIGNANT

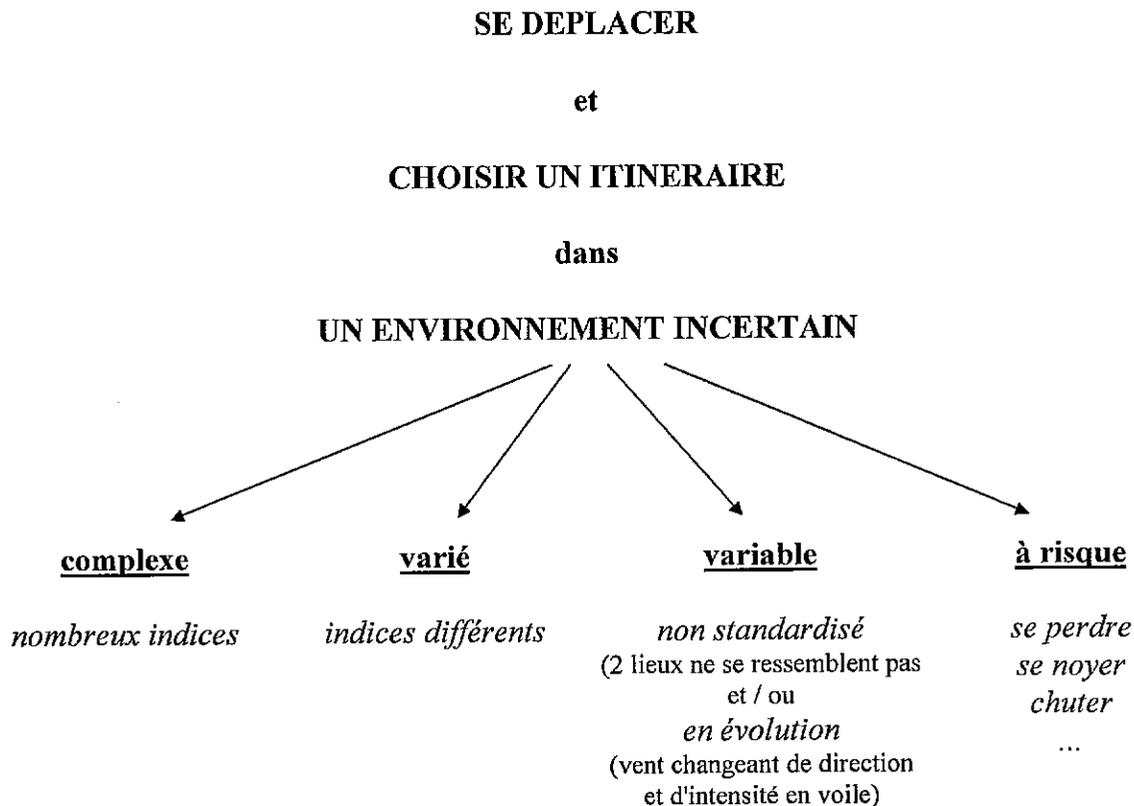
- Sécurisation (cf p 53 et 54)
- Contrainte de temps (plus ou moins importante selon le degré de maîtrise de l'outil de guidage) pour toutes les situations

D. DOMAINE D'ACTIVITE

La course d'orientation fait partie du domaine de compétence :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Dans ce domaine, les activités s'appuient sur les actions suivantes :



Pratiquer des A.P.P.N (orientation, escalade, voile, kayak, cyclo, ski, etc.) c'est gérer les rapports entre :

- **sécurité et danger**
- **vitesse et endurance**
- **vitesse et précision**
- **déplacement et direction**
- **équilibre et propulsion**

E. ETAPES DE TRANSFORMATION

Une étape de transformation correspond à une organisation momentanée, mais caractéristique, des ressources (cognitives, motrices, affectives) d'un individu en regard des contraintes d'une activité

Le passage d'une étape à l'autre s'effectue par la résolution de problèmes spécifiques.

A chaque étape correspond une (ou des) situation(s) de référence précise(s).

1. LES ETAPES

ETAPE 1 → LE COUREUR A VUE

- **Suit un parcours** à l'aide d'un système d'informations concret et / ou figuratif pour ne pas se perdre

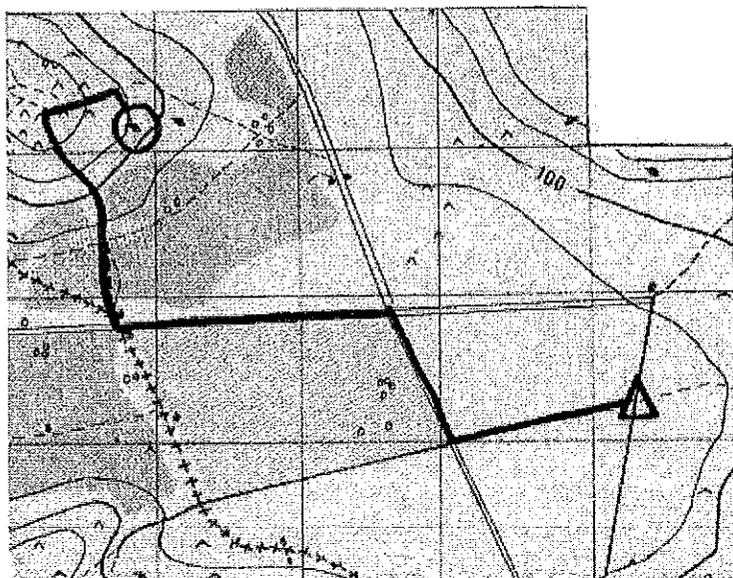
ETAPE 2 → LE COUREUR A LA CARTE
--

- **Choisit un itinéraire** à l'aide d'un système d'informations symbolique (codage) et ne perd pas de temps

ETAPE 3 → LE COUREUR "ORIENTÉ EXPRESS"

- **Construit un itinéraire** à l'aide de mise(s) en relation de différents systèmes d'informations pour aller le plus vite possible au risque de se perdre.

2. ILLUSTRATIONS DES ETAPES de TRANSFORMATION

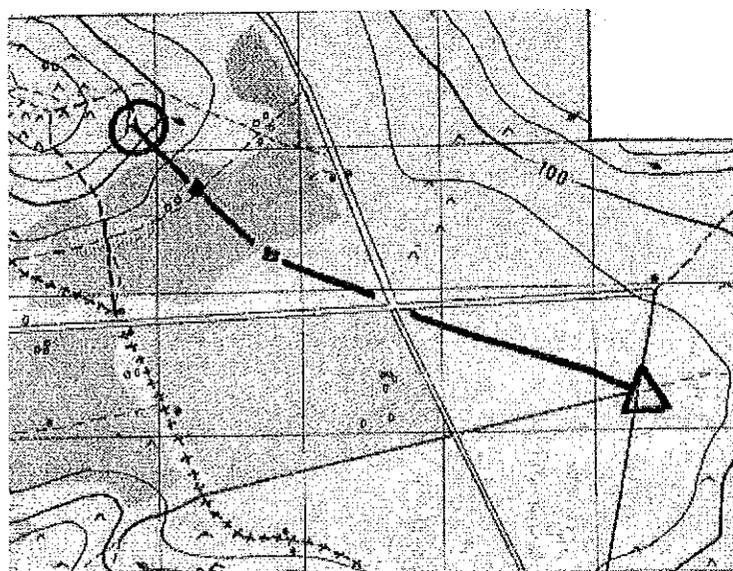
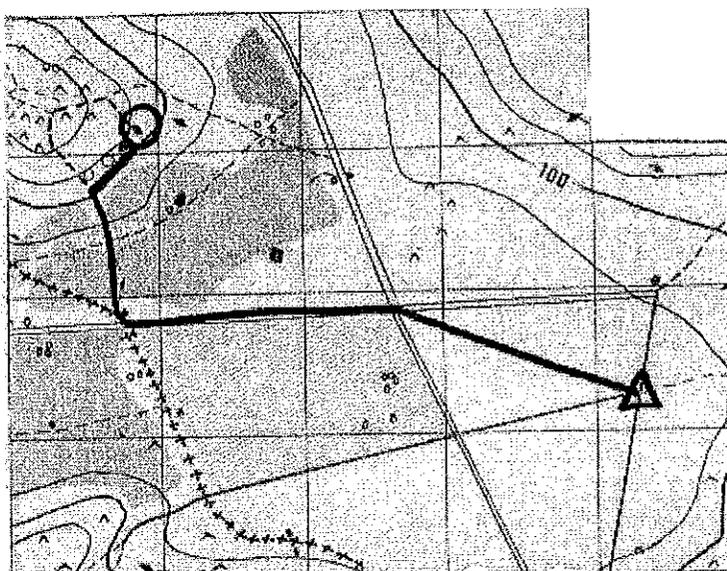


ETAPE 1
LE COUREUR
A VUE

- Il suit un parcours défini par un fléchage, des photos, etc.

ETAPE 2
LE COUREUR
A
LA CARTE

- Il utilise la carte pour se déplacer.
- Il suit des repères caractéristiques ou les abandonne s'il est sûr de ne pas se perdre



ETAPE 3
LE COUREUR
"ORIENTÉ EXPRESS"

- Il prend principalement le chemin le plus court ;
- ou le plus efficace pour aller le plus vite possible

F. INDICATEURS

SE SITUER

- Direction de la prise d'information ↗
→
 - distance des informations
 - Sélection des informations
 - Diversité des sources d'informations
 - Temps de traitement
 - Fréquence
 - Matériel utilisé
 - Les autres
- plan horizontal }
plan vertical } *champ visuel*

CHOISIR UN ITINERAIRE S'ENGAGER

- Planification (qualité)
- Adaptation par rapport à la complexité du terrain:
 - du trajet (relief, obstacles,...)
 - du point d'arrivée
- Nature et forme du guidage

SE DEPLACER ADAPTER SES EFFORTS

- Continuité du déplacement
- Régularité et adaptation au terrain
- Vitesse moyenne du déplacement
- vérification du trajet

G. EVOLUTION DES PROBLEMES FONDAMENTAUX AUX COURS DES DIFFERENTES ETAPES DE TRANSFORMATION

	ETAPE 1 LE COUREUR A VUE	ETAPE 2 LE COUREUR A LA CARTE	ETAPE 3 LE COUREUR "ORIENTÉ EXPRESS"
SE SITUER	<ul style="list-style-type: none"> l'enfant identifie des éléments remarquables proches dans un champ visuel essentiellement horizontal Il privilégie certaines informations. Il met en relation les éléments remarquables pertinents avec la réalité 	<ul style="list-style-type: none"> L'enfant décode les éléments symboliques et les met en relation avec la réalité et inversement 	<ul style="list-style-type: none"> Il peut utiliser tous les systèmes d'informations possibles Il sélectionne et met en relation les systèmes d'informations les plus pertinentes en fonction de la situation
CONSTRUIRE	<ul style="list-style-type: none"> L'enfant réalise le parcours par une succession de trajectoires A partir d'informations préalables (visuelles, orales, écrites,...), après avoir identifié à vue le point d'arrivée, il choisit sa trajectoire Il peut expliquer et / ou représenter le parcours qu'il a réalisé 	<ul style="list-style-type: none"> L'enfant construit son parcours par l'enchaînement de trajectoires choisies Il choisit ses trajectoires en anticipant un point d'arrivée remarquable. Il se fixe des lignes d'arrêt. 	<ul style="list-style-type: none"> L'enfant se représente des parcours possibles et choisit l'itinéraire le plus adapté à ses compétences. Il planifie les opérations à réaliser (anticipe, mémorise et vérifie)
SE DEPLACER ET ADAPTER SES EFFORTS	<ul style="list-style-type: none"> Le sentiment de sécurité détermine la façon de se déplacer. L'enfant dépense son énergie dans des actions qui ne sont pas toujours en cohérence avec le milieu et le but. 	<ul style="list-style-type: none"> L'enfant alterne courses continues sur une trajectoire et arrêts pour vérifier et continuer son parcours. Il gère ses efforts pour se déplacer de façon continue. 	<ul style="list-style-type: none"> L'enfant choisit et gère les modes et les allures de déplacement en fonction de l'énergie à fournir sur la globalité du parcours
SITUATION REPRESENTATIVE DE L'ETAPE	CIRCUIT AU PLAN (PHOTOS)	COURSE EN PAPILLON	COURSE D'ORIENTATION

H. PROBLEMES A RESOUDRE PAR L'ENFANT POUR PASSER D'UNE ETAPE A UNE AUTRE

ETAPE: 1	<p style="text-align: center;">LE COUREUR A VUE</p> <ul style="list-style-type: none">• Suit un parcours à l'aide d'un système d'informations concret et / ou figuratif pour ne pas se perdre
-----------------	---

Problèmes à résoudre pour les enfants:

1. **Décoder un message (Identifier et sélectionner les indices pertinents)**
2. **Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu**
3. **Mettre en relation le message et la réalité**
4. **Mettre en relation la réalité et son message**
5. **Prendre et suivre une direction**
6. **Se déplacer rapidement**

***A la fin de cette étape l'enfant est capable d'effectuer:
UN CIRCUIT AU PLAN (PHOTOS)***

cf. situation de référence

	SITUATION DE REFERENCE ETAPE 1		CIRCUIT AU PLAN (PHOTOS)	
	C1	C2	C3	
Problèmes à résoudre	<ul style="list-style-type: none"> Décoder un message (Identifier et sélectionner les indices pertinents) Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu Mettre en relation le message et la réalité 		<ul style="list-style-type: none"> Mettre en relation la réalité et son message Prendre et suivre une direction Se déplacer rapidement 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser le circuit dans un minimum de temps Rapporter tous les messages dans l'ordre au point de départ 			
Organisation de la classe	par groupes de 3 à 4 élèves	par groupes de 2 élèves	seul	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> milieu inconnu, "semi boisé" (avec ou sans obstacle visuel) 4 mini-circuits de 3 à 4 balises 4 groupes partent simultanément enchaîner les n mini-circuits 		<ul style="list-style-type: none"> noter les messages dans l'ordre du circuit aller le plus vite possible sans se tromper photos, dessins, textes représentant le sens du parcours 	
Règles de fonction'				
Conditions données	<ul style="list-style-type: none"> à chaque balise : 1 message indiquant l'emplacement de la balise suivante chaque emplacement est visible de proche en proche distances minimales (si possible) : 			
contraintes ressources	35 m	50 m	100 m	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> CdR : Toutes les balises trouvées dans l'ordre GAIN : classement en fonction de : <ol style="list-style-type: none"> nombre de balises au meilleur temps à nombre égal de balises 			
variables	<ul style="list-style-type: none"> prolongement possible : reformuler le parcours ex : remettre en ordre les photos du parcours flécher, symboliser, etc. 			

**PROBLEMES A RESOUDRE PAR L'ENFANT POUR
PASSER D'UNE ETAPE A UNE AUTRE**

ETAPE: 2	LE COUREUR A LA CARTE • Choisit un itinéraire à l'aide d'un système d'informations symbolique (codage) et ne perd pas de temps
-----------------	---

Problèmes à résoudre pour les enfants:

- 1. Décoder le message (plan ou carte)**
 - rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation

- 2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations**

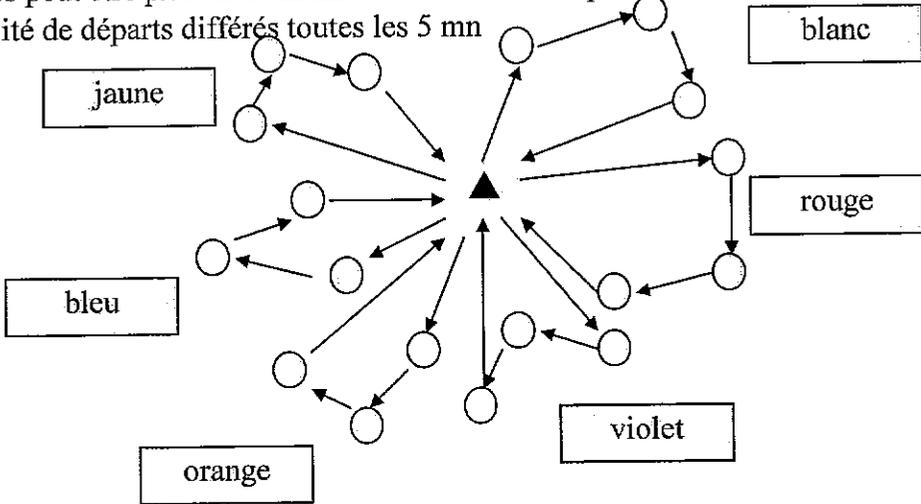
- 3. Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire**
 - choisir des éléments pour en faire des repères
 - les mémoriser

- 4. Prendre, suivre une direction et retrouver les repères**
 - de début de course
 - de fin de course
 - de contrôles

- 5. Adapter sa vitesse de déplacement:**
 - au terrain
 - au but du jeu

***A la fin de cette étape l'enfant est capable d'effectuer:
UNE COURSE EN PAPILLON***

cf. situation de référence

	SITUATION de REFERENCE ETAPE 2	COURSE EN PAPILLON (mini circuits) AU TEMPS	
	C1	C2	C3
Problèmes à résoudre	<ol style="list-style-type: none"> Décoder le message (plan ou carte) <ul style="list-style-type: none"> rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire <ul style="list-style-type: none"> choisir des éléments pour en faire des repères les mémoriser Prendre, suivre une direction et retrouver les repères <ul style="list-style-type: none"> de début de course de fin de course de contrôles Adapter sa vitesse de déplacement: <ul style="list-style-type: none"> au terrain au but du jeu 		
BUT	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer tous les circuits le plus vite possible (dans un temps maximum donné) 		
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> par groupe de 2 6 groupes partent simultanément sur 1 aile différente 		
Milieu et aménagement Règles de fonct ^t	<ul style="list-style-type: none"> milieu inconnu "semi boisé" ou boisé A chaque balise trouvée, indiquer le code sur la feuille prévue à cet effet Rester ensemble Si on ne trouve pas une balise, on se rend à la suivante ou on revient au point de départ : ▲ Le temps peut être pris sur l'ensemble des circuits ou par mini circuit Possibilité de départs différés toutes les 5 mn 		
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> Chaque mini circuit se fait dans un sens imposé Chaque groupe possède une carte avec les emplacements dessinés ○ et décrits. 		
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> CdR : Effectuer 4 mini circuits sur 6 (validation par les messages) dans un temps maximum donné GAIN : classement en fonction de : <ol style="list-style-type: none"> nombre de balises trouvées au meilleur temps à nombre de balises égal 		
variables	<ul style="list-style-type: none"> groupements de 1 à 3 emplacement des balises distance entre les balises nombre de circuits milieu temps 		

**PROBLEMES A RESOUDRE PAR L'ENFANT
POUR PASSER D'UNE ETAPE A UNE AUTRE**

LE COUREUR "ORIENTÉ EXPRESS"

ETAPE : 3

- **Construit un itinéraire** à l'aide de mise(s) en relation de différents systèmes d'informations pour aller le plus vite possible au risque de se perdre.

Problèmes à résoudre pour les enfants:

1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils

- Affiner la lecture de cartes
 - ◇ des courbes de niveau → pour apprécier le relief
 - ◇ des zones ""accessibles, dangereuses,.. → pour limiter son champ d'action
 - ◇ l'ensemble des symboles et légendes → pour identifier :
 - des repères intermédiaires
 - le point d'attaque d'un poste
 - les lignes d'arrêt d'un poste
- Evaluer des distances
 - ◇ Lire des échelles
 - ◇ Etalonner ses pas à allures variées
 - ◇ Apprécier des distances en fonction des échelles
- Utiliser la boussole
 - ◇ Orienter l'outil
 - ◇ trouver un azimuth et inversement
 - ◇ Utiliser les visées pour se déplacer

2. Mettre en relation les différents outils et les systèmes d'informations

3. Choisir l'outil le plus adapté à la situation

4. Choisir le meilleur itinéraire adapté à ses propres compétences

- Envisager des itinéraires possibles
- Identifier les spécificités de chaque itinéraire (contraintes, outils, solutions)
- Choisir l'itinéraire le plus adapté à ses possibilités et compétences
- Identifier, se fixer : des repères intermédiaires, la phase d'approche (point d'attaque, ligne d'arrêt)
- Choisir le plus rapidement possible

5. Suivre l'itinéraire choisi

- Identifier, vérifier :
 - les repères intermédiaires,
 - la phase d'approche (point d'attaque, ligne d'arrêt)
- Les mémoriser

6. Adapter son allure de course

- en fonction de la globalité du parcours
- courir sans s'arrêter

***A la fin de cette étape l'enfant est capable
d'effectuer :
UNE COURSE D'ORIENTATION***

cf. situation de référence

	SITUATION de REFERENCE ETAPE 3	COURSE EN LIGNE
C3		
Problèmes à résoudre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils 2. Mettre en relation les différents outils et les systèmes d'informations 3. Choisir l'outil le plus adapté à la situation 4. Choisir le meilleur itinéraire adapté à ses propres compétences 5. Suivre l'itinéraire choisi 6. Adapter son allure de course 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer le parcours le plus vite possible 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • par 2 • départs échelonnés 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu inconnu, boisé • 4 parcours, 4 groupes partent simultanément • départ toutes les 3 mn 	
Règles de fonction'	<ul style="list-style-type: none"> • identiques à la course officielle, • <u>mais la carte est donnée pour éviter les erreurs de copie</u> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <p>équipe 1 : 1,4,7,14→</p> <p>équipe 2 : 3,15,12,4 - - - - -→</p> <p>équipe 3 : 6,11,13,2 ———→</p> <p>équipe 4 : 5,9,14,17 - - - - -→</p> </div>	
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Un code ou un message à chaque balise • Distance entre chaque balise : 300 à 600 m 	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver toutes les balises dans l'ordre et dans un temps limité donnés • Classement en fonction du temps réalisé 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • seul • distance totale à parcourir • augmenter le nombre de balises (maxi 6) • augmenter la possibilité de choix d'itinéraire possibles • la place des balises 	

II PÉDAGOGIE

A. LES DIFFERENTS GUIDAGES

A VUE

Enjeu : autonomie de l'enfant en déplacement
construire un espace représenté

- * Suivre un tracé au sol, quelqu'un.
- * Suivre un fléchage (aller dans une direction).
- * Suivre un tracé, fléchage, et trouver des balises :
dessin, texte, photos → grand cadrage
→ petit cadrage
- * Se déplacer de point en point en utilisant :
photo, dessin figuratif, texte (*l'indication indique le point d'arrivée*).

PLAN / CARTE

- * « Avec road-book », c'est-à-dire morceaux de plan (*l'indication indique le point de départ vers le prochain point de départ*).

1

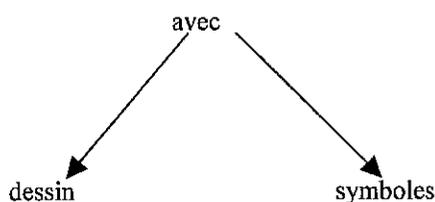
4

2

5

3

6



Se situer et suivre une direction, un chemin, jusqu'au plan suivant.

- * Plan
dessins
symbole
= carte simplifiée

- * Carte (nombreux repères, courbes de niveaux, etc...).

PLAN / CARTE – BOUSSOLE – ECHELLE – ETALONNAGE

- * La boussole est à utiliser si :

- elle est un outil pour gagner du temps ;
- le milieu étant différent, connu ou le plan trop facile, la boussole permet d'augmenter la difficulté.

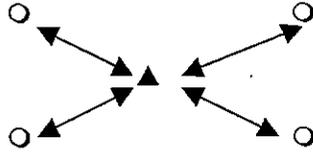
B. LES DIFFERENTS TYPES DE PARCOURS

Départ ▲

Balise / Poste ○

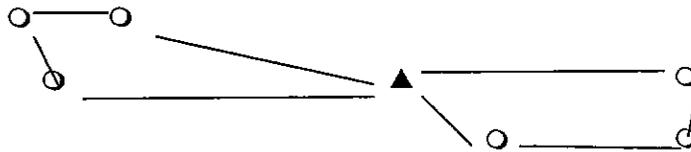
PARCOURS EN ETOILE

Un ▲ central, des ○ autour. Revenir au ▲ après chaque ○ trouvée.



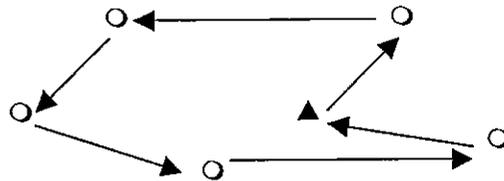
PARCOURS PAILLON (ou CONSTELLATIONS)

Un ▲ d'où partent et où reviennent des concurrents.



PARCOURS CIRCUIT EN LIGNE

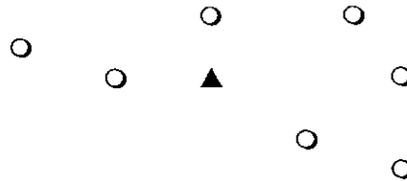
Ordre imposé.



PARCOURS EPARPILLE

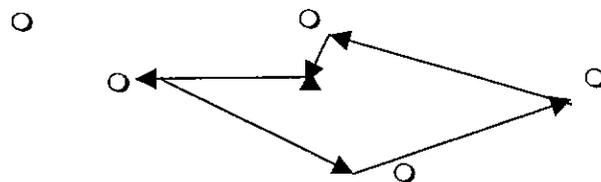
Pas d'ordre imposé.

Nécessité de construire l'itinéraire
(exemple : course au score).



PARCOURS JALONNE

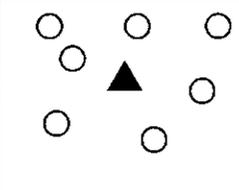
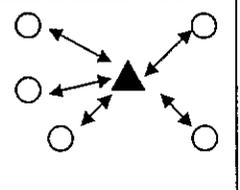
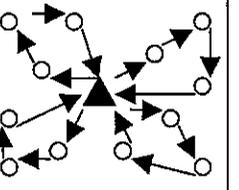
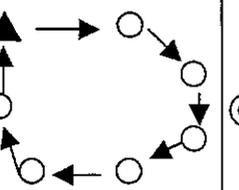
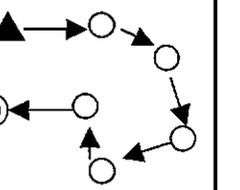
Suivre un itinéraire imposé (chemin, fléchage, courbe de niveau, etc...) et « repérer » les balises sur l'itinéraire ou le long de l'itinéraire.



C. LES DIFFERENTES ACTIONS A REALISER

TROUVER	{	Ramener. Noter le code.
PLACER	{	Poser. Noter sur le plan.
MEMORISER	{	Se déplacer sans le guidage, sans l'information. Info au départ (à vue).
CONSTRUIRE / CHOISIR UN ITINERAIRE	{	L'écrire. Le dire avant.
SUIVRE	{	Réalité (chemin, flèche...). Carte (tracé, courbe de niveau...).
REPRODUIRE SUR UN PLAN	{	Un trajet réalisé, des balises trouvées (ex : à vue, plan figuratif – en gymnase).

D. TRAME DE VARIABLES

FORME DE PARCOURS				
				
Eparpillé (libre choix des itinéraires)	En étoile (Aller-retour de ▲ à ○)	En papillon	En ligne fermée (boucle)	En ligne ouverte

MILIEU					
"plat" dégagé connu	dégagé inconnu	"boisé" connu	semi-accidenté "boisé" connu	très accidenté "boisé" connu	accidenté "boisé" inconnu

GROUPEMENT		
En sous-groupe	En duo	Seul

NATURE DU GUIDAGE			
PHOTOS DESSINS TEXTE	PLAN Principaux chemins et repères	CARTE Relief légende zones boussole	CARTE de course d'orientation (couleur) Boussole Etalonnage
Permanence ou non du guidage			

TEMPS		
Sans contrainte de temps	Dans un temps limité	Le plus vite possible

DISTANCES			
D'un point à un autre	Très courte $D \leq 100m$	$100m < D < 300m$	$D > 300m$
Totale	500m	1000 à 2000m	4000m

TRAME DE VARIABLES (suite)

NOMBRE DE POSTES A PARTIR DE ▲		
..	De 1 ○	à n ○

NOMBRE D'ITINERAIRES POSSIBLES ENTRE LES POSTES				
1 seul imposé par l'adulte	1 seul imposé par le terrain	2 itinéraires possibles dont 1 plus facile	2 itinéraires possibles	Plus de 2 itinéraires

REPERES DE POSTE A POSTE			
• Poste suivant visibles	• Poste suivant non visible • Repères intermédiaires successivement visibles	• Repères intermédiaires caractéristiques	• Repères intermédiaires éloignés

COMPLEXITE DU POSTE		POSITION		
Sur un croisement de lignes de direction	A proximité d'une ligne de direction Sur/près d'un point caractéristique	A proximité d'une ligne de direction Sur un relief	En dehors et loin d'une ligne de direction Sur un point caractéristique 100m	En dehors et loin d'une ligne de direction

COMPLEXITE DU POSTE		POINT D'ATTAQUE	
Le poste se confond avec le point d'attaque.	Le poste est à proximité (à vue) du point d'attaque	Le poste est à proximité (1 visée) du point d'attaque 100m	Le poste est éloigné du point d'attaque (au moins 2 visées) 300m

COMPLEXITE DU POSTE		POINT OU LIGNE D'ARRET
Confondu avec le poste	Juste après le poste	Eloigné du poste

NOMBRE DE CHANGEMENTS DE DIRECTION ENTRE 2 POSTES		
1 changement	2 changements	Plus de 2 changements

E. LISTE DES SITUATIONS

DE L'ETAPE 0 à L'ETAPE 1

- N° 1.1 PARCOURS ETOILE
- N° 1.2 PARCOURS PAPILLON (1)
- N° 1.3 PARCOURS A LA VISEE
- N° 1.4 PARCOURS MEMOIRE
- N° 1.5 PARCOURS PHOTOS "Chaque objet à sa place".

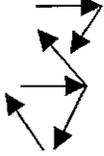
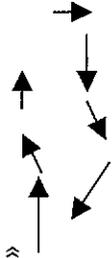
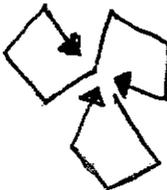
DE L'ETAPE 1 à L'ETAPE 2

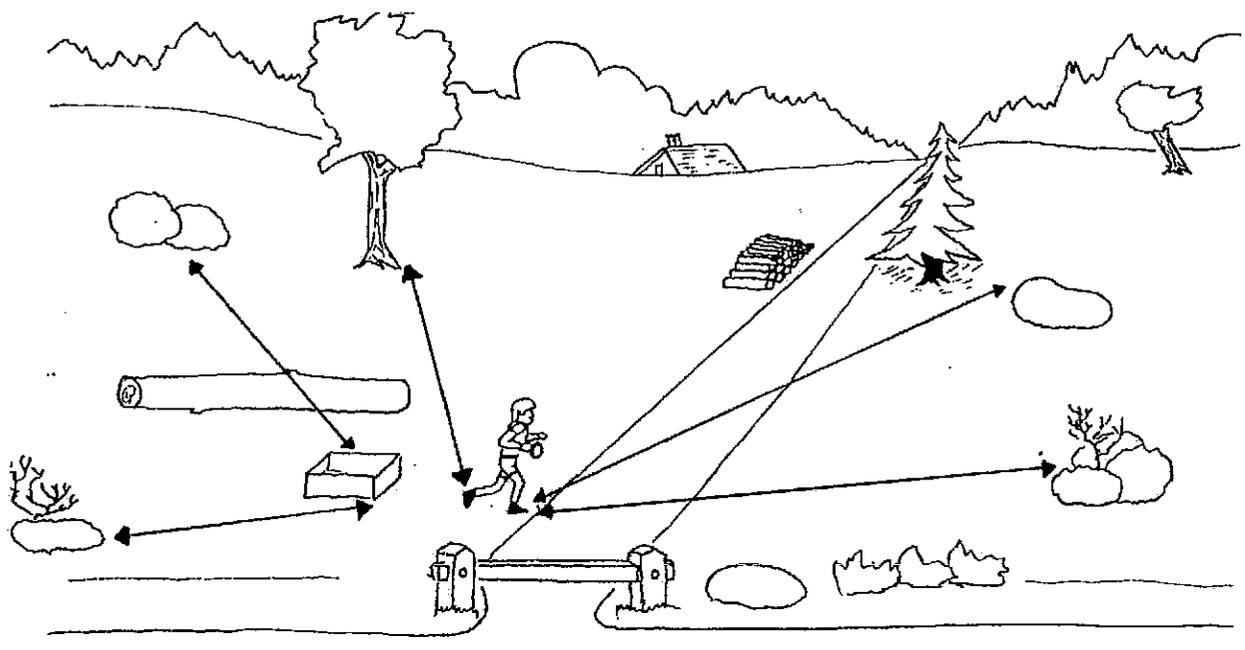
- N° 2.1 PARCOURS A FLECHER
- N° 2.2 PARCOURS FLECHE PAPILLON
- N° 2.3 PARCOURS (DESSINS) EN ETOILE
- N° 2.4 COURSE AU SCORE
- N° 2.5 COURSE MEMOIRE EN ETOILE au temps
- N° 2.6 SUIVRE UN ITINERAIRE
- N° 2.7 PLACER / TROUVER LES BALISES
- N° 2.8 LE PAPILLON SELECTIF
- N° 2.9 PARCOURS PAPILLON
- N° 2.10 PARCOURS EN ETOILE A LA CARTE

DE L'ETAPE 2 à L'ETAPE 3

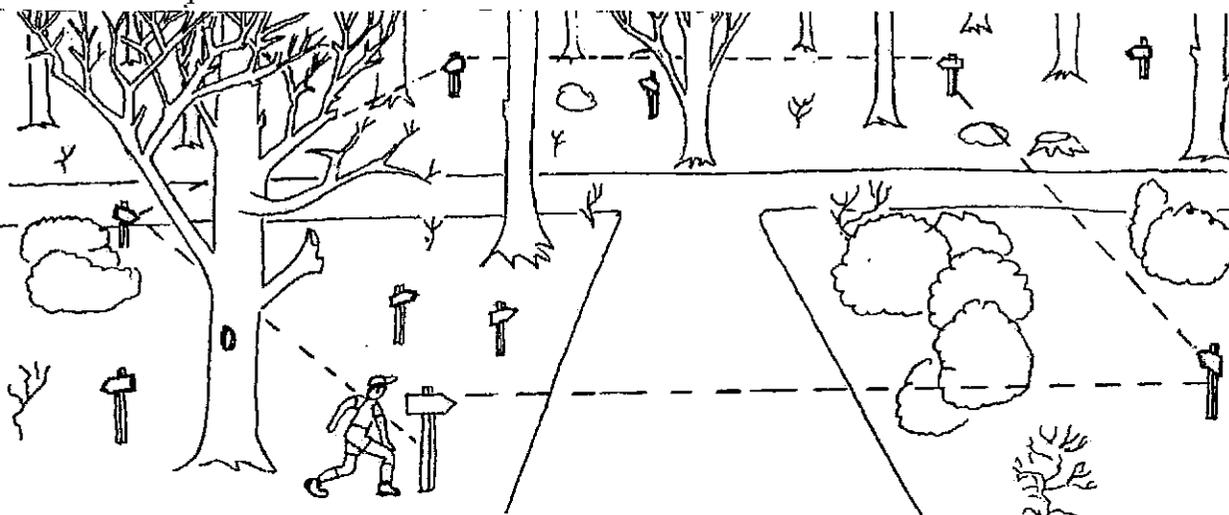
- N° 3.1 PARCOURS ETOILE à L'AZIMUT
- N° 3.2 PARCOURS PAPILLON avec EPREUVES
- N° 3.3 COURSE MEMOIRE A L'AZIMUT
- N° 3.4 COURSE A LA CARTE
- N° 3.5 PARCOURS GUIDE A LA CARTE
- N° 3.6 CIRCUIT AZIMUT
- N° 3.7 JEU DES ERREURS
- N° 3.8 DESSINE MOI UN CARRE

LISTE DES SITUATIONS (suite)

Niveau 0		étape 1		étape 2		étape 3	
A VUE		AU PLAN		CODAGE + PLAN		TOUS LES GUIDAGES	
<p><u>Parcours étoile</u> « Placer – rechercher » (après un temps donné)</p> 	<p>LE REEL (identifier)</p>	<p><u>Parcours papillon</u> « Placer – rechercher » des objets</p> 	<p><u>Parcours étoile</u> « Se déplacer » (codage) « Reporter sur plan » (codage)</p>	<p>CODAGE + PLAN ↓</p>	<p>BOUSSOLE</p>	<p><u>Parcours étoile</u></p>	<p>BOUSSOLE</p>
<p><u>Parcours fléché</u> « Viser – suivre une direction » (papillon)</p> 		<p><u>Parcours papillon</u> « Se déplacer avec le plan » (ex : cour, cerceaux, chaises...)</p>	<p><u>Parcours papillon</u> « Se déplacer avec le plan » (ex : cour, cerceaux, chaises...)</p>	<p>DECODER ORIENTER</p>	<p>BOUSSOLE + CARTE BOUSSOLE CARTE (VIERGE) BOUSSOLE + CARTE</p>	<p><u>Parcours papillon</u> (carte en partie vierge)</p>	<p>BOUSSOLE + CARTE BOUSSOLE CARTE (VIERGE) BOUSSOLE + CARTE</p>
<p><u>Parcours mémoire</u> « Refaire un parcours » « suivre » « Replacer les objets »</p> 		<p><u>Parcours étoile</u> « Identifier l'arrivée » (plan figuratif)</p>	<p><u>Parcours étoile</u> « Mémoriser le point d'arrivée » (lecture avant, puis sans la carte)</p>	<p>PLAN</p>	<p>BOUSSOLE + CARTE</p>	<p><u>Circuit long</u> temps limité gérer les efforts</p>	<p>BOUSSOLE + CARTE</p>
<p><u>Parcours étoile</u> « Placer – ramener »</p> 	<p>CODAGE DU REEL + PHOTO + DESSIN + ECRIT + SCHEMA</p>	<p><u>Course au score</u></p>	<p><u>Suivre un itinéraire</u> et retrouver les balises</p>		<p>BOUSSOLE + CARTE</p>	<p><u>Circuit</u> (complexité de la carte)</p>	<p>BOUSSOLE + CARTE</p>
<p><u>Parcours papillon</u></p> 		<p><u>Parcours étoile</u> « Choisir un trajet de retour » temps limité</p>	<p><u>Parcours étoile</u> « Placer – retrouver » les balises de part et d'autre des chemins »</p>	<p>CARTE</p>	<p>BOUSSOLE + CARTE</p>	<p><u>Circuits à la boussole</u> (carte vierge)</p>	<p>BOUSSOLE + CARTE</p>
<p><u>Sit. de Réf. Papillon photo :</u> Au départ dans l'ordre Place à chaque balise (dessins : figuratif – idéogramme)</p>		<p><u>Parcours papillon</u> « Choisir un trajet pour finir le papillon »</p>	<p><u>Parcours papillon</u> « Placer – retrouver » les balises de part et d'autre des chemins »</p>		<p>BOUSSOLE + CARTE</p>	<p><u>Sit. de Réf. Parcours circuit</u> temps limité</p>	<p>BOUSSOLE + CARTE</p>

N° 1-1	SITUATION d'APPRENTISSAGE		PARCOURS ETOILE	
	de l'étape 0 à l'étape 1		C1	C2
Objectifs	2. Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu 5. Prendre et suivre une direction		1. Décoder un message (Identifier et sélectionner les indices pertinents) 2. Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu 3. Mettre en relation le message et la réalité 4. Mettre en relation la réalité et son message 5. Prendre et suivre une direction	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Aller chercher les objets après un temps donné, sans se tromper, après les avoir placés à des endroits de son choix. 			
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Individuellement 	<ul style="list-style-type: none"> • par 2 	<ul style="list-style-type: none"> • par 2 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • 1 à 3 objets par enfant • milieu connu restreint 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 à 5 objets par enfant • milieu connu large 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 à 7 objets par enfant • milieu inconnu 	
Règles de fonction	<ul style="list-style-type: none"> • Placer n objets à n endroits de son choix • Retrouver le point de départ • Aller chercher les objets après un temps donné 			
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • revenir au point de départ à chaque objet 			
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Retrouver son (ses) objet(s) et le(s) rapporter au point de départ 			
variables	<ul style="list-style-type: none"> • espace: <ul style="list-style-type: none"> D # A D # D' • Temps • NB d'objets à placer • Ordre de placement et ramassage • Nature, forme et couleur des objets • Groupement • Complexité de l'espace 			

N° 1.2	SITUATION d'APPRENTISSAGE		
	de l'étape 0 à l'étape 1		
	C1	C2	C3
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> 2. Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu 5. Prendre et suivre une direction 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Décoder un message (Identifier et sélectionner les indices pertinents) 2. Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu 3. Mettre en relation le message et la réalité 4. Mettre en relation la réalité et son message 5. Prendre et suivre une direction 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Faire un circuit en plaçant n objets dans un espace • Le refaire en rapportant les objets 		
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Individuellement 	<ul style="list-style-type: none"> • par 2 	<ul style="list-style-type: none"> • par 2
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • milieu connu restreint • 2 à 3 objets • Départ = Arrivée 	<ul style="list-style-type: none"> • milieu connu large • 2 à 5 objets • Départ = Arrivée 	<ul style="list-style-type: none"> • milieu inconnu • 2 à 7 objets • Départ = Arrivée
Règles de fonct'	<ul style="list-style-type: none"> • effectuer un circuit passant par 3 points remarquables près desquels 1 objet est déposé • refaire le circuit en ramassant les objets • recommencer pour réaliser n (3 ou 4) circuits • rester groupés 		
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • effectuer le parcours en rapportant les objets au point de départ 		
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir rapporté tous les objets au point de départ 		
variables	..		

N° 1.3	SITUATION d'APPRENTISSAGE		PARCOURS A LA VISEE (circuit)		
	de l'étape 0 à l'étape 1		C1	C2	C3
Objectifs	<p>2. Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu</p> <p>5. Prendre et suivre une direction</p> <p>6. Se déplacer rapidement</p>				
BUT	<ul style="list-style-type: none"> effectuer le parcours indiqué par les flèches de visée 				
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> par équipes de n enfants 			<ul style="list-style-type: none"> idem ou individuellement 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> n flèches avec message 4 flèches par circuit à distance : d <p>30 m < d < 50 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> n flèches avec message 5 flèches par circuit à distance : d <p>50 m < d < 100 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> n flèches avec message 6 flèches par circuit à distance : d <p>d > 50 m</p>		
Règles de fonction	<ul style="list-style-type: none"> Suivre la direction indiquée par une flèche Ecrire les messages Trouver la flèche suivante Effectuer le parcours 				
Conditions données contraintes ressources					
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> Avoir dessiné tous les messages dans l'ordre du circuit 				
variables	<ul style="list-style-type: none"> espacement des flèches NB de flèches taille des flèches distance 	<ul style="list-style-type: none"> idem + visibilité des flèches complexité du parcours (configuration) 	<ul style="list-style-type: none"> idem + espace ± dégagé 		

N° 1-5	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 0 à l'étape 1	PARCOURS PHOTOS "Chaque objet à sa place"	
		C1	C2
Objectifs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Décoder un message (Identifier et sélectionner les indices pertinents) 2. Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu 3. Mettre en relation le message et la réalité 4. Mettre en relation la réalité et son message 5. Prendre et suivre une direction 6. Se déplacer rapidement 		
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • groupe 1 → Placer les objets aux postes définis par les photos • groupe 2 → Prendre les objets aux mêmes endroits 		
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • par ½ classe 		
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • familier, connu (cour, parc, salle, etc.) • Autant d'objets que d'enfants par groupe • Départ = Arrivée 		
Règles de fonction S1	<ul style="list-style-type: none"> • groupe 1 : Donner 3 photos de points remarquables : Les enfants doivent aller placer un objet le plus près possible de ces points • groupe 2 En utilisant les photos, les enfants doivent aller chercher les objets placés par le groupe 1 <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 300px; margin-top: 10px; position: relative;"> <div style="position: absolute; bottom: 10px; right: 10px; border: 1px solid black; padding: 5px;">D / A</div> </div>		
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • pas de contrainte de temps 		
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir placé les objets • Etre allé chercher les objets 		
variables	<p>S2 : idem en remplaçant les photos par des maquettes</p> <p>S3 : idem en remplaçant les photos par un plan simplifié</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nb d'objets à aller placer / chercher simultanément 		