



**ACADÉMIE
DE DIJON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Yonne

EPS & MATHÉMATIQUES

Illustration en course d'orientation



*Olivier BOUSSERT (CPD EPS 89)
Version Mai 2022*

PLAN POUR LA POSE DES BALISES
« CARTE MERE » à ne pas montrer aux élèves

1

5

2

8

9

6

4

7

3



PLAN POUR LA POSE DES BALISES
« CARTE MERE » à ne pas montrer aux élèves

1

5

2

8

9

6

4

7

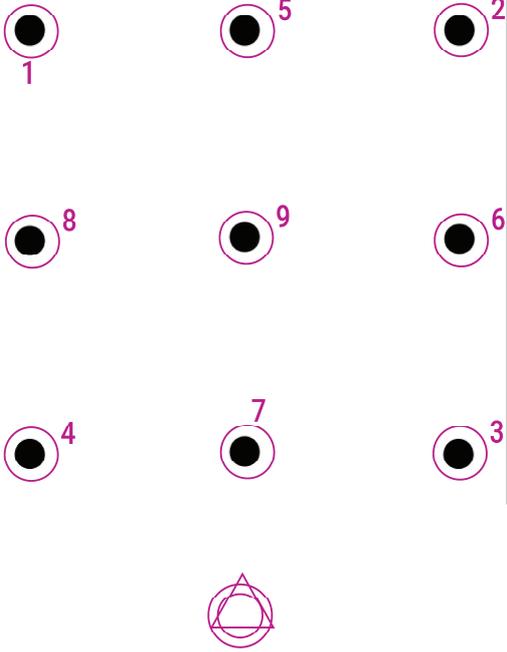
3



PARCOURS DE POSE



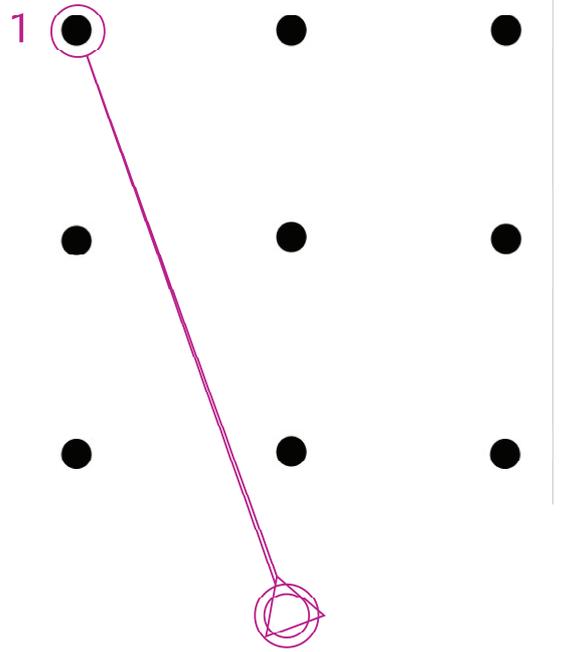
Tous Postes



PARCOURS DE POSE



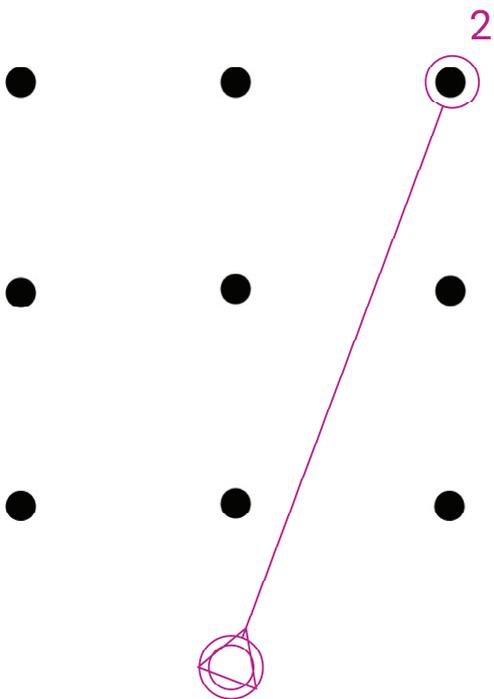
1



PARCOURS DE POSE



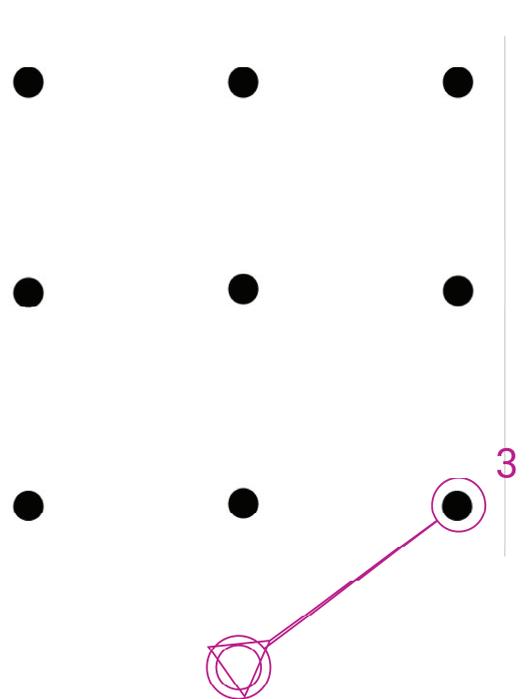
2



PARCOURS DE POSE



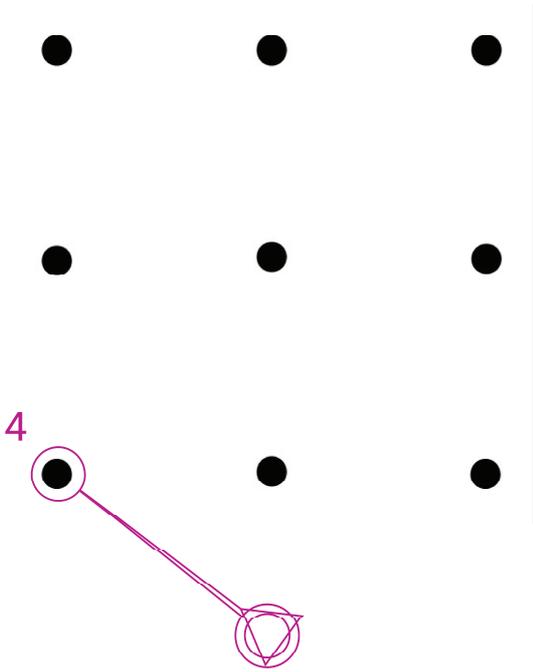
3



PARCOURS DE POSE



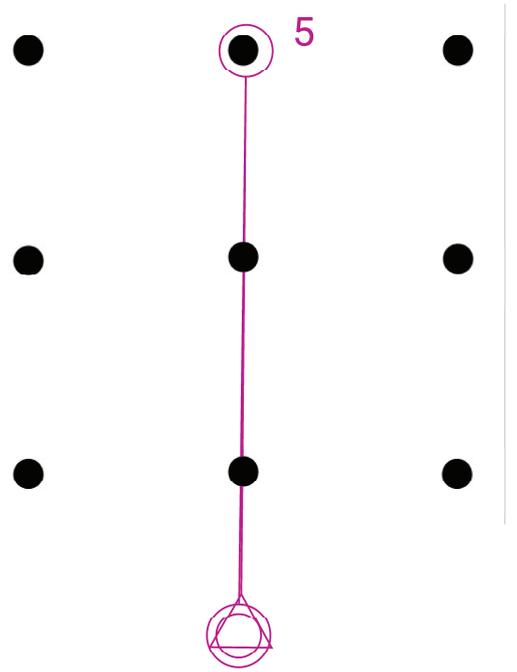
4



PARCOURS DE POSE



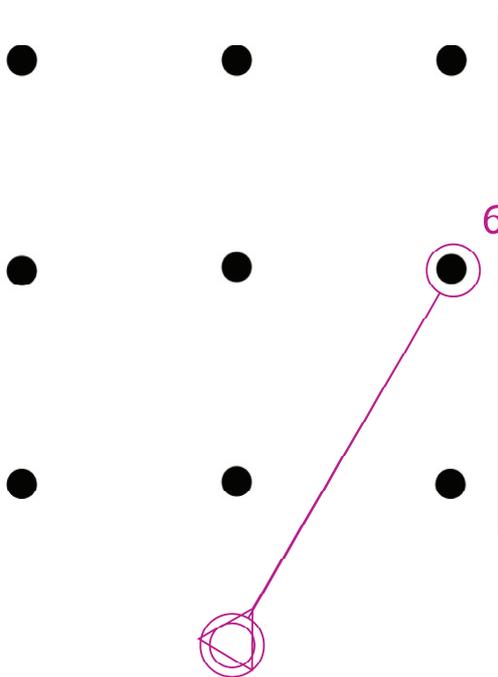
5



PARCOURS DE POSE



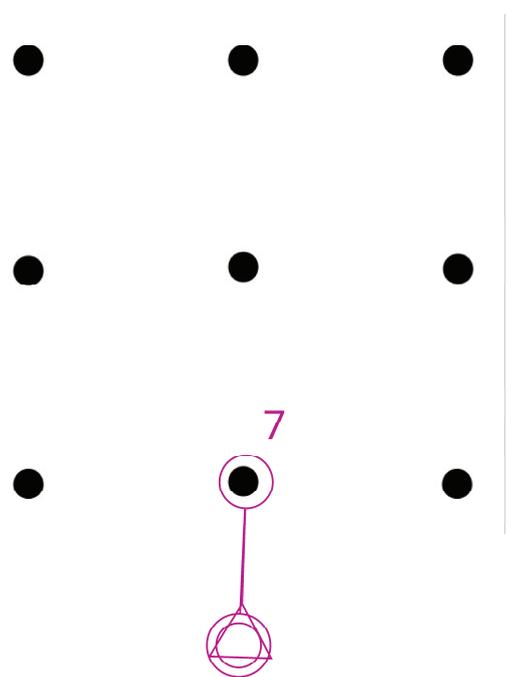
6



PARCOURS DE POSE



7



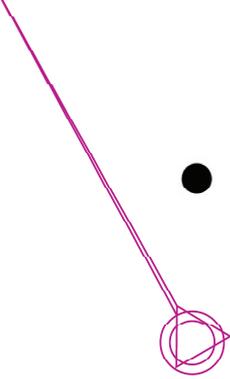
PARCOURS DE POSE



8



8



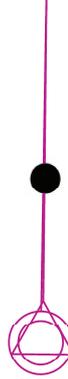
PARCOURS DE POSE

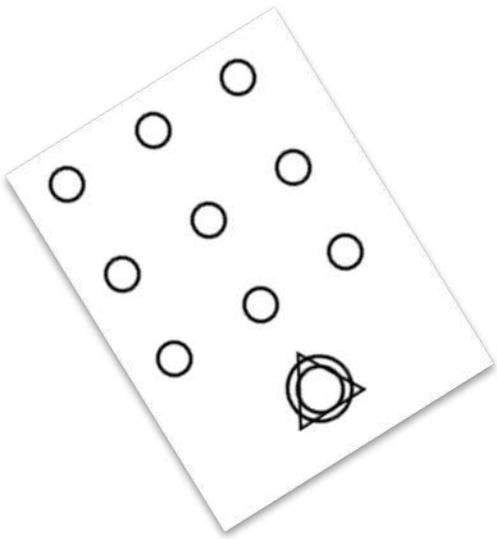


9



9



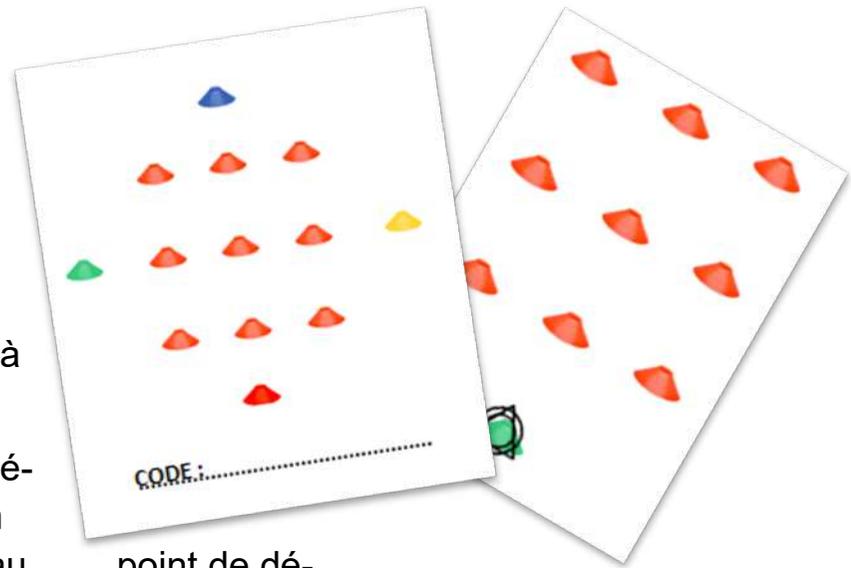


DIFFERENTS MODELES DE FICHES POUR TRACER LES PARCOURS

- Demander aux élèves de tracer des parcours à partir de consignes simples :
- Partir du « triangle –double rond » (symbole départ/ arrivée en course d'orientation) puis tracer un

parcours ou chemin en passant par X ronds ou plots avant de revenir au part.

- Réalisation du parcours en vrai avec un camarade qui représente / reproduit le parcours réellement réalisé (en se mettant au même point de départ, en face, sur le côté... dans tous les cas penser à orienter la carte avant de commencer à tracer). On refait le parcours ensemble si erreur pour échanger !



point de dé-

Pour faire des parcours de niveaux progressifs:

Possibilité d'imprimer les parcours sur des feuilles de couleurs pour identifier les différents niveaux.

- Déplacement avec saut de 1 plot en ligne droite
- Déplacement avec saut de 1 plot avec des diagonales
- Nombre de plots à retrouver sur le parcours
- Déplacement avec saut de 2 plots possible
- Déplacement avec diagonale en sautant des plots
- Passage possible plusieurs fois par le même plot (introduction du numéro d'ordre pour se repérer dans les déplacements)





CODE :

CODE :

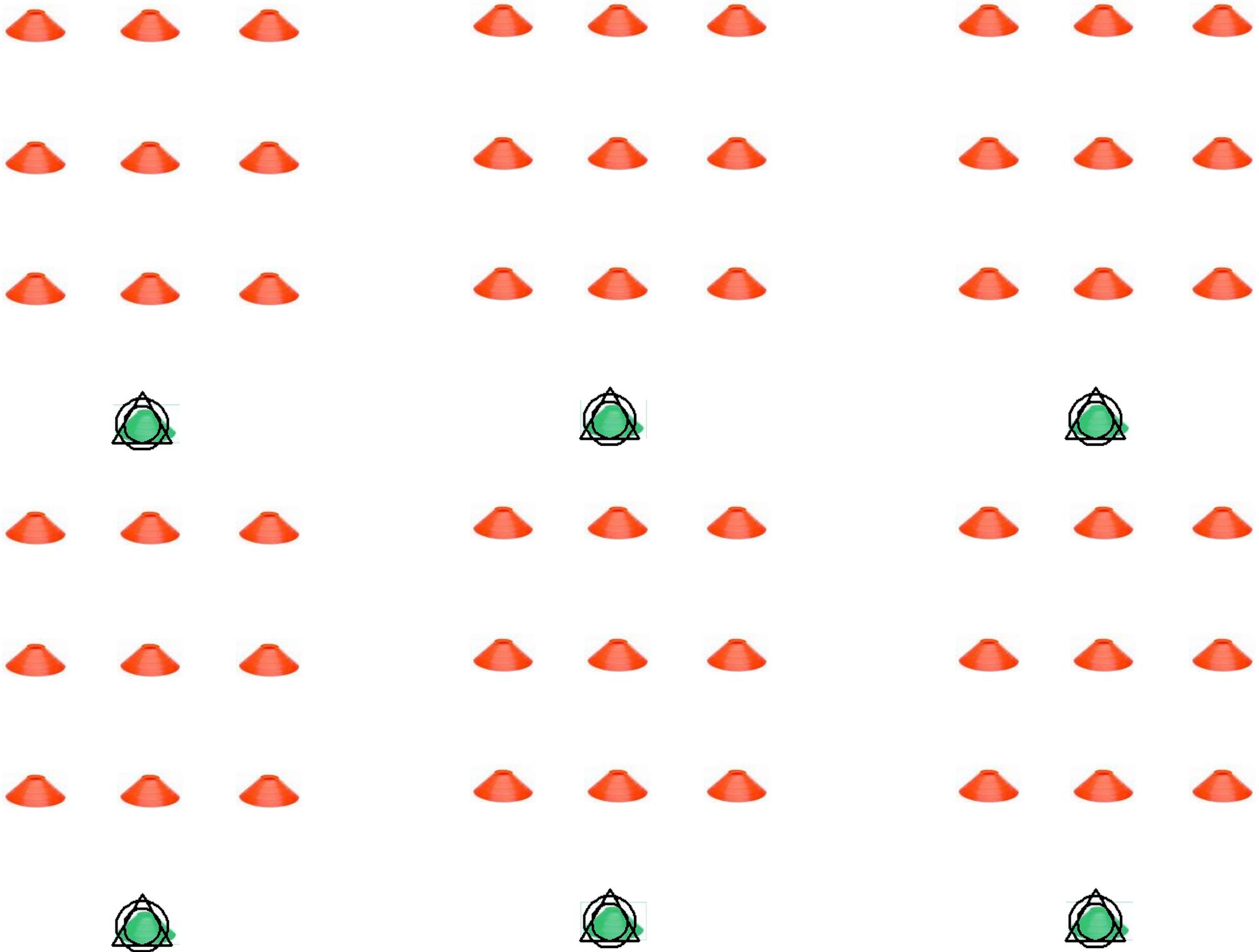
CODE :



CODE :

CODE :

CODE :





CODE :

CODE :

CODE :



CODE :

CODE :

CODE :



CODE :



CODE :



CODE :



CODE :



CODE :



CODE :



CODE :



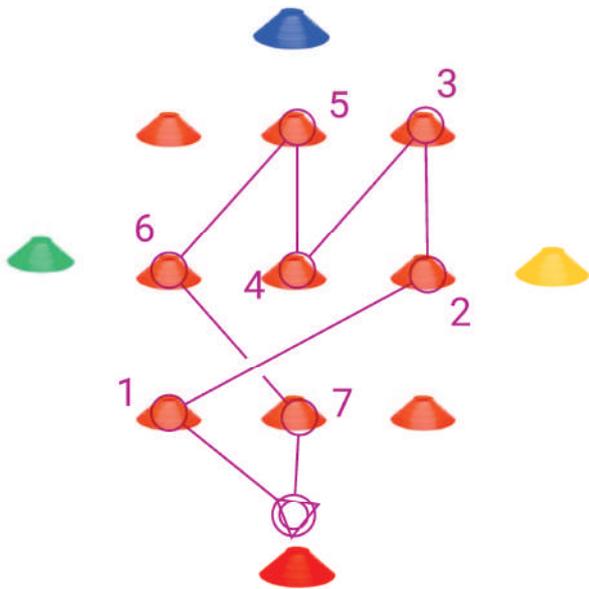
CODE :



CODE :

Circuit A

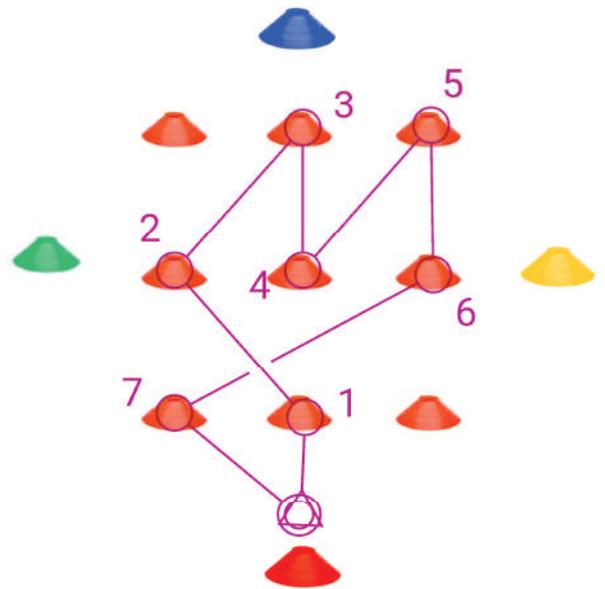
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit B

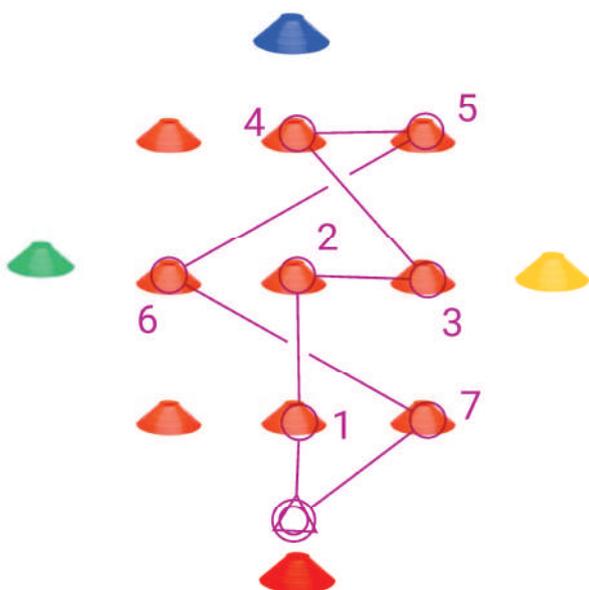
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit C

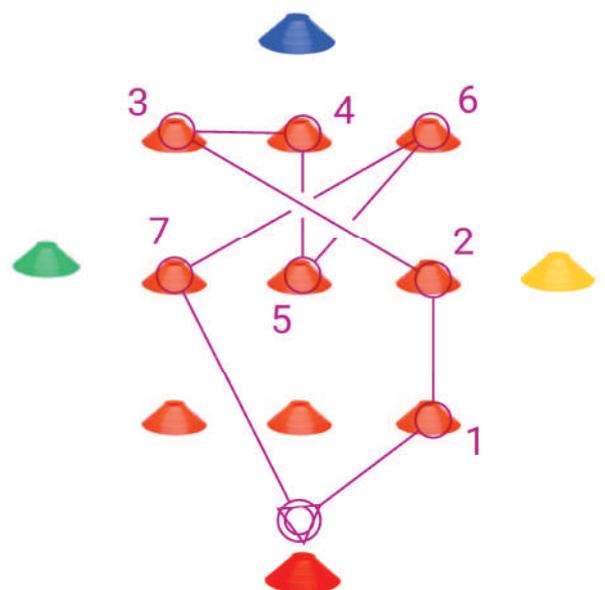
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit D

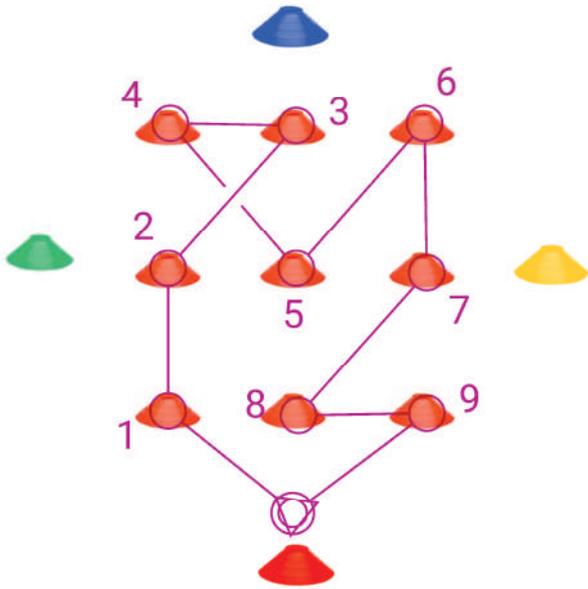
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit I

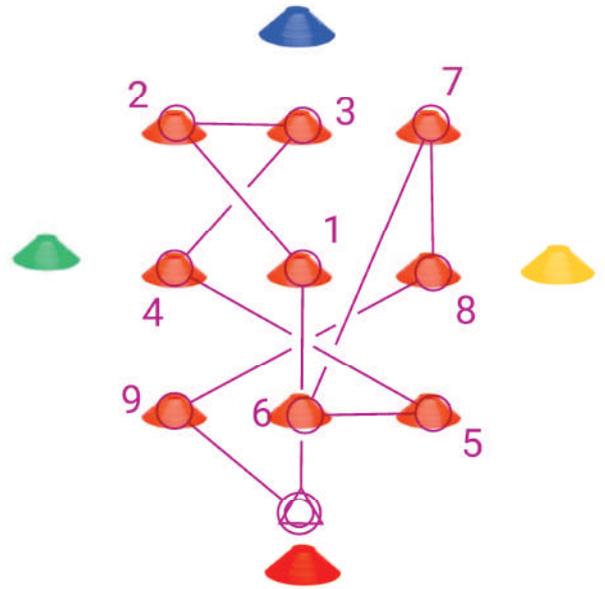
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit J

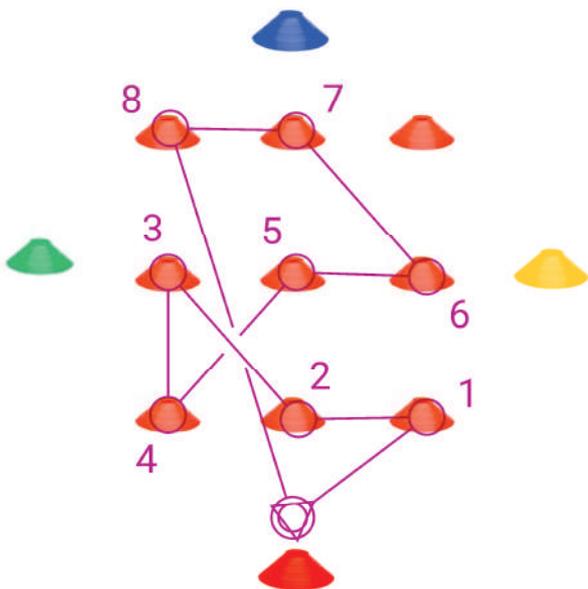
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit K

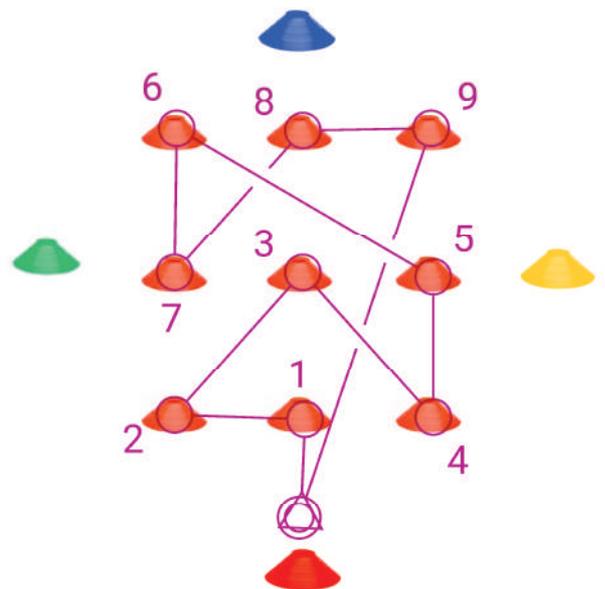
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit L

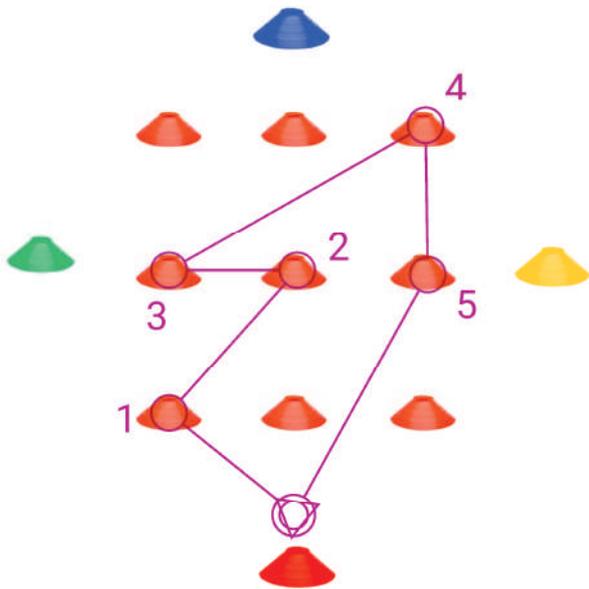
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit M

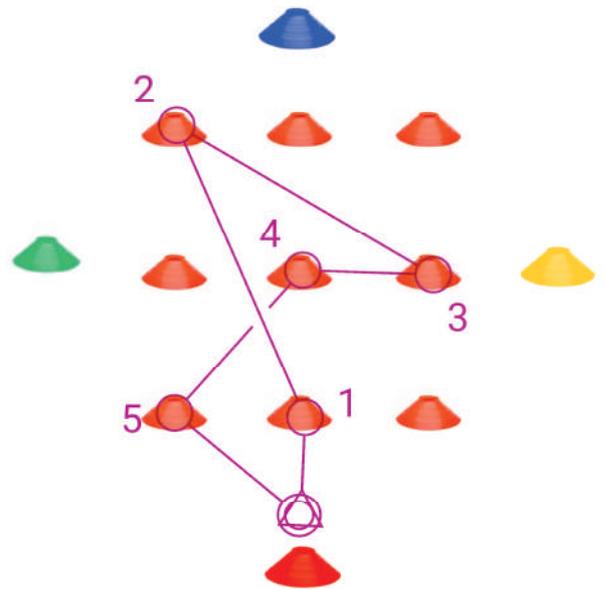
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit N

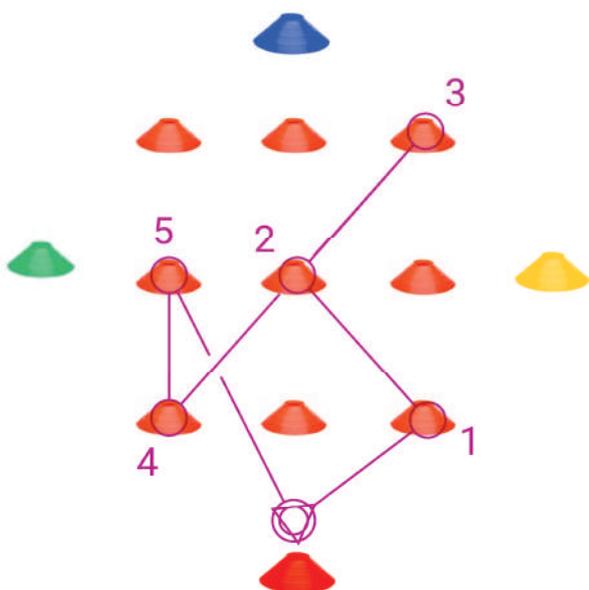
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit P

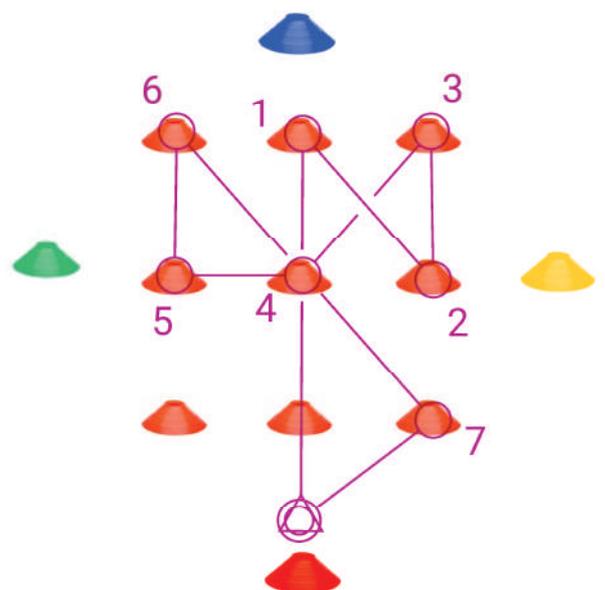
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit Q

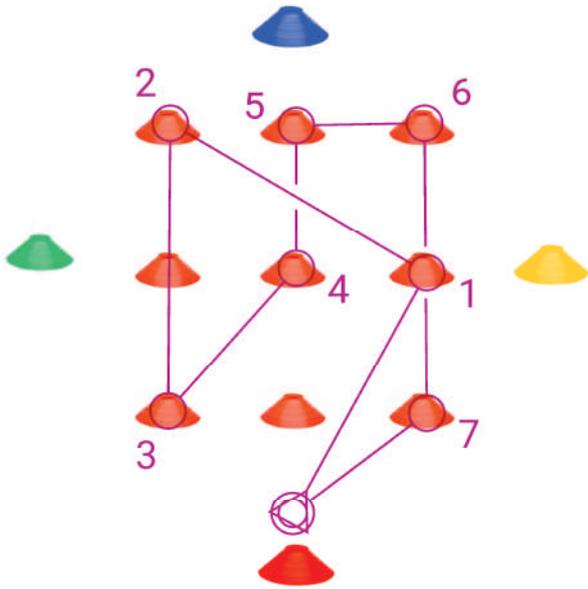
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit R

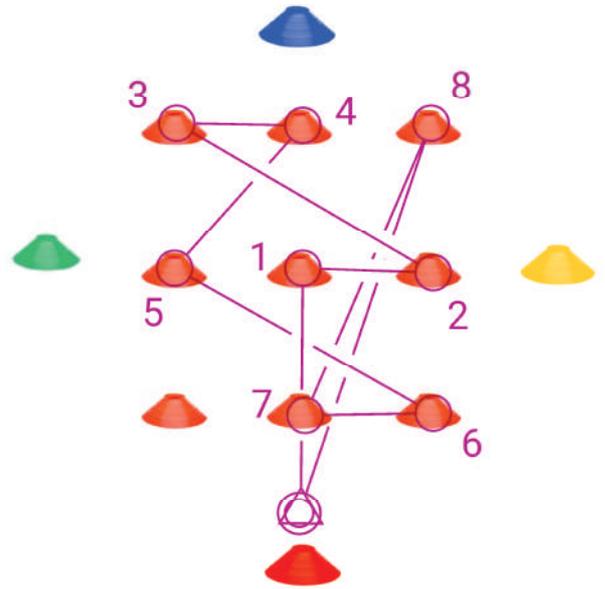
9 plots version "classique"



CODE :

Circuit S

9 plots version "classique"



CODE :

CORRECTION DES PARCOURS 9 PLOTS

« CLASSIQUE »

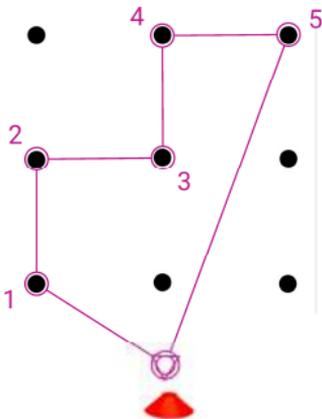
PARCOURS	CODE	Ecriture mathématique
A	4629587	4 629 587
B	7859264	7 859 264
C	7965283	7 965 283
D	3615928	3 615 928
E	73925816	73 925 816
F	3815364	3 815 364
G	7856293	7 856 293
H	3987651	3 987 651
I	485192673	485 192 673
J	915837264	915 837 264
K	37849651	37 849 651
L	749361852	749 361 852
M	49826	49 826
N	71694	71 694
P	39248	39 248
Q	5629813	5 629 813
R	6149523	6 149 523
S	96158372	96 158 372

CORRECTION AVEC CODES CLASSES PAR ORDRE CROISSANT

PARCOURS	CODE	Ecriture mathématique
P	39248	39 248
M	49826	49 826
N	71694	71 694
D	3615928	3 615 928
F	3815364	3 815 364
H	3987651	3 987 651
A	4629587	4 629 587
Q	5629813	5 629 813
R	6149523	6 149 523
G	7856293	7 856 293
B	7859264	7 859 264
C	7965283	7 965 283
K	37849651	37 849 651
E	73925816	73 925 816
S	96158372	96 158 372
I	485192673	485 192 673
L	749361852	749 361 852
J	915837264	915 837 264

Circuit A1

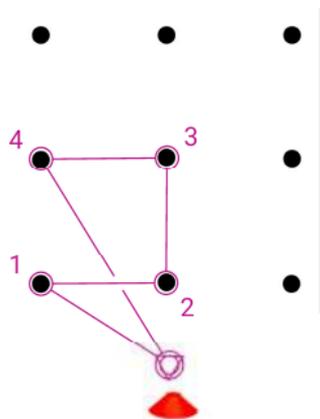
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit B1

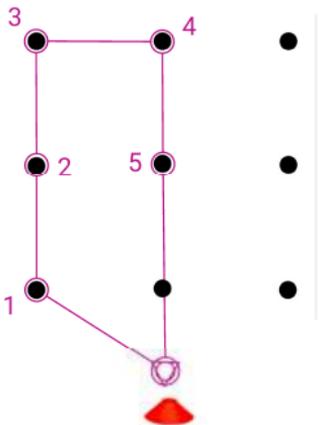
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit C1

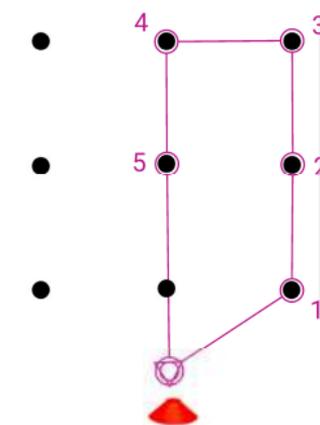
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit D1

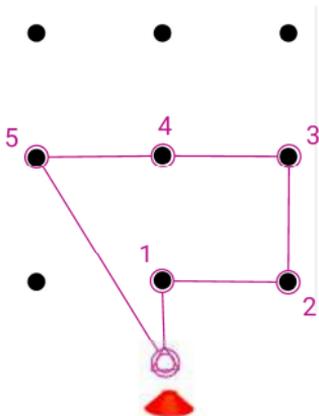
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit E1

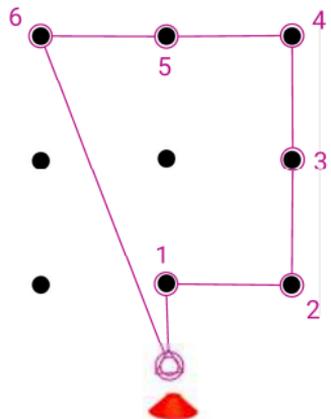
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit F1

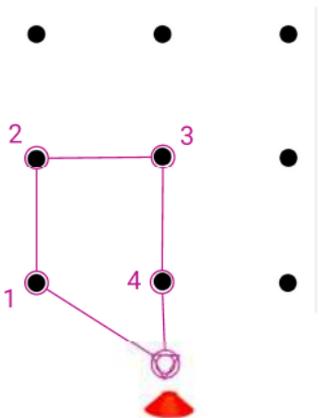
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit G1

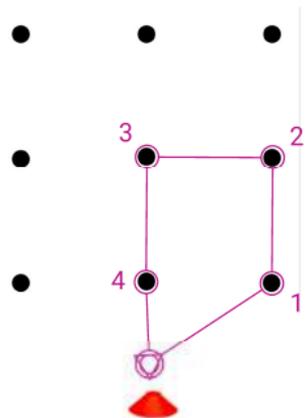
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit H1

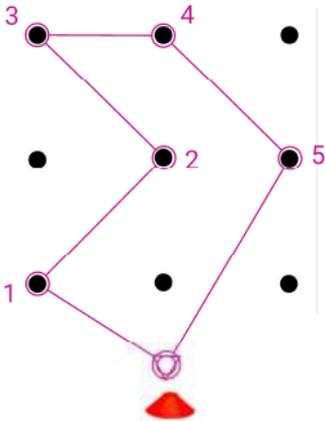
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit I1

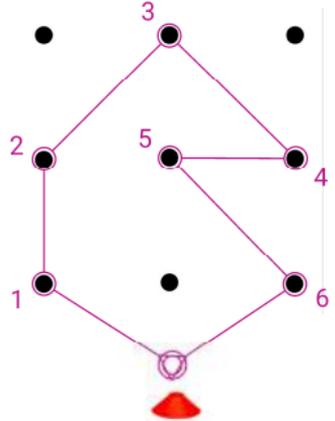
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit J1

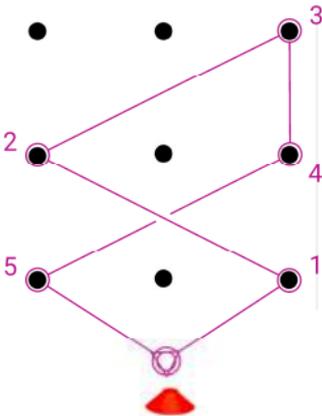
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit K1

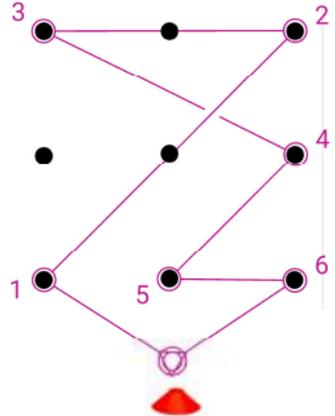
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit L1

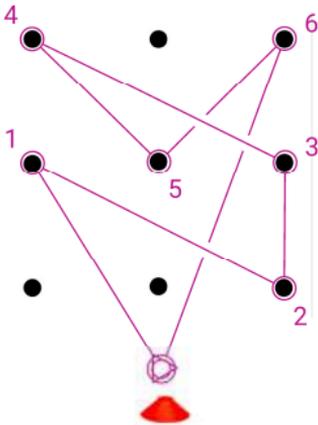
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit M1

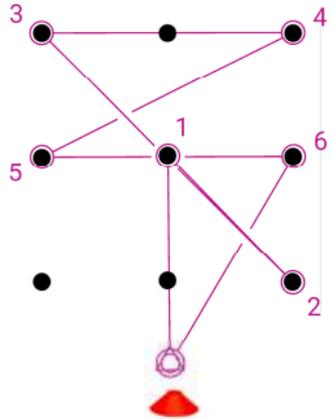
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit N1

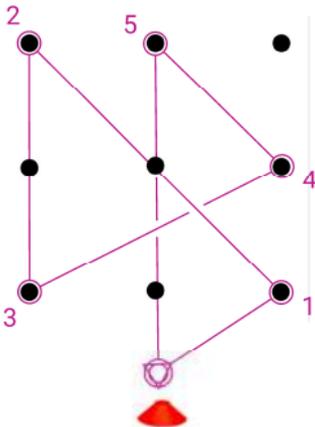
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit O1

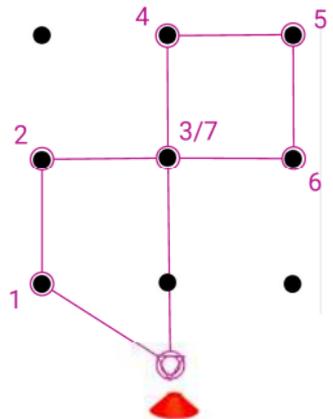
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit P1

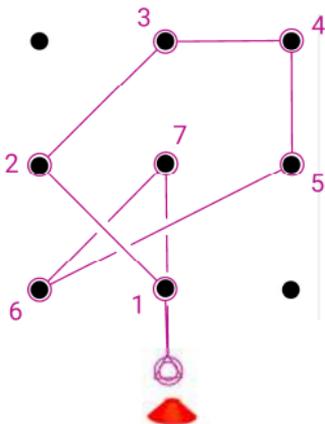
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit Q1

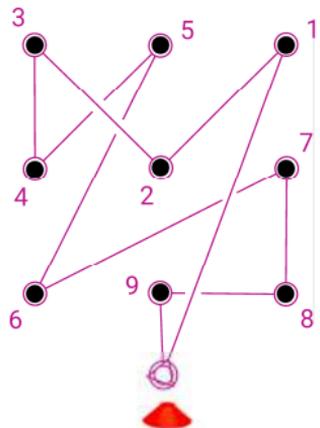
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit R1

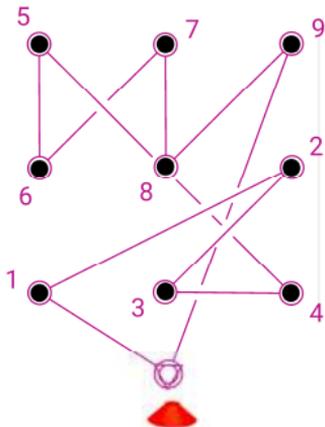
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit S1

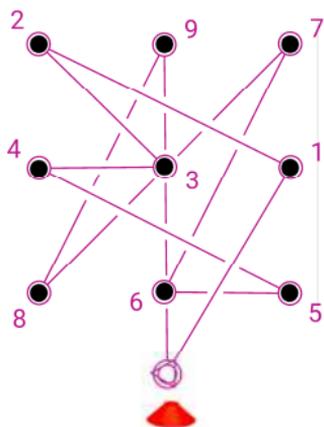
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit T1

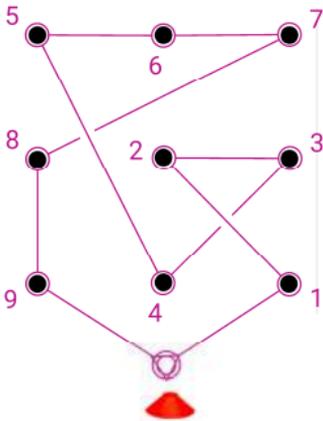
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit U1

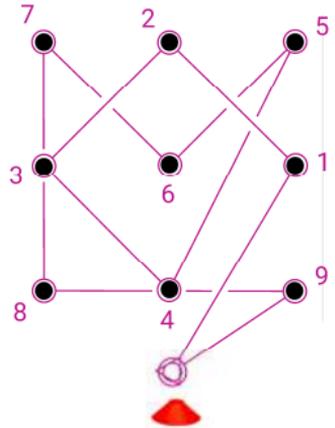
Parcours difficulté croissante



CODE :

Circuit V1

Parcours difficulté croissante



CODE :

CORRECTION DES PARCOURS 9 PLOTS

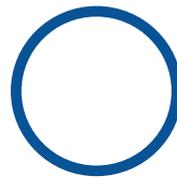
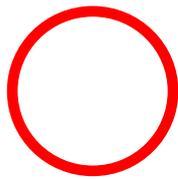
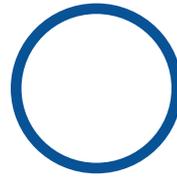
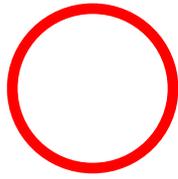
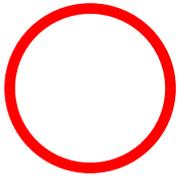
« Parcours difficulté croissante »

PARCOURS	CODE	Ecriture mathématique
A1	48952	48 952
B1	4798	4 798
C1	48159	48 159
D1	36259	36 259
E1	73698	73 698
F1	736251	736 251
G1	4897	4 897
H1	3697	3 697
I1	49156	49 156
J1	485693	485 693
K1	38264	38 264
L1	421673	421 673
M1	836192	836 192
N1	931286	931 286
O1	31465	31 465
P1	4895269	4 895 269
Q1	7852649	7 852 649
R1	291854637	291 854 637
S1	467318592	467 318 592
T1	619837245	619 837 245
U1	396715284	396 715 284
V1	658729143	658 729 143

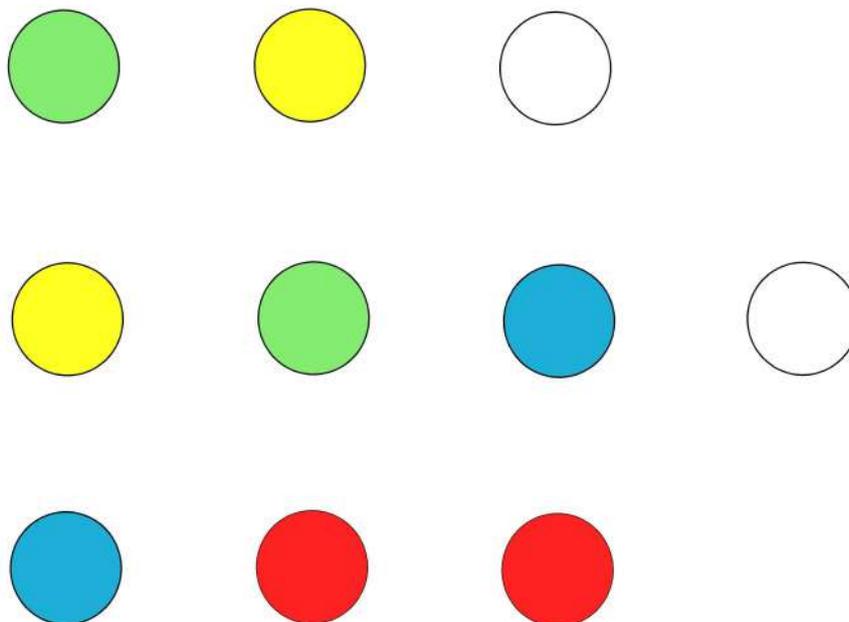
VARIABLES « FACILITANTES »

Couleur par ligne ou colonne

Se repérage peut être fait par les élèves sur leur plan avant la séance sur le terrain

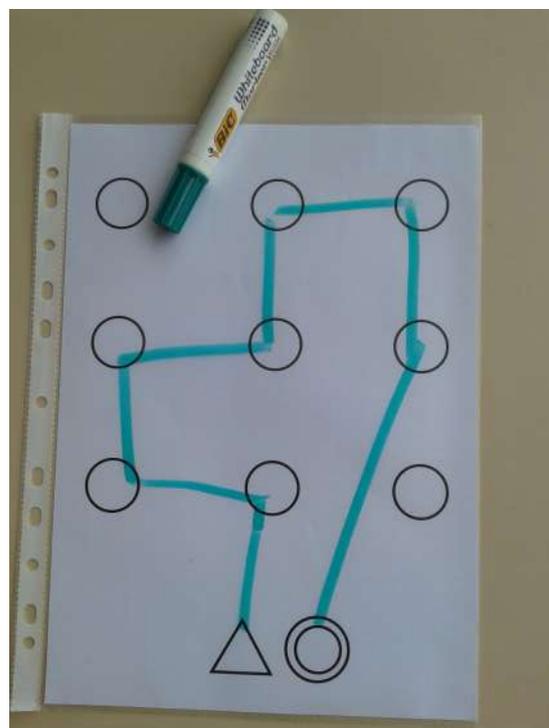
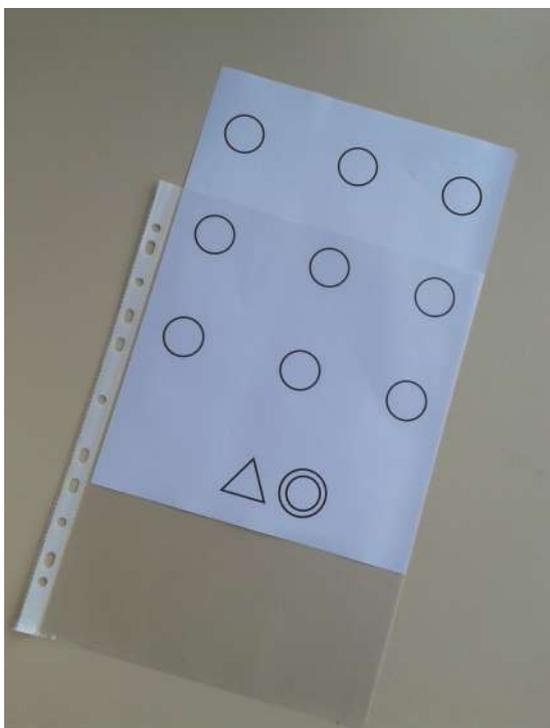


AUTRES EVOLUTIONS POSSIBLES AVEC LES PLUS PETITS



- Il est possible d'utiliser des plots de couleurs et de reporter les couleurs des plots sur la carte afin de rendre l'exercice accessible aux élèves de GS/CP.
- Les enfants peuvent tracer un parcours sur feuille plastique (en passant par 4 plots par exemple) et demander à un camarade de faire le trajet en réel.
- Mettre les participants deux par deux, l'un fait le parcours, l'autre contrôle qu'il le fait correctement en traçant /codant le déplacement de son camarade.
- Il est possible aussi de faire partir les élèves en opposition (sous forme de défi) sur le même carré ou sur un autre carré afin de réaliser un parcours identique.

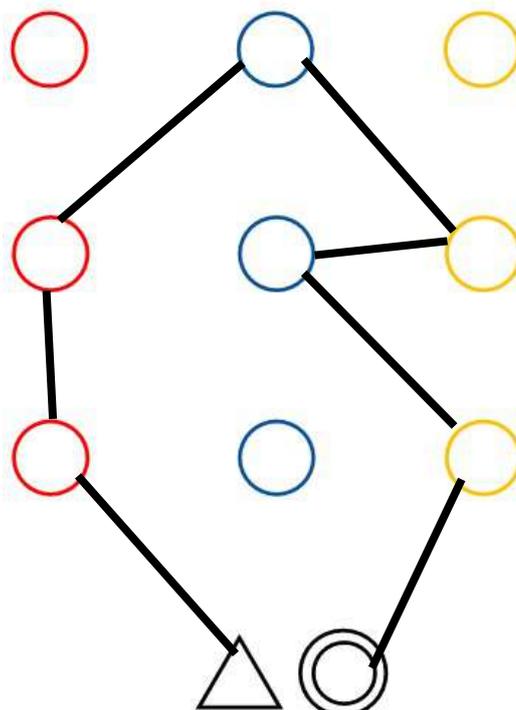
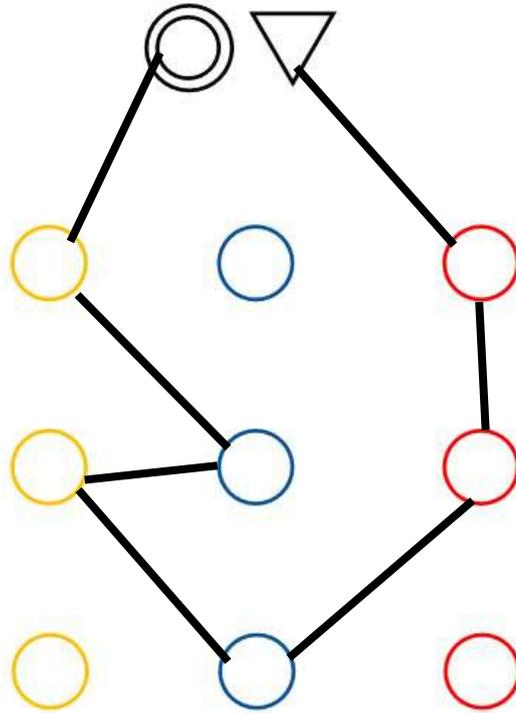
DU MATERIEL REUTILISABLE!!!



DEFI EN FACE A FACE SUR UN MEME PARCOURS

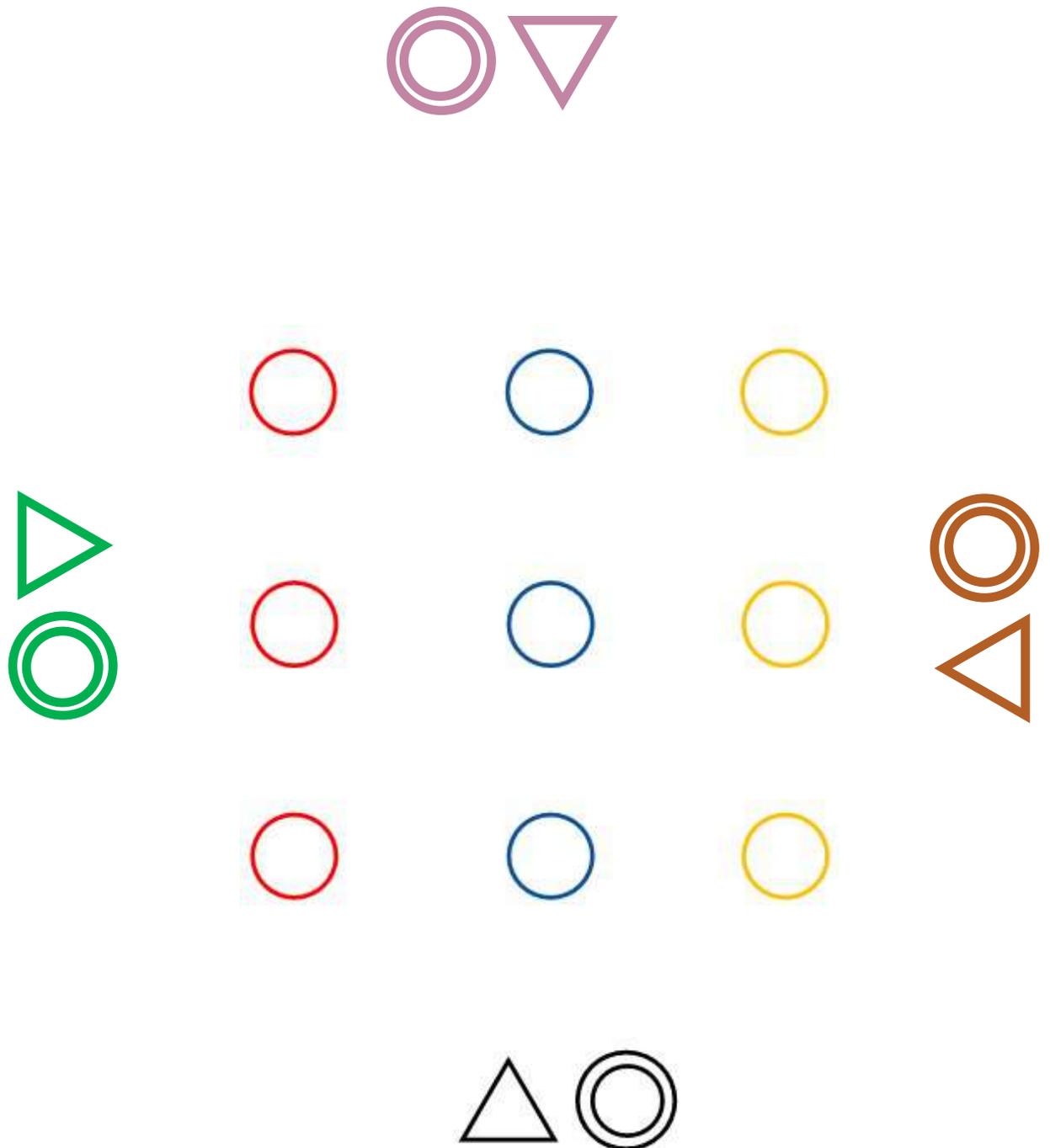
==> Chaque binôme à le même parcours à réaliser. Le vainqueur étant celui qui ramène le code **SANS ERREUR** en 1er .

L'enseignant peut se placer au milieu. La classe peut fonctionner en plusieurs équipes.



POSSIBILITES DE FAIRE PLUSIEURS POSTES DE DEPART

==> Attention le codage des parcours ne sera plus le même



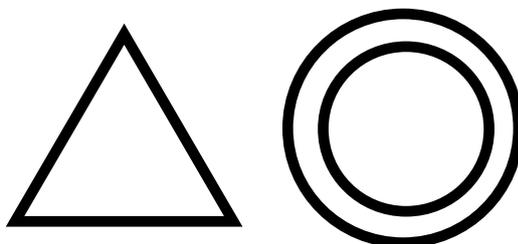
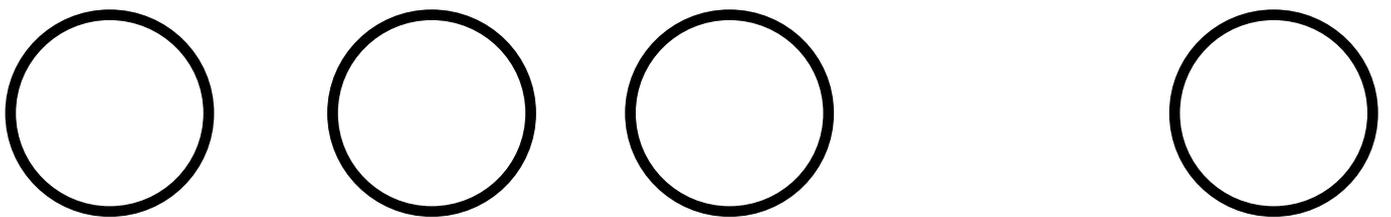
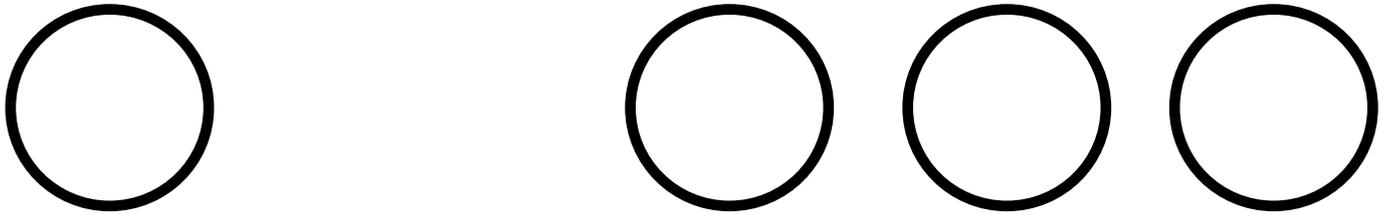
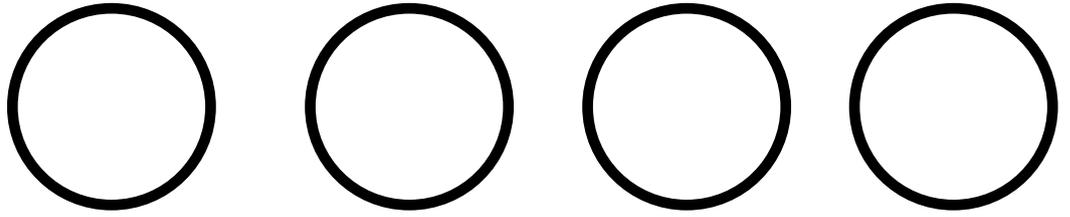
Départ



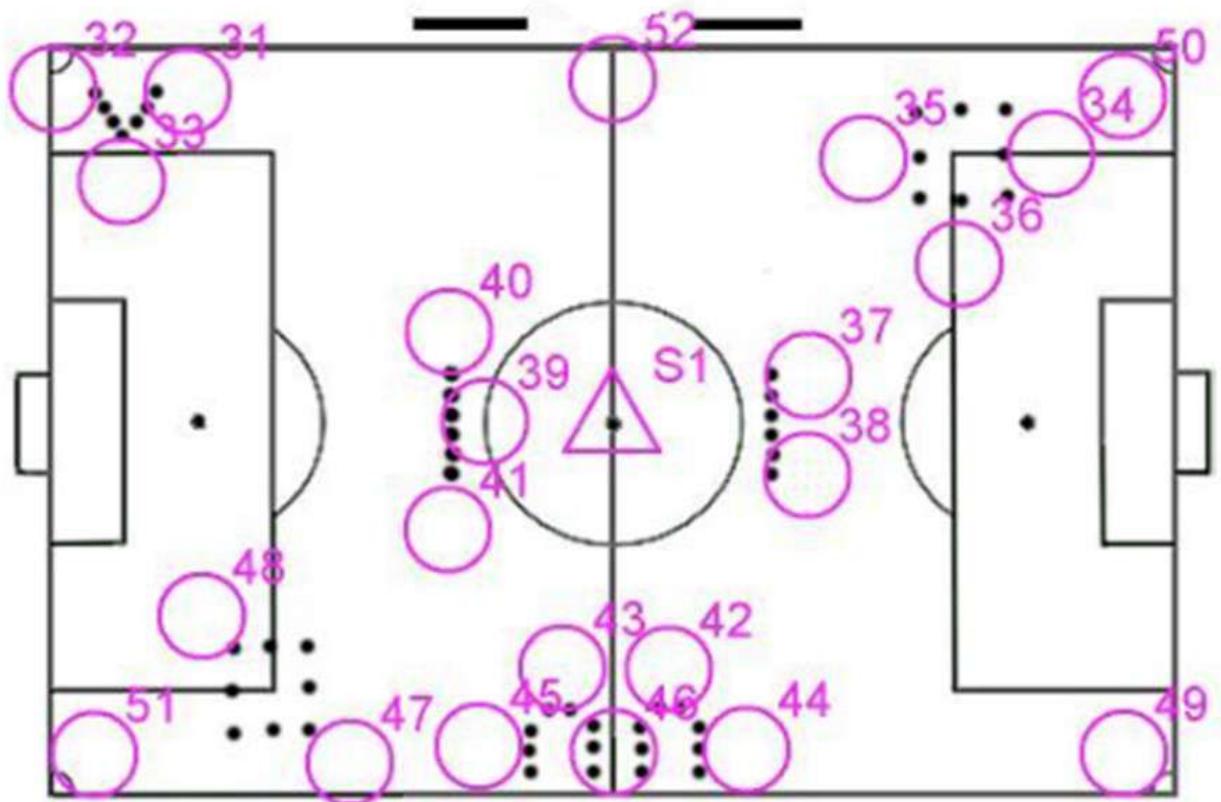
Arrivée

VARIABLES « COMPLEXIFIANTES »

Formes, nombres de plots, asymétrie (pour faciliter l'orientation du support)



CRÉER DES ESPACES avec des coupelles dans la cour ou sur un terrain

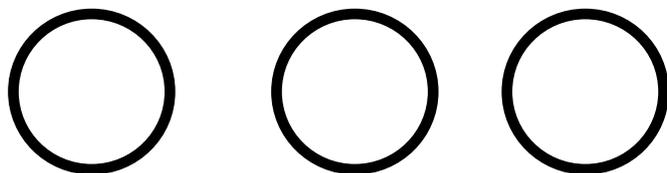
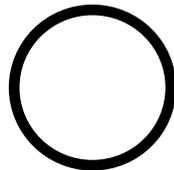
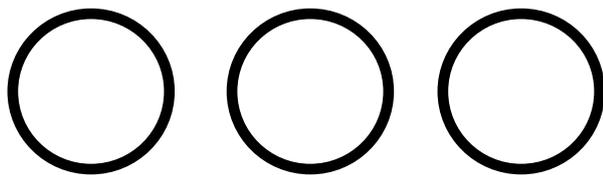
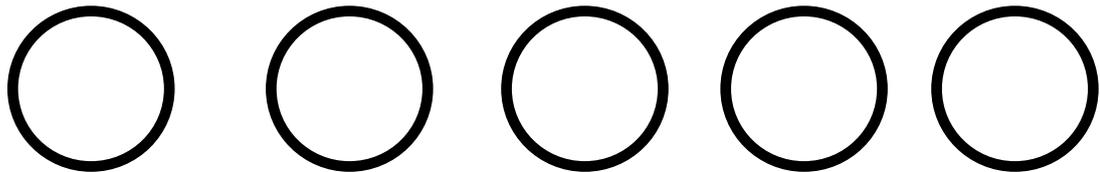


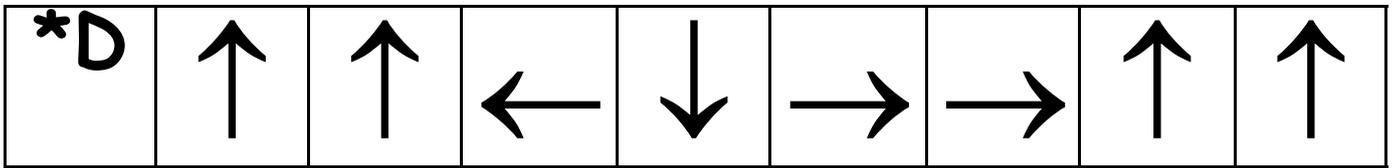
Parcours A B C D E



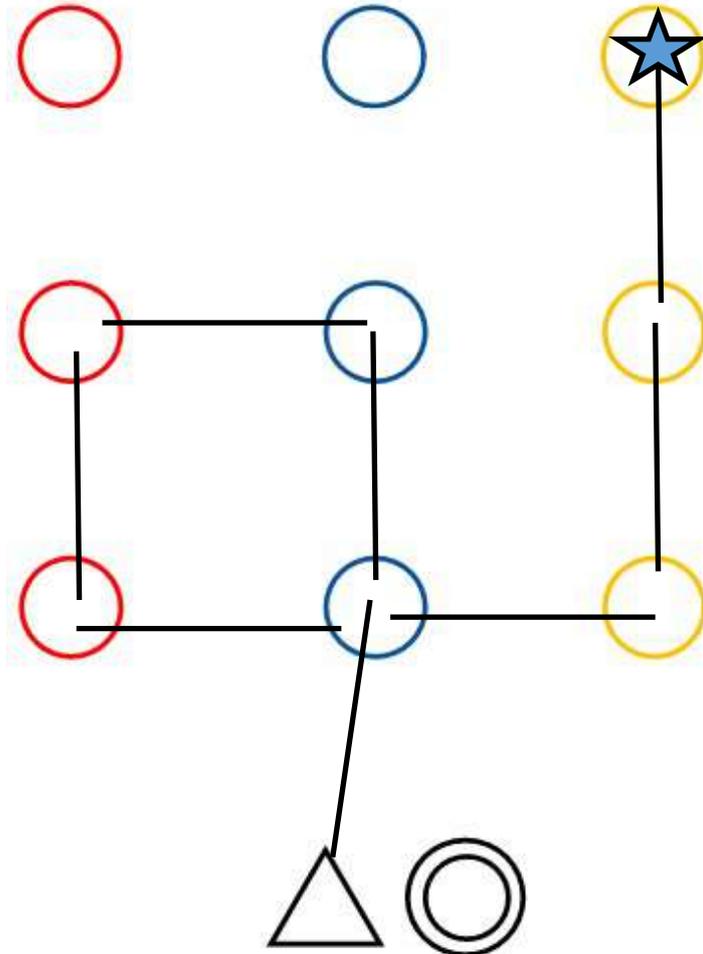
VARIABLES « COMPLEXIFIANTES »

Formes, nombres de plots, asymétrie (pour faciliter l'orientation du support)

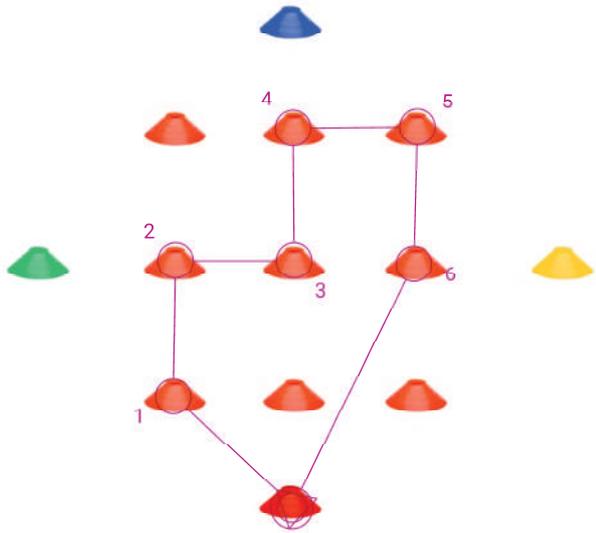




Réaliser un codage pour atteindre le trésor (plot particulier) en 8 déplacements.

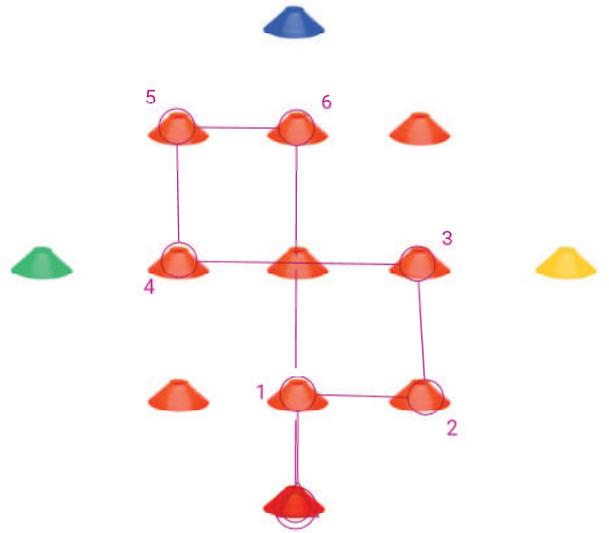


N1 ROUGE Parcours A



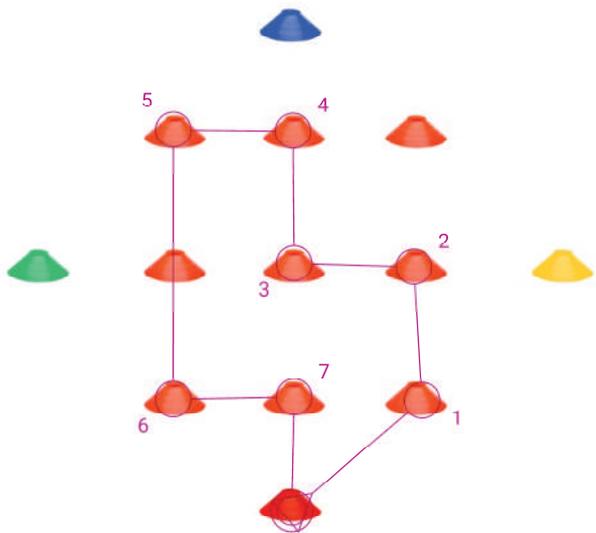
CODE :

N1 ROUGE Parcours B



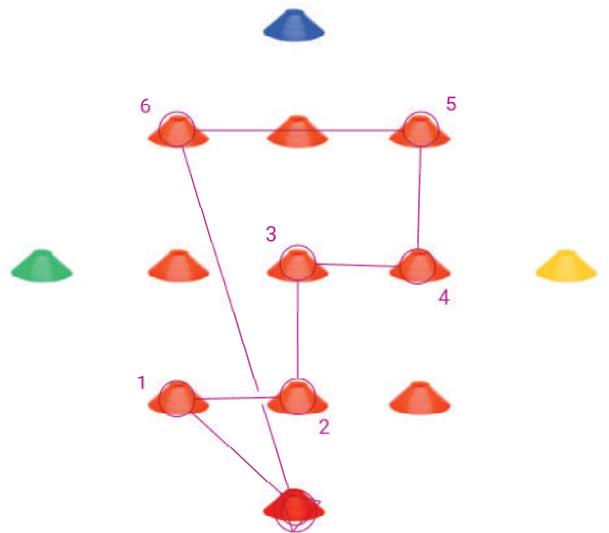
CODE :

N1 ROUGE Parcours C



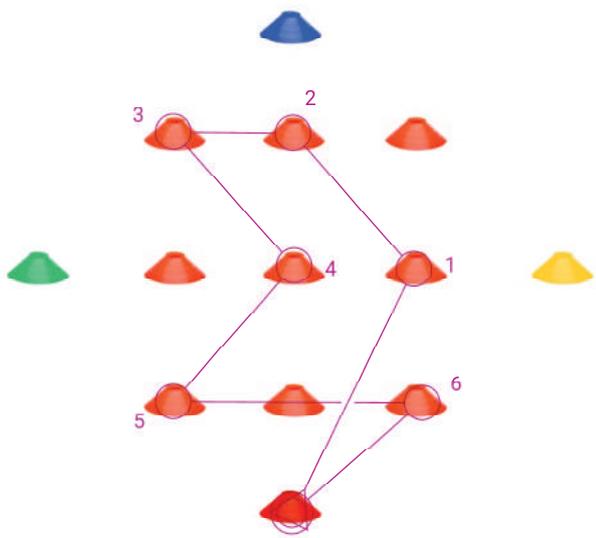
CODE :

N1 ROUGE Parcours D



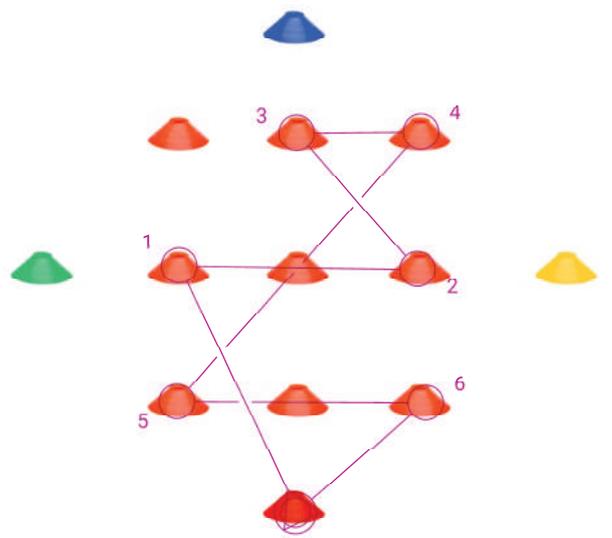
CODE :

N1 ROUGE Parcours E



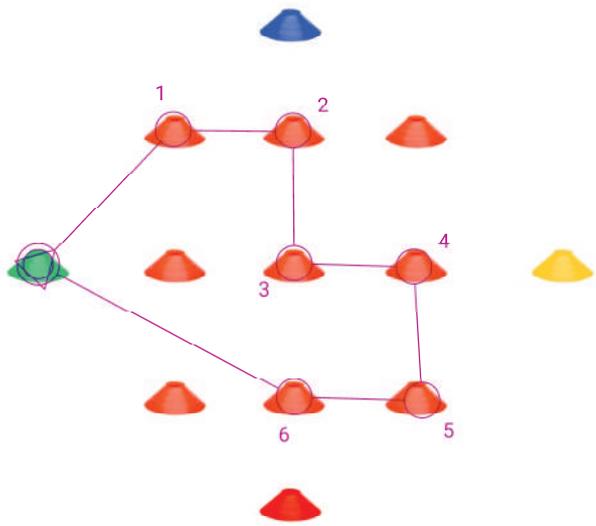
CODE :

N1 ROUGE Parcours F



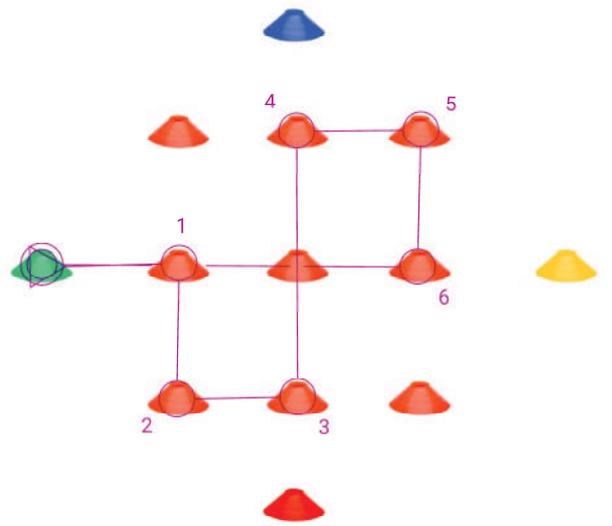
CODE :

N1 VERT Parcours A



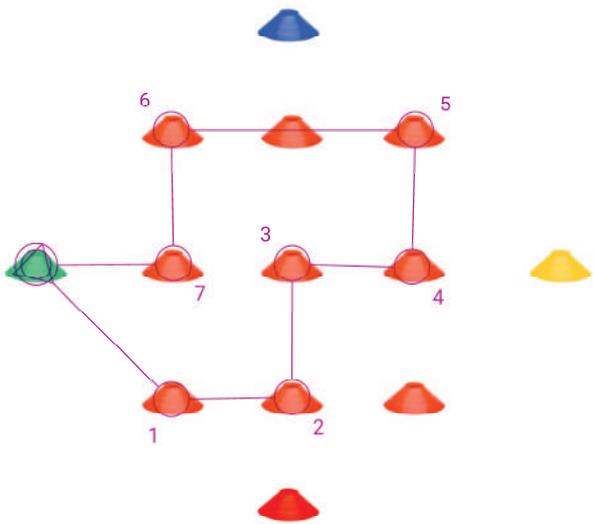
CODE :

N1 VERT Parcours B



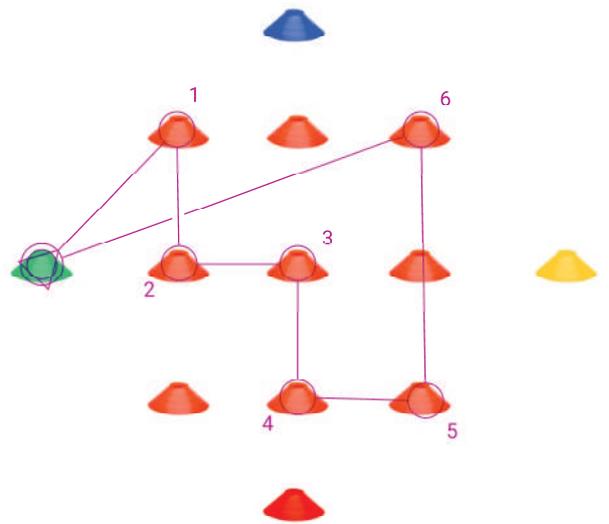
CODE :

N1 VERT Parcours C



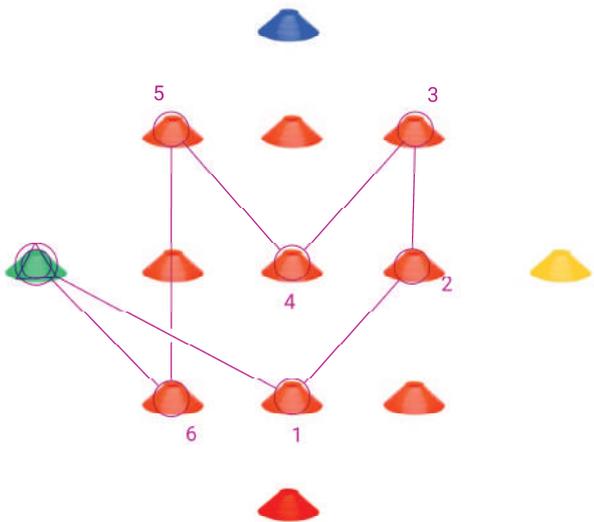
CODE :

N1 VERT Parcours D



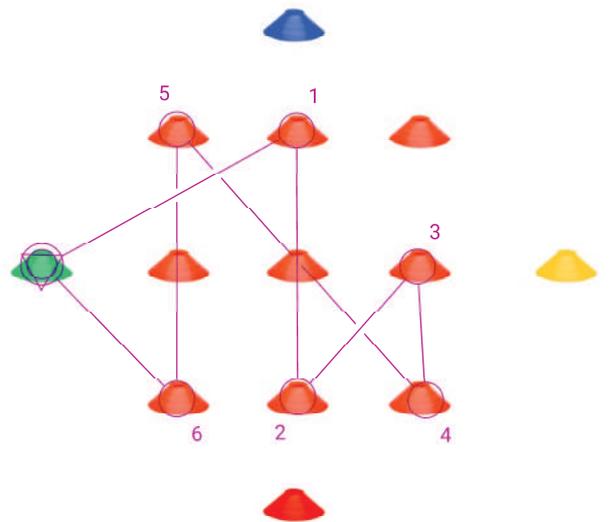
CODE :

N1 VERT Parcours E



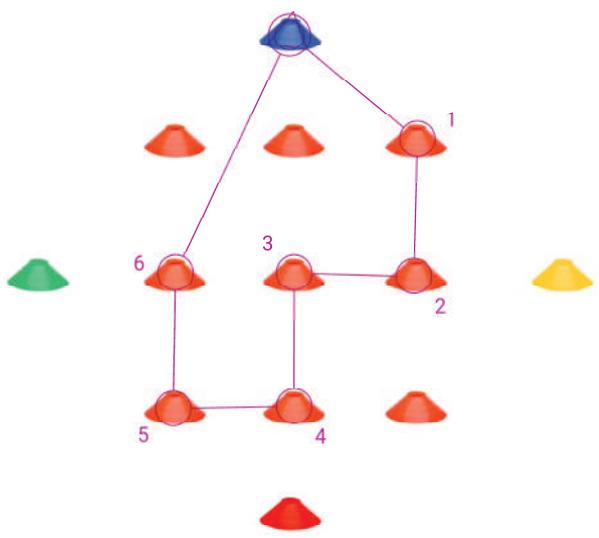
CODE :

N1 VERT Parcours F



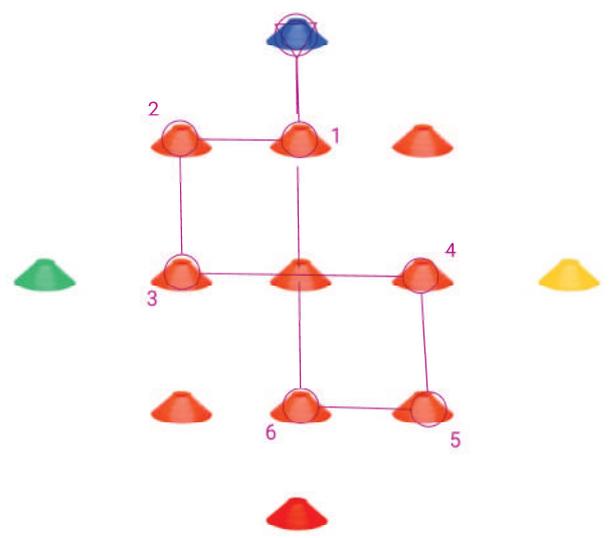
CODE :

N1 BLEU Parcours A



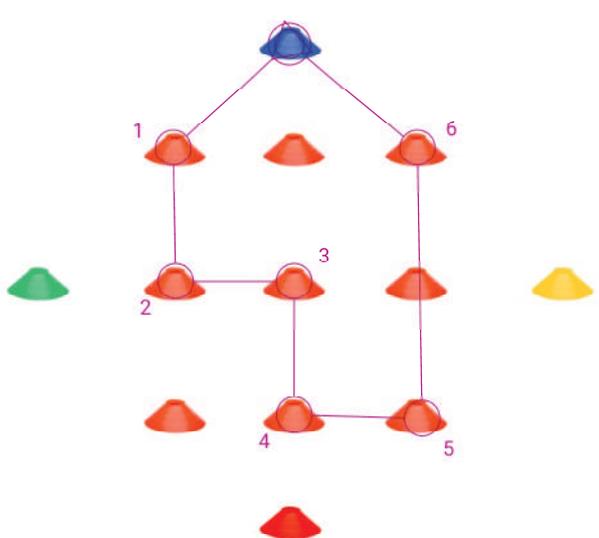
CODE :

N1 BLEU Parcours B



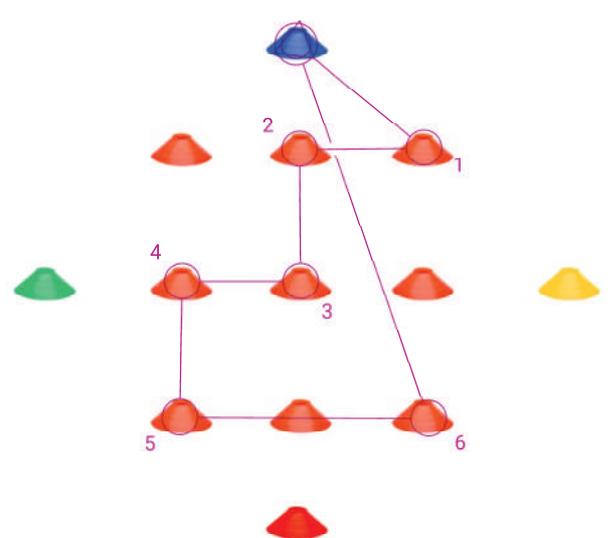
CODE :

N1 BLEU Parcours C



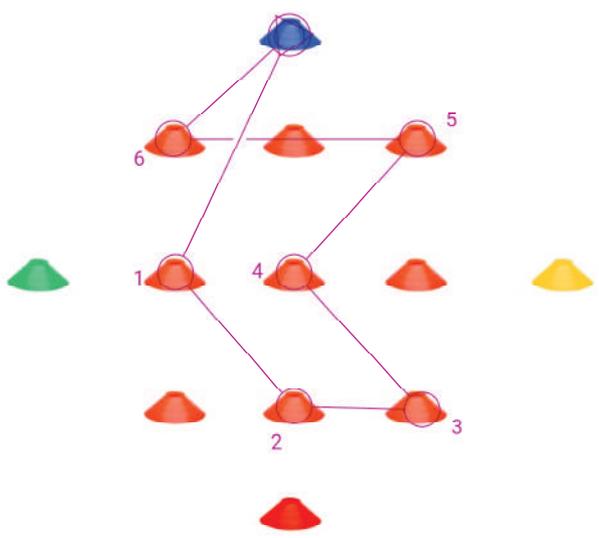
CODE :

N1 BLEU Parcours D



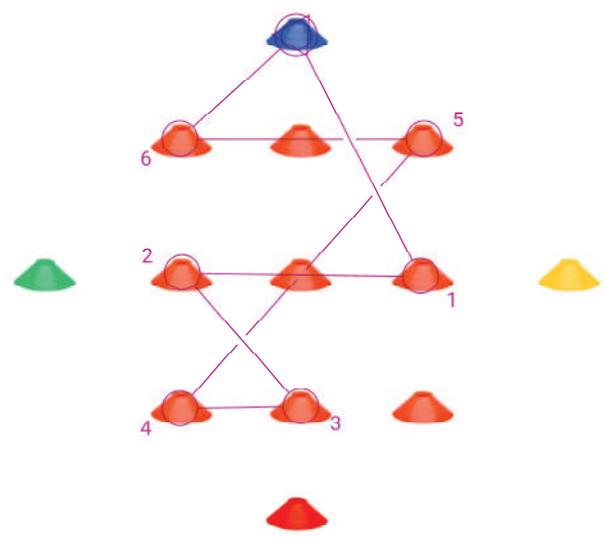
CODE :

N1 BLEU Parcours E



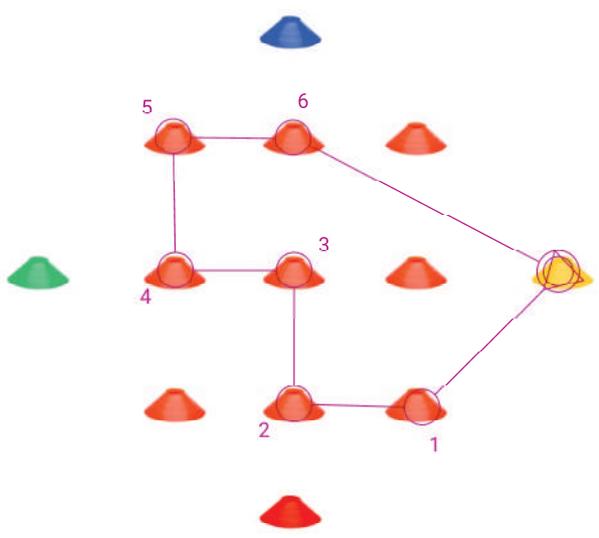
CODE :

N1 BLEU Parcours F



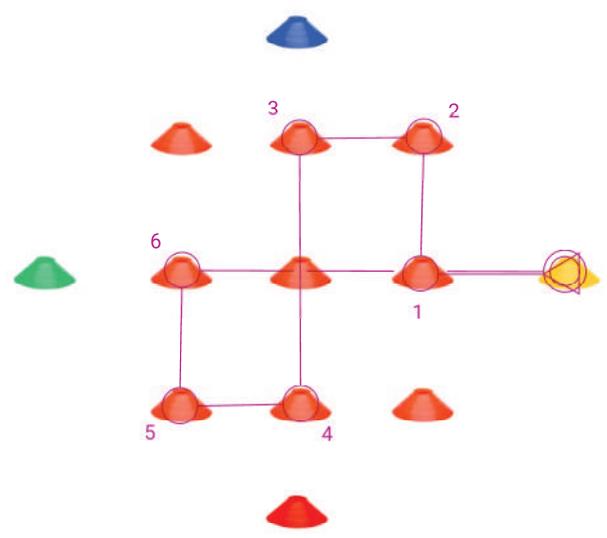
CODE :

N1 JAUNE Parcours A



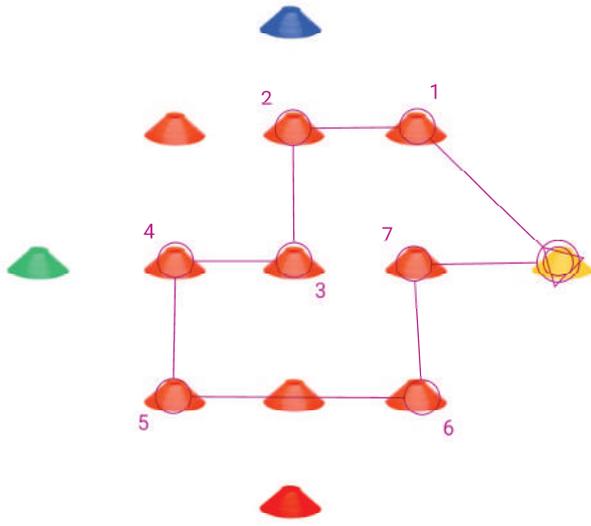
CODE :

N1 JAUNE Parcours B



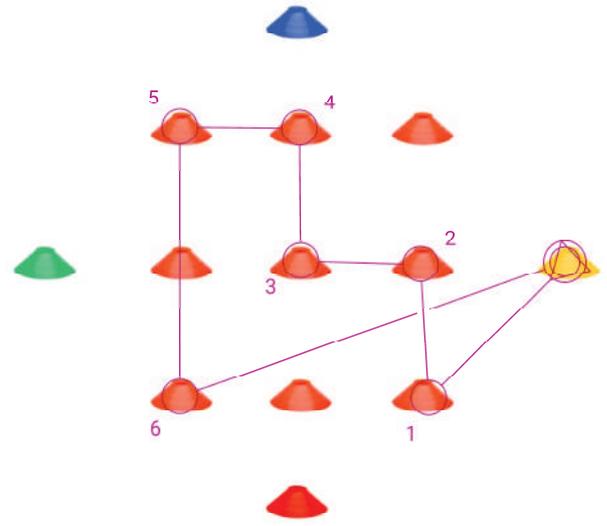
CODE :

N1 JAUNE Parcours C



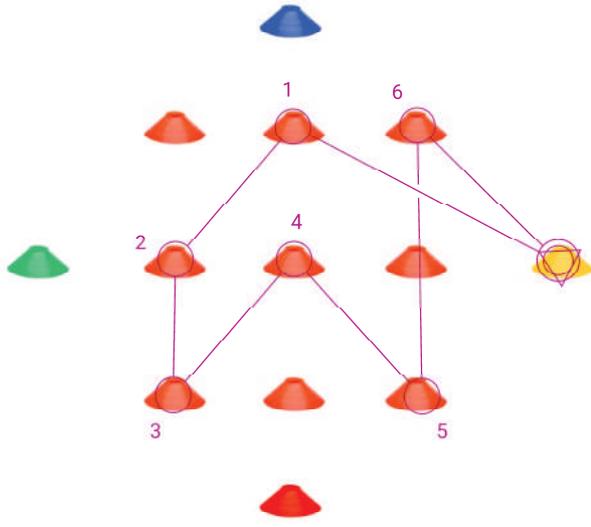
CODE :

N1 JAUNE Parcours D



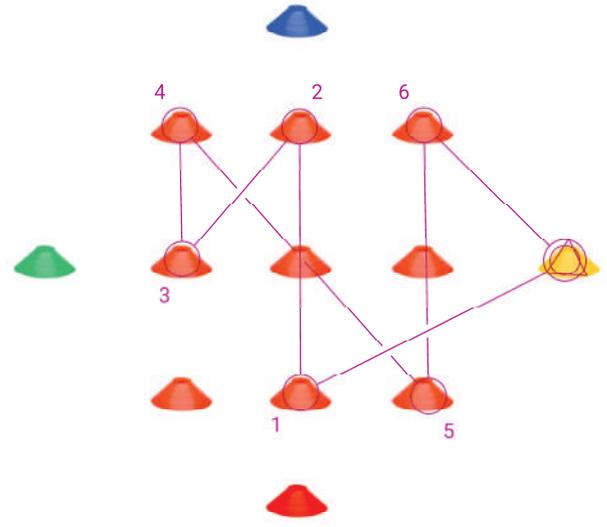
CODE :

N1 JAUNE Parcours E



CODE :

N1 JAUNE Parcours F

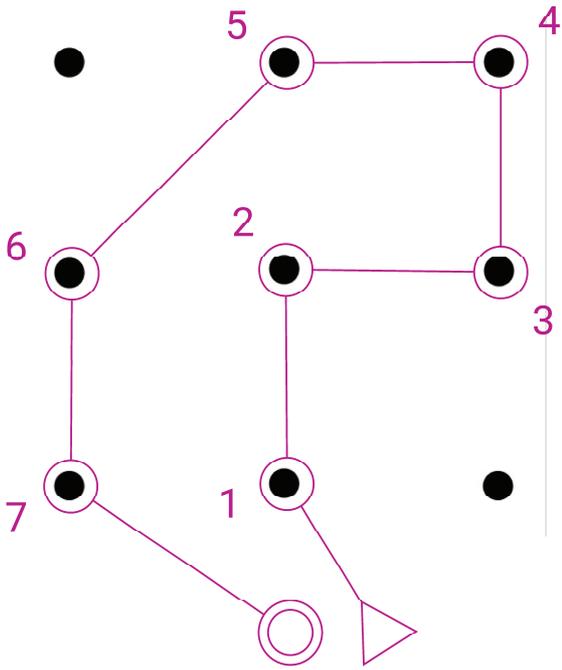


CODE :

CORRECTION DES PARCOURS 9 PLOTS
« COINS DE COULEUR »

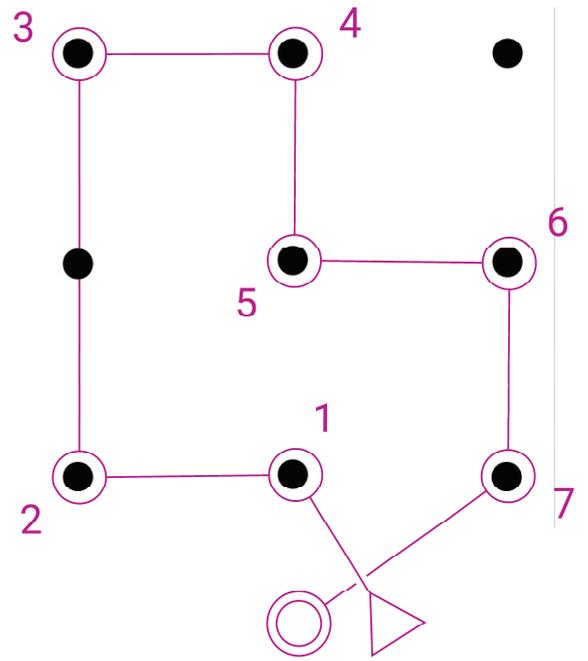
PARCOURS	CODE ROUGE	CODE VERT	CODE BLEU	CODE JAUNE
A	489 526	<u>159 637</u>	269 748	379 815
B	736 815	847 526	518 637	625 748
C	<u>369 514</u>	479 621	<u>189 732</u>	<u>259 843</u>
D	479 621	189 732	259 843	369 514
E	651 943	762 914	873 921	584 932
F	865 243	576 314	687 421	758 132

DEFI
CHRONO A



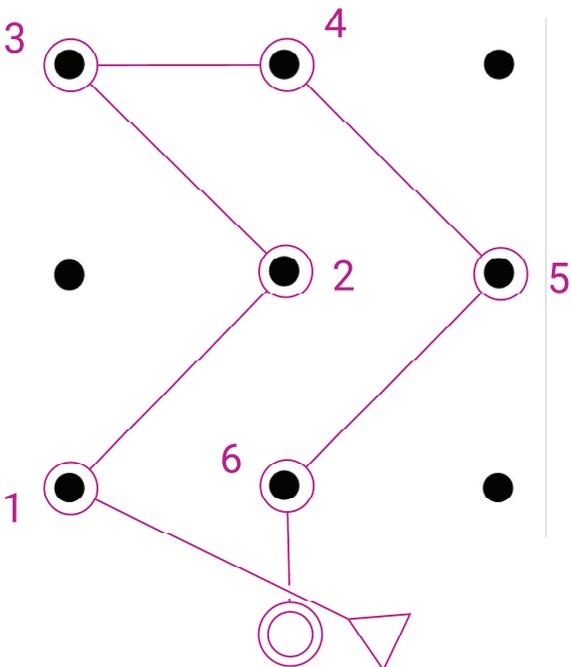
CODE :

DEFI
CHRONO B



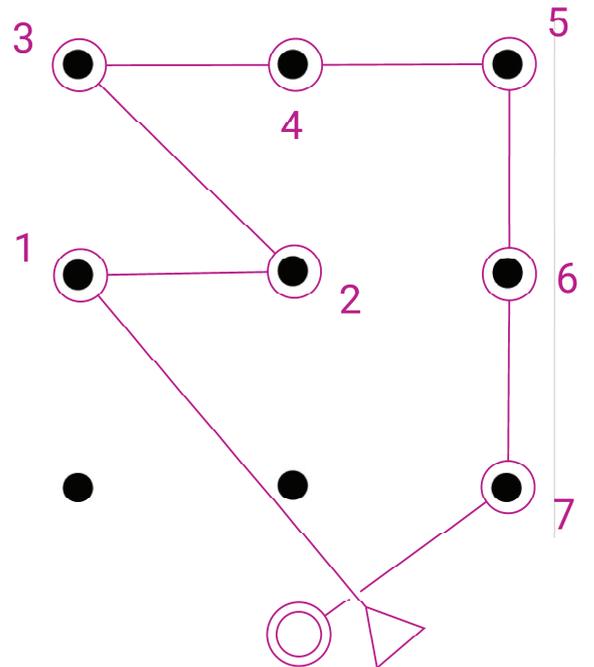
CODE :

DEFI
CHRONO C



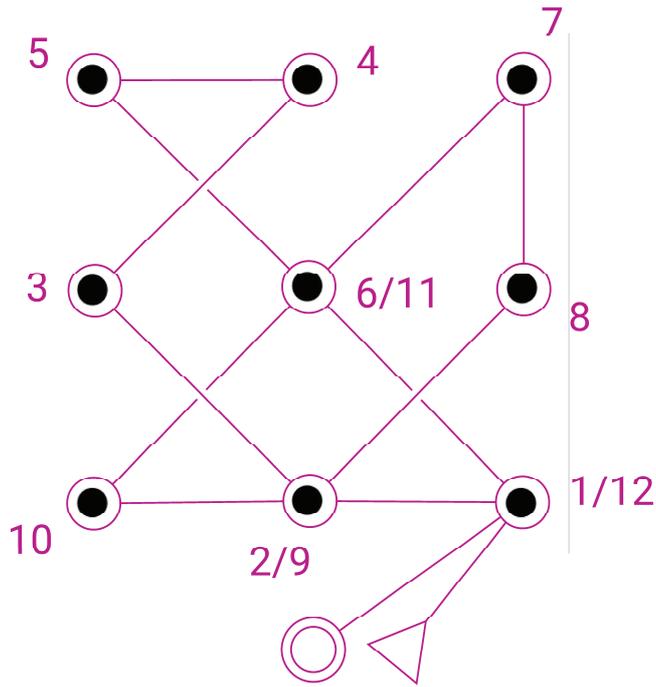
CODE :

DEFI
CHRONO D



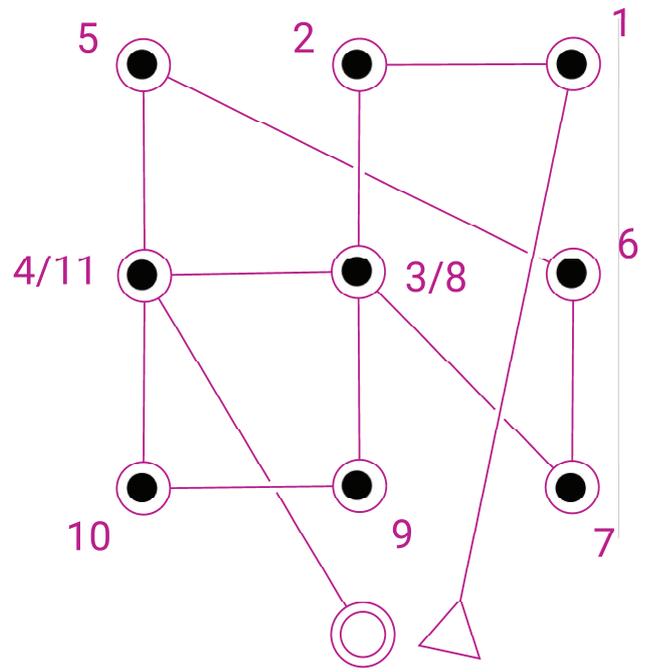
CODE :

DEFI
CHRONO E



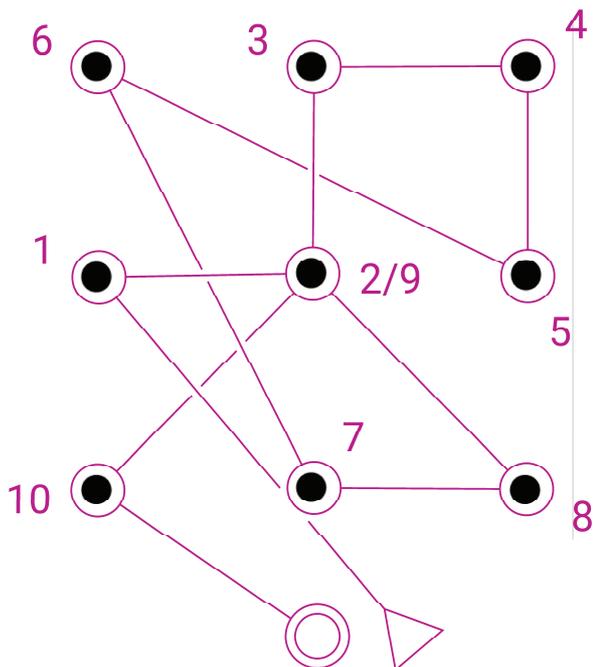
CODE :

DEFI
CHRONO F



CODE :

DEFI
CHRONO G



CODE :

CORRECTION DES PARCOURS 9 PLOTS
« DEFI CHRONO »

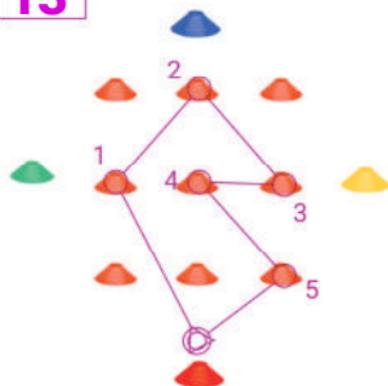


PARCOURS	CODE
A	7 962 584
B	7 415 963
C	491 567
D	8 915 263
E	378 519 267 493
F	25 981 639 748
G	8 952 617 394



MATHADOR 1 (+ -)

Nombre-cible
13

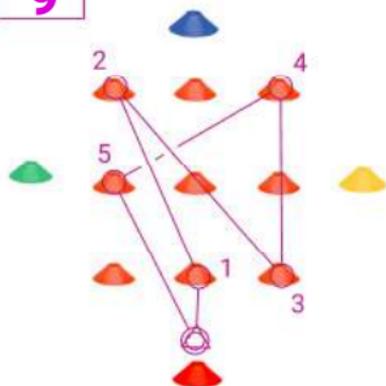


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 2 (+ -)

Nombre-cible
9

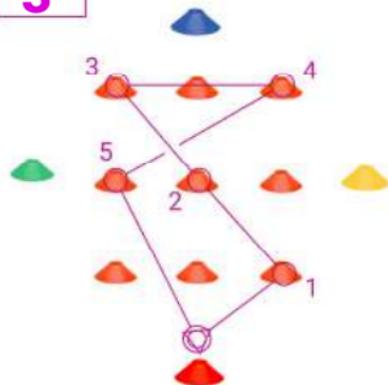


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 3 (+ -)

Nombre-cible
3

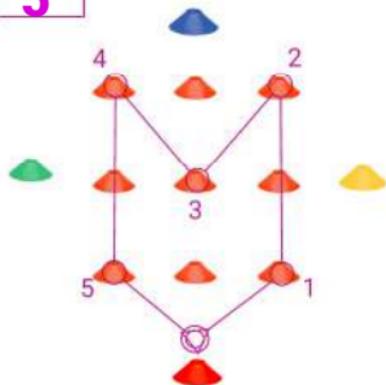


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 4 (+ -)

Nombre-cible
5

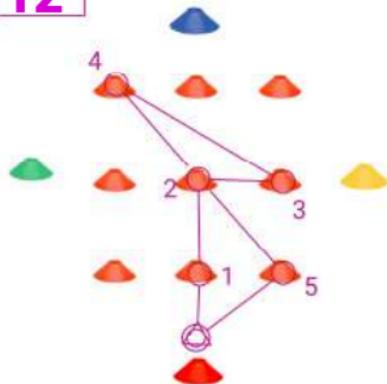


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 5 (+ -)

Nombre-cible
12

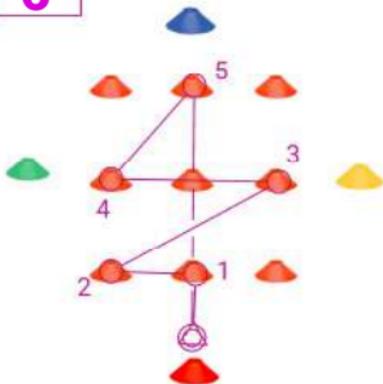


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 6 (+ - x :)

Nombre-cible
6

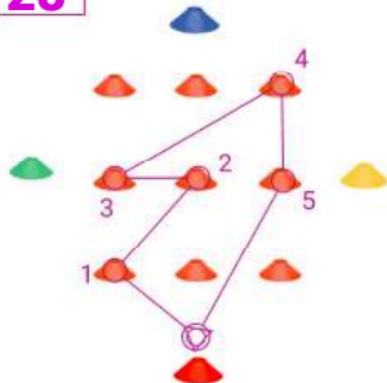


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 7 (+ - x :)

Nombre-cible
28

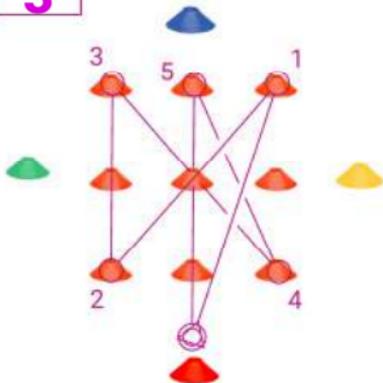


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 8 (+ - x :)

Nombre-cible
3

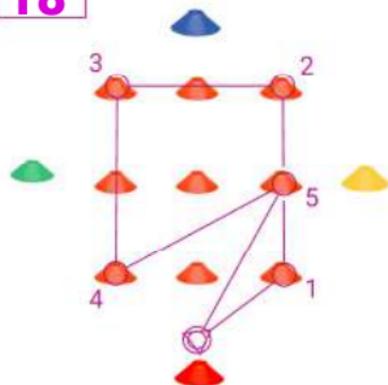


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 9 (+ - x :)

Nombre-cible
18

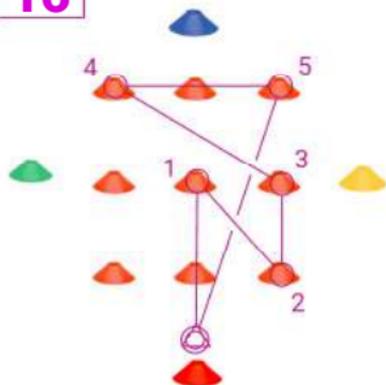


Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations
et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !



MATHADOR 10 (+ - x :)

Nombre-cible
16



Retrouve le nombre cible à l'aide des 4 opérations
et des nombres récupérés sur le parcours dans l'ordre !

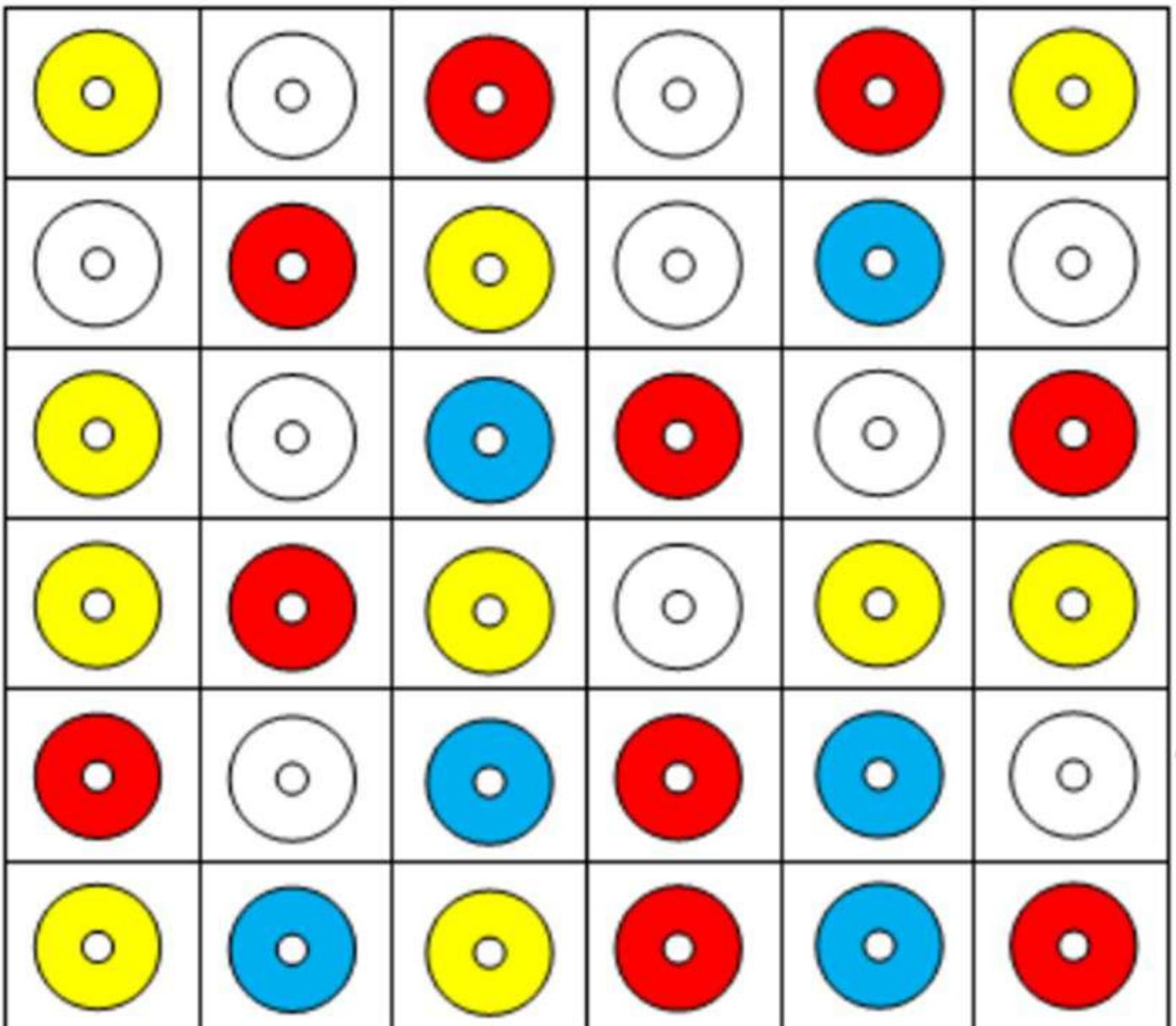


CORRECTION DES PARCOURS 9 PLOTS « MATHADOR »

PARCOURS	CODE	NOMBRE CIBLE	CALCULS
1	85693	13	$8+5-6+9-3$
2	71328	9	$7-1-3-2+8$
3	39128	3	$3+9+1-2-8$
4	32914	5	$3-2+9-1-4$
5	79613	12	$7+9-6-1+3$
6	74685	6	$7 \times 4 = 28$ $28 - 6 = 22$ $22 + 8 = 30$ $30 : 5 = 6$
7	49826	28	$4 \times 9 = 36$ $36 + 8 = 44$ $44 : 2 = 22$ $22 + 6 = 28$
8	24135	3	$2 + 4 = 6$ $6 - 1 = 5$ $5 \times 3 = 15$ $15 : 5 = 3$
9	32146	18	$3 \times 2 = 6$ $6 : 1 = 6$ $6 \times 4 = 24$ $24 - 6 = 18$
10	93612	16	$9 \times 3 = 27$ $27 + 6 = 33$ $33 - 1 = 32$ $32 : 2 = 16$

POUR TRAVAILLER
LA RELATION CARTE TERRAIN

Saurez-vous retrouver les bonnes pièces du parcours ?
Document complet à télécharger sur site EPS89

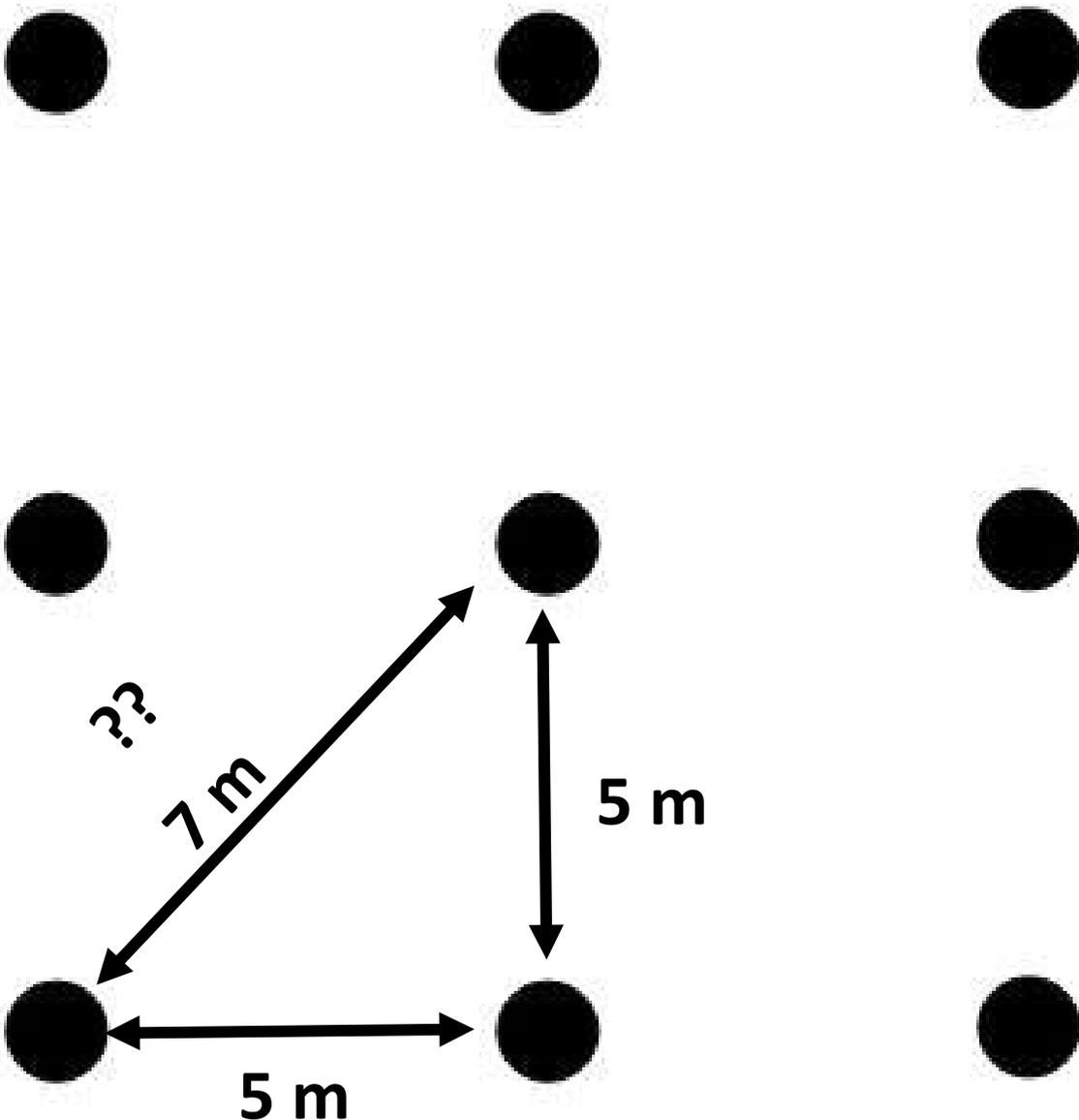


TRAVAIL EN GEOMETRIE

Pour mesurer la distance des différents parcours.

Utilisation d'un décimètre pour mesurer les distances entre les plots sur le terrain. « en vraie grandeur » ou à partir de la schématisation .

Travail sur les notions d'échelles et reproduction en « vraie grandeur » ou inversement.



Pour aller plus loin....

PROPOSITION DE PROGRESSION

Course d'Orientation (CO)

Quelques précisions sur l'activité :

Carte de course d'orientation :

D'un simple plan réalisé par les élèves à une carte de CO professionnelle, les possibilités sont nombreuses : plan d'une école, plan d'une cour, d'un terrain de sport, plan de salle d'une classe, plan d'un espace rempli d'objets ...

Retenons néanmoins deux aspects :

- Varier les cartes utilisées permet de conserver une certaine incertitude pour les élèves.
- Une carte imprécise générera de la confusion chez l'élève

Carte mère et carton de contrôle : si des postes (balises) fixes sont posés, une **carte mère** recensant tous les postes doit être réalisée, ainsi qu'un **carton de contrôle** recensant tous les corrigés.

Carton de contrôle : il s'agit du papier donné à l'élève afin de lui permettre de collecter les réponses codes pour chaque balise. La version ci-dessous peut-être enrichie par le temps au départ et à l'arrivée, le parcours choisi,

Prénom :					
1	2	3	4	5	6

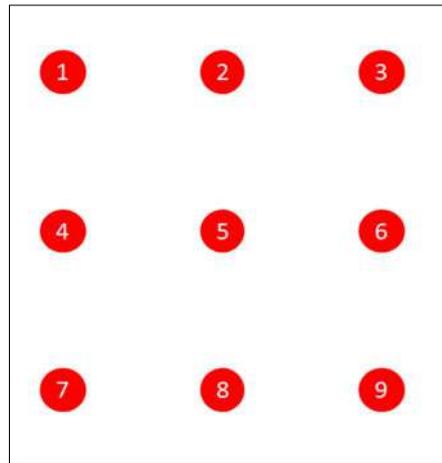
Réalisation des balises : il est possible de fabriquer des **postes amovibles**, à placer où on le désire (code sur balle de tennis ou lettre peinte sur une bouteille munie d'un fil traversant le bouchon pour l'attacher, code ou lettre peinte sur des plots, étiquettes plastifiées ...). Il faut que l'élève puisse attester du passage au point situé sur le plan en ramenant une preuve (objet, code, poinçon...).

Codage : matérialiser le départ par un triangle rouge, et les postes (ou balises) par des ronds rouges. L'arrivée elle est symbolisée par un double rond rouge. Il est souvent souhaitable pour des raisons d'organisation que le départ et l'arrivée soient situés au même endroit.

Différenciation : La plupart des situations peuvent proposer aux élèves différents niveaux de difficultés. Dans les situations suivantes, un code couleur est parfois utilisé : **Vert = Facile** ; **Orange = Moyen** ; **Rouge = Difficile**. Vous pouvez également imprimer les parcours sur des feuilles colorées ou coller une gommette sur les cartes pour faciliter les tris de cartes après la séance.

Situation n°1 : Le carré magique / road-book

Organisation : placer 9 plots numérotés, espacés de 3 à 10 m les uns des autres. Possibilité de réaliser plusieurs carrés pour travailler par groupe.



But pour l'élève : à partir d'un road book, identifier le plot final

Consigne : réaliser le plus de road-book possible en un temps donné. Pour chaque road-book, la première case indique le plot de départ et le déplacement à effectuer (exemple : 1 vers 2 = je me place sur le plot 1, je m'oriente vers le 2 et j'avance); les cases suivantes indiquent les directions à suivre pour se rendre au plot suivant. La dernière case est à compléter avec le numéro du dernier plot atteint.

Lorsque j'arrive au plot je me tourne dans la direction indiquée puis j'avance.

→ = à droite	↑ = tout droit	← = à gauche	↓ = en arrière
--------------	----------------	--------------	----------------

Attention à la différence entre déplacement absolu (ballon) et relatif (voiture) en déplacement absolu on n'avance pas, on va vers....

Exemple de document à donner à l'élève :

1 Vers 2	→	↑	←	←	↓	→	Plot final
----------------	---	---	---	---	---	---	------------

2 vers 3	→	↑	↘	↖	←	←	↙	↗	↓	←	Plot final
-------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	------------

Exemple de solution Vert :

1 → 2 vers le 2	→	↑	←	←	↓	→	8
	Puis le 5	Puis le 8	Puis le 9	Puis le 6	Puis le 9	Puis le 8	

Exemple de solution Rouge :

2 → 3 vers le 3	→	↑	↘	↖	←	←	↙	↗	↓	←	5
	Puis le 6	Puis le 9	Puis le 5	Puis le 4	Puis le 7	Puis le 8	Puis le 4	Puis le 1	Puis le 4	Puis le 5	

Compétence maths :

Chercher et représenter : Faire la différence entre déplacement absolu (exemple du ballon, scratchjunior) et déplacement relatif (exemple de la voiture et de scratch)

Aller vers la programmation : déplacement d'un robot ou d'un personnage sur un écran.

Compétence français :

Oral : enrichissement et précision du vocabulaire

Situation n°2 : Le bouche-à-oreille

Organisation : par binôme, avec un plot pour deux (sans carte).

But pour l'élève : expliquer clairement à son camarade où se situe un plot pour que celui-ci le trouve facilement

Consigne : l'élève A va poser un plot dans la zone délimitée (cour d'école, gymnase, l'établissement, parcours de santé...) puis revient à la zone de départ où l'attend l'élève B. A doit ensuite expliquer à B où se situe le plot pour lui permettre d'aller le trouver. Lorsque B le trouve, il le déplace pour ensuite changer de rôle.

Remédiations :

Donner du vocabulaire à A ainsi que des éléments de repère (liste d'éléments remarquables, direction, position etc...) Aider A à expliquer où est situé son plot

Proposer l'endroit à A

B peut noter les indices donnés par A

Variables :

1. Mettre les élèves par 3, A pose le plot et explique à B comment le trouver, B n'a pas le droit de parler à C mais passe par l'écrit (plan, mots) pour que C puisse trouver le plot.
2. Dans un premier temps seul A peut voir la carte ; seul B peut se déplacer. A doit donc expliquer à B où sont situés les postes. Dans un 2^e temps, les rôles changent, et 3 nouveaux plots sont placés sur la carte.
3. Les élèves sont par 2 ou 3 (selon les effectifs), une coupelle par élève, ils devront poser leur coupelle sur un point qu'ils estiment remarquable et non déjà identifié par un autre élève. Le groupe doit ensuite situer ces 3 coupelles (symbolisées par un rond avec leur prénom à côté) sur une fiche vierge.
4. Les équipes échangent leurs fiches. Chaque équipe devra retrouver les 3 coupelles et les identifier sur cette même fiche à l'aide du codage sous chaque coupelle (vers la situation post it)

Compétences maths :

Représenter et modéliser : comprendre la nécessité d'identifier des éléments remarquables, se mettre d'accord sur la symbolisation, introduire la notion de plan, comprendre la nécessité d'avoir un plan commun, construire des repères communs, apprendre à orienter une feuille, comprendre la nécessité de construire une échelle commune.

Compétences français :

Oral : raconter, décrire, expliquer (précision du lexique, passer de l'oral à l'écrit)

Donner les moyens d'une communication efficace (une bonne explication et une bonne compréhension), travailler sur la sélection des informations à transmettre, et donc limiter leur nombre mais sans oublier les indispensables (exemple : de combien d'indices ai-je besoin ?)

Il faut pour cela être capable d'identifier l'objet à trouver, de le situer dans son environnement, de définir ce qu'est un point remarquable.

Construction d'une carte commune et de symboles et légendes

Situation n°3 : **Le parcours jalonné**

Organisation : un itinéraire est matérialisé par des jalons visibles de proche en proche (rubalise, plots, dossards suspendus ...) afin que les élèves puissent le suivre à vue sans difficulté (lorsque 2 jalons sont visibles, la consigne est de se rendre au plus proche).

But pour l'élève : Trouver une balise en suivant un parcours jalonné.

Consigne : Suivre l'itinéraire jalonné pour trouver la balise qui se trouve au bout du parcours et la positionner sur une carte vierge.

Remédiations

Placer les élèves en binômes

Jalonner de façon plus resserrée, augmenter le nombre de jalons, mettre une ligne de vie...

Variables :

- Carte avec plusieurs parcours jalonnés dessinés, l'élève doit surligner celui qui mène à la balise.
- L'élève dispose d'une carte avec un parcours jalonné dessiné comportant des jalons non présents sur le terrain. Il doit barrer les intrus ou colorier les jalons effectivement présents (vers le jeu des 2 erreurs).
- L'élève doit maintenant identifier chaque jalon sur sa carte.

Compétences maths :

Représenter et modéliser

Compétences français :

Lecture et interprétation d'un document de référence

Pour **orienter sa carte** : La technique du POP (Plier / Orienter / Pouce)

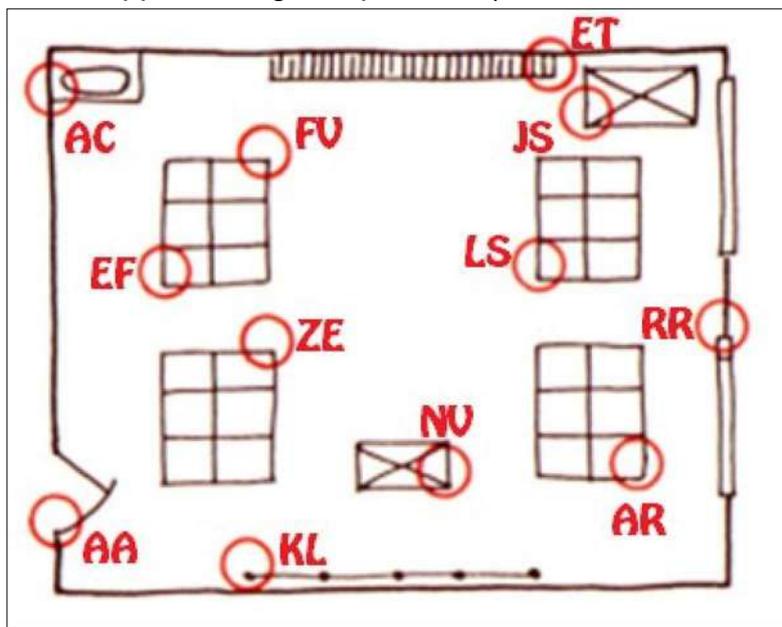
- Pointer / pincer l'endroit où je me situe avec mon pouce

- Pointer avec son pouce un *élément remarquable* sur la carte

- Pivoter sans faire bouger son pouce jusqu'à ce que le pouce pointe également *l'élément remarquable* sur le terrain. A ce moment, pouce, élément sur la carte et élément sur le terrain doivent être alignés.

Situation n°4 : Le post-it

Organisation : Dans une salle de classe, un gymnase ou un plateau sportif, chaque élève dispose d'un post-it sur lequel il marque ses initiales, et d'un plan du lieu (réaliser un plan fidèle peut constituer un apprentissage au préalable).



But pour l'élève : Situer précisément sur sa carte les différentes balises trouvées (les post-it)

Consigne : 1/Choisir un endroit dans la salle où placer son post-it (de manière visible, ne pas le cacher) et le positionner sur son plan par un rond rouge.

2/Par pair, une co-vérification est réalisée pour éviter toute erreur.

3/Chaque élève doit placer sur sa carte et identifier tous les post-it de ses camarades

Remédiations :

- Moins de balises (post-it)
- Choix de l'emplacement des balises (points remarquables)
- Constituer des binômes
- Explication du codage (oral ou écrit)

Variables:

- Identifier l'emplacement du post-it sur la carte avant de le placer.
- Faire sortir les élèves de la salle, et déplacer ou inverser quelques post-it. Demander ensuite aux élèves d'identifier les erreurs à partir de leur carte.
- Le PE place x balises (post-it), donne un plan à des binômes d'élèves qui doivent en retrouver un maximum en un temps limité. Les élèves doivent compléter le plan en notant les lettres associées à la balise. Variable : attribuer un nombre de points aux balises en fonction de leur éloignement (course au score)
- Jeu des 2 erreurs : Dans un espace délimité (cour d'école, complexe sportif...) chaque groupede 2 ou 3 élèves reçoit un plan avec 5 balises identifiées. A l'aide du plan les élèves doivent trouver quelle balise est mal placée et la resituer correctement sur leur plan. Identifier les 5 balises, les situer sur la carte, repérer celle qui est mal placée, symboliser sur la carte l'endroit où elle était.

Compétence maths :

Représenter et modéliser : comprendre la nécessité d'identifier des éléments remarquables, apprendre à orienter une feuille.

Compétence français :

Lecture et interprétation d'un document de référence

Situation n°5 : **Le parcours mémo**

Organisation : Afficher une carte sur un mur ou une table. L'élève doit trouver le plus de balises possible en un temps imparti.

But pour l'élève : Trouver le plus de balises possibles dans le temps imparti, en mémorisant les informations et réaliser des aller-retour entre la carte et les balises.

Consigne : Se déplacer sans carte en mémorisant des informations pour trouver le plus de balises possibles.

Remédiations :

- Situer les balises à vue
- Augmenter le temps imparti
- joker (l'appel à un ami)

Variation :

- limiter le nombre d'aller-retour pour lire la carte fixe.
- Graduation des difficultés : mémoriser qu'une seule balise, puis 2, puis 3...
- N'autoriser qu'une seule lecture de carte pour un groupe de 3 élèves, afin que les élèves s'organisent pour mémoriser collectivement toutes les informations utiles et mettre des stratégies en place

Compétence maths

Représenter et modéliser : utiliser les éléments remarquables pour aider à la mémorisation, se situer par rapport à des repères imposés.

Compétence français

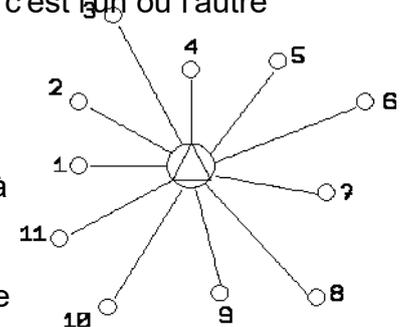
Lecture et interprétation d'un document de référence

Dispositif de référence : **Le parcours en étoile**

Organisation : Parcours en étoile sur un lieu connu (école, plateau sportif, stade etc...) ou inconnu. Les élèves partent en binômes pour aller rechercher, à l'aide d'une carte, une balise placée sur le terrain. Après chaque balise l'élève revient au point de départ. L'enseignant vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. L'élève repart pour effectuer une nouvelle «branche de l'étoile» puis revient à nouveau au départ, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti annoncé en début de jeu.

Travail en groupe (binômes ou trinômes) donner une règle pour les binômes : un élève 1 et un élève 2, en fonction du numéro de la balise (pair ou impair) c'est l'un ou l'autre qui va la chercher, l'autre est en soutien. Pour les trinômes, demandera aussi aux élèves de changer de rôle.

Chaque groupe commence par un poste différent, et cherche ensuite les balises suivantes dans l'ordre imposé soit par la feuille de route, soit par l'enseignant afin de changer de secteur à chaque balise.



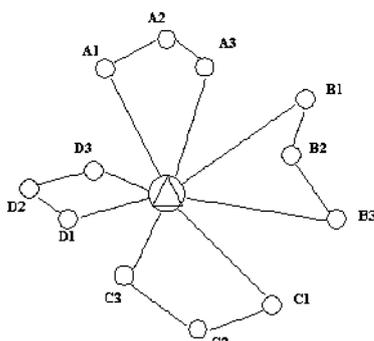
But pour l'élève : Trouver le plus de balises possibles dans le temps imparti

Consignes :

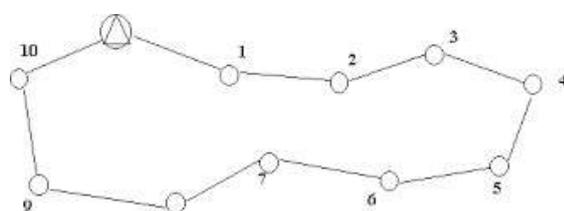
- Je vous donne à chacun une carte avec une balise à trouver. Vous allez la poinçonner, puis vous revenez au point de départ.
- Si c'est juste, vous partez chercher la suivante, si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même balise.
- Vous allez le plus vite possible, vous devez trouver le plus de balises possibles pendant la durée de la situation d'apprentissage.
- Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ chercher des explications.
- Au signal de fin de jeu, vous revenez immédiatement au départ, même si vous n'avez pas terminé.

Variables :

- 1) **ESPACE D'ACTION « du proche au lointain, du connu à l'inconnu »** : espace familier restreint, Espace familier élargi, Espace inconnu
- 2) **FORMES DE GUIDAGE « D'un guidage direct à un guidage indirect »** : gestes, consignes orales, itinéraires matérialisés à suivre (flèches, jalons, cordes), photographies (photo objets, lieux, points remarquables...), consignes écrites (définitions de postes, messages), plan (à emporter ou à mémoriser), cartes (échelles), utilisation de la boussole
- 3) **FORMES DES ITINÉRAIRES** : linéaire, circulaire (circuit), en étoile, en ailes de papillon, en cercles concentriques



itinéraire type "ailes de papillon"



itinéraire circulaire

- 4) **REPRESENTATIONS DE L'ESPACE** : récit, plan sommaire, plan perfectionné : utilisation de codes et de légendes, plans et cartes conventionnels, maquettes
- 5) **NATURE DES BALISES (visibles de loin, facilement identifiables : toutes identiques)** : balises de course d'orientation (30X30cm ou 15X15cm), plots, cônes, coupelles (de préférence en hauteur), jalons : morceaux de rubalise fixés en hauteur à l'aide de pince à linge (pour faciliter l'installation et la « désinstallation » du parcours), fixes (parcours permanent : éléments fixés par les organisateurs qui permettent un grand nombre de possibilités de parcours selon le niveau de pratique et/ou le nombre de participants.
Exemple : plaques de métal fixées « codées » lettres + chiffres : A1 – A2- - F9 -)
- 6) **PLACEMENT DES BALISES** : par les organisateurs, par les joueurs
- 7) **PREUVES DE PASSAGE AUX BALISES** : poinçonnage (pinces), signature, éléments à ramener, éléments à noter (codage : lettres, chiffres...)
- 8) **STRUCTURE DU SCORE** : nombre de balises trouvées, temps à respecter (pénalités), barème (course au score...)
- 9) **TYPES DE RENCONTRES** : course au score, rallye, défi, course d'orientation.
- 10) **GROUPEMENT DES JOUEURS** : course individuelle, course par équipe (binômes, par équipes de 3), tâches à se partager.
- 11) **TEMPS** : Durée limitée prédéfinie avant la course (matérialisation : comptine, chanson au cycle 1, compteur, sablier, chronomètre, curseur sur roue ou ligne droite), durée limitée par le résultat des X équipes qui ont terminé leur course, non défini à l'avance : score en fonction du rang d'arrivée de chaque équipe.