

CYCLE 3 : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Activité support : ORIENTATION

COMPETENCE VISEE : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Compétence spécifique à l'activité :

Etre capable de : se déplacer en prenant des indices, dans des milieux variés, dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitudes.

Compétence de fin de cycle 3 : (si la compétence de fin de cycle 2 est acquise)

Réaliser un projet de déplacement en milieu naturel, le plus adapté possible, en autonomie, à l'aide d'outils (photos, plan, boussole).

ACTIVITE SUPPORT : orientation

1) *Essence :*

Prévoir et effectuer un déplacement raisonné dans un milieu de plus en plus complexe et élargi en utilisant un document de référence (plan, carte, photo, message...)

2) *Enjeux :*

Construire des notions d'espace et de temps, en se repérant dans un milieu incertain, à l'aide ou non d'un document de référence, et de manière autonome.

3) *Problèmes fondamentaux :*

- Identifier les indices pertinents par rapport à un itinéraire.
- Elaborer un plan d'actions, sous forme de représentation mentale ou régi par des codes (langages, plan, carte, message ...)

4) *Ressources mobilisées :*

➤ **Au niveau informationnel et cognitif :**

- Engagement en sécurité : identifier des points remarquables et prendre suffisamment de repères pour ne pas se tromper.
- Observer
- Se situer, situer des objets
- Utiliser, comprendre, élaborer un document support.
- Mettre en relation des représentations et des espaces réels
- Apprécier les distances et les directions
- Mémoriser
- S'orienter

CYCLE 3 : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Activité support : ORIENTATION

Au niveau du langage :

- Utiliser un langage topologique pour décrire son environnement, un trajet.
- Coder/ décoder des informations, ou un document support.

➤ **Au niveau socio-affectif :**

- Oser s'engager
- Evoluer de façon autonome, dans des espaces variés et inconnus.
- Respecter des règles de vie, par rapport à l'environnement et à la sécurité.

➤ **Au niveau moteur :**

- Développer son endurance à la marche.
- Adapter son allure et gérer ses efforts (dans le cas d'une course d'orientation).

5) Mise en œuvre

On peut organiser de nombreuses séances décrochées qui vont favoriser l'acquisition des compétences visées sans être toute fois des situations d'apprentissage.

Ex : jeu de kim, memory (prise d'information, mémoire visuelle), topologie.

6) Lien avec les autres disciplines : une nécessité

- lecture de consignes
- géographie : échelles, cartes, points cardinaux...
- maths : quadrillages, mesures, échelles, proportionnalité...
- sciences : boussoles

**Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION**

Situation de repérage R1 : Je pose, je code, tu trouves

But de la tâche:

Trouver 4 objets placés dans un environnement clos et connu, à l'aide d'un plan réalisé par une autre équipe

Dispositif:

- terrain clos connu.
- par équipe de 2 ou 3, de manière à former un nombre pair d'équipes.
- une feuille, un crayon et 4 objets par équipe (tous différents).

Consignes:

1ère phase :

- Placer 2 objets dans l'environnement défini.
- Les situer sur un plan dessiné par l'équipe.

2ème phase :

- Echanger son plan avec un autre groupe
- Ramener les objets désignés sur le plan échangé.

Différents niveaux de réponses : cf tableau p 4

**Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
 Activité support : ORIENTATION**

A partir de la situation de repérage R1 : Je pose, je code, tu trouves...			
En fonction des différents niveaux de réponsesdes situations d'apprentissage à mettre en place	
		<i>En EPS</i>	
		<i>Dans les autres disciplines (non détaillées dans cette unité)</i>	
CODAGE (Elaboation du plan)	<i>a des difficultés à représenter l'espace.</i>	S1 : Les 7 erreurs	Géographie : travail sur plans, cartes, légendes, points cardinaux
	<i>a placé les objets sur le plan de manière imprécise ou difficilement identifiable</i>	S9 : Je pose, je code, tu trouves (autres lieux, vocabulaire spécifique obligatoire)	
	<i>A représenté l'espace, mais pas à l'échelle</i>	S7 : tomber pile (étalonnage des pas)	Maths : proportionnalité, échelles
DECODAGE (lecture de plan)	<i>n'identifie pas les points remarquables</i>	S2 : parcours photos	Arts visuels : lecture d'images
	<i>ne sait pas s'orienter par rapport à un point remarquable</i>	S3 : « photographes en herbe »	
	<i>a du mal à lire le plan pour trouver les objets</i>	S4 : les puzzles-plan	Géométrie : repérages sur quadrillages
		S5 : la bataille navale	
	<i>ne sait pas s'orienter à partir d'un plan</i>	S6 : les topo-messages	Géographie : travail sur plans, cartes, légendes, points cardinaux
			Vocabulaire/Orthographe: lexique spécifique de la topologie
	S8 : Zazie et les azimuts	Sciences : la boussole Maths : mesures(graduations et intervalles)	
<u>Séance finale : "course d'orientation"</u>			

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation de repérage S1 : « les 7 erreurs »

Objectif d'apprentissage :

Représenter le plan.

But de la tâche :

Trouver les 7 erreurs d'un plan représentant un espace connu et le corriger.

Dispositif :

- espace connu et clos.
- plans représentant des éléments remarquables de l'espace ou des détails d'éléments remarquables mais comportant 7 erreurs.
- par groupe de 2

Consignes :

- Se déplacer sur le terrain avec le plan erroné.
- Cocher sur celui-ci les 7 erreurs.
- Individuellement, reproduire le plan sans erreur.

Difficultés possibles :

- Ne retrouve pas les erreurs.
- Ne reproduit pas le plan de façon correcte.

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai corrigé les 7 erreurs sur le nouveau plan.

Variables didactiques :

- L'espace (connu, inconnu, élargi...)
- Types d'erreurs : objets manquants, supplémentaires, déplacés, mal orientés...
- Nombre d'erreurs à retrouver

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation d'apprentissage S2 : « itinéraire photos »

En parallèle travailler la lecture d'image

Objectif d'apprentissage :

Identifier les points remarquables.

But de la tâche :

Choisir un ensemble de photos représentant des points remarquables et construire un itinéraire « photos ».

Valider l'itinéraire proposé par un autre groupe.

Dispositif :

- espace connu et clos.
- groupes de 2 ou 3
- photos représentant des éléments remarquables ou non de l'espace
- des balises codées (un code différent à chaque photo)
- feuille de route pour noter les codes

Consignes :

1ère phase :

- Repérer les photos représentant des points remarquables
- En sélectionner 5, repérer les codes correspondants et prévoir le corrigé de la feuille de route.

2ème phase :

- Echanger son travail avec un autre groupe et compléter la feuille de route.

3ème phase :

- Discuter et valider la pertinence du choix des éléments remarquables.

Difficultés possibles :

- Ne choisit pas des points remarquables
- Ne retrouve pas l'endroit remarquable

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai choisi des points remarquables.

Variables didactiques :

- L'espace (connu, inconnu, élargi...)
- Photos représentant des plans larges ou détaillés des points caractéristiques.
- Nombre de photos
- Construction du parcours photos par les élèves (utilisation d'un appareil numérique et de plans)

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation d'apprentissage S3 : « photographes en herbe »

En parallèle travailler la lecture d'image

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à se situer par rapport à un objet.

But de la tâche :

Trouver l'emplacement d'où a été prise la photo.

Dispositif :

- espace connu et clos.
- photos représentant des éléments remarquables de l'espace.
- plusieurs balises codées pour chaque point remarquable, une seule à l'endroit précis où a été prise la photo
- feuille de route pour noter les codes

Consignes :

- Individuellement ou par 2, se rendre à l'endroit précis d'où a été prise la photo
- Relever le code noté sur la balise matérialisant cet endroit.

Difficultés possibles :

- Ne retrouve pas l'endroit
- Ne choisit pas la bonne orientation

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai noté le bon code.

Variables didactiques :

- L'espace (connu, inconnu, élargi...)
- Photos représentant des plans larges ou détaillés des points caractéristiques.
- Nombres de balises pour chaque point remarquable.

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation d'apprentissage S4 : Les puzzles-plan

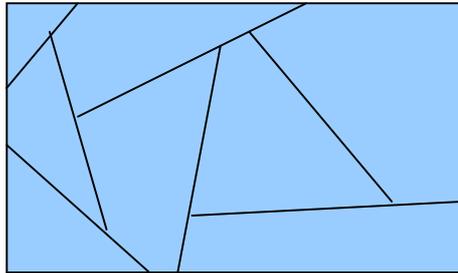
Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à se repérer dans l'espace à partir d'un plan

But de la tâche :

Reconstituer un puzzle

Dispositif :



- espace connu et clos.
- groupes de 2 ou 3
- une balise codée pour chaque morceau de puzzle, placée sur le terrain

Par équipe :

- 8 Morceaux de plan (échelle x4) représentant l'espace
- un plan complet (échelle x1) pour noter les codes
- groupe de 2 ou 3

Consignes :

- Tirer au sort un morceau de puzzle, se rendre à l'endroit précis indiqué sur celui-ci.
- Relever le code noté sur la balise matérialisant cet endroit.
- Noter ce code sur le plan
- Commencer à reconstituer le puzzle-plan
- Puis recommencer jusqu'à ce que tous les morceaux soient tirés et le puzzle reconstitué.

Difficultés possibles :

- Ne retrouve pas l'endroit
- Ne choisit pas la bonne orientation

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai noté tous les bons codes (et reconstitué le puzzle.)

Variables didactiques :

- L'espace (connu, inconnu, élargi...)
- Nombres de morceaux de puzzles
- Echelle

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation d'apprentissage S5: La bataille navale

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à se repérer dans l'espace à partir d'un plan quadrillé.

But de la tâche :

Compléter la feuille de route en fonction d'indices trouvés sur le terrain

Dispositif :

- espace connu et clos.
- un plan du terrain quadrillé et codé (lignes : A,B,C.... colonnes : 1,2,3....) par équipe

	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<i>A</i>				
<i>B</i>				
<i>C</i>				
<i>D</i>				
<i>E</i>				
<i>F</i>				
<i>G</i>				

- une balise codée (type de navire+couleur) pour chaque carré du quadrillage, placée sur le terrain
- une feuille de route indiquant l'ordre de visite des 10 balises. (Chaque équipe n'a pas toutes les balises à visiter)
- groupe de 2 ou 3

Consignes :

Se déplacer sur le terrain et noter sur la feuille de route le navire et la couleur correspondant à chaque case.

Difficultés possibles :

Ne retrouve pas l'endroit

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai noté les bâtiments et les couleurs dans le bon ordre sur la feuille de route.

Variables didactiques :

- L'espace (connu, inconnu, élargi...)
- Nombre de navires à trouver
- Echelle du plan

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation d'apprentissage S6 : Les topo-messages

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à décoder un message utilisant un vocabulaire topologique précis.

But de la tâche :

Suivre une consigne écrite comportant un vocabulaire topologique et trouver des balises .

Dispositif :

- espace connu et clos.
- par groupe de 2 ou 3
- un plan avec une rose des vents
- une feuille de route pour chaque équipe

Consignes :

Tirer un message, le lire et se déplacer sur le terrain à l'endroit indiqué.

Noter sur la feuille de route le symbole de la balise correspondante.

Exemple de message : Partez plein Nord à partir du point de départ jusqu'à l'extrémité du terrain. La balise se trouve sur le grillage.

Difficultés possibles :

- Comprendre et utiliser le vocabulaire topologique(à droite, à gauche, à droite de , à gauche de, vers, au-dessus de, en dessous de, points cardinaux....)
- N'orienter pas le plan
- Ne s'orienter pas par rapport à l'espace

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai noté le symbole des balises sur la feuille de route.

Variables didactiques :

- L'espace (connu, inconnu, élargi...)
- Nombre de balises à trouver
- Consigne simple ou multiple
- Ecriture des messages par les autres équipes et échanges de ceux-ci.

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation d'apprentissage S7 : Tomber pile (étalonnage des pas)

Objectif d'apprentissage :

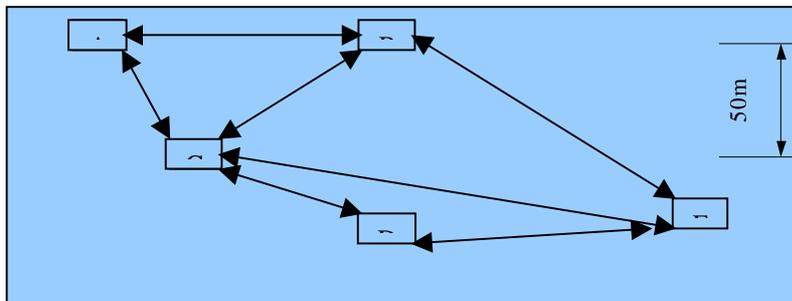
Amener les enfants à évaluer une distance.

But de la tâche :

Trouver une méthode pour étalonner ses pas.

Dispositif :

- cour ou stade
- distances de 10m , 25m, 50m, 80m,100m,150m matérialisées par des plots (A,B,C,D,E...)
- une distance « étalon » de 50 m à part
- groupe de 2 ou 3, cahiers de brouillon, crayon



Consignes :

- trouver une méthode pour évaluer les distances AB,BC,CD,ED....indiquées sur la feuille de route

Difficultés possibles :

n'arrive pas à marcher régulièrement/ ne marche pas droit/ erreurs de calcul

Critères de réussite

J'ai réussi si j'arrive à évaluer les distances.

Variables didactiques :

- distances importantes
- obstacles sur le parcours

méthode pour étalonner ses pas :

- utiliser la marche régulière pour évaluer une grande distance
- Etalonner ses pas sur la distance « étalon » de 50m : la parcourir 5 ou 6 fois en notant le nombre de pas effectués, choisir le résultat le plus fréquemment obtenu.
- Construire un tableau de proportionnalité (en maths) pour trouver facilement la correspondance nombre de pas/distance en mètres

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation d'apprentissage S6 : Zazie et les azimuts

Pré requis : apprendre le fonctionnement d'une boussole

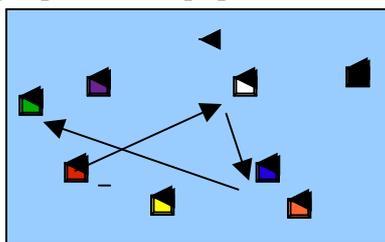
Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à se déplacer en suivant un cap (azimut) en utilisant une boussole.

But de la tâche

Suivre une consigne écrite et trouver des balises .

Dispositif (exemple pour une équipe)



- espace connu et clos.
- plots de couleur répartis dans l'espace
- une feuille de route pour chaque équipe
- groupes de 2 ou 3

Consignes :

1ère phase :

- Chaque groupe de 2 ou 3 dispose 8 coupelles au sol et prévoit un parcours avec 3 coupelles successives parmi celles-ci en indiquant les azimuts correspondants sur la feuille de route

2ème phase :

- Echanger sa feuille de route avec un autre groupe.
- Réaliser le parcours de l'autre groupe et le noter.

3ème phase :

Echanger avec l'autre groupe, constater les écarts et comprendre les erreurs .

Difficultés possibles :

Ne trouve pas la bonne orientation à l'aide de la boussole.

Critères de réussite

1ère phase :	2ème phase :
J'ai réussi si j'ai noté les bons azimuts	J'ai réussi si j'ai réalisé le parcours prévu par l'autre groupe.

Variables didactiques :

- L'espace (connu, inconnu, élargi...)
- Nombre de coupelles à trouver
- Message indiquant uniquement l'orientation (azimut) ou orientation et distance(dans ce cas : étalonnage des pas indispensable)
- Points remarquables de l'espace à la place des coupelles

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation de repérage S9 : Les balises manquantes

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à comparer le plan et l'espace.

But de la tâche :

Suivre un itinéraire à partir d'un plan et trouver les codes des plots.

Dispositif:

- terrain clos connu.
- par équipe de 2 ou 3
- 20 balises placées sur le terrain
- un plan plastifié avec un itinéraire comportant 10 balises parmi les 20 placées sur le terrain (itinéraire différent pour chaque équipe)
- stylos effaçables

Consignes:

Suivre l'itinéraire indiqué sur le plan et noter sur le plan l'emplacement des balises manquantes.

Difficultés possibles :

- manque de précision

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai replacé toutes les balises sur le plan. (correction possible avec l'aide d'un transparent)

Variables didactiques :

- travail individuel
- nombre de balises
- repérage de balises **supplémentaires** par rapport à celles indiquées sur le plan.

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
Activité support : ORIENTATION

Situation- test : La course d'orientation

But de la tâche :

Trouver 25 balises le plus rapidement possible en autonomie, à l'aide d'outils (photos, plan, messages, boussole)

Dispositif :

- espace inconnu, sécurisé et clos.
- temps limité
- individuel ou par groupe de 2 ou 3
- des cartons-consignes (5 photos, 5 topo-messages, 5 morceaux de plans, 5 messages « boussole », 5 messages « bataille navale »)
- des plans (avec une rose des vents)
- des feuilles de route

Consignes :

- Prendre un carton-consigne, le lire et se déplacer sur le terrain à l'endroit indiqué. Noter sur la feuille de route le symbole de la balise correspondante.
- Faire de même avec d'autres cartons-consignes.(parcours en étoile)

Difficultés possibles :

- comprendre et utiliser le vocabulaire topologique(à droite, à gauche, à droite de , à gauche de, vers, au-dessus de, en dessous de, points cardinaux....)
- n'orienter pas le plan
- se s'orienter pas par rapport à l'espace

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai noté le symbole des balises sur la feuille de route.

Variantes :

Pour le barème

1ère possibilité :

Chaque carton-message a la même valeur (2 points). Tous les types de cartons-messages doivent être alternés.

2ème possibilité :

Chaque type de cartons-messages n'a pas la même valeur : (morceaux de plans : 1 point photos : 2 points, 5 messages « bataille navale » : 3 points) topo-messages : 4 points,, messages « boussole »: 5 points, .

Les enfants peuvent choisir l'ordre de leur cartons-messages.