

**Les activités d'Orientation
à l'école
8 situations pour le cycle 3**

un module d'apprentissage au cycle 3

Un exemple d'unité d'apprentissage, au cycle 3 10 séances environ.

Pour apprendre à :

- ⌘ Se repérer avec un plan sur un parcours jalonné.
- ⌘ Se situer avec un plan dans un espace peu connu.
- ⌘ Gérer sa sécurité/risques de chute et d'égarement.
- ⌘ Gérer son effort.

La compétence à maîtriser peut se définir comme suit :

se déplacer seul en milieu ouvert pour décoder 10 balises, dans un temps donné, sans se perdre, à l'aide d'une carte en couleur, ou d'un plan d'orientation.

Situation 1 :

⌘ Document support : Un plan figuratif ou un plan symbolique simple conçu avec les élèves ou pas.

⌘ Lieu : Milieu semi ouvert : stade, base de loisirs, parc, ou espace extérieur à l'école.

⌘ Objectif : Situer une dizaine d'emplacements sur un plan (coder).

⌘ Situation pédagogique : **Course à la gommette.**

⌘

Situation 2 :

⌘ Document support : Des photos.

⌘ Lieu : Cour d'école, stade, parc, base de loisirs ...

⌘ Objectif : Apprendre à lire une photo.

Comparer réalité et une représentation de celle-ci.

⌘ Situation pédagogique : **Parcours photo.**

⌘

Situation 3 :

⌘ Document support : Plan simple ou carte simplifiée.

⌘ Lieu : Milieu semi ouvert : stade, base de loisirs, parc, ou espace extérieur à l'école.

⌘ Objectif : Suivre un parcours jalonné et relever des postes (emplacement des balises).

⌘ Situation pédagogique : **Parcours jalonné avec 5 à 10 balises à encoder.**

Cette situation peut servir de situation de référence.

Situation 4 :

- ⌘ Document support : Plan simple ou carte simplifiée.
- ⌘ Lieu : Milieu ouvert : bois, parc, ...
- ⌘ Objectif : Suivre un parcours jalonné et relever les codes de 5 à 10 balises indiquées sur le plan.
- ⌘ Situation pédagogique : **Parcours jalonné avec 5 à 10 balises à relever.**

Situation 5 :

- ⌘ Document support : Plan d'orientation.
- ⌘ Lieu : Milieu ouvert : bois, parc, ...
- ⌘ Objectif : Trouver la balise indiquée sur le plan, en choisissant son itinéraire.
- ⌘ Situation pédagogique : **Course à la balise en étoile.**

Situation 6 :

- ⌘ Document support : Plan d'orientation ou carte couleur.
- ⌘ Lieu : Milieu ouvert : bois, parc ...
- ⌘ Objectif : Rapporter le plus de points en un temps donné.
- ⌘ Situation pédagogique : **Course au score.**

Situation 7 :

- ⌘ Document support : Plan d'orientation d'un milieu très structuré.
- ⌘ Lieu : Parc urbain, stade et les environs, base de loisirs ...
- ⌘ Objectif : Ecrire un itinéraire parcouru.
- ⌘ Situation pédagogique : « **J'explique** mon parcours, par écrit, pour que mon camarade le fasse à son tour ».

Situation 8 :

- ⌘ Document support : extrait de carte d'orientation ou de 25 000ème agrandie.
- ⌘ Lieu : Milieu ouvert : bois, parc ...
- ⌘ Objectif : Elaborer un itinéraire et transposer les indices d'une carte à l'autre.
- ⌘ Situation pédagogique : **La carte flottante** : voir classeur USEP/IGN (page 43)

Les variables qui permettent de simplifier ou de compliquer la situation

- ⌘ **L'incertitude :**
Elle augmente du site fermé (cour d'école) au milieu ouvert (un bois).
Elle augmente si on est seul plutôt qu'à 2.

- ⌘ **Le type de support :**
La lecture se complique de la maquette réalisée en commun au plan figuratif, puis à la carte en couleur.

- ⌘ **La Tâche à réaliser :**
Coder ou décoder.

- ⌘ **La gestion de l'effort et le risque** à assumer augmentent du parcours jalonné à la course en étoile, puis avec la course au score.

Course à la gomme Cycle 3

Savoir à maîtriser	Se situer à partir d'un plan figuratif, ou d'un plan plus élaboré avec des éléments symboliques et figuratifs.
Descriptif de la tâche	<p>But : Situer sur un plan figuratif des postes (emplacement des pochettes).</p> <p>Consigne : Trouver 10 boîtes ou pochettes à gommettes ; coller à chaque fois une gomme sur le plan, à l'endroit où vous pensez être.</p>
Mise en œuvre	<p>Environnement : Cour d'école, puis stade, puis milieu ouvert.</p> <p>Matériel : boîtes, ou pochettes plastiques ou planchettes. Chaque élève a un plan.</p> <p>Sécurité : Les limites du jeu sont montrées avant de lâcher les élèves.</p> <p>Les enfants font contrôler leur plan après le positionnement de 5 gommettes.</p> <p>Attention : les élèves partent en dispersion pour un temps long.</p>
Critères de réussite	Le nombre de gommettes bien placées.
Les variables possibles	<p>Les élèves travaillent seuls ou à 2.</p> <p>Le type de plan plus ou moins élaboré.</p> <p>Temps limité ou non.</p>

Parcours photos Cycle 3

Savoir à maîtriser	Apprendre à lire une représentation réaliste de la réalité.
Descriptif de la tâche	<p>But : suivre un parcours de photo en photo.</p> <p>Consigne : Trouver l'endroit indiqué par la gommette de la photo n°1. En lisant la seconde photo, trouver l'endroit où est installée la photo suivante, etc. ...</p> <p>Relevez le n° de chaque photo.</p>
Mise en œuvre	<p>Environnement : Cour d'école, puis stade, puis milieu ouvert.</p> <p>Matériel : série de photos «grand angle» prise de manière judicieuse.</p> <p>Sécurité : Les limites du jeu sont montrées avant de lâcher les élèves.</p> <p>Attention: les élèves partent pour un temps long.</p>
Critères de réussite	Liste de numéros dans l'ordre.
Les variables possibles	<p>Les élèves travaillent seuls.</p> <p>Rallye photos en étoile.</p>

Parcours jalonné Cycle 3 avec encodage des balises

Savoir à maîtriser	Retrouver des éléments caractéristiques du terrain. Se situer sur un plan simple.
Descriptif de la tâche	But : suivre seul le parcours jalonné par des rubans ou des fanions et repérer 6 à 10 balises. Consigne : indiquer la position de chaque balise sur le plan du site.
Mise en œuvre	Environnement : stade, puis milieu ouvert. Matériel : Un parcours jalonné par des rubans, des fanions de même couleur. Des balises très visibles installées sur des points caractéristiques. Des planchettes de gommettes à chaque balise. Un plan par élève. Sécurité : Les chemins s'éloignant du parcours sont barrés. Attention : les élèves partent pour un temps long toutes les 4 ou 5 minutes. La présence d'un ou deux adultes sur le parcours renforce la sécurité.
Critères de réussite	Nombre de balises bien positionnées.
Les variables possibles	Les élèves travaillent seuls ou à deux. Longueur du parcours. Nombre de balises. Type de plan.

Parcours jalonné Cycle 3 avec décodage des balises

Savoir à maîtriser	Retrouver des éléments caractéristiques du terrain. Se situer sur un plan simple.
Descriptif de la tâche	But : suivre seul le parcours jalonné par des rubans ou des fanions et repérer 6 à 10 balises. Consigne : relever le code de chaque balise sur le plan du site.
Mise en œuvre	Environnement : stade, puis milieu ouvert. Matériel : Un parcours jalonné par des rubans, des fanions de même couleur. Des balises discrètes installées sur des points caractéristiques. Des planchettes de gommettes à chaque balise. Un plan par élève avec 6 à 10 balises positionnées. Sécurité : Les chemins s'éloignant du parcours sont barrés. Attention : les élèves partent pour un temps long toutes les 4 ou 5 minutes. La présence d'un ou deux adultes sur le parcours renforce la sécurité.
Critères de réussite	Nombre de balises relevées.
Les variables possibles	Les élèves travaillent seuls ou à deux. Longueur du parcours. Nombre de balises. Type de plan.

Course à la balise en étoile

Cycle 3

Savoir à maîtriser	<p>Anticiper un itinéraire. Situer un point précis sur un plan.</p>
Descriptif de la tâche	<p>But : se rendre à l'endroit indiqué sur le plan. Consigne : relever le code de la balise, et retourner au point de départ du jeu.</p>
Mise en œuvre	<p>Environnement : milieu ouvert Matériel : Une balise est positionnée par plan. Prévoir plus de plans que d'élèves. Positionner sur le terrain 15 à 20 balises. Sécurité : Les chemins s'éloignant de l'espace utilisé sont barrés. Attention : Noter avant le départ d'un élève, la balise sur laquelle il part.</p>
Critères de réussite	<p>Un nombre de balises relevées.</p>
Les variables possibles	<p>Les élèves travaillent seuls ou à deux. Positionner 2 balises par plan. Nombre de balises installées. Type de plan.</p>

Course au score en étoile

Cycle 3

Savoir à maîtriser	<p>Anticiper un itinéraire. Situer un point précis sur un plan. Se donner une stratégie.</p>
Descriptif de la tâche	<p>But : Cumuler le plus grand nombre de points en 30 minutes. Consigne : relever le code de la balise, et retourner au point de départ du jeu. Chaque balise vaut un nombre de point, en fonction de sa difficulté.</p>
Mise en œuvre	<p>Environnement : milieu ouvert. Matériel : Une balise est positionnée par plan. Prévoir plusieurs plans indiquant la même balise. Positionner sur le terrain 15 à 20 balises, plus ou moins facile à trouver. Attribuer une valeur à chaque balise. Sécurité : Les chemins s'éloignant de l'espace utilisé sont barrés. Attention : Noter avant le départ d'un élève, la balise sur laquelle il part.</p>
Critères de réussite	<p>Un nombre de points en 30 minutes.</p>
Les variables possibles	<p>Les élèves travaillent seuls. Les élèves travaillent à 2 avec 2 plans. Positionner toutes les balises par plan. Nombre de balises installées. Type de plan.</p>

Je décris mon parcours, tu le suis, et tu le dessines.

Savoir à maîtriser	Produire un écrit spécifique.
Descriptif de la tâche	<p>But : Réaliser un parcours décrit par écrit.</p> <p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1er temps : Inventer un parcours. Expliquer ce parcours à l'écrit. ➤ 2ème temps : Suivre le parcours décrit par un camarade et le reporter sur un plan.
Mise en œuvre	<p>Environnement : milieu semi-ouvert très structuré.</p> <p>Matériel : plan du site.</p> <p>⊗ Sécurité : adultes en poste fixe, quand chaque élève réalise un parcours.</p>
Critères de réussite	Comparaison du parcours sur plan et du descriptif écrit.
Les variables possibles	

Les cartes flottantes

Savoir à maîtriser	Rejoindre un poste, après avoir mémoriser l'itinéraire sur une « carte mère ».
Descriptif de la tâche	<p>But : Faire le parcours de poste en poste.</p> <p>Consigne : trouver le premier poste, à partir de la première carte. Au poste n°1, lisez la carte pour trouver le poste n°2. Etc. ... Vous avez 5 postes à trouver.</p> <p>A chaque poste, poinçonner votre fiche de passage.</p>
Mise en œuvre	<p>Environnement : milieu ouvert.</p> <p>Matériel : cartes du site.</p> <p>Sécurité : Les chemins s'éloignant de l'espace utilisé sont barrés.</p> <p>Adultes en poste sur le parcours.</p>
Critères de réussite	Fiche de passage poinçonnée correctement.
Les variables possibles	<p>Les élèves travaillent seuls.</p> <p>Les élèves travaillent à 2 avec 2 plans.</p> <p>Positionner toutes les balises par plan.</p> <p>Nombre de balises installées.</p> <p>Type de plan.</p>