



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

un module d'apprentissage au cycle 3

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

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

- **La compétence** à maîtriser peut se définir comme suit :
- se déplacer seul en milieu ouvert pour décoder 10 balises, dans un temps donné, sans se perdre, à l'aide d'une carte en couleur, ou d'un plan d'orientation.

- **Situation 1 :**
- Document support : Un plan figuratif ou un plan symbolique simple conçu avec les élèves ou pas.
- Lieu : Milieu semi ouvert : stade, base de loisirs, parc, ou espace extérieur à l'école.
- Objectif : Situer une dizaine d'emplacements sur un plan (coder).
- Situation pédagogique : **Course à la gommette.**

- **Situation 2 :**
- Document support : Des photos.
- Lieu : Cour d'école, stade, parc, base de loisirs ...
- Objectif : Apprendre à lire une photo.
- Comparer réalité et une représentation de celle-ci.
- Situation pédagogique : **Parcours photo.**

- **Situation 3 :**
- Document support : Plan simple ou carte simplifiée.
- Lieu : Milieu semi ouvert : stade, base de loisirs, parc, ou espace extérieur à l'école.
- Objectif : Suivre un parcours jalonné et relever des postes (emplacement des balises).
- Situation pédagogique : **Parcours jalonné avec 5 à 10 balises à encoder.**

Cette situation peut servir de situation de référence.

- **Situation 4 :**
- Document support : Plan simple ou carte simplifiée.
- Lieu : Milieu ouvert : bois, parc, ...
- Objectif : Suivre un parcours jalonné et relever les codes de 5 à 10 balises indiquées sur le plan
- Situation pédagogique : **Parcours jalonné avec 5 à 10 balises à relever.**

- **Situation 5 :**
- Document support : Plan d'orientation.
- Lieu : Milieu ouvert : bois, parc, ...
- Objectif : Trouver la balise indiquée sur le plan, en choisissant son itinéraire.
- Situation pédagogique : **Course à la balise en étoile.**

- **Situation 6 :**
- Document support : Plan d'orientation ou carte couleur.
- Lieu : Milieu ouvert : bois, parc ...
- Objectif : Rapporter le plus de points en un temps donné.
- Situation pédagogique : **Course au score.**

- **Situation 7 :**
- Document support : Plan d'orientation d'un milieu très structuré.
- Lieu : Parc urbain, stade et les environs, base de loisirs ...
- Objectif : Ecrire un itinéraire parcouru.
- Situation pédagogique : « **J'explique** mon parcours, par écrit, pour que mon camarade le fasse à son tour ».

- **Situation 8 :**
- Document support : extrait de carte d'orientation ou de 25 000ème agrandie.
- Lieu : Milieu ouvert : bois, parc ...
- Objectif : Elaborer un itinéraire et transposer les indices d'une carte à l'autre.
- Situation pédagogique : **La carte flottante** : voir classeur USEP/IGN (page 43)

Les variables qui permettent de simplifier ou de compliquer la situation

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

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

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

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

Course à la gomme Cycle 3

Savoir à maîtriser	<ul style="list-style-type: none"> • Se situer à partir d'un plan figuratif, ou d'un plan plus élaboré avec des éléments symboliques et figuratifs.
Descriptif de la tâche	<ul style="list-style-type: none"> • But : Situer sur un plan figuratif des postes (emplacement des pochettes). • Consigne : Trouver 10 boîtes ou pochettes à gommettes ; coller à chaque fois une gomme sur le plan, à l'endroit où vous pensez être.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • Environnement : Cour d'école, puis stade, puis milieu ouvert. • Matériel : boîtes, ou pochettes plastiques ou planchettes. • Chaque élève a un plan. • Sécurité : Les limites du jeu sont montrées avant de lâcher les élèves. • Les enfants font contrôler leur plan après le positionnement de 5 gommettes. • Attention : les élèves partent en dispersion pour un temps long.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Le nombre de gommettes bien placées.
Les variables possibles	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves travaillent seuls ou à 2. • Le type de plan plus ou moins élaboré. • Temps limité ou non.

Parcours photos Cycle 3

Savoir à maîtriser	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à lire une représentation réaliste de la réalité.
Descriptif de la tâche	<ul style="list-style-type: none"> • But : suivre un parcours de photo en photo. • Consigne : Trouver l'endroit indiqué par la gommette de la photo n°1. En lisant la seconde photo, trouver l'endroit où est installée la photo suivante, etc. ... • Relevez le n° de chaque photo.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • Environnement : Cour d'école, puis stade, puis milieu ouvert. • Matériel : série de photos «grand angle» prise de manière judicieuse. • Sécurité : Les limites du jeu sont montrées avant de lâcher les élèves. • Attention: les élèves partent pour un temps long.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Liste de numéros dans l'ordre.
Les variables possibles	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves travaillent seuls. • Rallye photos en étoile.

Parcours jalonné Cycle 3 avec encodage des balises

Savoir à maîtriser	<ul style="list-style-type: none"> • Retrouver des éléments caractéristiques du terrain. • Se situer sur un plan simple.
Descriptif de la tâche	<ul style="list-style-type: none"> • But : suivre seul le parcours jalonné par des rubans ou des fanions et repérer 6 à 10 balises. • Consigne : indiquer la position de chaque balise sur le plan du site.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • • Environnement : stade, puis milieu ouvert. • Matériel : Un parcours jalonné par des rubans, des fanions de même couleur. Des balises très visibles installées sur des points caractéristiques. Des planchettes de gommettes à chaque balise. • Un plan par élève. • Sécurité : Les chemins s'éloignant du parcours sont barrés. • Attention : les élèves partent pour un temps long toutes les 4 ou 5 minutes. • La présence d'un ou deux adultes sur le parcours renforce la sécurité.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de balises bien positionnées.
Les variables possibles	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves travaillent seuls ou à deux. • Longueur du parcours. • Nombre de balises. • Type de plan.

Parcours jalonné Cycle 3 avec décodage des balises

Savoir à maîtriser	<ul style="list-style-type: none"> • Retrouver des éléments caractéristiques du terrain. • Se situer sur un plan simple.
Descriptif de la tâche	<ul style="list-style-type: none"> • But : suivre seul le parcours jalonné par des rubans ou des fanions et repérer 6 à 10 balises. • Consigne : relever le code de chaque balise sur le plan du site.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • • Environnement : stade, puis milieu ouvert. • Matériel : Un parcours jalonné par des rubans, des fanions de même couleur. Des balises discrètes installées sur des points caractéristiques. Des planchettes de gommettes à chaque balise. • Un plan par élève avec 6 à 10 balises positionnées. • Sécurité : Les chemins s'éloignant du parcours sont barrés. • Attention : les élèves partent pour un temps long toutes les 4 ou 5 minutes. • La présence d'un ou deux adultes sur le parcours renforce la sécurité.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de balises relevées.
Les variables possibles	<ul style="list-style-type: none"> • • Les élèves travaillent seuls ou à deux. • Longueur du parcours. • Nombre de balises. • Type de plan.

Course à la balise en étoile

Cycle 3

Savoir à maîtriser	<ul style="list-style-type: none"> • Anticiper un itinéraire. • Situer un point précis sur un plan.
Descriptif de la tâche	<ul style="list-style-type: none"> • But : se rendre à l'endroit indiqué sur le plan. • Consigne : relever le code de la balise, et retourner au point de départ du jeu.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • Environnement : milieu ouvert • Matériel : Une balise est positionnée par plan. Prévoir plus de plans que d'élèves. Positionner sur le terrain 15 à 20 balises. • Sécurité : Les chemins s'éloignant de l'espace utilisé sont barrés. • Attention : Noter avant le départ d'un élève, la balise sur laquelle il part.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Un nombre de balises relevées.
Les variables possibles	<ul style="list-style-type: none"> • • Les élèves travaillent seuls ou à deux. • Positionner 2 balises par plan. • Nombre de balises installées. • Type de plan.

Course au score en étoile

Cycle 3

Savoir à maîtriser	<ul style="list-style-type: none"> • Anticiper un itinéraire. • Situer un point précis sur un plan. • Se donner une stratégie.
Descriptif de la tâche	<ul style="list-style-type: none"> • But : Cumuler le plus grand nombre de points en 30 minutes. • Consigne : relever le code de la balise, et retourner au point de départ du jeu. • Chaque balise vaut un nombre de point, en fonction de sa difficulté.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • Environnement : milieu ouvert. • Matériel : Une balise est positionnée par plan. Prévoir plusieurs plans indiquant la même balise. Positionner sur le terrain 15 à 20 balises, plus ou moins facile à trouver. Attribuer une valeur à chaque balise. • Sécurité : Les chemins s'éloignant de l'espace utilisé sont barrés. • Attention : Noter avant le départ d'un élève, la balise sur laquelle il part.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Un nombre de points en 30 minutes.
Les variables possibles	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves travaillent seuls. • Les élèves travaillent à 2 avec 2 plans. • Positionner toutes les balises par plan. • Nombre de balises installées. • Type de plan.

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

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

Les cartes flottantes

Savoir à maîtriser	<ul style="list-style-type: none"> • Rejoindre un poste, après avoir mémoriser l'itinéraire sur une « carte mère ».
Descriptif de la tâche	<ul style="list-style-type: none"> • But : Faire le parcours de poste en poste. • Consigne : trouver le premier poste, à partir de la première carte. Au poste n°1, lisez la carte pour trouver le poste n°2. Etc. ... Vous avez 5 postes à trouver. • A chaque poste, poinçonner votre fiche de passage.
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • Environnement : milieu ouvert. • Matériel : cartes du site. • Sécurité : Les chemins s'éloignant de l'espace utilisé sont barrés. • Adultes en poste sur le parcours.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche de passage poinçonnée correctement.
Les variables possibles	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves travaillent seuls. • Les élèves travaillent à 2 avec 2 plans. • Positionner toutes les balises par plan. • Nombre de balises installées. • Type de plan.