



## ACTIVITE DE PLEINE NATURE

### LE PARCOURS D'ORIENTATION

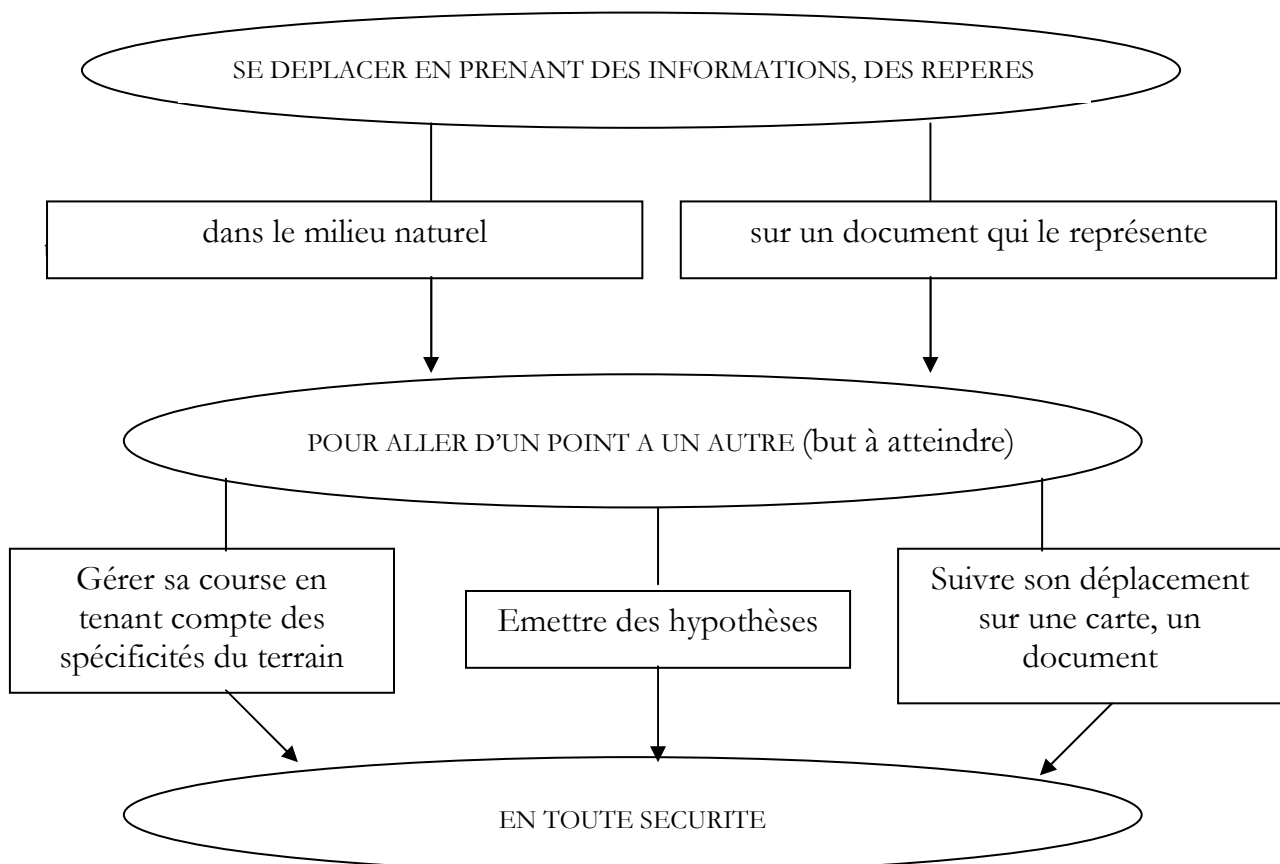
#### CYCLE 2

#### 1. Définition de l'activité : un peu de théorie !

Il s'agit d'une activité de déplacement, dans un milieu particulier, variable, incertain, la nature.

L'enfant, en relevant des indices, des informations dans le milieu et, le plus souvent, sur un document qui le représente (code, carte, plan ...) devra :

- construire un itinéraire d'un point de départ vers un but à atteindre ;
- mettre en œuvre une motricité efficace (efficace et économique) qui lui permettra, seul ou en groupe, de maîtriser le risque et d'agir en sécurité.



AU CYCLE 2, L'ENFANT DOIT ETRE CAPABLE DE ...

SAVOIR S'INFORMER	SAVOIR PILOTER UN DOCUMENT	SAVOIR GERER SA MOTRICITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• construire des projets de déplacements par une lecture efficace du document</li> <li>• s'approprier une première symbolisation codifiée du réel</li> </ul> <p>« Après la maison je vais rencontrer un chemin à droite ... »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• savoir se situer à partir d'éléments caractéristiques repérés sur le terrain</li> <li>• suivre son déplacement sur le document à partir de sa lecture</li> </ul> <p>« je lis ... je vois » ou « je vois ... je lis »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• adapter son allure de déplacement en fonction du terrain</li> <li>• prendre compte des risques encourus : se perdre, chuter ...</li> <li>• adopter des règles simples de respect du milieu naturel et humain</li> </ul>

## 2. Organisation de la rencontre C.O. au cycle 2

### Objectif

L'enfant devra être capable

- de s'orienter en fonction de repères ;
- de gérer son effort et d'ajuster le déplacement entre le repère et l'objectif de recherche ;
- de travailler en équipe.

### Déroulement d'un « parcours d'orientation »

Voir document joint « Parcours d'orientation C2 Stg 7.doc »

### Organisation

Par classe, prévoir des **équipes de 3 élèves**. Chaque équipe recevra au départ une fiche de contrôle ainsi que le plan simplifié de la cour de l'école qui délimite l'espace de la course d'orientation ainsi que des photos.

Les adultes circuleront dans cet espace pour aider éventuellement des équipes en difficulté et assurer la sécurité.

***Remarque : les équipes ne doivent pas se séparer et donc toujours partir et arriver ensemble !***

### 3. Proposition de progression

#### **Séance 1**

Chaque binôme A et B place 2 objets dans un espace délimité par le maître.

Après un échange d'indications uniquement orales, A doit rechercher les objets placés par B et inversement.

Consignes : - « Allez placer les objets dans des endroits précis (banc, arbuste, poteau ...). »  
- « Donnez des indications orales, sans faire de gestes. »  
- « Retrouvez les objets le plus rapidement possible. »

Critères de réussite : chaque binôme rapporte 4 objets.

#### **Séance 2**

Chaque binôme choisit parmi des photos proposées un endroit où placer la balise. Après échange des photos, les élèves A partent à la recherche des balises placées par les élèves B et inversement.

Consignes : - « Allez placer les balises dans les différents endroits indiqués par les photos. »  
- « En s'aidant de la photo, retrouvez les balises le plus rapidement possible. »

Critères de réussite : trouvez 3 balises.

#### **Séance 3**

Collectivement, réalisé le plan de la cour ou du terrain.

#### **Séance 4**

Chaque binôme possède le plan de la cour ou du terrain sur lequel l'enseignant aura mentionné les différents emplacements des balises. Chaque balise comporte un code (chiffre, lettre, message codé ou symbole). Au départ, chaque binôme reçoit une photo montrant un emplacement qui permettra de trouver la balise.

Consignes : - « Trouvez la balise et inscrivez le code qu'elle comporte au dos de votre photo. »

Critères de réussite : trouver le plus de balises possible.

#### **Séance 5**

Chaque binôme reçoit plusieurs photos numérotées indiquant des balises.

Consignes : - « Cherchez les balises grâce aux photos numérotées et inscrivez le code des balises trouvées sur la carte de contrôle. »

FICHE DE CONTROLE :										
Balise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Code ou poinçon										

Critères de réussite : chaque binôme rapporte 4 objets.

#### **Séance 6**

Chaque binôme reçoit un plan de la cour et une balise numérotée à placer. Puis, chaque binôme va à la recherche de 2 puis 3 balises en choisissant le chemin le plus court.

Consignes : - « Allez placer la balise en respectant le plan. »  
- « Retrouvez 2 puis 3 balises en choisissant le parcours le plus court possible. »

Critères de réussite : le parcours est effectué le plus rapidement possible. Les balises sont retrouvées.

#### **Remarques**

① il est possible de remplacer les balises par des boîtes opaques renfermant divers éléments naturels → *ex* : la boîte n°7 sent les champignons.

② il est possible de remplacer la carte par un message secret, constitué par la succession des repères à rencontrer sur un trajet défini, qui permettra au binôme de découvrir un trésor caché (balise).