

ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE 3

UNITÉ D'APPRENTISSAGE		ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE 3	
OBJECTIFS	ÉVALUATION		Démarche et situations d'apprentissage : propositions
	Situation de référence	Niveaux d'habileté	

<p>Compétences</p> <p>Utiliser ses savoirs et connaissances de manière efficace</p>	<p>BUT : Trouver les balises</p> <p>DISPOSITIF : espace limité (limites reconnues ou surveillées), le moins connu possible</p> <ul style="list-style-type: none"> • une vingtaine de balises posées comportant chacune un message • une base collective de départ et de retour connue • à la base, 15 plans numérotés • sur chaque plan, 3 balises localisées (1 plan = 1 parcours de 3 balises ; une même balise peut donc être dans des parcours différents) • un élève acteur associé à un élève observateur • l'enseignant possède la correction des 15 plans • la course dure 25 minutes (à la fin du temps, revenir aux 3 coups de sifflet) 	<p>Niveau 1 :regarde beaucoup son plan, marche (ne court que pour rentrer à la base), ou plus rare, court toujours sans jamais regarder son plan (PERFORMANCE TRÈS FAIBLE ET NE TROUVENT QU'UNE BALISE SUR 3 CHERCHÉES)</p> <p>Niveau 2 : s'arrête souvent pour regarder son plan, alterne donc course et marche (UNE PERFORMANCE FAIBLE ET NE TROUVENT QUE 1 BALISE SUR 2 CHERCHÉES)</p> <p>Niveau 3 : regarde de nouveau son plan aux abords de la balise, s'arrête donc à ces endroits (PERFORMANCE MOYENNE ET TROUVENT 2 BALISES SUR 3 CHERCHÉES)</p> <p>Niveau 4 : regarde son plan en cours de course, court régulièrement, sans se fatiguer (UNE PERFORMANCE BONNE ET TROUVENT 3 BALISES SUR 4 CHERCHÉES AU MOINS)</p>	<p>Pour entrer dans l'activité : des jeux de familiarisation, pour installer l'organisation pédagogique : les règles collectives, l'espace de travail, ses représentations :</p> <ul style="list-style-type: none"> • LE PETIT POUCKET (PARCOURS MÉMOIRE) • RETROUVER LES PHOTOS • LE MESSAGE ORAL (ET ÉCRIT) • LA COURSE AUX PHOTOS • LES ERREURS • LE PLAN (géographie)
<p>Savoirs</p> <p>S'INFORMER : se situer par rapport à des repères, pour orienter son plan et émettre un projet</p> <p>SE DE PLACER : anticiper, faire un projet de déplacer et l'affiner en cours d'action</p> <p>S'ENGAGER EN SÉCURITÉ : gérer ses efforts et valider ses hypothèses</p>	<p>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT : la course est individuelle : on ne prend qu'un plan à la fois pour aller relever les 3 messages</p> <ul style="list-style-type: none"> • on revient ensuite à la base pour en prendre un autre • l'observateur suit des yeux son coureur, à distance, en marchant, et en remplissant sa fiche d'observation • un point par message trouvé correct (correction en fin de séance) • on inverse les groupes acteurs-observateurs <p>CRITÈRE DE RÉUSSITE : Marquer le plus de point possible en 25 minutes</p>	<p>Niveau 2 : s'arrête souvent pour regarder son plan, alterne donc course et marche (UNE PERFORMANCE FAIBLE ET NE TROUVENT QUE 1 BALISE SUR 2 CHERCHÉES)</p> <p>Niveau 3 : regarde de nouveau son plan aux abords de la balise, s'arrête donc à ces endroits (PERFORMANCE MOYENNE ET TROUVENT 2 BALISES SUR 3 CHERCHÉES)</p> <p>Niveau 4 : regarde son plan en cours de course, court régulièrement, sans se fatiguer (UNE PERFORMANCE BONNE ET TROUVENT 3 BALISES SUR 4 CHERCHÉES AU MOINS)</p>	<p>Pour repérer , évaluer La situation de référence ci-contre</p> <p>Pour structurer les apprentissages : des situations d'apprentissage ciblées</p> <p><u>FICHE n°1 : se situer par rapport à des repères, pour orienter son plan et émettre un projet (N1=>N2)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • LA ROSE DES VENTS • DE LA PHOTO AU PLAN • LES GOMMETTES <p><u>FICHE n°2 : anticiper, faire un projet de déplacer et l'affiner en cours d'action (N2=>N3)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • LE CHEMIN TRACE - QUESTIONS RÉPONSES • LE POINT D'ATTAQUE - LE PARCOURS TCHÈQUE <p><u>FICHE n°3 : gérer ses efforts et valider ses hypothèses (N3=>N4)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • LE SCORE 20 • SITUATIONS DE COURSE EN DURÉE <p>Pour réinvestir et évaluer : La situation de référence ci-contre</p>

**E.P.S. : DES OUTILS POUR CONSTRUIRE ET MENER UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE
ACTIVITÉS D'ORIENTATION
AU CYCLE 3**

Nombre de séances conseillé : 10 consécutives

Compétences disciplinaires E.P.S.: Utiliser ses savoirs et connaissances de manière efficace dans la pratique des activités physiques et sportives.

Savoirs à construire :

S'INFORMER : se situer par rapport à des repères, pour orienter son plan et émettre un projet.

SE DEPLACER : anticiper, faire un projet de déplacement et l'affiner en cours d'action.

S'ENGAGER EN SÉCURITÉ : gérer ses efforts et valider ses hypothèses.

Compétences transversales :

ATTITUDES : comprendre et respecter à l'école et hors de l'école des règles de vie.

ESPACE-TEMPS : passer de l'espace vécu à l'espace pensé ; passer d'une échelle à une autre, d'une représentation à une autre.

TRAITEMENT DE L'INFORMATION : lire un plan, une carte, un schéma, un tableau.

Interdisciplinarité : GÉOGRAPHIE : lire la légende, repérer la direction d'un axe.

Déroulement de l'unité d'apprentissage : démarche			
PHASE D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ	ÉVALUATION : PHASE DE REPÉRAGE	PHASE DE STRUCTURATION DES APPRENTISSAGES	ÉVALUATION : PHASE DE RÉINVESTISSEMENT
<u>Pourquoi ?</u> Pour installer l'organisation pédagogique <u>Comment ?</u> Par des situations simples, ne nécessitant pas d'apprentissages " lourds "	<u>Pourquoi ?</u> Pour repérer les besoins des élèves <u>Comment ?</u> Par une situation de référence posant les problèmes de l'activité aux élèves	<u>Pourquoi ?</u> Pour apprendre de façon ciblée, sur des besoins identifiés <u>Comment ?</u> Par des situations d'apprentissage qui réduise la complexité de l'activité (tous les problèmes ne sont pas posés simultanément ; un seul problème nécessitant des apprentissages ciblés)	<u>Pourquoi ?</u> Pour réinvestir les apprentissages, les acquisitions et évaluer l'efficacité de l'action pédagogique <u>Comment ?</u> Par la même situation de référence
<u>Rôle de l'enseignant</u> Organiser la classe, insister sur les règles collectives, de sécurité <u>Activité des élèves</u> Découvrir l'activité et ses contraintes	<u>Rôle de l'enseignant</u> Mettre en place une situation qui permette de relever des résultats et d'observer des comportements <u>Activité des élèves</u> Se confronter aux problèmes de la situation et relever ses résultats	<u>Rôle de l'enseignant</u> Apporter un soutien, une aide, des conseils, et prendre le temps, afin que les apprentissages soient effectifs et durables ; simplifier et complexifier les situations pour les rendre accessibles <u>Activité des élèves</u> Apprendre en se confrontant aux contraintes des situations	<u>Rôle de l'enseignant</u> Permettre un relevé de résultats individuels et observer l'évolution des comportements <u>Activité des élèves</u> Se confronter aux problèmes de la situation et relever ses résultats

Conditions d'enseignement :

- un lieu de travail proche et connu (12 à 20 photos d'endroits caractéristiques et un plan)
- un autre lieu pour la situation de référence, moins connu, fermé (+ un plan)
- des balises (objets familiers : plots, balles, plaquettes de bois, ardoises) marquées d'un signe, dessin ... qu'il faut relever.

ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 3)

Phase d'entrée dans l'activité (familiarisation)

**Objectif : installer l'organisation pédagogique
(les limites de l'espace et les balises)**

Simplification	Situation 1 : LE PETIT POUCKET (PARCOURS MEMOIRE)	Complexification
<p>La classe fait le tour de l'espace Insister sur les endroits dangereux à éviter, les limites, les bâtiments et éléments caractéristiques de l'espace.</p>	BUT : retrouver les 10 messages	<p>Reporter sur son plan les 10 balises.</p>
	AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF :	
	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :	
	CRITÈRES DE RÉUSSITE : retrouver les 10 messages dans l'ordre.	

REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT (consignes, interventions) : cette situation est pertinente pour amener les règles suivantes : limites de l'espace et balises (ne pas les emporter ni les déplacer).

Objectif : installer l'organisation pédagogique (l'espace de travail)

Situation 2 : RETROUVER LES PHOTOS	
Simplification	Complexification
<p>Aller et revenir autant de fois que l'on veut en 10 minutes.</p>	<p>BUT : reconnaître les photos d'un circuit parcouru</p>
	<p>AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une dizaine de photos sont affichées et numérotées chronologiquement en fonction d'un parcours (avec des photos parasites) • une ardoise par équipe
	<p>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :</p> <p>Observer les photos affichées</p> <ul style="list-style-type: none"> • effectuer une première fois le parcours. • de retour à la base, observer les photos et inscrire les numéros des photos des endroits rencontrés. • effectuer une 2^{ème} fois le parcours pour valider (photos en main).
	<p>CRITÈRE DE RÉUSSITE :</p> <p>Les 9 photos sont reconnues (correction collective, photos en mains)</p>
<p>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT(consignes, interventions) : Cette situation est pertinente pour amener les élèves à prendre des repères précis en route, et installer la base de départ et de retour.</p>	

**Objectif : installer l'organisation pédagogique
(les balises, la base collective)**

Situation 3 : LE MESSAGE ORAL		
Simplification		Complexification
<p> limiter l'espace d'évolution.</p> <p> Agir dans un espace familier.</p>	<p>BUT : pour l'élève A, donner un message à B Pour l'élève B, retrouver la balise.</p> <p>AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF :</p> <ul style="list-style-type: none"> • équipes de 2 ou 3 élèves • une équipe A est associée à une équipe B • les équipes A ont une balise à déposer, reviennent passer un message oral aux équipes B 	<p>Accompagner le message oral d'un plan sur lequel la balise est localisée.</p> <p>Déposer la balise à des endroits qui ne sont pas visibles de la base.</p>
	<p>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • équipes A : déposer sans la cacher la balise et revenir. aux 3 coups de sifflet ; donner un message oral aux équipes B. • équipes B : retrouver et ramener la balise. • inverser les rôles. 	<p>LE MESSAGE ÉCRIT : le message est écrit sur l'ardoise (on peut limiter le nombre de mots autorisés : 20, 15, 10) ; on peut également engager ensuite une course en étoile à partir des ardoises.</p>
	<p>CRITÈRE DE RÉUSSITE :</p> <p>Le message permet à B de retrouver facilement la balise.</p>	
<p>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT (consignes, interventions) : C'est ici le moment d'insister sur la précision des informations, sur les endroits plus faciles à décrire (amener les élèves à utiliser le vocabulaire approprié : devant, derrière, sous, sur...), et sur le retour à une base collective.</p>		

**Objectif : installer l'organisation pédagogique
(les balises, la base, le signal de fin)**

Situation 4 : LA COURSE AUX PHOTOS	
<p>Simplification</p> <p>Les photos concernent des éléments très significatifs.</p>	<p>Complexification</p> <p>Les photos ne peuvent pas être emportées.</p> <p>Positionner sur son plan la balise trouvée.</p> <p>Les photos sont prises en plan large, selon des angles inhabituels.</p>
<p>BUT : trouver les balises à partir des photos</p>	
<p>AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 24 balises posées à partir de 24 photos (on peut les faire poser par les élèves : une équipe = 2 balises à poser) • 24 photos numérotées, avec une croix ou une pastille à l'endroit de la balise) • équipes de 2, avec une fiche de relevé • base collective fixe 	
<p>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • rester toujours par 2. • prendre une photo et partir chercher la balise, relever le message sur sa fiche et revenir prendre une autre photo. • la course dure 20 minutes, le retour à la base est immédiat au signal de fin (convenir d'un signal). 	
<p>CRITÈRE DE RÉUSSITE : Le nombre de points marqués en 20 minutes (un point par message correct).</p>	
<p>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT (consignes, interventions) : Cette situation permet d'amener les règles collectives concernant les balises et le signal de fin.</p>	

**Objectif : installer l'organisation pédagogique
(l'espace et sa représentation)
- travail qui devrait être fait au cycle 2 -**

Situation 5 : LES ERREURS		
<p>Simplification</p> <p> limiter l'espace et les erreurs.</p>	BUT : repérer des erreurs sur un plan	<p>Complexification</p> <p> limiter le temps accordé.</p> <p> Imposer un trajet à suivre.</p> <p>Reporter des objets sur un plan vierge (ou un plan incomplet).</p>
	AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF : Des objets sont dispersés dans l'espace et reportés sur un plan comportant quelques erreurs	
	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :	
	<ul style="list-style-type: none"> • un plan par équipe de 2 élèves. • trouver les erreurs et rectifier le plan. 	
	CRITÈRE DE RÉUSSITE : Le nombre d'erreurs trouvées	
<p>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT (consignes, interventions) : Les élèves utilisent le plan pour retrouver les objets, ou se déplacent et reportent ensuite ce qu'ils voient sur le plan (effectuer une correction collective).</p>		

**Objectif : installer l'organisation pédagogique
(l'espace et ses représentations)
Travail de géographie**

Situation 6 : LE PLAN	
<p>Simplification</p> <p>Les contours de l'espace sont donnés ainsi que quelques éléments caractéristiques.</p> <p>Les quelques éléments manquants sont à positionner et à coller.</p>	<p>Complexification</p> <p>Travailler sur un site moins connu.</p>
<p>BUT : représenter un plan de la cour</p>	
<p>AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF :</p> <ul style="list-style-type: none"> • différentes sources d'information sont à disposition : • plusieurs plans figuratifs de l'espace • plusieurs photos larges du même espace • une maquette, éventuellement 	
<p>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • par équipe de 2, à partir d'un plan figuratif (d'une photo et de la maquette si besoin), établir un plan. • utiliser pour cela la légende adoptée. 	
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : La pertinence des symboles et la position relative des éléments entre eux.</p>	

REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT (consignes, interventions) : Cette situation permet de construire et de s'appropriier le plan à partir du plan figuratif (connu) ; on passera avant par une phase de comparaison entre un plan figuratif et un plan non connus pour amener les notions de " vue de dessus " et la légende).

ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 3)
Phase de repérage, d'évaluation

Objectif : poser les problèmes de l'activité et repérer les besoins

	Simplification éventuelle	Situation de référence : Course aux points	Complexification éventuelle
BUT		Trouver les balises.	
AMÉNAGEMENT DISPOSITIF	<p>Une seule balise sur un plan, avec des valeurs différenciées en fonction de l'éloignement.</p> <p>Fonctionnement par équipes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • espace limité (limites reconnues ou surveillées), le moins connu possible • une vingtaine de balises posées comportant chacune un message • une base collective de départ et de retour connue à la base, 15 plans numérotés • sur chaque plan, 3 balises localisées (1 plan = 1 parcours de 3 balises ; une même balise peut donc être dans des parcours différents) • un élève acteur peut être associé à un élève observateur • l'enseignant possède la correction des 15 plans 	<p>Un plan général pour tous est affiché, et les balises sont données oralement ; l'élève doit les reporter sur son plan avant de partir.</p>
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT		<ul style="list-style-type: none"> • la course dure 25 minutes (à la fin du temps, revenir aux 3 coups de sifflet) • la course est individuelle : on ne prend qu'un plan à la fois pour aller relever les 3 messages • on revient ensuite à la base pour en prendre un autre • l'observateur suit des yeux son coureur, à distance, en marchant, et en remplissant sa fiche d'observation • un point par message trouvé correct (correction en fin de séance) • on inverse les groupes acteurs-observateurs. 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE		Marquer le plus de point possible en 25 minutes	

OUTILS POUR L'ÉLÈVE :

- acteur : une fiche de route pour relever les parcours – messages – points ainsi que les observation du binôme
- observateur : une fiche d'observation pour relever les arrêts, les marches et les consultations du plan

OUTILS POUR L'ENSEIGNANT :

- la correction des parcours (un parcours = 3 messages)
- une fiche d'observation pour " placer " les élèves dans des niveaux d'habileté

EXPLOITATION DES RÉSULTATS :

En classe, reporter ses points, ainsi que les observation

Formuler un projet : pour marquer 5 points de plus, il faudrait apprendre à ...

NIVEAUX D'HABILETÉ = CONDUITES OBSERVABLES :

Niveau 1 : Regarde beaucoup son plan, marche (ne court que pour rentrer à la base), ou plus rare, court toujours sans jamais regarder son plan

(CES ÉLÈVES ONT UNE PERFORMANCE TRÈS FAIBLE ET NE TROUVENT QU'UNE BALISE SUR 3 CHERCHÉES)

Niveau 2 : S'arrête souvent pour regarder son plan, alterne donc course et marche.

(CES ÉLÈVES ONT UNE PERFORMANCE FAIBLE ET NE TROUVENT QU'UNE BALISE SUR 2 CHERCHÉES)

Niveau 3 : Regarde de nouveau son plan aux abords de la balise, s'arrête donc à ces endroits.

(CES ÉLÈVES ONT UNE PERFORMANCE MOYENNE ET TROUVENT 2 BALISES SUR 3 CHERCHÉES)

Niveau 4 : Regarde son plan en cours de course, court régulièrement, sans se fatiguer.

(CES ÉLÈVES ONT UNE PERFORMANCE BONNE ET TROUVENT 3 BALISES SUR 4 CHERCHÉES AU MOINS)

ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 3)

Phase de structuration des apprentissages

SAVOIRS A CONSTRUIRE : Se situer par rapport à des repères (SA1), pour orienter son plan et émettre un projet (SA2)

Pour passer du niveau 1 (regarde beaucoup son plan, marche (ne court que pour rentrer à la base), ou plus rare, court toujours sans jamais regarder son plan) **au niveau 2** (s'arrête souvent pour regarder son plan, alterne donc course et marche)

=> **apprendre à se situer par rapport à des repères, pour orienter son plan et émettre un projet.**

FICHE N°1	Simplification	Situation d'apprentissage 1 : La rose des vents	Complexification
BUT		Trouver la balise correspondant à la photo.	
AMÉNAGEMENT	A chaque endroit, il n'y a que 2 balises (2 plots), dont une seule correspond à la photo.	<ul style="list-style-type: none"> • quelques endroits caractéristiques sont photographiés sous 2 ou 3 angles différents • à l'endroit où a été prise la photo, il y a une balise (un plot...). 	Trouver la balise correspondante, et indiquer ce qu'il y a derrière (ou à droite, ou à gauche).
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT		<ul style="list-style-type: none"> • par équipe de 2 ou seul, l'élève prend une photo numérotée, et doit trouver la bonne balise. • il revient pour valider, et prend une autre photo... 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE		Trouver 5 balises.	
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Pour réaliser l'orientation d'un document, l'élève aligne au moins 2 points : l'endroit qui est devant et l'endroit où il est		

FICHE N°2	Simplification	Situation d'apprentissage 2 : Les gommettes	Complexification
BUT	Pour trouver l'endroit, une photo accompagne le plan ; ou encore, placer sur le plan un lieu photographié.	Déposer le plan orienté.	Ne plus laisser le plan orienté, mais relever une balise (plot) indiquée sur le plan par la gommette et une flèche donnant une direction.
AMÉNAGEMENT	placer sur le plan un lieu photographié. (DE LA PHOTO AU PLAN)	<ul style="list-style-type: none"> • des plans de l'espace, comportant chacun une gommette ou une croix. • par équipe ou seul, un plan à la fois. 	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT		<ul style="list-style-type: none"> • prendre un plan • se rendre à l'endroit indiqué par la gommette • poser le plan à cet endroit, sous un plot, et orienter le plan • revenir pour prendre un autre plan... 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE		Correction collective : le plan est bien orienté si, en le regardant de face, les points de repère que je vois devant et derrière moi, sont bien représentés dans les mêmes directions par rapport à la gommette sur le plan.	
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Pour orienter un document, l'élève aligne 2 à 3 points caractéristiques : les endroits qui sont devant et/ou derrière et l'endroit où il est : il aligne ces points sur le terrain (vue) et sur le document.		

ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 3)
Phase de structuration des apprentissages

**SAVOIR A CONSTRUIRE : Anticiper, faire un projet de déplacement (SA3)
 et l'affiner en cours d'action (SA4)**

Pour passer du niveau 2 (s'arrête souvent pour regarder son plan, alterne donc course et marche) au niveau 3 (regarde de nouveau son plan aux abords de la balise, s'arrête donc à ces endroits)

=> apprendre à anticiper, faire un projet de déplacement et l'affiner en cours d'action.

FICHE N°3	Simplification	Situation d'apprentissage 3 : Questions Réponses	Complexification
BUT	En posant 4 balises, tracer son chemin sur le plan ; puis échanger avec une autre équipe (LE CHEMIN TRACE)	Répondre aux questions, puis faire un parcours de 4 balises.	A partir de 4 ou 5 balises, tracer le chemin le plus rapide pour les trouver : au moins 2 équipes s'affrontent ensuite sur un même parcours pour confronter les projets de trajets.
AMÉNAGEMENT		<ul style="list-style-type: none"> par équipe de 2 chaque équipe a un plan avec 4 balises localisées, accompagné de 5 questions 	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT		<ul style="list-style-type: none"> en classe, répondre aux questions. puis, sur le terrain, trouver les 4 balises, et valider ses réponses aux questions. échanger avec une autre équipe les plans et les réponses. 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE		Les 4 balises sont correctes, ainsi que les 5 réponses.	
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Les questions amènent l'élève à anticiper son trajet : par exemple : comment aller du départ à la balise 1 ? où est positionnée la balise 2 ? pour aller de la 2 à la 3, quel est le chemin le plus sûr ? L'idéal serait de disposer ici d'un QCM		

FICHE N°4	Simplification	Situation d'apprentissage 4 : Le point d'attaque	Complexification
BUT	Tracer le chemin pour rejoindre les balises et revenir sur l'itinéraire collectif.	Choisir les 4 points où on va quitter le parcours.	La situation centrale ayant été vécue, anticiper un trajet plus efficace (sans prendre en compte l'itinéraire obligatoire précédent) (LE PARCOURS TCHÈQUE)
AMÉNAGEMENT		<ul style="list-style-type: none"> • un plan par équipe de 2 • sur le plan, un itinéraire (parcours) est tracé, identique et obligatoire pour tous • chaque équipe a 4 balises à trouver : elles sont reportées sur le plan, et sont différentes selon les équipes 	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT		<ul style="list-style-type: none"> • en classe, indiquer sur le plan les endroits où on va quitter l'itinéraire obligatoire pour aller chercher les balises • sur le terrain, réaliser le projet 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE		Trouver les 4 balises	
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Ces situations mettent l'élève en anticipation sur document (les phases de projet –en classe ou ailleurs- doivent être respectées) puis en validation (du document au terrain).		

ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 3)

Phase de structuration des apprentissages

SAVOIR A CONSTRUIRE : valider ses hypothèses (SA5) et gérer ses efforts (SA6)

Pour passer du niveau 3 (regarde de nouveau son plan aux abords de la balise, s'arrête donc à ces endroits) **au niveau 4** (regarde son plan en cours de course, court régulièrement, sans se fatiguer)

>> **apprendre à gérer ses efforts et valider ses hypothèses.**

FICHE N°5	Simplification	Situation d'apprentissage 5 : Le Score 20	Complexification
BUT	Par équipes de 2, une balise chacun au choix, retour ensemble à la base (marquer au moins 20 points dans la séance)	Trouver les balises et marquer 20 points.	Anticiper un parcours (reporter sur son plan les balises choisies) qui permet de marquer 20 points le plus vite possible : balises et nombres de balises au choix.
AMÉNAGEMENT		<ul style="list-style-type: none"> à la base, un plan par balise ou un plan général une balise peut valoir 3, 2 ou 1 points en fonction de son niveau de difficulté. 	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT		<ul style="list-style-type: none"> on ne relève que 3 balises à la fois. si on fonctionne par équipe de 2, les 2 élèves doivent toujours rester ensemble. partir chercher les 3 balises, et revenir en prendre 3 autres... 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE		Marquer 20 points le plus vite possible.	
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Ces situations amènent l'élève à faire un projet de déplacement en fonction de ses possibilités sur des itinéraires longs (la gestion des efforts en course intervient particulièrement).		

FICHE N°6	Simplification	Situation d'apprentissage 5 : Course en durée	Complexification
BUT	Même situation seul.	Passer ensemble, en courant, dans les portes	Une zone de repos est installée sur le parcours : un équipier à la fois peut s'y reposer (améliorer le score effectué dans la situation centrale). Puis allonger les durées de course (jusqu'à 30 minutes).
AMÉNAGEMENT		<ul style="list-style-type: none"> • équipes de niveaux (2 à 4 élèves) • un parcours de course comportant 5 portes (plots) • une équipe de coureurs pour une équipe d'observateurs 	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT		<ul style="list-style-type: none"> • la course dure 10 minutes. • l'équipe marque un point quand elle passe groupée dans une porte. • les observateurs comptent le nombre de points marqués en 10 minutes. 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE		Marquer au moins le même nombre de points la deuxième fois (2 séries de 10 minutes).	
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Des situations de régularité d'allure peuvent également être proposées : repères réguliers placés sur le parcours, et coups de sifflet donnés régulièrement (au coup de sifflet, se trouver au repère) ; différencier les groupes de travail en donnant les coups de sifflet plus ou moins espacés (exemple : toutes les 20 secondes, 30 secondes ou 40 secondes)		

ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 3)

Phase d'évaluation, de réinvestissement

Objectif : Réinvestir les apprentissages et évaluer les progrès

FICHE N °6	Simplification éventuelle	Situation de référence	Complexification éventuelle
BUT		Trouver les balises	
AMÉNAGEMENT DISPOSITIF	<p>Une seule balise sur un plan, avec des valeurs différenciées en fonction de l'éloignement.</p> <p>Fonctionnement par équipes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • espace limité (limites reconnues ou surveillées), le moins connu possible. • une vingtaine de balises posées comportant chacune un message. • une base collective de départ et de retour connue à la base, 15 plans numérotés. • sur chaque plan, 3 balises localisées (1 plan = 1 parcours de 3 balises ; une même balise peut donc être dans des parcours différents). • un élève acteur associé à un élève observateur. • l'enseignant possède la correction des 15 plans. 	<p>Un plan général pour tous est affiché, et les balises sont données oralement ; l'élève doit les reporter sur son plan avant de partir.</p>
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • la course dure 25 minutes (à la fin du temps, revenir aux 3 coups de sifflet). • la course est individuelle : on ne prend qu'un plan à la fois pour aller relever les 3 messages. • on revient ensuite à la base pour en prendre un autre. • l'observateur suit des yeux son coureur, à distance, en marchant, et en remplissant sa fiche d'observation. • un point par message trouvé correct (correction en fin de séance (on inverse les groupes acteurs-observateurs). 		
CRITÈRE DE RÉUSSITE		Marquer le plus de point possible en 25 minutes	

OUTILS POUR L'ÉLÈVE :

- acteur : une fiche de route pour relever les parcours – messages – points ainsi que les observation du binôme
- observateur : une fiche d'observation pour relever les arrêts, les marches et les consultations du plan

OUTILS POUR L'ENSEIGNANT :

- la correction des parcours (un parcours = 3 messages)
- une fiche d'observation pour " placer " les élèves dans des niveaux d'habileté

EXPLOITATION DES RÉSULTATS :

En classe, reporter ses points, ainsi que les observations. Constaté les progrès

NIVEAUX D'HABILETÉ = CONDUITES OBSERVABLES :

Niveau 1 : regarde beaucoup son plan, marche (ne court que pour rentrer à la base), ou plus rare, court toujours sans jamais regarder son plan (PERFORMANCE TRÈS FAIBLE ET UNE BALISE SUR 3 CHERCHÉES)	Niveau 2 : s'arrête souvent pour regarder son plan, alterne donc course et marche (PERFORMANCE FAIBLE ET 1 BALISE SUR 2 CHERCHÉES)	Niveau 3 : regarde de nouveau son plan aux abords de la balise, s'arrête donc à ces endroits (PERFORMANCE MOYENNE ET 2 BALISES SUR 3 CHERCHÉES)	Niveau 4 : regarde son plan en cours de course, court régulièrement, sans se fatiguer (PERFORMANCE BONNE ET 3 BALISES SUR 4 CHERCHÉES AU MOINS)
--	--	---	--