

ACTIVITÉS D'ORIENTATION

DISPOSITIF

► **LIEU** : stade, parc, village.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées.

AU DÉPART :

un plan simplifié du site avec localisation des 4 balises, un tableau des symboles à compléter et un jeu de 4 photos numérotées.

Par équipe de 3 !

Niveau 1 : Retrouver les éléments photographiés et les localiser sur le plan simplifié. Associer à chaque photo le symbole trouvé.



▼ **BUT POUR L'ENFANT** :
Se situer sur le plan.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de parcours réussis.

DISPOSITIF

(Niveau 2)

► **AU DÉPART** : plan avec la situation des 12 photos.

Niveau 2 : Partir avec un jeu de 4 photos, trouver les éléments photographiés et les localiser sur le plan simplifié. Associer à chaque photo le symbole trouvé.

▼ **CRITÈRE DE RÉUSSITE** :

Nombre de photos correctement situées et nombre de symboles corrects.

► **AU DÉPART** : plan vierge.

(Niveau 3)

Niveau 3 : Partir avec un jeu de 4 photos, trouver les éléments photographiés et les localiser sur le plan vierge. Dans chaque rond, marquer le numéro de la photo.

▼ **CRITÈRE DE RÉUSSITE** :

Nombre de photos correctement situées.

DISPOSITIF

► **LIEU :** école, camping, square.

SUR LE TERRAIN :
symboles ou messages placés aux endroits où les photos ont été prises.

AU DÉPART : un ou plusieurs jeux de photos.

Par équipe
de 2 à 3 :

Chaque équipe, à partir d'une photo, retrouve le lieu et note le symbole.



BUT POUR L'ENFANT :

- Décoder une image.
- Amasser des indices permettant de réaliser une tâche.

CONSIGNES :

À partir de la photo, tu trouves ce qu'elle représente, tu vas à cet endroit et tu en notes le symbole.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de symboles retrouvés.



CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

Passer du plan au volume.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

Identifier correctement les indices de la photo.

DISPOSITIF

► **LIEU :** parc clos urbain.

AU DÉPART :

chaque équipe part avec un jeu de 6 photos et un plan simplifié du lieu sur lequel sont notés les numéros et les places des balises.

Par équipe de 2!

6 photos, 1 plan simplifié par équipe avec la place des balises.



BUT POUR L'ENFANT :

Faire le choix entre deux démarches pour atteindre la balise : partir de la carte ou partir de la photo.

CONSIGNES :

- Trouver les balises grâce aux photos ou grâce au plan.
- Arrivés à l'endroit indiqué, remplir le tableau en indiquant, en face de la lettre de la photo, le numéro de la balise et le symbole trouvé.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de balises trouvées et correctement situées.

PHOTO	NUMÉRO DE BALISE	SYMBOLE TROUVÉ
(Exemple) A	4	😊
B		
C		
D		
E		
F		
G		

DISPOSITIF

► **LIEU** : espace élargi (forêt...).

SUR LE TERRAIN : 10 balises ou plus numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :

- une carte IGN (1 : 25 000) sur laquelle sont localisées les balises à trouver,
- crayons,
- feuille de pointage.



Par équipe
de 3 !

1 carte incomplète, à compléter à partir de la carte IGN affichée ;
1 crayon ; 1 feuille de pointage avec l'ordre des balises à trouver ;
1 support rigide.



BUT POUR L'ENFANT :

Construire la carte pour connaître son parcours.

CONSIGNES

- Tu reproduis sur ta carte tous les indices qui te seront nécessaires pour retrouver les balises (à partir de la carte IGN) : chemins, localisation des balises...
- Tu suis le parcours imposé (ordre des balises).
- Tu poinçonnes le maximum de balises.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

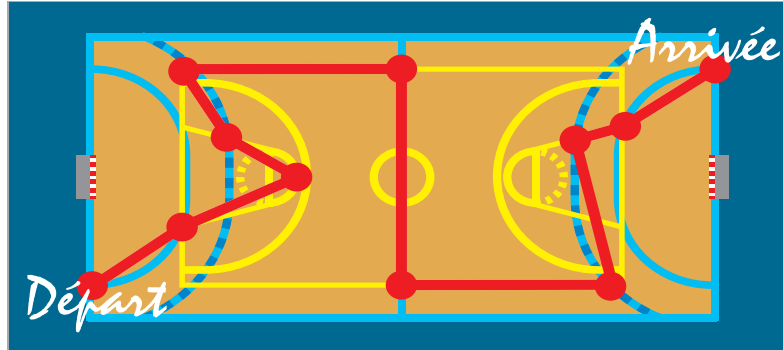
Nombre de cases correctement poinçonnées sur la feuille de pointage.

CONTRAINTES

- Rester en équipes.
- Temps limité.

DISPOSITIF

▶ **LIEU :** tracé de gymnase, plateau, cour.



Par équipe de 2 !
plots, briques, bancs.

BUT POUR L'ENFANT :

Aller d'une base à l'autre en choisissant son trajet ou en suivant un itinéraire proposé par un autre.

CONSIGNES :

Le premier effectue un parcours en suivant les lignes, le second mémorise et refait le même parcours lorsque le premier est arrivé.

CONTRAINTES SUPPLÉMENTAIRES :

- Je rejoins l'arrivée en passant par les lignes jaunes (courbes...) ou
- je rejoins l'arrivée sans passer 2 fois au même endroit ou
- je rejoins l'arrivée en suivant les lignes libres (les lignes avec objets ne pouvant être utilisées).

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Rejoindre l'arrivée.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Aller d'un point à un autre en suivant un itinéraire en continu ou en discontinu (objets placés sur les lignes).
- Prendre des informations dans l'espace proche, éloigné.
- Réaliser un déplacement codé.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Repérer des indices et les suivre.
- Repérer des obstacles et les éviter.
- Programmer son itinéraire / Anticiper.

VARIANTES :

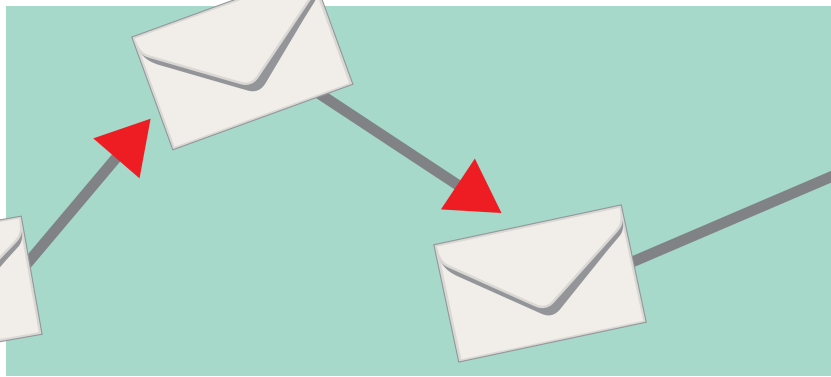
- Aller et revenir par le même chemin.
- L'un guide l'autre (à droite, à gauche...).
- Se situer à tout moment.

DISPOSITIF

▶ **LIEU :** école, quartier, parc.

Par équipe de 3 !

1 point de départ et 1 point d'arrivée, 1 crayon, 1 feuille de papier, 1 support rigide, 1 enveloppe contenant différents messages.



- Chaque équipe détermine son parcours et code (par schéma ou mots clés) pour une autre équipe le chemin à suivre.
- Elle précise les lieux où les messages ont été cachés.

B

BUT POUR L'ENFANT :

Choisir les éléments déterminants dans un paysage pour guider lors d'un déplacement.

CONSIGNES :

- Tu fais un parcours le long duquel tu places les différents messages.
- À la fin du parcours, tu échanges tes notes avec une autre équipe.
- Tu essaies de refaire le parcours en retrouvant les messages.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de messages récupérés.

BILAN ORAL :

Difficultés rencontrées, pertinence des indices, comparaisons des transcriptions.

A

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Construire un trajet.
- Coder un parcours et le faire réaliser.
- Relever des indices pertinents pour construire son itinéraire.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

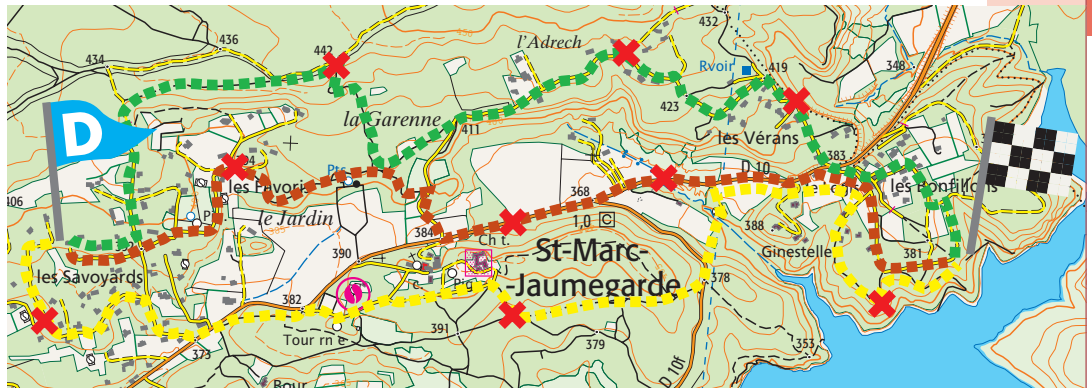
- Prendre puis donner des informations claires.
- Décoder un parcours et le réaliser.
- Établir un document facilement lisible par un camarade.

DISPOSITIF

▶ **LIEU :** parc clos.

AU DÉPART :

carte IGN avec points de départ et d'arrivée et des points de passage obligatoire.



L'ANIMATEUR USEP fixe le départ et l'arrivée avec des points de passage obligatoire.

Par équipe
de 3!

1 carte IGN avec les points de départ, d'arrivée et les passages obligatoires ; 1 feuille blanche, 1 crayon, 1 support rigide.

▼
BUT POUR L'ENFANT :

Relever sur la carte, les éléments de repérage d'un parcours.

CONSIGNES :

- Tu détermènes, sur la carte, le parcours en notant le chemin à suivre avec les éléments caractéristiques (château d'eau, borne, rivière, carrefour, virage à droite...).
- Tu vérifies en effectuant le parcours.
- Tu échanges ton travail avec une autre équipe et tu réalises l'autre parcours avec les indications données par l'équipe qui a préparé.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Parcours réussi.
- Temps mis pour le réaliser.

BILAN ORAL :

- Difficultés rencontrées.
- Modifications à apporter.

↖
CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Construire un trajet.
- Coder un parcours et le faire réaliser
- Relever toutes les informations indispensables d'une carte IGN pour construire un parcours.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Prendre puis donner des informations claires.
- Décoder un parcours et le réaliser.
- Lire la légende d'une carte IGN.

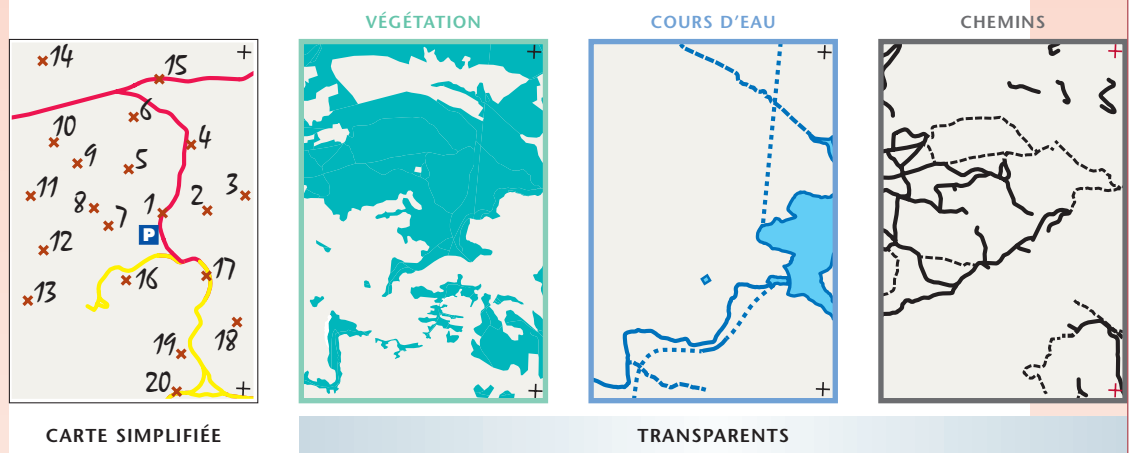
DISPOSITIF

► **LIEU** : espace élargi (forêt...).

SUR LE TERRAIN : 20 balises numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :

- une carte "mère" (carte IGN au 1 : 25 000) sur laquelle est localisé l'ensemble des balises,
- 3 parcours différents selon la localisation des balises (un sur les chemins ; un proche d'un cours d'eau ; un dans la végétation),
- des transparents reprenant un élément caractéristique de la carte IGN (chemins ; cours d'eau ; végétation ; courbes de niveau),
- une carte très simplifiée avec un axe routier et la localisation de l'ensemble des balises.



Par équipe
de 3 à 5 :

1 carte simplifiée, 2 transparents au choix,
1 feuille de pointage pour les balises, 1 support rigide.



BUT POUR L'ENFANT :

Poinçonner le maximum de cases de la feuille de pointage.

CONSIGNES :

- Tu choisis le parcours que tu veux réaliser.
- Tu choisis à l'aide de la carte IGN, les deux transparents qui te permettront de localiser les balises de ton parcours.
- Tu disposes d'une heure pour retrouver toutes les balises de ton parcours.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de balises retrouvées.

CONTRAINTES :

- Rester en équipes.
- Respecter l'heure de fin de jeu.
- Poinçonner uniquement les balises qu'on peut localiser avec les transparents choisis.

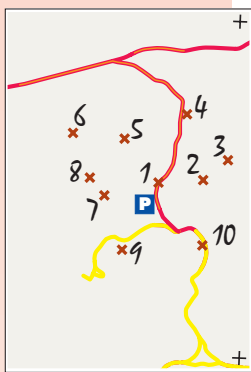
DISPOSITIF

►► **LIEU** : espace élargi (forêt...).

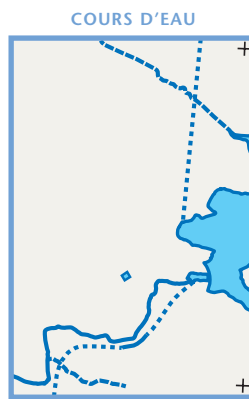
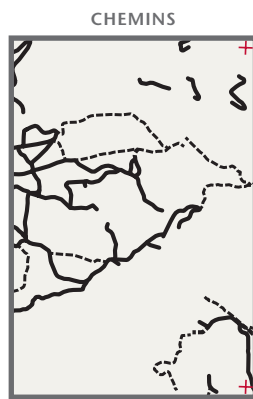
SUR LE TERRAIN : 10 balises numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :

- une carte "mère" (carte IGN au 1 : 25 000) sur laquelle est localisé l'ensemble des balises,
- une carte minimum (un axe routier avec l'ensemble des balises),
- des transparents reprenant un élément caractéristique de la carte IGN (chemins ; cours d'eau ; végétation ; courbes de niveau).



CARTE SIMPLIFIÉE



TRANSPARENTS

*Par équipe
de 3!*

1 carte minimum, 2 transparents au choix,
1 feuille de pointage pour les balises, 1 support rigide.



BUT POUR L'ENFANT :

Retrouver l'ensemble des balises.

CONSIGNE 1

- Tu as deux minutes pour choisir à partir de la carte mère les deux transparents qui te permettront de trouver un maximum de balises.
- Tu as une heure pour faire ton parcours et poinçonner les balises trouvées.

ÉVALUATION 1

- Validation des balises trouvées.
- Que te manquerait-il pour pouvoir trouver les autres balises?

CONSIGNE 2

- Tu échanges un de tes transparents pour pouvoir trouver les autres balises.
- Tu as trente minutes pour poinçonner les balises manquantes.

ÉVALUATION 2

L'ensemble des balises a été trouvé.

CONTRAINTES

- Respecter le temps donné.
- Rester en équipes.

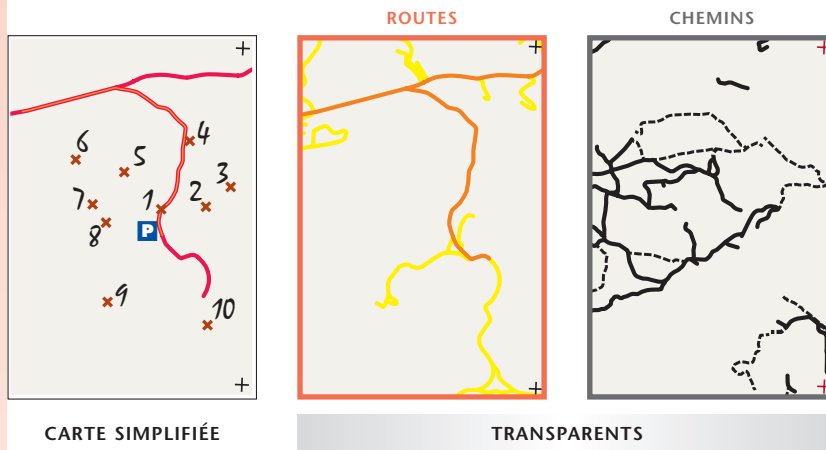
DISPOSITIF

► **LIEU :** espace élargi (forêt...).

SUR LE TERRAIN : 10 balises au plus, numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :

- une carte simplifiée (un axe routier avec l'ensemble des balises),
- un transparent avec tous les chemins,
- un transparent avec les routes.



Par équipe de 3!

1 carte simplifiée, 1 transparent route, 1 transparent chemins, 1 feuille de route avec l'ordre des balises à trouver, 1 support rigide. Chaque groupe d'enfants a un parcours à suivre différent.



BUT POUR L'ENFANT :

Poinçonner toutes les balises de son parcours.

CONSIGNES :

- Tu suis précisément les chemins tracés sur les transparents pour trouver dans l'ordre les balises.
- A chaque fois que tu rencontres une balise, tu poinçonnes la feuille de pointage.
- Tu as 1h30 pour trouver l'ensemble des balises de ton parcours.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Nombre de balises poinçonnées.

BILAN ORAL :

Raisons supposées du résultat.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Décoder et suivre un itinéraire.
- Mettre en relation carte et terrain.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Suivre un itinéraire précis.
- Se situer à tout moment.

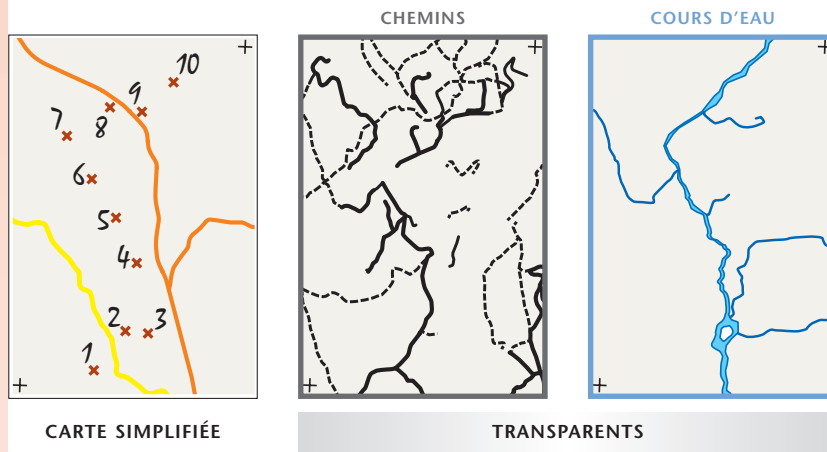
DISPOSITIF

► **LIEU :** parc.

SUR LE TERRAIN : 10 balises ou plus, numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :

- une carte simplifiée (un axe routier avec l'ensemble des balises),
- un transparent avec tous les chemins,
- un transparent avec les cours d'eau.



Par équipe de 3!

1 carte simplifiée, 1 transparent chemin, 1 transparent cours d'eau, 1 feuille de route avec l'ordre des balises à trouver, 1 support rigide. Chaque groupe d'enfants a un parcours à suivre différent.



BUT POUR L'ENFANT :

Poinçonner toutes les balises de son parcours.

CONSIGNES :

- Tu retrouves dans l'ordre toutes les balises qui sont placées à proximité d'un cours d'eau.
- Tu as 1h30 pour trouver l'ensemble des balises de ton parcours et poinçonner la feuille de route.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Nombre de balises poinçonnées.

BILAN ORAL :

Raisons supposées du résultat.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Décoder et suivre un itinéraire.
- Mettre en relation carte et terrain.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Suivre un itinéraire précis.
- Positionner correctement les transparents pour déterminer quel chemin prendre pour chercher une balise située près d'un cours d'eau.
- Se situer à tout moment.

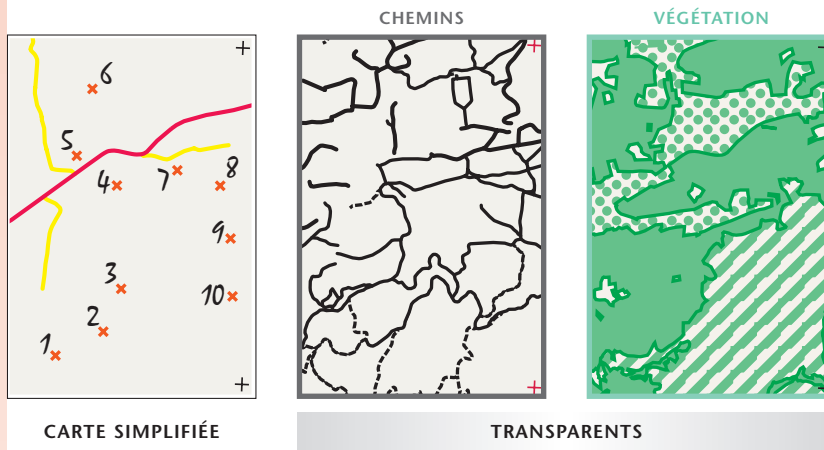
DISPOSITIF

LIEU : parc.

SUR LE TERRAIN : 10 balises au plus, numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :

- une carte simplifiée avec un axe routier et la localisation de l'ensemble des balises),
- un transparent avec tous les chemins,
- un transparent avec les zones recouvertes de végétation (bois, broussailles, plantation...).



Par équipe de 2 à 3 :

1 carte simplifiée, 1 transparent chemin, 1 transparent cours d'eau, 1 feuille de route avec l'ordre des balises à trouver, 1 support rigide. Chaque groupe d'enfants a un parcours à suivre différent.

BUT POUR L'ENFANT :

Poinçonner toutes les balises de son parcours.

CONSIGNES :

- Tu retrouves dans l'ordre toutes les balises qui sont placées dans la végétation.
- Tu as 1h30 pour retrouver l'ensemble des balises de ton parcours et poinçonner la feuille de route.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de balises poinçonnées.

BILAN ORAL :

Raisons supposées du résultat.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Décoder et suivre un itinéraire.
- Mettre en relation carte et terrain.
- Lire les différentes informations données par les cartes et les transparents.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Suivre un itinéraire précis.
- Positionner correctement les transparents pour déterminer quel chemin prendre pour chercher les balises placées dans la végétation.
- Se situer à tout moment.

DISPOSITIF

► **LIEU :** forêt.

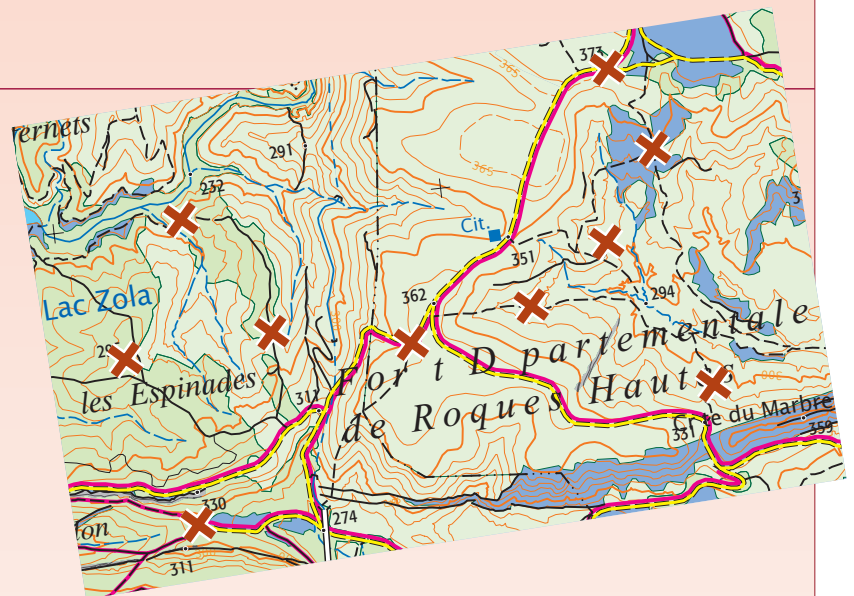
SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et équipées de poinçons.

AU DÉPART : une carte complétée avec la position et la valeur de chaque balise.

Par équipe de 3!

Chaque équipe part avec la carte complétée. Chaque balise permet d'acquérir un nombre de points qui est fonction de la difficulté. Un temps maximum, fixé par l'encadrement au départ, ne permet pas d'accéder à toutes les balises. L'équipe conçoit donc le parcours faisable dans le temps imparti, et dans l'ordre qu'elle veut. La feuille de route est poinçonnée à chaque balise.

NUMÉRO	POINTAGE
Balise 1	
Balise 2	
Balise 3	
Balise 4	
Balise 5	
Balise 6	
Balise 7	
Balise 8	
Balise 9	
Balise 10	



BUT POUR L'ENFANT :

- Identifier les difficultés du terrain.
- Concevoir des parcours efficaces.
- Contrôler la valeur des hypothèses.

CONSIGNES :

- Dans le temps fixé au départ, rapporter le maximum de points avec les balises.
- Poinçonner la feuille de route à chaque balise.
- Revenir au point de ralliement avant la fin du temps réglementaire.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

- Nombre de points acquis.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Identifier les difficultés.
- Faire le choix d'un parcours en raison du projet de l'équipe.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Choisir des balises qu'il peut atteindre.
- Calculer le temps disponible pour les balises choisies.
- Établir le parcours le plus rapide.

DISPOSITIF

► **LIEU :** forêt.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et équipées de poinçons.

AU DÉPART : une carte vierge.

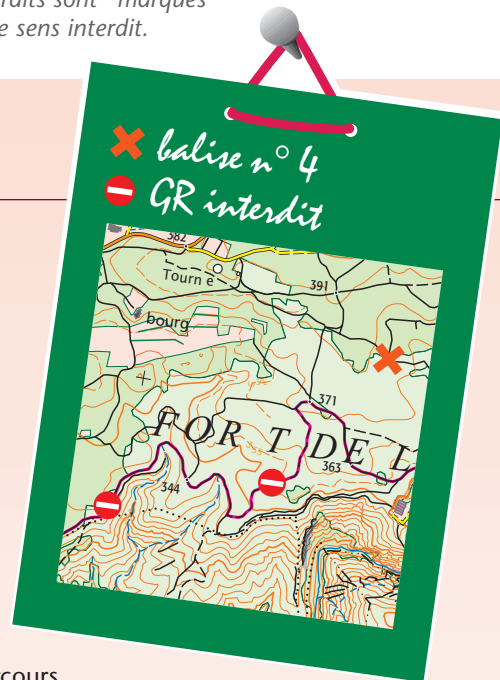
Par équipe de 3!

Chaque équipe part avec la carte vierge. Sur le premier point situé au lieu du départ, une carte, pendue et fixée sur une planche, indique la situation de la première balise. Chaque équipe reporte ce point sur sa carte vierge et rejoint la balise n° 1.

À ce point, l'équipe poinçonne son carton de route et prend connaissance de l'emplacement de la 2^e balise sur la carte flottante pendue à proximité de la 1^{ère} balise. etc... jusqu'à la 10^{ème} balise qui indique le chemin du retour.

Les chemins interdits sont "marqués" d'un panneau de sens interdit.

NUMÉRO	POINTAGE
Balise 1	
Balise 2	
Balise 3	
Balise 4	
Balise 5	
Balise 6	



BUT POUR L'ENFANT :

Créer un itinéraire par succession de parcours.

CONSIGNES :

À l'aide de cartes flottantes, trouver toutes les balises et poinçonner son carton.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de cases poinçonnées.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Décoder les indices d'une carte et les transposer sur une autre.
- Construire un itinéraire le plus pertinent possible entre deux points.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Transposer correctement les indices d'une carte à l'autre.
- Analyser les sources d'erreurs s'il y en a.

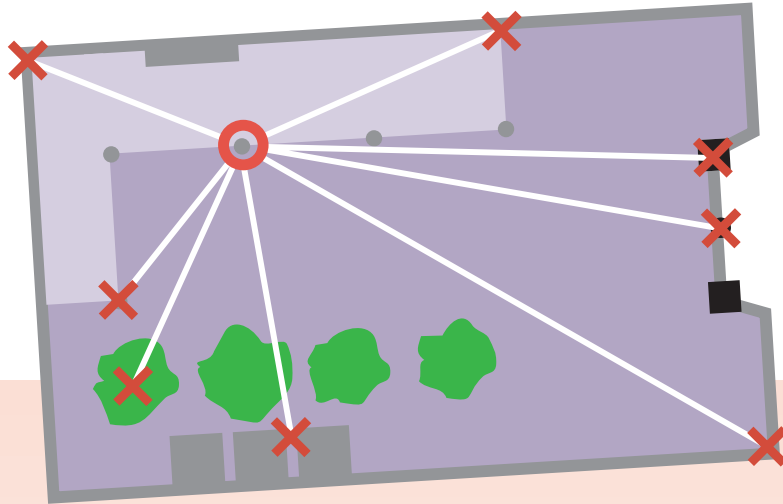
DISPOSITIF

► **LIEU :** école, camping, square.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et équipées de poinçons.

AU DÉPART :

- une carte mère sur laquelle est localisée l'ensemble des balises (pour l'adulte),
- une carte vierge avec l'emplacement de la première balise.



Par équipe de 2!

Une carte avec une balise repérée. Chaque équipe doit trouver la balise, poinçonner puis revenir au point central pour valider. L'équipe repart rechercher une nouvelle balise indiquée par l'animateur.



BUT POUR L'ENFANT :

Retrouver l'ensemble des balises.

CONSIGNES :

- Tu trouves la balise et tu poinçonnes.
- Tu reviens au point de départ pour valider.
- Tu repars pour une autre balise.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de balises poinçonnées.



CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Mettre en relation carte et terrain.
- Lire les différentes informations données par la carte.
- Construire un itinéraire.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

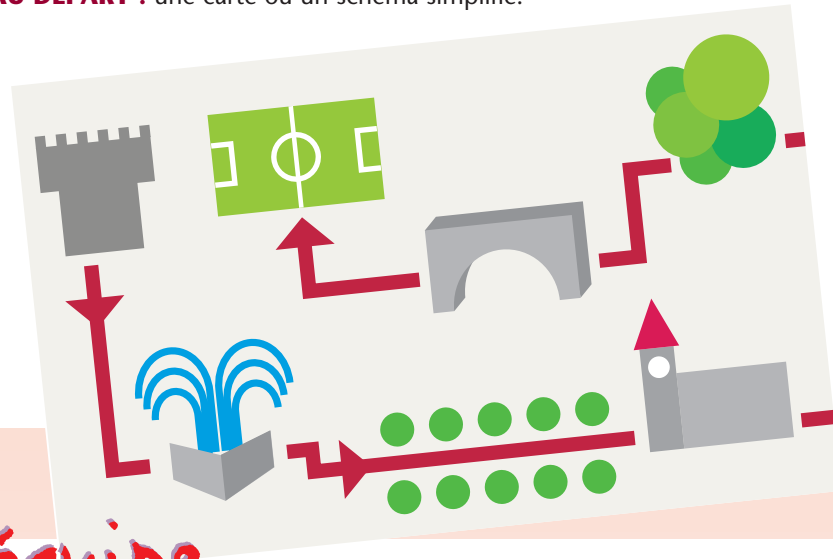
Se situer à tout moment sur la carte.

VARIANTES :

- Temps limité ou pas.
- Distance des balises au point central variable.
- Difficulté de recherche.

DISPOSITIF

- ▶ **LIEU :** école, parc, village, forêt.
- ▶ **SUR LE TERRAIN :** des balises numérotées et équipées de poinçons.
- ▶ **AU DÉPART :** une carte ou un schéma simplifié.



Par équipe de 5!

Chaque équipe reçoit un document (carte ou schéma simplifié) sur lequel est surligné un itinéraire. Une dizaine de balises est disposée le long du parcours.

BUT POUR L'ENFANT :

Effectuer le parcours donné dans son intégralité et repérer l'emplacement des balises (codage).

CONSIGNES :

- Faire le parcours.
- Repérer les balises.
- Poinçonner la fiche de route.
- Situer d'un rond la place de la balise sur la carte.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Nombre de balises trouvées.
- Justesse de l'emplacement noté sur la carte.

BILAN ORAL :

Méthode utilisée par le groupe pour trouver les balises.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Vérifier la justesse du parcours effectué en prenant des points de repères.
- Faire correspondre les renseignements du terrain aux indications du plan.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

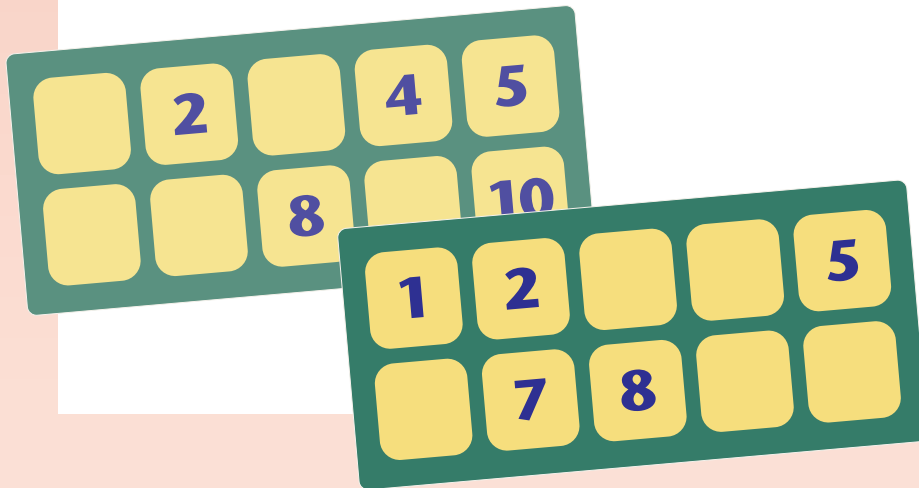
- Identifier correctement les parcours.
- Vérifier par recoupement les hypothèses.

DISPOSITIF

► **LIEU** : bois, terrain boisé.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et munies de pinces.

AU DÉPART : une carte "mère" avec la localisation des balises.



Par équipe
de 2!

Un carton de loto avec les balises à retrouver, une carte vierge.
Chaque équipe reporte sur sa carte les balises qui correspondent à son carton de loto à partir de la carte mère.
Puis chacune établit un itinéraire et va poinçonner sur le terrain.

▼
BUT POUR L'ENFANT :

- Établir un itinéraire judicieux.
- Le réaliser.

CONSIGNES :

- Tu repères les balises notées sur ton carton.
- Tu les reportes sur ton plan.
- Tu établis ton itinéraire.
- Tu rejoins les balises pour poinçonner.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de balises poinçonnées.

► **CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :**

- Prendre des informations sur une carte.
- Construire un itinéraire.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Programmer son itinéraire / anticiper.
- Se situer à tout moment sur une carte.

DISPOSITIF

► **LIEU** : forêt ou parc avec taillis ou futaie.

► **SUR LE TERRAIN** : 5 balises d'orientation numérotées.

► **AU DÉPART** :
1 couleur par équipe, 3 panneaux de couleur par équipe numérotés de 1 à 3,
1 fiche par équipe, 1 boussole par équipe.

3 équipes de 3!

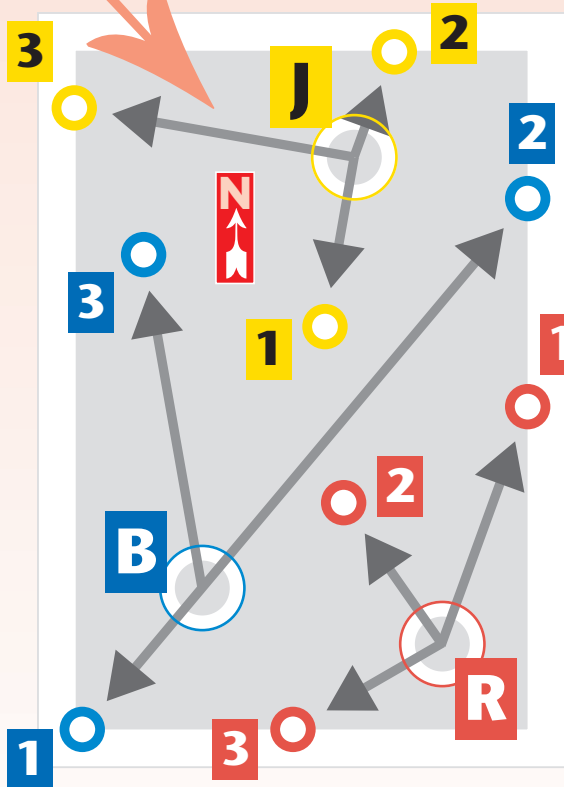
Temps 1 : Chaque équipe place ses 3 panneaux de façon à ce qu'ils soient visibles du point de départ. Elle note l'azimut sur sa feuille et le tient secret. Ensuite, chaque équipe cherche l'azimut des panneaux des autres équipes et la distance depuis le point de départ.

Lorsque chaque équipe a trouvé les six panneaux des 2 autres équipes, on échange les résultats.

Chaque équipe peut avoir un point de départ différent.



	ÉQUIPE BLEUE		ÉQUIPE JAUNE		ÉQUIPE ROUGE	
	Azimut	Distance	Azimut	Distance	Azimut	Distance
PANNEAU 1			190° S	30 m		
PANNEAU 2			20° N	20 m		
PANNEAU 3			280° O	50 m		



▼ **CRITÈRE DE RÉUSSITE** :
Nombre de réponses correctes.

Temps 2

DISPOSITIF

► **LIEU** : taillis ou futaie.



Temps 2 : Chaque équipe donne à une autre équipe les azimuts et les distances des 3 panneaux qu'elle doit placer.

Attention : distance inférieure à 100 m.

Lorsque chaque équipe les a placés, l'équipe qui a indiqué vient vérifier. S'il y a désaccord, l'arbitrage se fait par la troisième équipe.



CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre de panneaux correctement placés.

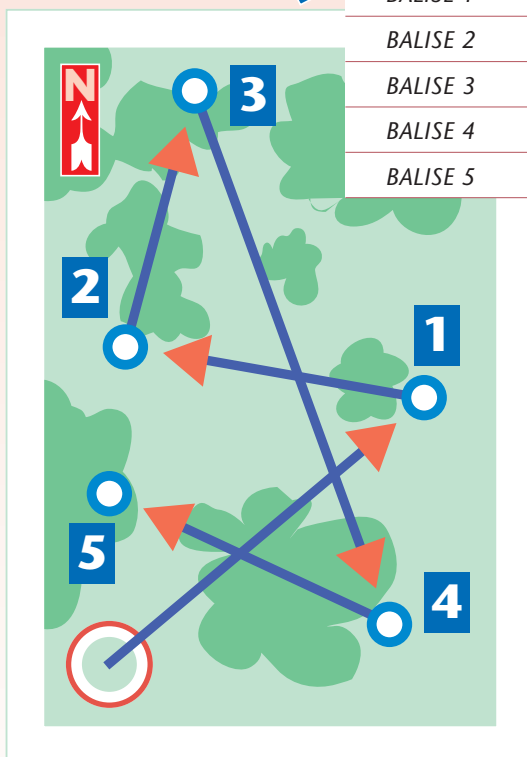
DISPOSITIF

► **LIEU** : taillis ou futaie.

SUR LE TERRAIN : 5 balises sont placées, non visibles du chemin.

AU DÉPART : 1 plan, 1 boussole et 1 fiche par équipe.

Temps 3



	Azimut	Distance
BALISE 1	50° E	55 m
BALISE 2	280° O	40 m
BALISE 3	15° N	35 m
BALISE 4	160° S	75 m
BALISE 5	295° O	40 m

Temps 3 : Chaque équipe de 3 part avec un plan et une boussole.

Aux points indiqués sur la carte, un piquet est planté, signalé par un numéro.

L'équipe, à partir de ce piquet doit retrouver la balise en s'aidant du tableau des azimuts et poinçonner sa feuille de route.

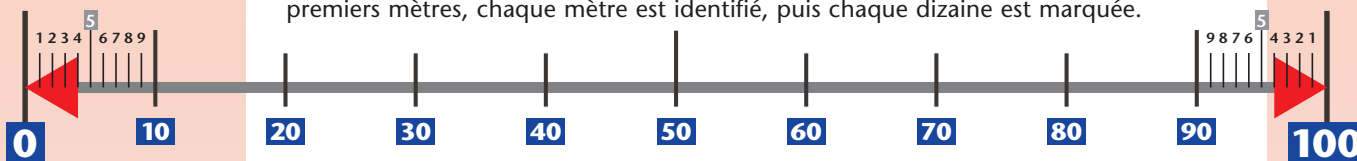
BUT POUR L'ENFANT :

Trouver le maximum de balises.

DISPOSITIF

SUR LE TERRAIN :

une ligne de 100 m est tracée sur le sol ou matérialisée avec de la ficelle. Pour les 10 premiers mètres, chaque mètre est identifié, puis chaque dizaine est marquée.



CONSIGNES :

Faire 2 fois l'aller-retour à un rythme de marche soutenu. À chaque parcours de 100 m, compter combien de doubles-pas ont été faits (si on démarre du pied droit, on compte tous les appuis sur le pied droit).

Si l'exercice a été réalisé correctement, la 3^{ème} et la 4^{ème} ligne du tableau devraient se ressembler. Diviser le total des doubles-pas pour 100 m, au 2^{ème} aller, pour obtenir la valeur d'un double-pas. Vérifier la mesure au long du 2^{ème} retour.

100

Nom :
Prénom :

	Nbre de doubles-pas à 10 m	Nbre de doubles-pas à 50 m	Nbre de doubles-pas à 100 m
ALLER 1			
RETOUR 1			
ALLER 2			
RETOUR 2			

(Atelier 2)

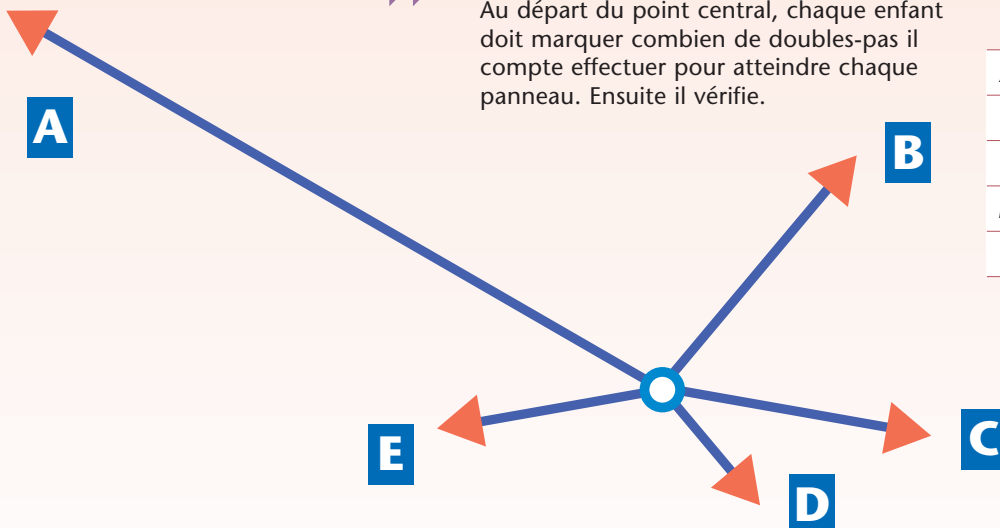
SUR LE TERRAIN :

autour d'un point central, 5 panneaux (10 cm x 10 cm) sont placés à une distance définie à l'avance

DISPOSITIF

CONSIGNES :

Au départ du point central, chaque enfant doit marquer combien de doubles-pas il compte effectuer pour atteindre chaque panneau. Ensuite il vérifie.



	Distance	Doubles-pas supposés faits	Doubles-pas faits
A	50 m		
B	20 m		
C	18 m		
D	10 m		
E	15 m		

(Atelier 3)

DISPOSITIF

- ▶ **SUR LE TERRAIN :**
un point central est matérialisé. Des équipes de 4 sont constituées. Chaque panneau doit être visible du point central.

Par équipe de 4 !

Chaque enfant possède un (ou plusieurs) panneaux numérotés (10 cm x 10 cm) qu'il va planter à une distance qu'il définit à l'avance.

Distance parcourue

1	m
2	m
3	m
4	m
...	m

CONSIGNES :

- Chacun va planter son (ou ses) panneau(x) à la distance qu'il a définit.
- Chacun parcourt la distance entre le point central et les panneaux et inscrit la distance (en m) parcourue à chaque fois.

(Atelier 4)

Chaque enfant est invité à donner la distance entre la grille de l'école et :

- son domicile,
- l'entrée des classes,
- la bibliothèque,
- le terrain de sport.

La distance peut être vérifiée aisément par les enfants à l'aide d'une roue-mètre.

Évaluation

DISPOSITIF

- ▶ **LIEU :** parcours d'orientation en milieu inconnu ou peu connu.

SUR LE TERRAIN :
des balises installées à distance de plusieurs carrefours identifiables.

1 Les balises sont placées au sol

L'enfant connaît la distance du carrefour à la balise, il doit aller poinçonner le maximum de balises.

2 Les balises sont placées à 1 m du sol

L'enfant ne connaît pas la distance, il doit l'indiquer sur le tableau.

	Distance	Situation	Poinçon
BALISE 1	10 m	au sol	
BALISE 2	?	à 1 m	
...	

CONSIGNES :

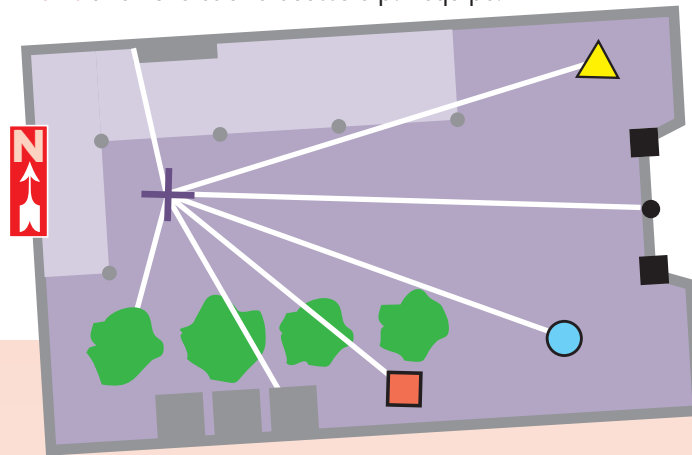
Trouver le maximum de balises et poinçonner le maximum de numéros.

DISPOSITIF

► **LIEU 1** : cour d'école.

SUR LE TERRAIN : une série d'objets divers disposés dans la cour.

AU DÉPART : une fiche et une boussole par équipe.



Par équipe de 3!

Chaque équipe oriente sa boussole, mesure les azimuts des différents objets et les reporte sur sa fiche (cf fiche outil 58).
Attention : ne pas se placer sous une ligne électrique, près d'un objet en fer ou du béton armé.
Les équipes devront vivre les deux situations.

OBJETS FIXES	Azimut	OBJETS POSÉS	Azimut
ARBRE	195°S	PLOT ROUGE	
PORTAIL		PLOT JAUNE	
WC		PULL BLEU	
CLASSE X		CHAISE	
...		...	



BUT POUR L'ENFANT :

Découvrir le maximum d'azimuts corrects.

CONSIGNES :

À partir d'un point tracé sur le sol, définir l'azimut de chaque objet inscrit dans le tableau.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Nombre d'azimuts corrects.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

Se servir d'une boussole comme instrument de mesure.



CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Savoir orienter sa boussole.
- Savoir viser un objet.

DISPOSITIF

DÉPART

LIEU 2 : forêt ou terrain accidenté.

SUR LE TERRAIN : des balises posées par chaque équipe.

AU DÉPART : une fiche et une boussole par équipe.

A1

A2

2 équipes
de 3 !

A3

A1

A2

A3

Temps 1 : L'équipe A et l'équipe B vont poser leur balise au sol, à 100 pas du point de départ. L'azimut est déterminé à l'avance (ex : Sud 170°).

Pour respecter l'alignement, on utilisera la méthode des relais. A1 vise A2, va se placer dans l'axe, A1 rejoint A2, A3 se place dans l'axe... etc.

Temps 2 : Les équipes reviennent au point de départ. Avec l'indication d'azimut fournie, A recherche la balise de B et réciproquement. Le temps est mesuré.

Temps 3 : On recommence avec d'autres azimuts.

BUT POUR L'ENFANT :

Retrouver le maximum de balises.

CONSIGNES :

À partir d'un point tracé sur le sol, définir l'azimut de chaque objet inscrit dans le tableau.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Nombre de balises trouvées.
- Temps mis par chaque équipe

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :

- Se servir d'une boussole comme outil d'orientation.
- Se diriger à partir d'un azimut fixé à l'avance.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :

- Utiliser correctement la boussole.
- Placer ses partenaires sur le bon alignement.

DISPOSITIF

► **LIEU :** en classe.

► **AU DÉPART :**

une carte IGN au 1 : 25 000, papier calque, feuille blanche, crayon, polystyrène (ou plaque mousse), cutter.

Par enfant

Pour le diagramme (profil du parcours) :

une carte IGN avec le parcours à étudier, papier calque, crayon, feuille quadrillée.

Pour la maquette :

une carte IGN avec le parcours à étudier, feuille à étudier, feuille calque, crayon, polystyrène, cutter.



► **BUT POUR L'ENFANT :**

Prendre conscience de l'importance des courbes de niveau.

► **CONSIGNES :**

1 Pour le diagramme :

- À l'aide du calque, tu repasses au crayon les courbes de niveau qui coupent ton parcours.
- Tu notes pour chaque courbe l'altitude.
- Tu réalises le profil de ton parcours, en plaçant en ordonnées les altitudes.

2 Pour la maquette :

- À l'aide du calque, tu repasses au crayon les courbes de niveau du parcours.
- Tu découpes un "anneau de courbe" de niveau. Tu places cet anneau sur le polystyrène. Tu découpes le polystyrène en suivant le calque.
- Tu recommences l'opération pour chaque courbe de niveau.
- Tu colles les morceaux de polystyrène les uns sur les autres.

► **CRITÈRES DE RÉUSSITE :**

- Justesse du diagramme.
- Régularité de la maquette.

► **CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :**

- Mettre en relation carte/profil du parcours/maquette
- Comprendre le rôle des courbes de niveau.
- Être capable d'imaginer le profil de son parcours en lisant une carte IGN.

► **CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :**

- Lire la carte et prendre toutes les courbes de niveau traversant son parcours.
- Utiliser correctement le calque.

