

Cycle 2

Activités d'orientation

COMPETENCE SPECIFIQUE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

L'enfant s'approprie l'espace :

- il navigue de proche en proche ; les repères ne sont pas tous dans le champ visuel.

L'enfant se déplace :

- il court sur une allure qui permet le repérage.
- il adapte sa course au parcours.

L'enfant comprend et choisit :

- il estime les distances et les durées à partir d'un document.
- il construit le plan d'un lieu en respectant globalement les distances.

L'enfant agit en sécurité :

- il connaît et respecte les règles de sécurité.

Trame de variance

Activité	<ul style="list-style-type: none"> - Marcher ou courir plus ou moins longtemps - Sur des terrains plus ou moins variés ;
Qui met en place	<ul style="list-style-type: none"> - Le maître - Un groupe d'enfants - Un enfant - Une classe - Pour un autre enfant, un autre groupe, la classe
Des objets	<ul style="list-style-type: none"> - Des objets de dimensions, couleurs, nature, formes - Semblables ou différentes... - Des balises, des messages, des flèches,...
Comment	<p>A vue ou caché :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au sol - En hauteur - Au hasard - Repartis plus ou moins régulièrement
Dans un espace sécurisé	<p>Connu, inconnu</p> <ul style="list-style-type: none"> - plus ou moins grand - De nature variée (cour, stade, jardin public...)
Les enfants recherchent	<ul style="list-style-type: none"> - Seul - En petit ou grand groupe - Par équipe - Par classe
Formes de guidages	<ul style="list-style-type: none"> - Sensoriel - Gestuel - Oral - Ecrit - Fléchage, plan, carte, azimut et distance - Rébus
Représentation de l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - Récit - Maquette - Photo - Dessin figuratif - Représentation graphique libre

COMPETENCE SPECIFIQUE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Savoirs et connaissances	Type de problèmes	Exemples de situation
<p>L'enfant s'approprie l'espace : - il navigue de proche en proche ; les repères ne sont pas tous dans le champ visuel.</p> <p>L'enfant se déplace : - il court sur une allure qui permet le repérage ; - il adapte sa course au parcours.</p> <p>L'enfant comprend et choisit : - il estime les distances et les durées à partir d'un document ; - il construit le plan d'un lieu en respectant globalement les distances.</p> <p>L'enfant agit en sécurité : - il connaît et respecte les règles de sécurité.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Représenter un espace vécu par dessin ou maquette ; - Représenter un espace simple ; - Orienter le plan par rapport à des éléments remarquables. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coder son parcours jalonné : dans un espace restreint cour, suivre un chemin puis le représenter ; - Je pose, tu cherches sur un plan ; - Carte au trésor.
	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser un itinéraire complexe ; - Etablir la relation photos terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours mémoire ; - Parcours code/balise ; - Parcours photos ; - Parcours question ; - Parcours jalonné sur fenêtre ; - Le pas de côté
	<p>Se repérer dans un espace familier et employer un vocabulaire précis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'aveugle : guider avec droite gauche devant derrière ; - Guider l'autre en créant son propre codage : bruits, dessin... ; - Se déplacer sur un quadrillage ; - Circuit sensoriel.
	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à construire et utiliser un plan simple avec sa légende employer un vocabulaire précis ; - Se repérer dans un espace proche, représenter cet espace ; - Etablir la relation code/terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours aux rubans ; - Je construis mon plan pour y placer des photos - J'utilise le plan des autres - Je suis un parcours sur un plan dont je corrige les erreurs - Recherche sauvage de balises pour les positionner sur un plan
	<p>Courir à une allure qui permet le repérage</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les indices : course sur un parcours précisé, chronométré - retrouver les indices parmi de fausses balises et répondre à des questions.

Unité d'apprentissage : Activités d'orientation

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p>Entrée en activité Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de régler les problèmes organisationnels et matériels • de prendre des repères facilement sur le terrain • de faire la relation entre le terrain et le représenté (photo, dessin figuratif, plan). 	<p>1 – « Parcours jalonné » - page 3</p> <p>2 – « Parcours mémoire » - page 4</p> <p>3 – « Je pose/Tu cherches » - page 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ On peut conduire, au cours d'une même séance, deux des situations proposées. ➤ Cette phase devra avant tout viser la réussite de tous les élèves. ➤ On passera de déplacements à 2 ou 3, à des déplacements seuls.
<p>Situation de référence</p> <p>Le maître repère les problèmes posés, et en identifie 1 ou 2 avec les élèves.</p>	<p>« Code/Balise » - pages 6, 7, 8.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ On peut prévoir une dizaine de plans différents (deux ou trois niveaux de difficulté). ➤ Chaque élève partira seul. ➤ L'analyse à mener portera sur : <ul style="list-style-type: none"> - les confusions de postes - les itinéraires.
<p>Structuration - apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> • passer d'une représentation figurative à un plan, voire une carte. • orienter le plan par rapport à des éléments du terrain. • établir le rapport carte-terrain observer, prendre des repères. • élaborer des itinéraires. • courir et gérer son énergie. • maîtriser ses émotions : s'engager seul de plus en plus loin, dans des lieux de moins en moins connus. 	<p>1 – « Parcours photos » - pages 9, 10, 11.</p> <p>2 – « Parcours questions » - pages 12, 13.</p> <p>3 – « Carte au trésor » - pages 14, 15, 16.</p> <p>4 – « Parcours jalonné sur fenêtre » pages 17, 18.</p> <p>5 – « Le parcours aux rubans » pages 19, 20.</p> <p>6 – « Le pas de côté » - pages 21, 22, 23.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chaque situation devra être reprise en visant : <ul style="list-style-type: none"> - un plus grand rayon d'action, - un déplacement seul des élèves. Elle permettra, en outre, un retour en classe pour analyser les erreurs et les réussites. <p>Les 2 derniers objectifs ne font pas l'objet de situations particulières : en fonction du traitement des situations choisies ils seront plus ou moins privilégiés (chronomètre, nombre de parcours, partir seul ...).</p>
<p>Situation de référence finale</p> <p>Le maître repère les progrès réalisés.</p>	<p>« Code/Balise » - pages 24, 25, 26.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il faudra jouer sur la variation d'un seul paramètre pour permettre aux élèves de mesurer les progrès accomplis, soit un plan ou une carte sur le même espace, soit un plan figuratif sur un espace nouveau.

Situation d'entrée *« Le jalonné simple »*

BUT : Seul, suivre un parcours jalonné et cocher son coupon à chaque balise rencontrée.

DISPOSITIF : Parcours jalonné : des jalons (bouts de tissu, rubans, ...) accrochés à 1 mètre du sol et positionnés en continuité à 10 mètres les uns des autres.

4 balises

Les élèves partent seul, dans un sens ou dans l'autre, toutes les 30 secondes.

CONSIGNES :

- « Chacun à votre tour, vous partez dans le sens indiqué, (le suivant partira dans l'autre sens). »
- « Vous suivez le parcours jalonné. »
- « Vous cochez votre coupon à chaque balise que vous trouverez sur le parcours. »

VARIABLES :

- La longueur du trajet.
- Le nombre de parcours (couleurs différentes pour les jalons).
- La distance entre les jalons (visibilité maintenue d'un jalon à un autre).
- Le croisement possible des parcours.

Situation d'entrée

« Le parcours mémoire »

BUT : Refaire seul le trajet effectué en groupe sous la conduite de l'adulte.

DISPOSITIF :

- Choisir un circuit sur lequel les repères et les points remarquables (clôtures, chemins...) sont précis et nets, mais pouvant aussi poser quelques problèmes et être source d'erreurs.
- Des objets, de natures diverses, pour baliser.

CONSIGNES :

- « Tu observes bien où tu passes quand tu fais le trajet avec le maître. »
- « Tu refais le trajet seul, le plus vite possible. »
- « Tu repères l'objet qui a été enlevé après le passage avec le maître. »

VARIABLES :

- Faire le même parcours en sens inverse.
- La longueur du parcours.
- La complexité de l'itinéraire.
- Le temps.

PROLONGEMENTS POSSIBLES

On peut demander aux enfants de dessiner, en classe, le secteur d'évolution : cela permettra d'avoir une idée sur les représentations des élèves quant à la notion de plan avant justement de travailler sur les différents plans : figuratif, symbolique, ... ou sur la carte.

Situation d'entrée « *Je pose/ Tu cherches* »

BUT : Chercher un objet que d'autres élèves auront déposé à un endroit précis.

DISPOSITIF :

Espace de jeu délimité. La classe est divisée en duos affinitaires, dans lesquels les élèves sont alternativement POSEURS et CHERCHEURS.

Les points de départ et d'arrivée sont communs à tous les groupes.

Prévoir un nombre de photos et d'objets au moins égal à la moitié de la classe, pour que chaque groupe ait une photo et un objet différent.

Le maître, après la réussite d'un duo, donne une photo et un objet différents des précédents (échanges avec un autre duo).

CONSIGNES :

- A TOUS : « Vous respectez les consignes de sécurité : on ne franchit pas les limites, on apporte de l'aide à un camarade en difficulté, ... »
- Aux POSEURS : « Vous allez poser l'objet que vous a donné le maître, mais sans le cacher, à l'endroit marqué sur la photo accompagnant l'objet, puis tu rapportes la photo à ton camarade »
- Aux CHERCHEURS : « Vous allez rechercher l'objet posé par votre partenaire, en vous aidant de la photo » – « Si vous ne trouvez pas rapidement (5 minutes par exemple), vous revenez au point de départ pour demander de l'aide à votre poseur ».

REMARQUE : Le maître peut aussi prévoir un duo d'arbitres qui accompagnera les élèves en difficulté.

VARIABLES :

- *La distance* : commencer par des postes proches permettra aux élèves de se sentir en sécurité, puis on pourra progressivement augmenter l'éloignement.
- *La difficulté de repérage* : aller de postes facilement identifiables à des postes nécessitant une prise de repères importante.
- Le support de repérage peut être des photos, puis des plans figuratifs du même lieu.

Situation de référence initiale

« Code /Balise »

BUT : Dans un terrain connu, à partir d'un plan figuratif, relever le plus vite possible le code des postes indiqués sur son plan.

DISPOSITIF :

Espace sécurisé : parc, terrains de sport, ..., permettant de positionner 20 balises.

L'enseignant prépare 2 séries de 12 plans différents, chaque plan indiquant la position de 5 balises correspondant à 5 postes représentés par un cercle. Sur chaque balise, un code. Il est souhaitable que la moitié d'entre elles soient isolées et que les autres soient regroupées par paire (par exemple : une à chaque extrémité d'un banc, une pour chacun de deux arbustes voisins, une pour le haut d'un escalier et une autre pour le bas, etc.).

Départs individuels toutes les 30 secondes. Chaque élève part avec un plan et un coupon de contrôle.

Le dispositif permettra 2 ou 3 passages, avec des plans à postes différents (2 ou 3 niveaux de difficulté).

CONSIGNES :

- « Vous partez sur le parcours, lorsque c'est votre tour. »
- « Vous cherchez sur le terrain les postes inscrits sur votre plan. »
- « Vous écrivez sur votre carte de contrôle le code de chaque balise correspondante au poste de votre plan. »
- « Vous revenez. »

CRITERES DE REUSSITE :

- Le nombre de codes/balises exacts.
- Le temps réalisé pour effectuer le parcours.

EXPLOITATION des RESULTATS

1 – Analyse des chiffres obtenus :

- Nombre de code/balise exact par rapport au total repéré ;
- Nombre de code/balise exact par rapport au temps réalisé ;

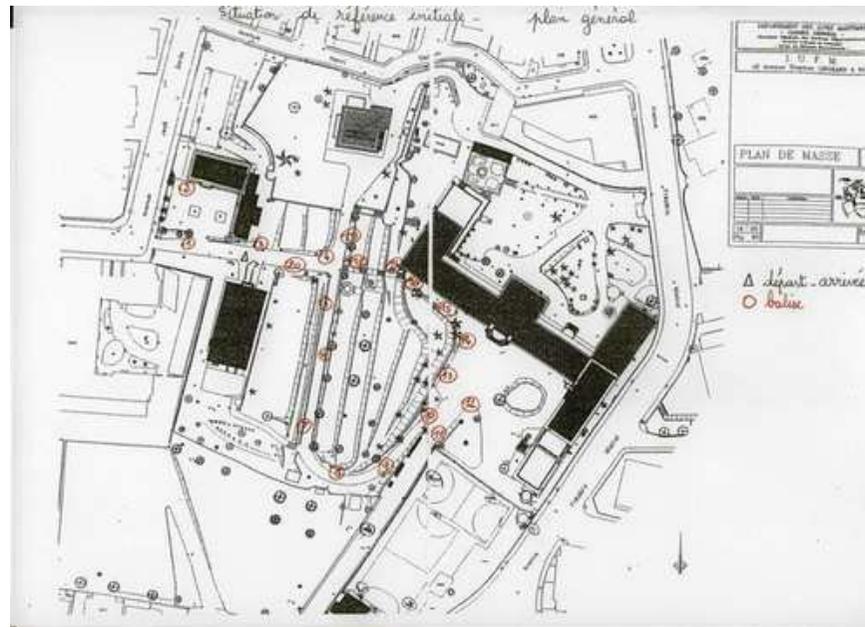
- Comparer ses propres résultats avec ceux de l'ensemble de la classe.

2 - Inventaire des causes des erreurs :

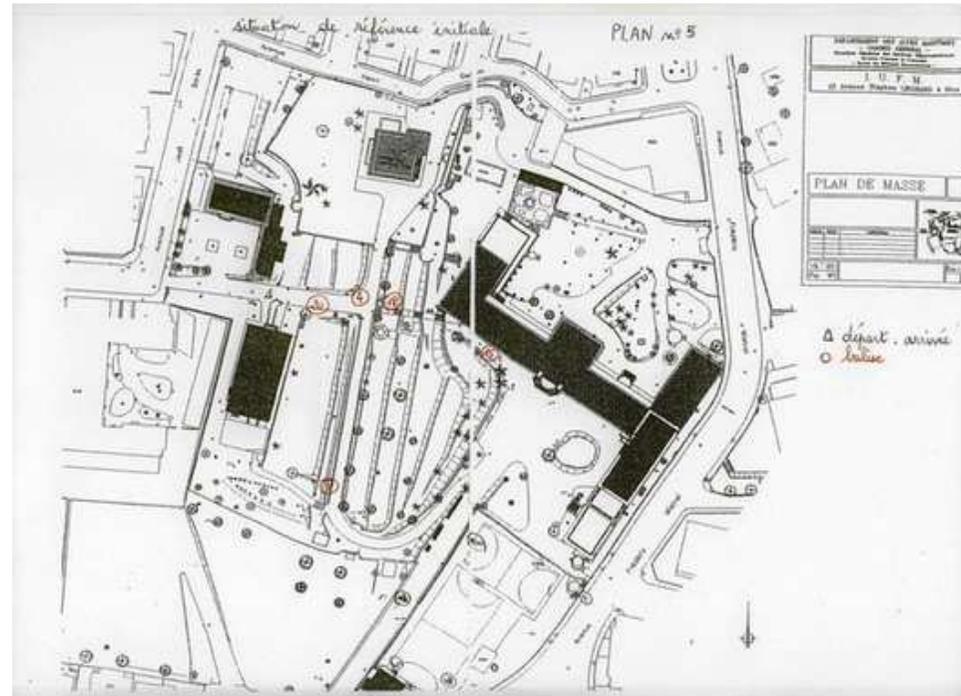
- précipitation, perte de temps ;
- difficulté à se repérer, à lire le plan ;
- incompréhension des consignes ;
- peur de se déplacer seul, ...

Exemples d'outils pour la situation de référence initiale.

1. Plan général pour l'enseignant avec l'emplacement de toutes les balises.



2. Exemple de plan pour les élèves, avec 5 balises positionnées.



3. Exemple de carte de contrôle « Code/ Balise »
L'élève doit écrire sous chaque balise le code trouvé.

Plan n° 5	Carte de contrôle « Code/balise »			
	Nom de l'élève :			
Balise 4	Balise 7	Balise 15	Balise 18	Balise 20
Lapin	Chat	Ecureuil	Chien	Poule

VARIABLE : « *Vrai ou faux* »

Même dispositif, les élèves ont à leur disposition un coupon de contrôle avec des codes correspondants aux balises. Les élèves vérifient sur le terrain si les codes des balises sont identiques à leur feuille.

Phase d'apprentissage

« Parcours photos »
Etablir le rapport photos/terrain.
Observer et prendre des repères.

BUT : En suivant un parcours jalonné, retrouver les postes marqués sur une série de photos.

DISPOSITIF :

Jalonner un parcours sur le terrain ou le surligner sur un plan. (Voir exemple page 10)

Point de départ et d'arrivée communs.

Le maître donne les départs aux élèves.

MATERIEL :

Des jalons, des balises (en prévoir 1 par photo), 1 chronomètre.

Des livrets de 5 photos rangées dans l'ordre du parcours : chaque photo est marquée d'une gommette indiquant un poste visible du circuit jalonné ou surligné.

1 fiche par élève permettant de noter les heures de départ, d'arrivée et les codes des balises.

CONSIGNES :

- « Vous choisissez un carnet de photos, vous notez sur votre fiche votre heure de départ, puis vous suivez le parcours jalonné en retrouvant les balises indiquées sur votre série de photos. » – « Vous notez alors sur votre fiche les codes des balises. »
- « **A l'arrivée**, vous notez votre temps et vous faites corriger les codes relevés. »
- « Vous pouvez recommencer avec un nouveau carnet. »

CRITERES DE REUSSITE :

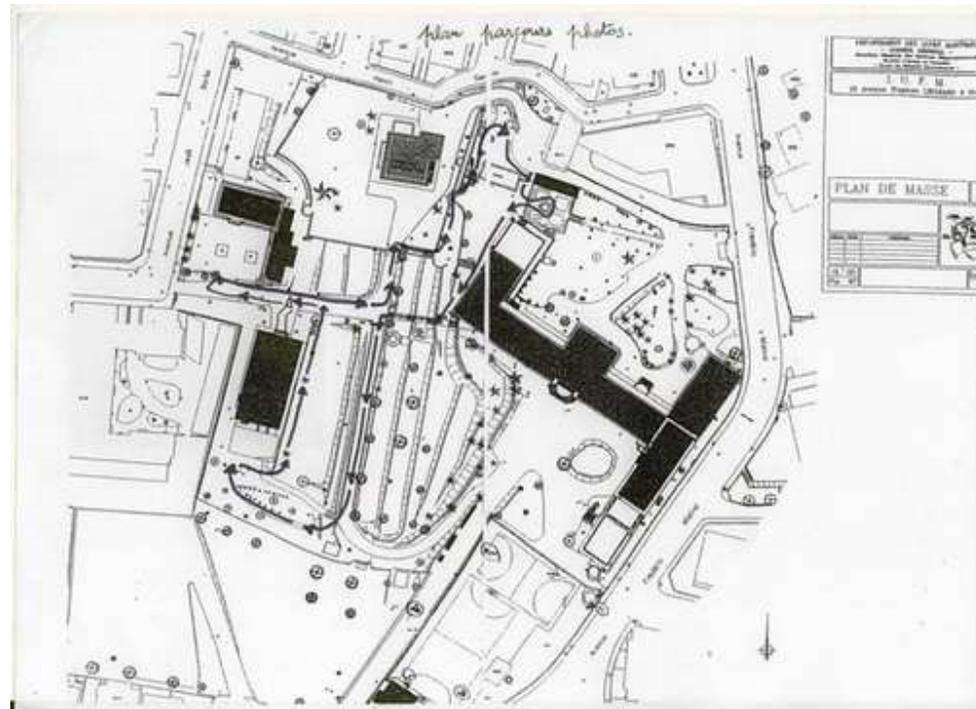
- 1er temps : le nombre de codes justes.
- 2ème temps : tous les codes justes dans un temps réalisé de plus en plus court.

VARIABLES :

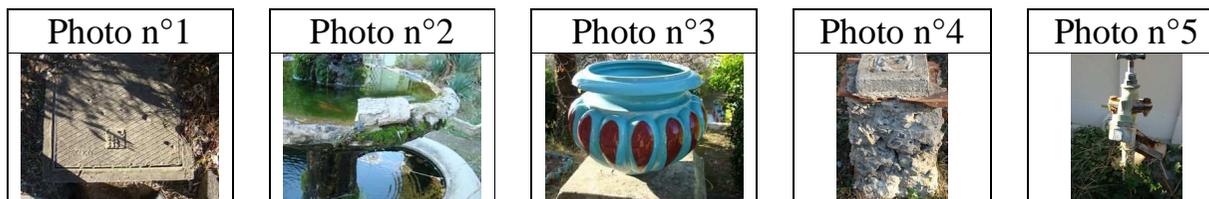
- Refaire le même parcours une 2ème fois le plus vite possible sans relever le code des balises.
- Augmenter ou diminuer la difficulté de la tâche en choisissant un terrain plus ou moins connu, avec des repères plus ou moins faciles, en augmentant la distance à parcourir, le nombre de balises...

Exemple d'outils pour le « parcours photos »

1 – Le plan avec un parcours jalonné



2 – Exemple de livret de photos : « livret n°1 »



3 – Fiche pour les élèves par parcours

Livret n°1		Nom de l'élève :				
Temps de départ	Photo n°1	Photo n°2	Photo n°3	Photo n°4	Photo n°5	Temps d'arrivée
Marquer le code du poste correspondant à chaque photo.						

Phase d'apprentissage

« Parcours question »

Observer, prendre des repères

BUT : Suivre un parcours jalonné et, à chaque balise rencontrée, répondre à une question.

DISPOSITIF :

Un circuit jalonné sur lequel est placé 10 balises.

Point de départ et d'arrivée, communs à tous.

Après réussite, chaque groupe peut le refaire en changeant de sens sans répondre aux questions ou en s'attardant sur leur mauvaises réponses.

MATERIEL :

10 balises assorties chacune d'une question d'observation : exemple « *la balise se trouve sur une souche* » **VRAI ou FAUX**

1 fiche et 1 crayon pour chaque duo.

Des jalons en quantité suffisante.

1 chronomètre.

CONSIGNES :

Après avoir reconnu le parcours avec la classe, l'enseignant fait partir les enfants, par 2, toutes les minutes (un groupe dans un sens, un groupe en sens opposé, etc....)

Il note les temps de départ et d'arrivée.

- « Tout en respectant les consignes de sécurité habituelles, vous allez refaire le plus vite possible ce circuit. A chaque balise, vous aurez à répondre à une question par « *Vrai* » ou « *Faux* » sur votre fiche.
- « Vous devez arriver ensemble et vous portez votre fiche au maître pour la correction. »
- « En cas d'égalité, le temps mis pour réaliser le circuit départagera les équipes. »
- « En classe, sur une carte, vous placez les balises trouvées au bon endroit. »

CRITERES DE REUSSITE :

- 1er temps : Validité des réponses apportées aux questions pour chaque balise.
- 2ème temps : Le temps mis par chaque duo.

VARIABLES :

- Faire le circuit à partir d'une carte ou d'une photo.
- Mettre des fausses balises.
- Supprimer les jalons progressivement.

Phase d'apprentissage

« Carte au trésor »

Orienter la carte par rapport à des éléments du terrain.

Prendre des décisions seul.

BUT : Retrouver des balises en utilisant que des morceaux de cartes d'un lieu connu.

DISPOSITIF :

Un lieu connu de la classe.

Une « carte au trésor » marquée de 2 balises par élève.

Point de départ et d'arrivée commun à tous.

MATERIEL :

2 balises par élève, portant un code.

1 feuille par élève pour noter les codes des balises, les heures de départ et d'arrivée.

1 chronomètre.

1 fiche récapitulative (tableau à double entrée).

CONSIGNES :

- « Avec ta « carte au trésor » et en respectant les règles habituelles de sécurité, tu pars chercher le plus vite possible les 2 balises indiquées. Tu relèves le code de chaque balise sur ta feuille »
- « Tu peux enchaîner 3 à 4 circuits différents. »
- Le maître :
 - donne les départs et note le temps sur la fiche récapitulative ;
 - note le temps d'arrivée ;
 - corrige les codes relevés (nécessité de numéroter les balises) ;
 - donne une nouvelle carte du pirate aux élèves qui ont réussi.

CRITERES DE REUSSITE :

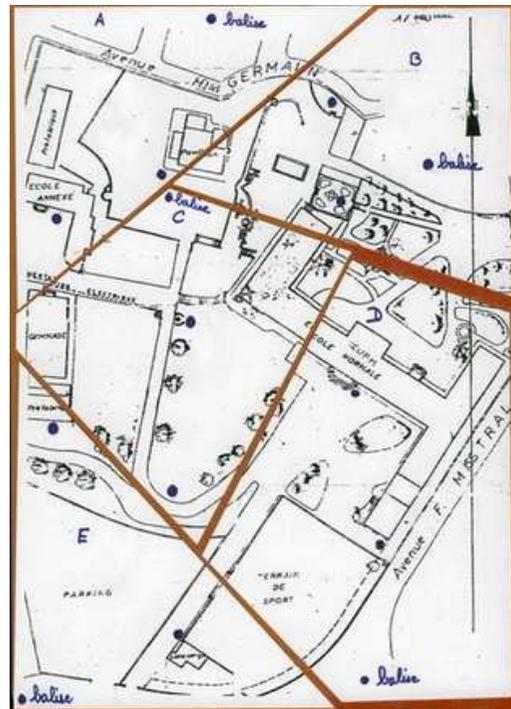
- Nombre de codes de balises justes ;
- Temps réalisé.

VARIABLES :

- Le nombre de morceaux de carte ;
- Le nombre de balises ;
- Le support de la « carte au trésor » : photo ou plan figuratif, lisibilité des repère.

Exemples d'outils pour la « Carte au trésor »

1. Fragments d'un plan général



2. Carte de contrôle pour les élèves

Nom de l'élève :				
Carte	Heures de départ	Code de la balise 1	Code de la balise 2	Heures d'arrivée
n°				

Phase d'apprentissage

« Parcours jalonné sur fenêtre »

Liaison plan/ terrain, reconnaissance des postes.

BUT : Par 3, suivre un parcours jalonné et trouver les balises correspondant à des photos ou des dessins.

DISPOSITIF :

Les élèves partent par groupes de 3, de minute en minute.

Chaque groupe a un plan comportant 5 cases vides correspondant à l'emplacement des balises et 5 images ou dessins représentant chacune le contenu d'une des cases.

MATERIEL :

Des jalons pour le parcours général.

20 balises numérotées de 1 à 20.

Une fiche réponse annexé au plan avec les 5 photos ou dessins des postes et leur case à numéroter (voir exemple).

CONSIGNES :

- « A votre tour, vous partez par 3 sur le parcours. »
- « Vous suivez le parcours jalonné. »
- « Vous notez les numéros des balises dans les cases des dessins correspondants aux 5 postes de votre plan. »

VARIABLES :

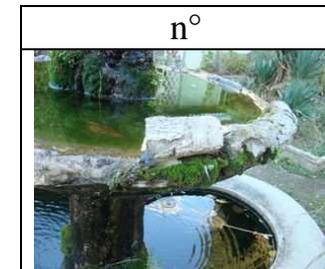
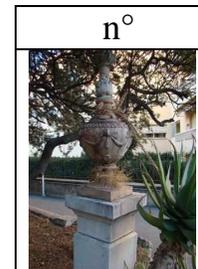
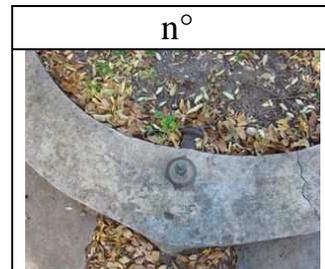
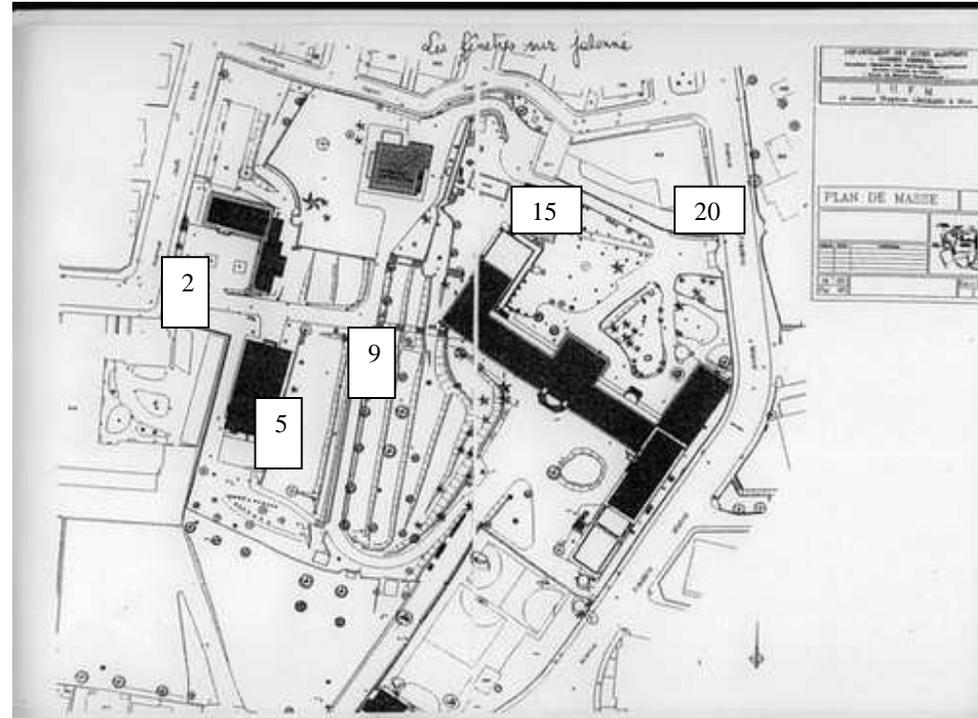
- Le nombre de dessins des postes est plus important que le nombre réel de postes.
- Les dessins de postes sont donnés et il faut choisir entre deux balises voisines.

CRITERES DE REUSSITE :

- Nombre des dessins correspondants aux balises trouvées ;
- Le temps réalisé par le groupe.

Outils pour « Les fenêtres sur jalonné »

Exemple d'un parcours avec ses 5 fenêtres



Marquer le numéro de la balise correspondant à chaque dessin.

Phase d'apprentissage

« Le parcours aux rubans »

Liaison terrain/plan

BUT : Par 3, suivre un parcours jalonné par des rubans et dessiner sur son plan le trajet de ce parcours.

REMARQUE : Les rubans doivent impérativement suivre un trajet identifiable (sentier, barrière, bâtiment, etc.).

DISPOSITIF :

Les élèves groupés par 3 partent de minute en minute.
Les groupes ont 4 postes identiques inscrits sur leur plan.

MATERIEL :

Des jalons pour le parcours général.
4 balises.
Un plan par groupe avec 4 postes indiqués (cercle inscrivant le poste concerné).
Un surligneur pour indiquer le trajet des rubans.

CONSIGNES :

- A votre tour, vous partez par groupe de trois sur le parcours.
- Vous suivez le parcours jalonné.
- Vous tracez à l'aide du surligneur le trajet des rubans à partir des 4 postes concernés.

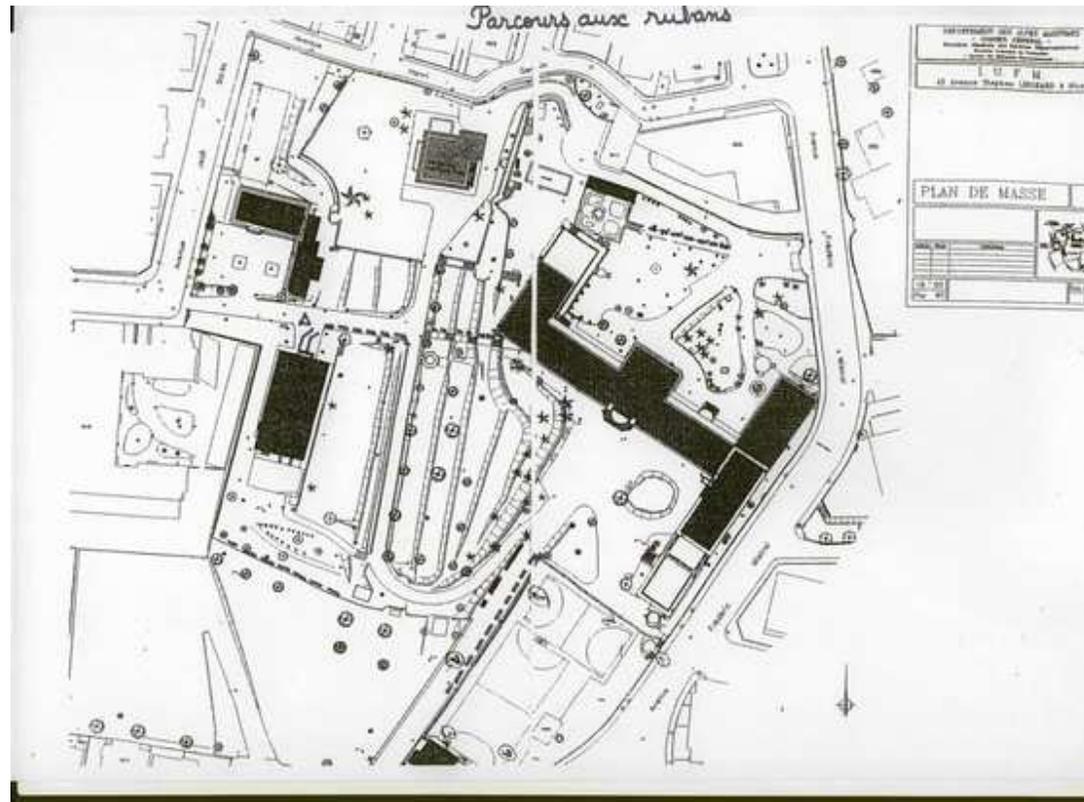
VARIABLES :

- Le nombre de postes.
- Le nombre de rubans par poste (couleurs différentes).

CRITERES DE REUSSITE :

- La correspondance entre les tracés des rubans sur le plan et les trajets réels sur le terrain.

Exemple de « parcours aux rubans »



Le parcours aux rubans, en pointillé, rejoignant les différents postes, est à reproduire par les élèves sur la carte vierge en leur possession.

Phase d'apprentissage

« Le pas de côté »

Liaison terrain/ plan.

Oser s'éloigner.

BUT : En suivant un parcours jalonné, à chaque borne rencontrée, aller relever une balise éloignée du chemin.

DISPOSITIF :

Un parcours jalonné, sur lequel sont placées des bornes repères, à proximité desquelles se trouvent 4 à 5 balises, correspondant aux postes à trouver. Des lettres ou des chiffres sur les balises.

Un plan par groupe avec l'emplacement de 4 à 6 bornes repères et d'un poste à trouver à proximité de chacune des balises.

Groupes de 2 élèves.

MATERIEL :

Des jalons pour le parcours général.

4/5 balises par borne repère avec des lettres ou des chiffres.

Un plan par groupe avec 4 postes indiqués (cercle inscrivant le poste concerné).

Une carte de contrôle.

CONSIGNES :

- « Vous partez par 2 sur le parcours, lorsque vous rencontrez la borne repère de votre plan, vous aller relever la balise située près de cette borne »
- « Quand vous avez fini un parcours, vous en refaites un autre et au coup de sifflet final vous revenez au départ en suivant, le parcours jalonné »

VARIABLES :

- Le nombre de bornes repères.
- Le support : plan figuratif, plan symbolique, carte.

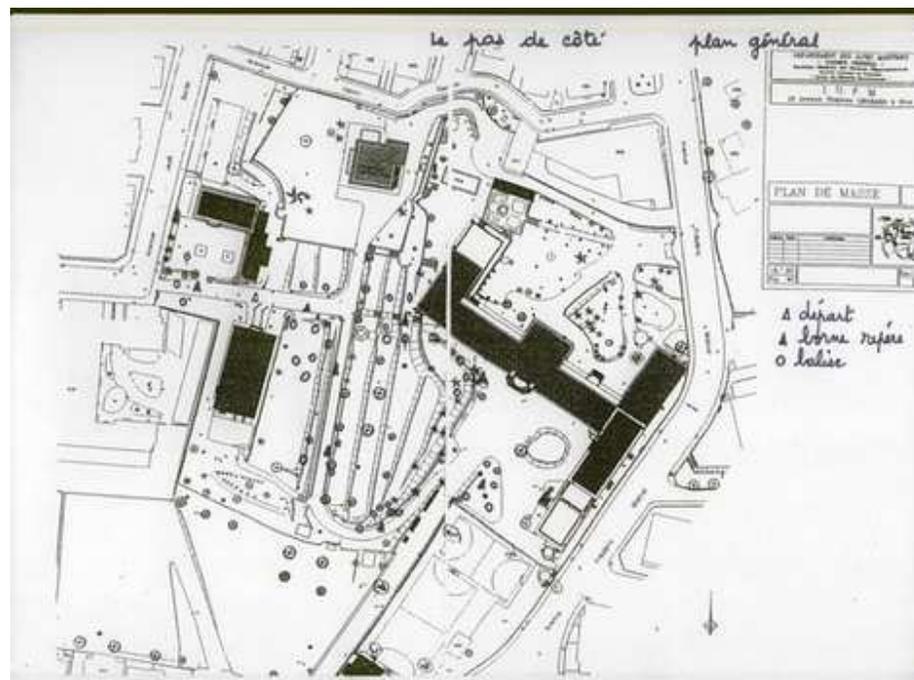
- L'éloignement entre les balises et les bornes repères.
- Réaliser les parcours individuellement.
- Réaliser les parcours le plus vite possible.

CRITERES DE REUSSITE :

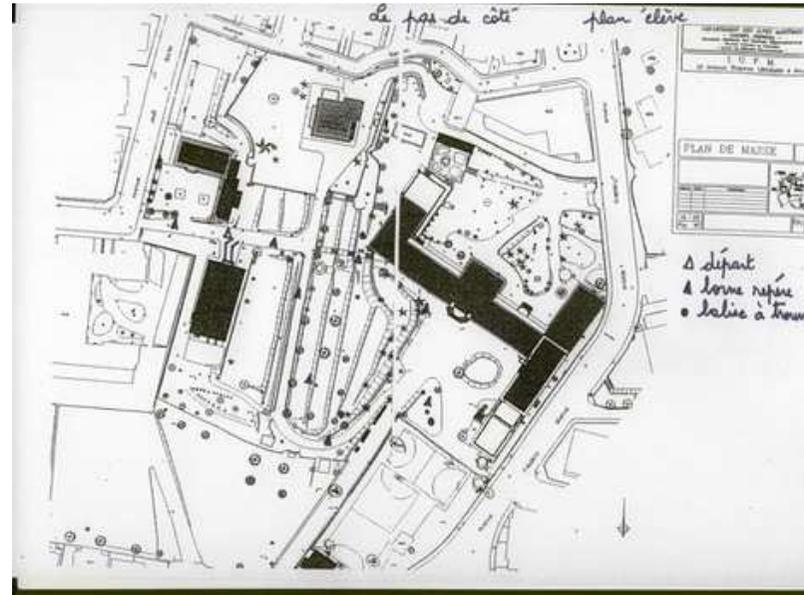
- Réaliser au moins 3 parcours justes sur 4.
- Améliorer les temps de réalisation des parcours

Outil pour « Le pas de côté »

1. Plan général avec toutes les bornes repères et toutes les balises à proximité des bornes.



2. Exemple d'un parcours à réaliser par les élèves.



3. Exemple de carte de contrôle.

Nom de l'élève :				
Parcours n°				
Bornes repères	Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4
n°				

Situation de référence finale

«Code/Balise »

BUT : Dans un terrain connu, à partir d'un plan symbolique ou une carte, relever le plus vite possible le code des postes indiqués sur son plan.

DISPOSITIF :

Espace sécurisé : parc, terrains de sport, ..., permettant de positionner au moins 20 balises.

L'enseignant prépare 2 séries de 12 plans différents, chaque plan indiquant la position de 5 balises, correspondant à 5 postes représentés par un cercle.

Il est souhaitable que la moitié d'entre elles soient isolées et que les autres soient regroupées par paire (par exemple : une à chaque extrémité d'un banc, une pour chacun de deux arbustes voisins, une pour le haut d'un escalier et une autre pour le bas, etc.)

Les élèves partent un par un toutes les 30 secondes, avec un plan et une carte de contrôle.

Le dispositif permettra 2 ou 3 passages, avec des plans à postes différents (2 ou 3 niveaux de difficulté).

CONSIGNES :

- « Un après l'autre, vous partez pour chercher les postes inscrits sur votre plan »
- « Vous notez sur votre carte de contrôle chaque balise correspondant au poste de votre plan. »
- « A la fin de votre parcours, vous revenez au départ pour faire valider vos résultats, puis reprendre un nouveau plan de parcours »

CRITERES DE REUSSITE :

- Le nombre de codes /balises exacts.
- Le temps réalisé pour effectuer le parcours.

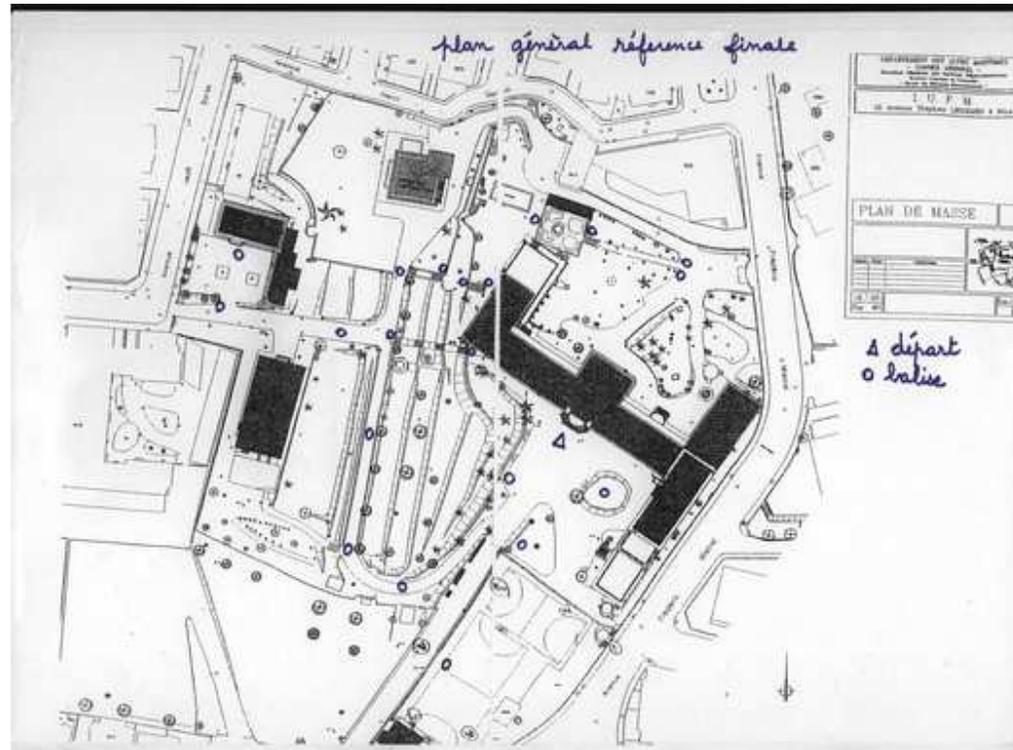
BILAN DU MODULE

- Comparer les résultats chiffrés entre les 2 situations de référence :
 - Faisons-nous plus ou moins d'erreur ? Pourquoi ?

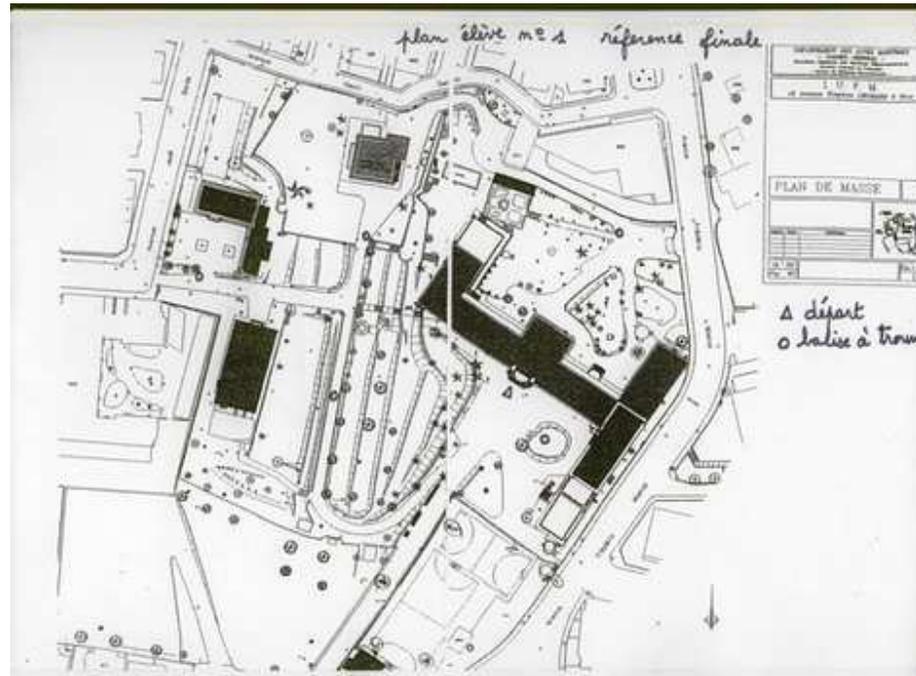
- Arrive-t-on à faire le parcours le plus vite possible sans faire d'erreur ?
 - Quels progrès chacun peut-il constater ?

Outil pour « La situation de référence finale »

1. Exemple de plan général pour l'enseignant, duquel sont extraits les plans pour les élèves, n'indiquant que 5 balises à trouver.



2. Exemple d'un plan d'élève.



3. Exemple de carte de contrôle.

Nom de l'élève :				
Parcours n° 1				
Balise 3	Balise 8	Balise 10	Balise 15	Balise 19