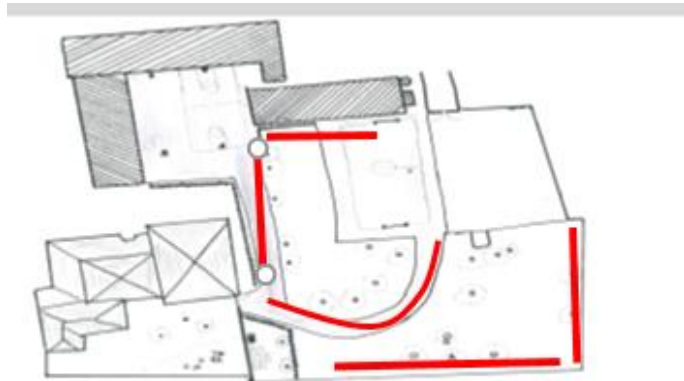


ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS VARIES



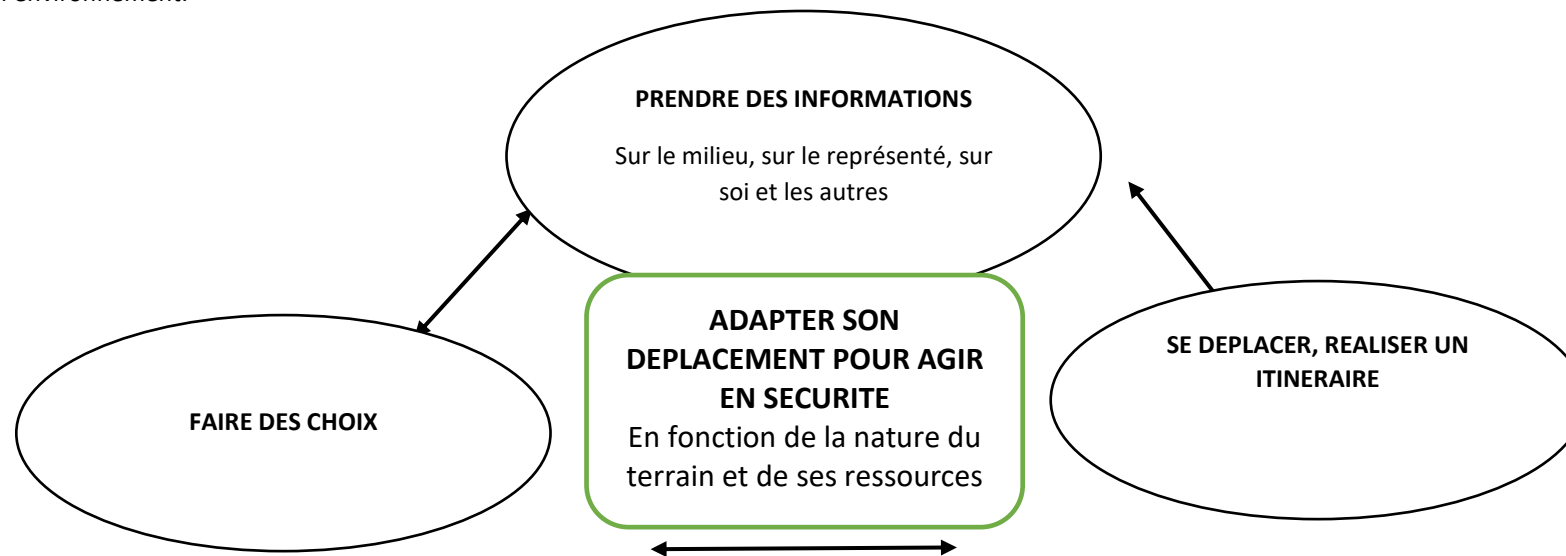
ACTIVITES D'ORIENTATION



CYCLE 2 ET CYCLE 3

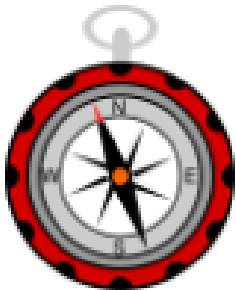
ENJEUX EDUCATIFS DANS LES ACTIVITES D'ORIENTATION

- Favoriser la structuration de l'espace, apprendre à se représenter un espace sans y agir, apprendre à agir à partir d'un espace représenté.
- Apprendre à s'orienter et à se déplacer en sécurité dans milieu naturel ou aménagé, en ajustant ses déplacements et son attitude à ses ressources et aux contraintes du milieu ;
- Apprendre à faire un choix d'itinéraire en prenant un risque calculé pour réussir, en mettant en concordance l'observation du milieu et un représenté (photo, schéma, plan, carte), en utilisant ou non une boussole (cycle 3) ;
- Apprendre à agir ensemble de façon solidaire pour élaborer et suivre un projet collectif de déplacement ;
- Respecter l'environnement.



Pour ne pas se perdre, pour atteindre le poste, en marchant ou en courant, en respectant les règles de sécurité et l'environnement

LA MAITRISE DU DEPLACEMENT ET DE L'ORIENTATION SONT A PRIVILEGIER PAR RAPPORT A LA VITESSE



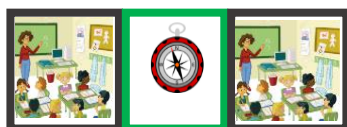
Quelle démarche pour mieux enseigner les activités d'orientation ?

Donner du temps d'apprentissage aux élèves



Des modules longs (10 à 12 séances) et phasés (**découverte** : découvrir, s'exercer, comprendre et s'appropriier les règles de sécurité et de fonctionnement ; **référence** : situer ses acquis ; **structuration** : développer de nouveaux savoir-faire, connaissances et attitudes ; **bilan** : mesurer ses nouveaux acquis et les progrès réalisés)

Permettre aux élèves d'appréhender plus complètement ce qu'ils vont apprendre et ce qu'ils ont appris et permettre une prise de recul par rapport à ce qui a été réalisé. (Verbalisation et traces)



3 temps de séance : un avant (en classe), un pendant et un après (en classe) qui doivent permettre une réelle verbalisation en lien avec les apprentissages

Répondre à l'hétérogénéité des ressources des élèves



Des contenus d'enseignement progressifs et différenciés

Transmettre des contenus d'enseignement qui ne doivent pas se limiter aux seuls contenus moteurs.



Des **savoir-faire**, des **connaissances** à enseigner et des **attitudes** à développer



Structurer la communication enseignants - élèves

La tâche avec un **but** très clair, un **dispositif matériel** et des consignes générales, des **manières de faire** pour atteindre le **critère de réussite**

Proposer une évaluation réellement au service des apprentissages



Une utilisation importante du **critère de réussite** en lien avec la mesure des progrès

CE QU'IL Y A A APPRENDRE DANS L'ACTIVITE ORIENTATION - CYCLE 2 ET CYCLE 3

DES APPRENTISSAGES SPECIFIQUES CONTRIBUANT A LA CONSTRUCTION DES COMPETENCES GENERALES

<p>Compétence générale 1</p> <p><i>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</i></p>	<p>S'ORIENTER</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir prendre des repères : observer le milieu pour extraire des informations utiles qui permettent de se situer et de se déplacer en sécurité ; construire un codage de ces éléments ; - Etablir le lien entre réel et représenté, dans des aller-retour constants entre le réel et le support : décoder des éléments simples du réel qui permette de se situer et de se déplacer en prenant appui sur un support. <p>PLANIFIER ET SUIVRE UN ITINERAIRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les éléments remarquables et les grandes lignes pour organiser le déplacement (chemins clôtures, bâtiments) sur le représenté ; - Faire concorder les éléments sur la carte et les éléments observés sur le terrain : orienter le support pour orienter son déplacement ; - Identifier, tracer son déplacement sur la carte; - Se déplacer sur les lignes directrices simples et vérifier son déplacement à l'aide des points d'appui ; - Se réorienter en cas d'erreur de déplacement. <p>CHOISIR UN ITINERAIRE ADAPTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir et réaliser collectivement, parmi différents itinéraires proposés, un itinéraire adapté (par essai erreur et étayage de l'enseignant et /ou auto correction) cycles 2 ; - Choisir, planifier et réaliser collectivement un itinéraire adapté en adéquation avec son niveau de ressources et de compétences, cycle 3. <p>UTILISER UN VOCABULAIRE PRECIS ET SPECIFIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire les itinéraires, les points caractéristiques ; - Situer et nommer les éléments du paysage les uns par rapport aux autres (lexique topologique) ; - Lire et comprendre un représenté : observer, s'appropriier les symboles, la légende.
<p>Compétence générale 2</p> <p><i>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.</i></p>	<p>CONSTRUIRE UNE ROUTINE METHODOLOGIQUE ORGANISATIONNELLE ET SECURITAIRE : observer – planifier – réaliser – corriger</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Avant le départ prendre le temps pour</u> : <ul style="list-style-type: none"> ○ Observer et planifier, comprendre : identifier sa position et le 1° point à atteindre pour établir la direction à prendre, tracer le parcours à effectuer, entourer les éléments caractéristiques, les points d'appui, les éléments caractéristiques, verbaliser l'itinéraire, la direction à prendre, les symboles, son projet d'itinéraire..... ; ○ Remplir le tableau de suivi : heure de départ et d'arrivée et le parcours choisi, prévenir l'enseignant de son départ ; ○ Vérifier collectivement son matériel. - <u>Pendant</u> : <ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter les lignes d'arrêt et le temps- limite de retour, savoir revenir sur ses pas, savoir renoncer et revenir au départ ; ○ Rester avec ses partenaires tout au long du parcours et remplir son rôle ; ○ Apprendre progressivement une technique pour suivre son déplacement (orientation du support et suivi); ○ Respecter les règles concernant l'environnement : ne pas dégrader le lieu de pratique, (en coupant), respecter les zones interdites.

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Après</u> : <ul style="list-style-type: none"> ○ Signaler son retour, vérifier son parcours (code poinçon) ; ○ Comprendre et analyser ses erreurs : en zone d'auto- correction, se poser ou répondre aux questions inductives de l'enseignant : verbaliser la concordance réalité /plan, les éléments autour du poste..... ; ○ Réessayer un même parcours, réaliser un parcours plus facile ou plus difficile. <p>APPRENDRE A UTILISER DIFFERENTS OUTILS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Plan, carte, boussole, outils numériques...; ○ Les distances et la notion d'échelle (cycle 3).
<p>Compétence générale 3</p> <p><i>Respecter, partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.</i></p>	<p>RESPECTER, COMPRENDRE, FAIRE RESPECTER LES REGLES DE SECURITE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les lignes d'arrêt et le temps- limite de retour - Respecter les règles concernant l'environnement - Rester avec ses partenaires <p>APPRENDRE A AGIR ENSEMBLE DE FAÇON SOLIDAIRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre des décisions individuelles dans un groupe ; - Choisir ensemble un parcours adapté ; - Assumer des rôles différents dans un groupe de 3 : <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Un guide</u> qui tient la carte, ○ <u>Un suiveur-régulateur</u> responsable du protocole avant –après, ○ <u>Un responsable du temps et de la fiche de route.</u> <p><i>Chaque élève est amené à tenir ses rôles mais chacun doit s'engager dans une réflexion personnelle à la recherche du point à atteindre pour intervenir en cas de doute sur le trajet emprunté ;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rester en semble sur tout le trajet, - Appliquer la procédure en cas d'incident, ne jamais laisser seul un élève en difficulté.
<p>Compétence générale 4</p> <p><i>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre et appliquer les principes d'une bonne alimentation et hydratation, avoir un matériel adéquat ; - Apprendre à évaluer les éléments potentiellement dangereux ; - Respecter les règles de sécurité, assurer sa sécurité et celles des autres ; - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger et pouvoir revenir à la base d'orientation ; - Contrôler son engagement en gérant ses émotions et le stress pour conduire un déplacement sans appréhension, prendre le temps de réfléchir avant de s'engager.
<p>Compétence générale 5</p> <p><i>S'approprier une culture physique sportive et artistique.</i></p>	<p>Comprendre que l'activité pratiquée est une forme de la culture humaine :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir parler du milieu dans lequel on évolue avec un vocabulaire précis ; - Expliquer les exigences spécifiques à ce milieu ; - S'informer sur les différentes formes de pratique. <p>Comprendre et respecter l'environnement.</p>

LES ATTENDUS EN FIN DE CYCLE

CYCLE 2	CYCLE 3
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un parcours, dans un espace aménagé et sécurisé, en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel, <ul style="list-style-type: none"> o Choisir des postes parmi plusieurs possibles proposés par l'enseignant en anticipant le déplacement et en orientant le plan, o En s'organisant collectivement. - Respecter les règles de sécurité et appliquer collectivement les routines de sécurité et de fonctionnement avant, pendant et après. - Elaborer et décoder un schéma un plan, d'un parcours simple. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un parcours, dans un espace aménagé et sécurisé, en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel, dans un milieu plus ou moins connu <ul style="list-style-type: none"> o Choisir, planifier et réaliser un itinéraire adapté, en anticipant le déplacement, o En s'organisant collectivement. - Respecter les règles de sécurité et s'appropriier les routines de sécurité et de fonctionnement avant pendant et après en s'organisant collectivement. - Elaborer un plan d'un parcours simple et décoder une carte.

PRINCIPES DE SECURITE ET DE FONCTIONNEMENT EN ACTIVITE D'ORIENTATION

CADRE REGLEMENTAIRE

ENSEIGNEMENT DANS L'ENCEINTE DE L'ECOLE

L'enseignant seul avec sa classe. Aucune autorisation n'est nécessaire ni encadrement supplémentaire.

ENSEIGNEMENT EN DEHORS DE L'ECOLE

La séance n'excède pas trois heures et reste dans les horaires scolaires. C'EST UNE SORTIE DANS LE TEMPS SCOLAIRE. Le directeur autorise la sortie.

Conditions règlementaires :

- Taux d'encadrement

Cette sortie peut être considérée comme une sortie scolaire de proximité. Bien que l'enseignant puisse encadrer seul ces sorties de proximité, **il est préférable de prendre comme cadre règlementaire de référence celui des sorties scolaires occasionnelles, où deux adultes sont présents de façon systématique** (voir ci-dessous).

- Qualification des encadrants

Dès lors que l'enseignant ne confie aucune tâche d'enseignement aux adultes présents et que la classe fonctionne en un seul groupe, sous sa responsabilité, il n'y a pas nécessité que les adultes bénévoles accompagnateurs soient agréés.

Lorsque la classe est divisée en groupes, et/ ou qu'une tâche d'encadrement est donnée à un adulte, il faut que les personnes accompagnant la sortie, qu'elles soient bénévoles ou rémunérées, soient obligatoirement agréées par les services de l'éducation nationale conformément aux articles D 312-1-1 à 312-1-3 du code de l'éducation.

Conditions requises

Les personnes bénévoles devront avoir obligatoirement préparé la sortie, avec l'équipe pédagogique. Leur rôle doit leur être signifié clairement par l'enseignant.

SI LA SORTIE DEPASSE LE TEMPS SCOLAIRE (exemple sortie à la journée)

Conditions règlementaires

- Taux d'encadrement

Dès lors que les horaires dépassent le temps scolaire (exemple orientation + pique-nique), le taux d'encadrement de vie scolaire est à respecter impérativement.

Taux d'encadrement correspondant à celui de la vie collective lors des sorties scolaires occasionnelles	
École maternelle, classe maternelle ou classe élémentaire avec section infantine	École élémentaire :
2 adultes au moins dont l'enseignant de la classe, quel que soit l'effectif de la classe;	2 adultes au moins dont l'enseignant de la classe, quel que soit l'effectif de la classe,
Au-delà de 16 élèves, 1 adulte supplémentaire pour 8 élèves.	Au-delà de 30 élèves, 1 adulte supplémentaire par tranche de 15 élèves.

Les personnes accompagnant la sortie, qu'elles soient bénévoles ou rémunérées, doivent être obligatoirement agréées par les services de l'éducation nationale, conformément aux articles D 312-1-1 à 312-1-3 du code de l'éducation si elles ont un rôle pédagogique ou si elles sont en charge d'un groupe ou si les conditions le requièrent (milieu ouvert, milieu présentant des dangers potentiels)

CE QUE DOIT FAIRE L'ENSEIGNANT AVANT

- **Se renseigner** auprès des organismes compétents concernant l'utilisation du site ; prévenir les responsables de votre venue, informer les gardiens des parcs également.
- **Informé du projet** le directeur et recueillir son autorisation de sortie,
- **Connaître et identifier**
 - o Les n° d'urgence, les n° utiles, un numéro de téléphone connu de tous les adultes, correspondant au téléphone détenu par l'enseignant,
 - o Les rôles des accompagnateurs,
 - o Une procédure à suivre en cas d'accident et faire en sorte que chaque élève puisse être identifié facilement et pris en charge rapidement. Le groupe d'élèves ne se sépare pas. Tout en conservant la vision de ses 2 camarades (l'élève blessé et l'autre membre du trio), le 3^e élève peut essayer d'attirer l'attention d'un autre groupe ou de personnes susceptibles d'appeler le n° de téléphone de l'enseignant. **Aucun élève du trio ne rentre seul vers la base d'orientation pour donner l'alerte.**
 - o Un dispositif pour l'élève égaré. L'élève qui s'égaré doit être sensibilisé sur un point important. Il ne doit pas se lancer dans un déplacement aléatoire, effectué sans repère réel, basé sur des impressions. Il doit rester calme et conserver en tête les lignes d'arrêt. Il faut sensibiliser les élèves sur le fait que la balise ou le point remarquable recherché n'est pas loin. L'élève peut donc tenter de revenir sur ses pas, à la balise précédente si cela est possible, pour se repérer ou revenir vers un point remarquable qu'il reconnaît afin de se réorienter. Il peut également attirer l'attention d'un groupe d'élèves de sa classe passant à proximité et revenir avec eux à la base d'orientation.
- **Disposer de moyens de communication et d'une trousse de secours**
- **Prévoir un temps JUSTE AVANT LA SORTIE** pour reconnaître le parcours : les chemins peuvent être entravés, dégradés ou modifiés et vérifier les conditions météo.

AVANT LE MODULE

Repérer sur le terrain

- Les éléments organisateurs dans le paysage afin qu'ils deviennent des références pour les élèves et les points caractéristiques,
- Choisir une base d'orientation très facilement repérable par les élèves, plutôt en hauteur ou dans un lieu connu où on pourra installer une ou plusieurs tables,
- Expérimenter, faire en marchant les différents parcours pour fixer le temps de recherche maximum accordé = temps limite.

Apprécier les facteurs de risque

- L'espace de pratique en se servant d'éléments connus, voire infranchissables, ou qui nécessitent obligatoirement la présence d'adultes accompagnateurs,
- Les éléments potentiellement dangereux.

Préparer

- **Des supports** (plans, des schémas, des photos), en nombre suffisant et présentant des niveaux de difficulté différents avec des postes à trouver (ou des objets), des définitions de poste et des poinçons ou tampons ou dessin (code à chaque poste) suivant la nature du travail et du cycle,
- **Une ou deux fiches d'auto correction** avec les postes, la définition et le poinçon correspondant,
- **Un tableau récapitulatif général** qui reste à la table d'orientation permettant de savoir où sont les groupes et l'heure de départ et d'arrivée,
- **Une fiche individuelle par groupe** : qui fait quoi et où, quel poste recherché, le code ramené et sa validation ou non,

- **Un support plastifié agrandi incluant tous les postes** que l'on orientera et collera sur la table de la base d'orientation servant ainsi de référence aux élèves,
- **Un signal de fin d'activité** retour obligatoire (exemple corne brume sifflet),
- **Des stylos,**
- **Des boussoles** (cycle 3) une par groupe,
- **La constitution des groupes** (noté sur une fiche gardée par l'enseignant) et des dossards de couleur différente pour chaque groupe.

EN AMONT DE CHAQUE SEANCE EN CLASSE, PRESENTER AUX ELEVES

- Les modalités de pratiques et ce que l'on va apprendre ;
- Le rappel :
 - o des règles de sécurité,
 - o du signal d'arrêt d'activité,
 - o de ce qu'il y a à faire avant, pendant et après (routine sécuritaires et fonctionnelles).

CE QUE DOIT FAIRE L'ENSEIGNANT PENDANT L'ACTIVITE

L'enseignant **reste à la base d'orientation**, joignable et disponible pour :

- Prendre des décisions,
- Réguler les arrivées et les départs,
- Veiller à ce que les élèves respectent le protocole ou routine de sécurité : l'enseignant connaît l'heure de départ de chaque groupe et le parcours sur lequel il évolue,
- Corriger ou faire autocorriger le parcours,
- Réguler et distribuer d'autres parcours,
- Répartir les adultes judicieusement en fonction des départs et des arrivées, des zones favorables à la surveillance, des limites,
- S'assurer que les enfants ont bien compris le signal de la fin de situation (coups de sifflets) et sachent où revenir.

Prendre le temps pour donner des consignes claires et précises.

Au départ de chaque groupe, faire :

- Observer pour identifier la position de la base d'orientation et le 1^{er} point à atteindre pour établir la direction à prendre,
- Tracer ou verbaliser le parcours à effectuer, signaler faire identifier les éléments caractéristiques, les points d'appui,
- Verbaliser l'itinéraire, la direction à prendre, les symboles, son projet d'itinéraire.....,
- Choisir ou distribuer les parcours,
- Remplir le tableau de suivi : heure de départ et le parcours choisi,
- Vérifier le matériel.

A l'arrivée de chaque groupe, faire :

- Remplir le tableau de suivi : heure d'arrivée et le code ramené,
- Vérifier son parcours (code poinçon),

- Comprendre et analyser ses erreurs : poser des questions inductives pour aider à observer, repérer, faire verbaliser la concordance réalité /plan, les éléments autour du poste.....,
- Redonner le même parcours ou un parcours plus facile ou plus difficile.

UNE CHECK LISTE POUR L'ENSEIGNANT

- Les listes d'élèves et le n° de téléphone des parents, la liste des élèves bénéficiant d'un PAI
- Le n° de téléphone des adultes : directeur, accompagnateurs,
- Le n° de téléphone des secours : 18, 15 ou 112.

- La trousse de secours ¹ à emporter

- **Rappel à faire la veille aux élèves :**
 - o Sur le sac à dos et sa constitution
 - Un sac à dos à la taille de l'élève,
 - Eviter le superflu pour ne pas trop charger le sac,
 - o Sur la tenue : chaussures de sport, vêtement de pluie ou chaud, chapeau ou casquette, crème solaire, lunettes de soleil
 - o Sur l'alimentation et l'hydratation : une certaine quantité d'eau en fonction de la distance et de la saison (de l'eau plutôt que du soda), une barre de céréales (ou une pâte de fruit ou des fruits secs), repas si la sortie est à la journée (éviter les aliments salés tels que les chips).

¹ **Note du 29/12/99 parue au BO HS n°1 du 06/01/2000** : « Toutes les écoles doivent constituer une trousse de secours qu'il convient d'emmener lors des sorties à l'extérieur. Elle doit contenir au minimum : les consignes sur la conduite à tenir en cas d'urgence, un antiseptique, des compresses, des pansements, bandes écharpes ciseaux, les médicaments concernant les enfants ayant un PAI. »

CONSTRUIRE UNE ROUTINE METHODOLOGIQUE ET SECURITAIRE CHEZ LES ELEVES



1) OBSERVER CHOISIR – 2) PLANIFIER – 3) NOTER SON DEPART ET REALISER LE PARCOURS – 4) NOTER SON ARRIVEE ET CORRIGER


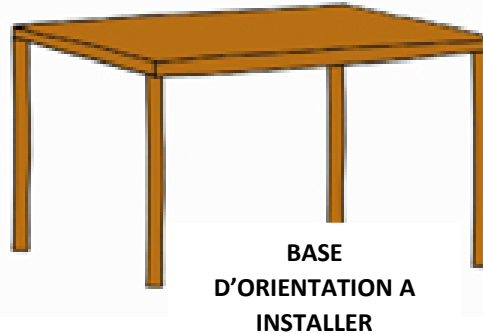
1

OBSERVER – CHOSIR

DIFFERENTS PARCOURS NUMEROTES

SONT NOTES :

- La base d'orientation 
- Les lignes d'arrêt 

3

S'INSCRIRE

ZONE DE DEPART ET D'ARRIVEE

Faire noter par les élèves ET VERIFIER les heures de départ et d'arrivée pour chaque groupe et chaque parcours choisi sur le tableau




Voir fiche page suivante

2

PLANIFIER

PREPARER SON PARCOURS

Prendre le temps de se repérer, d'orienter sa carte, faire le projet, tracer le trajet,



ENSEIGNANT QUESTIONNE POUR REGULER

Repérer l'endroit où se situe la base d'orientation, décrire quelques éléments

Faire identifier les points remarquables, les points d'appui : les bâtiments leur formes, les chemins,

Faire identifier la direction à prendre,

Faire verbaliser le (s) poste(s) à trouver ou l'itinéraire : que cherche-t-on ? quels sont les éléments proches du poste ? Quels éléments à suivre ?

Reprendre la légende...

4

CORRIGER AU RETOUR

ZONE DE CORRECTION

Vérifier la concordance entre les codes trouvés et les codes donnés / fiche de suivi

Une fiche de correction avec les codes

Voir fiche page suivante

ENSEIGNANT

Questionne pour comprendre l'erreur ou non

Redonne un nouveau parcours ou faire recommencer

L'enseignant doit toujours savoir : Qui - Où - Quand ?

Noms des groupes	Parcours Papillon								DATE :							
BLEU : Nom des élèves :	Balise cherchée (ou parcours)		Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée									
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée								
ROUGE :	Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée									
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée								
JAUNE:	Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée									
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée								
VERT :	Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée									
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée								
ORANGE:	Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée									
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée								
VIOLET:	Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée		Balise cherchée									
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée								

Exemple d'une Fiche récapitulative des groupes au départ et à l'arrivée

Elève et enseignant doivent savoir : REUSSI - PAS REUSSI ?

NOM DU GROUPE	PARCOURS PAPILLON couleur..... n°.....		
	POSTE 1	POSTE 2	POSTE 3
N° du poste à trouver			
Poinçon			

Exemple d'un bordereau de contrôle pour chaque groupe et chaque situation

Des exemples de situation organisées en modules

CYCLE 2

Milieu connu élargi

Mettre en relation un poste et la base d'orientation ; construire la notion de point remarquable et de direction

CYCLE 3

Milieu connu élargi

Construire la notion de ligne directrices, et points d'appui

Se réorienter : déterminer une nouvelle direction / poste

Promenade: identifier les lignes d'arrêt – relever les éléments de sécurité nécessaires

Découverte

- Petit poucet
- Rallye photo
- Parcours jalonné

Situation complexe

Parcours Etoile

Structuration

Poser trouver
Parcours étoile avec variables

Découverte

- Rallye photo
- Parcours jalonné

Situation complexe

Parcours Papillon

Structuration

Parcours étoile
Poser trouver
Papillon avec variables

MODULE D'APPRENTISSAGE CYCLE 2

LE PARCOURS JALONNE		DECOUVERTE
<p>Objectifs pour l'enseignant : Faire comprendre à l'élève qu'un trajet se construit en prenant régulièrement des repères (éléments remarquables, lignes directrices, points d'appui, etc.) sur l'environnement. Favoriser la construction par l'élève de la notion de trajet, d'itinéraire à suivre de proche en proche.</p>		
<p>Dispositif :</p>		<p>Consignes :</p>
<p>Humain : L'enseignant reste à la base d'orientation. Les élèves sont regroupés par 3 ou 4.</p> <p>Matériel : 1 chemin est installé pour 3 élèves. Chaque chemin est représenté par une succession de 2 étapes et d'un poste à trouver. Des photos ou des croix sur un plan peuvent représenter ces étapes et ce poste. Une ligne continue avec des flèches peut être tracée entre les différentes photos ou entre les différentes croix. La dernière croix est entourée et représente le poste à trouver. 8 à 10 postes sont à trouver. A minima, ce sont donc 16 étapes qui doivent être placés auprès d'éléments remarquables. Sur chaque poste, le nom du poste ou le code correspondant au poste ont été déposés dans une enveloppe punaisée ou attachée. Chaque groupe dispose d'une feuille représentant le parcours avec les 3 points (étapes et poste) à trouver, et d'un crayon à papier pour relever le code.</p> <p>Espace : Dans un espace connu, où la base d'orientation n'est pas toujours visible. L'espace global peut être divisé en 4 zones dans lesquelles évolueront 2 à 3 trios.</p>		<p>Nous devons trouver l'endroit représenté sur la photo. Pour trouver cet endroit, nous devons suivre, dans l'ordre, les photos qui constituent le chemin. Quand le poste a été trouvé, il faut écrire le nom du poste trouvé dans l'enveloppe ou reproduire le code que nous avons trouvé sur le poste. Nous devons revenir en sens inverse à la base d'orientation dès que nous avons trouvé le poste. Une fois revenus à la base d'orientation, nous pouvons aller chercher un 2^e poste.</p>
<p>TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p>But : Trouver le poste représenté sur la photo entourée que nous a donné l'enseignante</p>	<p>Manières de faire : Nous marchons jusqu'à l'endroit représenté par la 1^e photo. Arrivés là, nous devons chercher l'endroit représenté par la 2^e photo et procéder de la même façon pour la photo suivante. Nous n'avons pas besoin de courir. Si nous ne sommes pas sûrs de notre chemin, nous avons le droit de discuter ensemble pour vérifier notre chemin en comparant les alentours et la photo qui représente l'endroit que nous devons trouver. Pour revenir, nous n'avons pas besoin de courir. Nous devons revenir en marchant en essayant de retrouver les photos dans l'ordre inverse de notre trajet aller.</p>	<p>Critères de réussite : Nous avons trouvé le poste photographié. Le nom du poste ou le code correspondent bien au code de l'enseignante.</p>

Simplifications / complexifications :

- S1 : l'enseignant peut proposer des parcours constitués de 1 étape intermédiaire au maximum ;
- S2 : l'enseignant peut proposer des photos représentant des lieux peu espacés ou faciles à trouver ;
- S3 : pour le trajet retour, l'enseignant peut coller sur la feuille les photos à retrouver dans l'ordre du trajet retour.
- C1 : l'enseignant peut agrandir le trajet à parcourir entre chaque étape intermédiaire, à la condition que l'endroit à atteindre soit visible depuis le poste trouvé ;
- C2 : l'enseignant peut proposer aux élèves des postes un peu plus difficiles à trouver ;
- C3 : l'enseignant peut utiliser des étapes intermédiaires à trouver à l'aide d'un plan codé.

Une proposition d'outil pour les élèves :

Notre équipe :	1 ^e étape à trouver	2 ^e étape à trouver	Le poste	Le code trouvé au poste
Notre trajet			Un rond situé sur un plan en 2 dimensions	

POSER / TROUVER		DECOUVERTE
<p>Objectifs pour l'enseignant : Etre capable d'expliquer la localisation d'un objet en utilisant des points remarquables de l'environnement.</p>		
<p style="text-align: center;">Dispositif :</p> <p>Humain : La classe est divisée en binômes : A va poser un objet. B va le chercher grâce aux indications de A.</p> <p>Matériel : Des objets particuliers à aller placer. Un objet par binôme. Un plan général du site pour l'enseignant.</p> <p>Espace : Un espace essentiellement structuré par des éléments naturels remarquables. L'espace de jeu, clos, est plus ou moins connu des élèves. Il est divisé en secteurs. Sur chaque secteur, plusieurs binômes peuvent travailler ensemble. La base d'orientation n'est pas toujours visible par les élèves. L'enseignant a sélectionné un ensemble de points où pourront être déposés les objets.</p>		<p style="text-align: center;">Consignes :</p> <p>A l'aide d'un plan ou d'un dessin sur lequel est indiqué un endroit par un cercle, chaque élève va placer un objet près d'un élément remarquable parmi ceux proposés par l'enseignant et revient à la base d'orientation. Revenu à la base, celui qui a déposé l'objet explique à son camarade où il a placé l'objet. Le binôme part à la recherche de l'objet grâce aux indications données par celui qui a placé l'objet.</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
<p>But : Pour A : être en mesure d'expliquer à B l'endroit où l'objet a été déposé. Pour B : retrouver l'objet à l'aide des indications de A.</p>	<p>Manières de faire : Pour celui qui pose l'objet : je dois trouver le point indiqué sur mon plan (correspondant à un point remarquable) pour déposer mon objet. Je dois relever des indications liées à ce point remarquable (son nom, sa direction, son éloignement, le chemin pour y aller, quelques éléments de localisation) afin d'expliquer le plus clairement possible à mon camarade où se trouve l'objet. Pour celui qui va chercher l'objet : j'écoute les explications que me donne mon camarade. Je n'hésite pas à le faire répéter ou lui faire préciser certaines explications.</p>	<p>Critères de réussite : B retrouve l'objet déposé par A.</p>
<p>Simplifications / complexifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S1 : l'enseignant va déposer un objet avec une moitié de la classe. Et part chercher l'objet avec l'autre moitié de la classe ; - S2 : 2 élèves vont déposer l'objet. Et ce sont 2 autres élèves qui vont le chercher. - S3 : celui qui a déposé l'objet accompagne son camarade et n'intervient que si son camarade le lui demande ; - C1 : je ne peux demander que 1 ou 2 explications supplémentaires à celui qui a déposé l'objet (celui qui a déposé l'objet ne peut utiliser qu'une photo pour indiquer à son camarade où a été déposé l'objet) ; 		

RALLYE PHOTOS		DECOUVERTE
<p>Objectifs pour l'enseignant : Etre capable d'expliquer la localisation d'un objet en utilisant des points remarquables de l'environnement.</p>		
<p align="center">Dispositif :</p> <p>Humain : Les élèves sont répartis en groupes de 3.</p> <p>Matériel : 3 jeux de 9 à 10 photos montrant des points remarquables à retrouver. Les 3 jeux permettent de donner à chaque trio d'élèves une photo différente à trouver et éviter ainsi que plusieurs trios ne soient à la recherche de la même photo au même moment. Cela évite que plusieurs trios ne recherchent la même photo au même moment. Des moyens pour vérifier que l'endroit trouvé correspond bien à celui qui était en photo (gommettes, images réduites de l'endroit remarquable, code couleur à relever à l'aide d'un feutre laissé à demeure sur le point remarquable, etc.)</p> <p>Espace : Un espace connu, dans lequel l'élève a déjà évolué à plusieurs reprises. Cet espace est essentiellement structuré par des éléments naturels remarquables. L'espace de jeu, clos, est divisé en secteurs. Sur chaque secteur, plusieurs élèves peuvent travailler en même temps. La base d'orientation sera toujours visible (PS/MS) ou pas (GS).</p>		<p>Consignes : Il faut retrouver l'endroit représenté en photo.</p> <p>Exemple d'organisation d'un trio : Un élève tient la photo. Un autre élève tient la feuille qui servira à coller la gommette. Le 3^e élève vérifie le trajet suivi par le trio. Les rôles changent à chaque photo. Si la photo est trop « difficile », il est possible de demander une photo plus « facile ».</p>
<p>TÂCHE DE L'ÉLÈVE</p>		
<p>But : Retrouver dans l'environnement, le lieu pris en photo</p>	<p>Manières de faire : Une fois la photo donnée par l'enseignante, nous devons nous mettre d'accord sur l'endroit où se trouve l'endroit représenté par la photo. Nous devons essayer de nous rappeler le lieu représenté par la photo. Si nous n'y parvenons pas, nous pouvons regarder l'espace devant nous et tenter d'y trouver le lieu pris en photo.</p>	<p>Critères de réussite : Nous ramenons la bonne couleur de gommette ou le bon code.</p>
<p>Simplifications / complexifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S1 : l'enseignant montre une photo à la classe et emmène la classe à l'endroit représenté par la photo ; - S2 : les photos représentent des éléments situés dans l'environnement proche ; - S3 : deux élèves qui savent où est l'endroit représenté en photo y emmènent un camarade qui n'a pas reconnu l'endroit ; - C1 : l'endroit représenté sur la photo relève de plus en plus de l'espace micro ; - C2 : l'élève peut choisir de retrouver des photos « faciles », « moyennes », « difficiles » ou « très difficiles ». 		

Concernant les jeux de photos, 3 éléments sont à préciser :







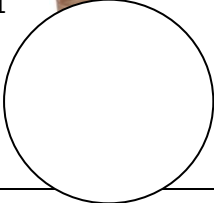
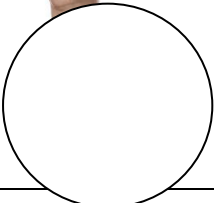
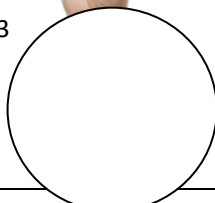
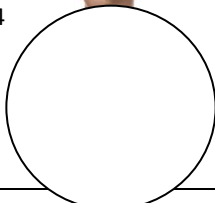
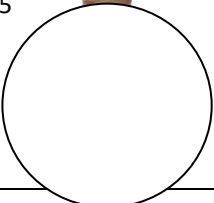
- Les 9 photos d'un même jeu sont différentes.
- Les 3 jeux de photos sont identiques (gain de temps et vérification possible pour l'enseignant)

Prévoir en amont de la séance :

- De répartir 3 trios d'élèves par jeu de photos soit 9 élèves par jeu de photos ;
- De nommer les trios : trio A, trio B, trio C pour le 1^{er} jeu de photo. Trio D, trio E, trio F pour le 2^e jeu de photo, trio G, H et I pour le 3^e jeu de photos.
- Les photos qui seront données à chaque trio (voir ci-dessous).

	1 ^e photo à trouver	Validation	Heure de départ	Heure de retour	2 ^e photo à trouver	Validation	Heure de départ	Heure de retour	3 ^e photo à trouver	Validation	Heure de départ	Heure de retour
Trio A	1				2				3			
Trio B	4				5				6			
Trio C	7				8				9			
Trio D	2				3				4			
Trio E	5				6				7			
Trio F	8				9				10			
Trio G	3				4				5			
Trio H	6				7				8			
Trio I	9				10				1			

Un exemple de feuille de route

Notre groupe :				
				
Consignes : lorsque nous avons trouvé l'endroit représenté par la photo, nous devons coller une gommette dans les ronds en commençant par le rond n° 1 (ou je dois colorier le rond avec le feutre qui a été placé à l'endroit que montre la photo)				
1	2	3	4	5
				
				

Situation complexe (ou de référence)

CYCLE 2

CONSTRUIRE SON ETOILE

La situation se déroule dans un milieu plus ou moins connu, sur un dispositif en étoile et dans le temps imparti.

Chaque trio doit choisir de réaliser collectivement une étoile constituée de 2 à 4 branches à partir d'un représenté. Chaque branche est constituée d'un poste dont le trio ramène le code à la base d'orientation. Le choix et la recherche s'effectuent en respectant la rotation des rôles et les règles de sécurité.

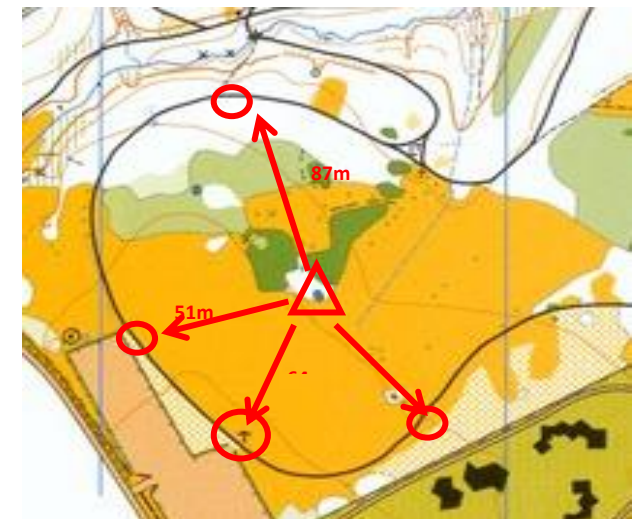
De CP

L'enseignant guide les choix ou donne le poste à trouver.

Mettre en relation points caractéristiques et base d'orientation à partir de photos et / ou de schémas en perspective cavalière.

A CE2

A partir de schémas et/ou de plan, les élèves choisissent parmi des postes plus ou moins connus, et plus ou moins faciles à trouver.



PARCOURS ETOILE		STRUCTURATION
<p>Objectifs pour l'enseignant : permettre à l'élève de comprendre l'importance de la mise en relation de la base d'orientation et du poste à trouver pour permettre à l'élève d'organiser son déplacement en sécurité.</p>		
<p align="center">Dispositif :</p> <p>Humain : Les élèves sont répartis en groupes de 3.</p> <p>Matériel : Les postes à trouver sont placés près d'éléments remarquables. Des photocopies en nombre des 4 secteurs dans lesquels l'enseignant aura tracé les cercles autour des postes à trouver. Une feuille récapitulative destinée à l'enseignant sur laquelle figurent l'emplacement des postes à trouver et leurs codes. Une feuille de route pour chaque groupe d'élèves qui permettra de relever le code couleur du poste.</p> <p>Espace : Dans un espace connu par les élèves, dans lequel les élèves ont déjà évolué à plusieurs reprises. Cet espace est essentiellement structuré par des éléments remarquables. L'espace de jeu est délimité et sécurisé. L'espace total est divisé en 4 secteurs dans lesquels 2 à 3 trios évoluent.</p>		<p align="center">Consignes :</p> <p>Chaque trio dispose d'un dessin ou d'un plan du secteur choisi sur lequel figurent les postes possibles. Chaque trio doit choisir un secteur. Il doit retrouver entre 3 à 6 balises dans le temps de jeu prévu (15 mn). Aucune pression temporelle ne doit conduire à aller vite. Dès qu'une balise a été trouvée, le trio doit revenir à la base, comparer le code de son poste à la feuille générale et repartir chercher le poste suivant, qui peut être située dans un autre secteur.</p> <p>Les élèves doivent donner à l'enseignant le secteur, le poste et signaler leur départ et leur retour. Un code est placé sur chacun des postes ce qui permet à l'élève de « poinçonner », de matérialiser son passage au poste. Après s'être rendu à l'endroit indiqué, le trio revient vérifier, avec l'aide de l'enseignant, l'exactitude du code relevé, puis repart pour une autre recherche, l'enseignant ayant indiqué un autre point à trouver.</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
<p>But : Trouver les postes indiqués sur le plan</p>	<p>Manières de faire : Après avoir choisi notre secteur d'évolution, nous choisissons le 1^{er} poste que nous allons chercher. Puis nous indiquons à l'enseignante la direction dans laquelle nous allons nous rendre. Après avoir reçu l'accord de l'enseignante, nous partons vers le poste. Pendant notre trajet, nous vérifions que nous allons dans la bonne direction en comparant éléments remarquables que nous voyons et éléments remarquables figurant sur le plan. Arrivés au poste, nous vérifions que nous sommes au bon endroit en comparant ce que nous voyons et le plan. Nous relevons le code du poste et retournons à la base d'orientation pour comparer notre feuille à celle de l'enseignante. Si le code n'est pas le bon, nous demandons à l'enseignante de nous expliquer où nous nous sommes trompés.</p>	<p>Critères de réussite : Le code du poste que je dois trouver correspond à celui de l'enseignant.</p>

Simplifications / complexifications :

- S1 : les postes à trouver sont représentés par une photo ;
- S2 : le plan (représenté, dessiné) représente l'environnement très proche ;
- S3 : des trios qui ont trouvé les postes peuvent y emmener un trio qui ne les a pas trouvés ;
- C1 : il faut trouver 3 à 6 balises appartenant à au moins 2 secteurs ;
- C2 : il faut trouver 1 balise dans chaque secteur.

MODULE D'APPRENTISSAGE CYCLE 3

LE PARCOURS JALONNE		DECOUVERTE
Objectifs pour l'enseignant : Permettre la mise en relation entre représenté (plan) et environnement réel Installer chez l'élève l'idée que les points intermédiaires permettent de valider l'itinéraire suivi		
Dispositif : Humain : Les élèves sont regroupés par 3 ou 4. L'enseignant reste à la base d'orientation. Matériel : 1 chemin est installé pour 3 élèves. Chaque chemin est constitué par 2 à 3 points indiqués sur le représenté (par le biais de photos, de dessins, de points mentionnés sur la carte) et du poste terminal à trouver (photo, dessin, point sur la carte) 8 à 10 itinéraires sont construits. A minima, il faut donc prévoir une 20aine de points qui serviront d'étapes. Sur chaque étape et au poste final, un code correspondant au poste a été installé (code accroché au poste dans une chemise transparente, pince, etc.). Les trios disposent d'une feuille d'équipe sur laquelle sera reporté le code correspondant au poste à trouver et d'un crayon à papier. L'enseignant dispose d'une carte mère sur laquelle sont indiqués les points étapes et les postes à trouver (avec leurs codes). Une feuille permet de noter pour chaque trio le chemin suivi, les heures de départ et de retour. Espace : Dans un espace plus ou moins connu, où la base d'orientation n'est pas toujours visible.		Consignes : Nous devons trouver l'endroit représenté sur le plan. Pour trouver cet endroit, nous devons trouver, dans l'ordre, les postes intermédiaires qui constituent le parcours. A chaque étape intermédiaire, il nous faut recueillir sur notre feuille d'équipe le code trouvé. Le code du poste final à trouver est à recueillir sur notre feuille d'équipe. Nous devons revenir à la base d'orientation dès que nous avons trouvé le poste final. Une fois revenus à la base d'orientation, nous pouvons aller chercher un 2 ^e poste.
TÂCHE DE L'ELEVE		
But : Trouver le poste représenté sur la carte	Manières de faire : Nous nous déplaçons jusqu'au 1 ^{er} point représenté sur la carte. Arrivés là, nous devons estimer la direction chercher le 2 ^e point figurant sur la carte et procéder de la même façon pour le point suivant. Nous n'avons pas besoin de courir (sauf situation avec temps limité). Avant de partir, il est préférable d'estimer la direction du poste à trouver. Si nous ne sommes pas d'accord, il vaut mieux prendre notre temps, ensemble, afin de nous accorder sur la direction à prendre en comparant la carte et le paysage sous nos yeux. Pour revenir, nous n'avons pas besoin de courir (sauf situation au temps). Nous devons revenir en retrouvant les postes par lesquels nous sommes passés à l'aller.	Critères de réussite : Nous avons trouvé le poste indiqué sur le plan. Le code correspond bien au code de l'enseignante.

Simplifications / complexifications :

- S1 : l'enseignant peut proposer une à 2 photos parmi les 3 points constituant les étapes intermédiaires ;
- S2 : l'enseignant peut proposer des trajets plus rectilignes ;
- S3 : les postes à trouver peuvent tous être situés sur des endroits remarquables ;
- S1 et C1 : l'enseignant propose plusieurs niveaux de difficulté pour les itinéraires : facile, moyen, difficile, très difficile ;
- C2 : l'enseignant peut proposer un temps limite pour trouver le poste.
- C3 : le trajet retour peut être différent du trajet aller.

POSER / TROUVER		DECOUVERTE
Objectifs pour l'enseignant : Etre capable d'expliquer la localisation d'un objet en utilisant des points remarquables de l'environnement.		
Dispositif :		Consignes :
<p>Humain : La classe est divisée en duos. L'enseignant regroupe les duos par 2. Il répartit les quatuors sur l'ensemble des secteurs d'évolution.</p> <p>Matériel : Des cartes sur lesquelles l'enseignant a tracé des cercles assez larges (aux environs de 2 cm de diamètre) dans lesquels plusieurs éléments remarquables sont présents. Une balise par duo à aller placer sur le point remarquable choisi (14 balises) Des feuilles permettant à chaque duo d'écrire : - la zone où a été déposée la balise ; - la définition précise du poste où a été déposée la balise. Une feuille récapitulant les duos par secteurs.</p> <p>Espace : Un espace essentiellement structuré par de nombreux éléments remarquables. L'espace de jeu, limité par des lignes d'arrêt connues par les élèves, est divisé en secteurs. Sur chaque secteur, plusieurs binômes peuvent travailler ensemble. La base d'orientation n'est pas toujours visible par les élèves. L'enseignant a sélectionné un certain nombre de zones (les cercles) comportant plusieurs points remarquables où peuvent être déposés les objets.</p>		<p>Chaque duo choisit un cercle, s'y rend, repère un élément remarquable et y dépose une balise codé (un chiffre ou un code alphabétique par exemple). Chaque duo doit écrire sur la feuille le n° de la zone et la définition précise du poste où a été déposée la balise. Revenus à la base, les 2 duos échangent leur feuille sans un mot et essaient de retrouver la balise déposée par l'autre duo. Si une balise a déjà été placée sur l'élément remarquable que vous avez choisi, posez votre balise sur un autre élément remarquable. En cas de balise non trouvée, le duo qui l'a posée accompagne l'autre duo pour comprendre la cause de l'erreur : définition trop floue du poste, erreur d'orientation (erreur de zone par ex.), balise posée sur un point non remarquable, etc.</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
<p>But : Pour chaque duo : Choisir un poste dont la définition précise doit en permettre la découverte par l'autre duo. Retrouver la balise à l'aide de la carte et de la définition du poste donnés par l'autre duo.</p>	<p>Manières de faire : Il faut nous assurer que la zone dans laquelle nous allons déposer la balise est bien la zone prévue. Dans la zone prévue, nous devons déposer une balise qui ne doit pas être visible de loin mais dont la définition du poste doit être particulièrement précise afin que l'autre duo la trouve. Il faut donc être précis dans ce que nous allons indiquer : au pied de l'arbre fourchu du milieu, à l'extrémité gauche du banc, sur la souche avec un point bleu, sur le pied (montant) gauche de la table de pique-nique, etc.</p>	<p>Critères de réussite : Chaque duo retrouve la balise placée par l'autre duo.</p>

Simplifications / complexifications :

- S1 : 2 élèves vont déposer l'objet. Et ce sont 2 autres élèves qui vont le chercher.
- S2 : celui qui a déposé l'objet accompagne son camarade et n'intervient que si son camarade le lui demande ;
- C1 : aucune indication verbale n'est possible ;
- C2 : je ne peux commencer à tracer mon plan qu'à mon retour à la base.

RALLYE PHOTOS		DECOUVERTE
<p>Objectifs pour l'enseignant : permettre à l'élève de mettre en lien espace représenté et espace vécu. Se repérer pour prendre conscience de l'itinéraire à construire. Installer l'habitude des allers-retours entre la carte (le schématisé, le représenté) et le vécu de façon à ce que l'un et l'autre se conforte dans la construction de l'itinéraire.</p>		
<p style="text-align: center;">Dispositif :</p> <p>Humain : Les élèves sont répartis en groupes de 3.</p> <p>Matériel : Une carte et des parcours photos constitués de 3 à 4 photos d'éléments remarquables. La 1^e photo est prise à partir de la base d'orientation. Chaque trio se voit remettre un parcours photo et le support destiné à recueillir le code figurant sur chaque endroit représenté sur les photos. Le degré de « clarté » des photos va dépendre de la difficulté à décrypter l'espace d'évolution. Un document récapitulatif tous les codes figurant aux endroits représentés par les photos est scotché sur la table à la base d'orientation.</p> <p>Espace : Un espace plus ou moins connu dont l'élève a bien intégré les lignes d'arrêt à ne pas franchir. L'élève est capable d'orienter la carte par rapport au nord et de montrer où se situe le nord dans l'espace de jeu. Des éléments remarquables structurent cet espace.</p>		<p style="text-align: center;">Consignes :</p> <p>Chaque trio d'élèves se voit remettre une feuille comportant 3 ou 4 photos. La 1^e photo est prise à partir de la base d'orientation. La 2^e photo est une prise de vue réalisée depuis le point trouvé grâce à la 1^e photo, la 3^e photo est une prise de vue réalisée depuis la 2^e, etc. Ces photos sont à retrouver dans l'ordre prévu par la feuille. Avant de partir, le trio doit indiquer la direction de la 1^e photo. Un élève tient la photo et guide le trio. Un autre élève tient la feuille qui servira à inscrire les codes posés aux endroits à retrouver. Le 3^e élève vérifie le trajet suivi par le trio et parvenu à l'endroit de la 1^e photo, trace la direction suivie par le trio sur la carte. Les rôles peuvent changer à chaque photo ou à chaque parcours. Si le parcours est trop « difficile », il est possible de demander un parcours plus « facile »</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
<p>But : Retrouver dans l'environnement, les différents points ou lieux pris en photo</p>	<p>Manières de faire : Une fois que nous avons indiqué la direction de la 1^e photo à trouver à l'enseignante et rempli la feuille de départ. Puis nous nous rendons à l'endroit représenté par la 1^e photo en faisant attention aux éléments remarquables que nous rencontrons et que nous devons retrouver sur la carte pour vérifier notre itinéraire. Si l'un d'entre nous doute, nous devons nous arrêter et en débattre pour y mettre fin. En cas de désaccord, nous pouvons revenir vers le lieu représenté par la photo précédente.</p>	<p>Critères de réussite : Nous ramenons les codes conformes à ceux figurant sur la carte mère de l'enseignant.</p>

Simplifications / complexifications :

- S1 : l'enseignant propose un rallye photos type cycle 2 (avec aller-retour simple) ;
- S2 : l'enseignant élabore des parcours photos constitué de 3 photos seulement : celle prise depuis la base d'orientation et montrant un élément remarquable entouré, la 2^e photo montrant un 2^e élément remarquable et une photo montrant la vue sur la base d'orientation depuis le 2^e endroit. La carte n'est pas utilisée ;
- S3 : l'enseignant a divisé l'espace d'évolution en secteurs et indique aux trios qui en ont besoin le secteur dans lequel se situe leur parcours. Le trio indique sur la carte le parcours qu'il pense avoir parcouru ;
- C1 : l'endroit représenté sur la photo relève de plus en plus de l'espace micro ;
- C2 : le trio peut choisir de retrouver des parcours « faciles », « moyens », « difficiles » ou « très difficiles ».
- C3 : le trio se voit remettre un parcours à 2 photos : une photo de l'environnement prise depuis la base d'orientation et une 2^e photo de la base d'orientation prise depuis l'emplacement représenté par la 1^e photo. Le trio doit trouver l'endroit exact de la 2^e prise de vue et le reporter sur sa carte.
- C4 : le trio se voit remettre une carte sur laquelle est indiquée la localisation de la photo qui leur est également remise. Ils doivent retrouver à l'aide de la carte l'endroit indiqué et vérifier la justesse de leur localisation grâce à la photo (et à un code placé à l'endroit)

Situation complexe (ou de référence)

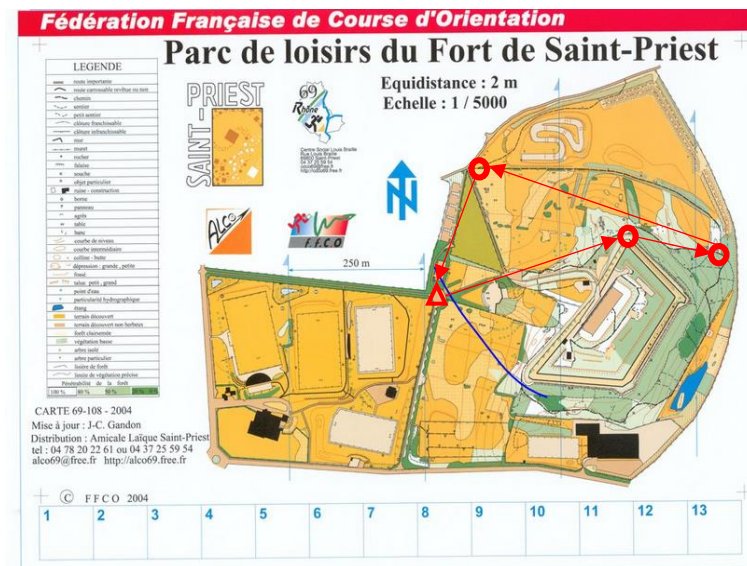
CYCLE 3

CHOISIR SON PAPILLON

La situation se déroule dans un milieu plus ou moins connu, sur un dispositif en papillon, dans un temps de jeu fixé*.

Chaque trio doit choisir de réaliser collectivement un ou plusieurs parcours papillon représenté sur une carte ou un plan. Les parcours papillon sont constitués de 2 à 4 postes à trouver. Ils sont classés de faciles à difficiles. Le choix et la recherche s'effectuent en respectant la méthodologie et les règles de sécurité travaillées au cours du module.

*En fin de module, ce temps de jeu doit représenter une contrainte pouvant influencer sur le choix du parcours et le mode de déplacement.



PARCOURS ETOILE aux POINTS		STRUCTURATION
Objectifs pour l'enseignant : favoriser la mise en relation d'un projet de déplacement collectif et des ressources du groupe.		
Dispositif : Humain : Les élèves sont répartis en groupes de 3. Matériel : Le jeu va durer 20 mn au maximum. Il doit être préparé en amont dans la classe. Une carte mère visible par tous les élèves avec l'emplacement des balises et le nombre de points qu'elles rapportent : 2 points pour les balises faciles, 3 points pour les balises moyennes, 5 points pour les balises difficiles (éloignement, difficultés du terrain, etc.). Des photocopies de cartes, en couleur si possible, qui permettront aux élèves d'indiquer les balises qu'ils vont chercher à trouver successivement. Une feuille récapitulative destinée à l'enseignant sur laquelle figurent l'emplacement des balises, le nombre de points qu'elles rapportent et les codes correspondants. Une feuille de gestion destinée à récapituler vers quelles balises sont partis les trios et leur heure de départ et de retour. Une feuille de route pour chaque groupe d'élèves qui permettra de relever le n° de la balise, le code correspondant et le nombre de points cumulés après chaque balise trouvée. Espace : Dans un espace peu connu par les élèves. Les élèves ont déjà évolué dans un espace similaire en termes de végétation, de distances, de variations hauteurs, etc. Cet espace comprend des éléments remarquables. Les élèves connaissent les lignes d'arrête et doivent les respecter. Le signal de fin de jeu est connu par les élèves.		Consignes : Les balises sont représentées sur la carte mère. La valeur des balises est comprise entre 2 et 5 pts. Chaque trio doit réussir à marquer entre X et Y pts dans le temps de jeu prévu. Les trios doivent revenir à la base d'orientation entre chaque balise trouvée. En début de jeu, chaque trio doit donc formuler un projet de déplacement (avec le nombre de points prévus) afin d'atteindre le critère de réussite. Ce projet pourra être régulé en cours de jeu. Chaque membre du trio a une tâche à remplir : Le guide qui « pilote » le groupe L'observateur qui vérifie l'itinéraire Celui qui tient la feuille et vérifie également l'itinéraire.
TÂCHE DE L'ELEVE		
But : Trouver les balises prévues et atteindre la fourchette de score prévu dans le temps de jeu prévu	Manières de faire : Une fois que nous avons pris connaissance des balises et des points qu'elles rapportent, nous élaborons un projet global qui doit tenir compte des ressources de chacun d'entre nous. Nous choisissons le mode déplacement : marche, course tranquille, course rapide. En fonction du temps écoulé, nous régulons ou pas notre projet de déplacement.	Critères de réussite : 1. Notre score est compris entre X et Y pts. 2. Notre score est égal à celui que nous avons projeté.
Simplifications / complexifications : - S1 : le nombre de balises (qui ont toutes la même valeur) à trouver dans le temps imparti est laissé à l'appréciation des élèves. - S2 : c'est l'enseignant qui donne aux trios la succession des balises à trouver ; - C1 : réduire le temps si les groupes réussissent en étant très en avance par rapport au temps total accordé ; - C2 : augmenter le nombre de points (de + 2 à + 4) à atteindre au 2 ^e passage.		

PARCOURS PAPILLON		STRUCTURATION
Objectifs pour l'enseignant : permettre la réalisation d'un projet de déplacement collectif nécessitant une réorientation en cours de déplacement.		
<p align="center">Dispositif :</p> <p>Humain : Les élèves sont répartis en groupes de 3.</p> <p>Matériel : Le jeu va durer 15 mn au maximum. Il doit être préparé en amont dans la classe. Une carte mère est visible par tous les élèves avec l'emplacement des différents parcours papillon possibles. Des photocopies de cartes, en couleur si possible, permettront aux trios de reporter le parcours papillon choisi. Une feuille récapitulative destinée à l'enseignant sur laquelle figurent l'emplacement des parcours et les codes correspondants aux balises qui constituent les parcours. Une feuille de gestion destinée à récapituler vers quels parcours sont partis les trios et leur heure de départ et de retour. Une feuille de route pour chaque groupe d'élèves qui permettra de préciser le n° du parcours, de relever le n° des balises et les codes correspondants.</p> <p>Espace : Dans un espace peu connu par les élèves. Les élèves ont déjà évolué dans un espace similaire en termes de végétation, de distances, de variations hauteurs, etc. Cet espace comprend des éléments remarquables. L'espace est divisé en 4 secteurs. Chaque secteur comprend 2 parcours papillon. Les élèves connaissent les lignes d'arrêt et doivent les respecter. Le signal de fin de jeu est connu par les élèves.</p>		<p align="center">Consignes :</p> <p>Les parcours sont représentés sur la carte mère. Chaque trio doit choisir le parcours papillon qui lui paraît le plus adapté en fonction de l'environnement. Après la 2^e balise, le trio doit revenir à la base d'orientation. Chaque membre du trio a une tâche à remplir : Le guide qui « pilote » le groupe L'observateur qui vérifie l'itinéraire Celui qui tient la feuille et vérifie également l'itinéraire. A la fin d'un parcours papillon, il est possible de changer les rôles.</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
<p>But : trouver les 2 balises qui constituent le parcours papillon choisi</p>	<p>Manières de faire : Après avoir étudié le parcours à réaliser, nous indiquons à l'enseignante la direction dans laquelle nous allons partir. Pendant le trajet entre la BO et la 1^e balise, nous vérifions que nous sommes dans la bonne direction en comparant ce que nous voyons et ce qui est représenté par la carte. Après avoir trouvé la 1^e balise, il nous faut calculer la direction qui va nous mener à la 2^e balise en comparant là encore ce que nous voyons et ce qui est représenté sur le plan. Après avoir trouvé la seconde balise, il nous faudra calculer la direction de notre retour vers la BO. Si le retour à la base d'orientation est trop difficile, nous pouvons revenir sur nos pas jusqu'à la 1^e balise et revenir à la BO.</p>	<p>Critères de réussite : Le parcours papillon est réussi dans sa totalité et le retour à la base d'orientation réussi.</p>
<p>Simplifications / complexifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S1 : parcours en étoile avec photos ; - S2 : parcours étoile; - S1 et C1 : les parcours papillons peuvent être classés en parcours « faciles », « moyens », « difficiles » ou « très difficiles » - C1 : augmenter le nombre de balises à trouver (3 à 4) et donc la difficulté que représente l'obligation de se réorienter ; - C2 : accorder des points selon la difficulté du parcours et demander à ce qu'un total de points soit marqué dans le temps imparti. 		

Annexes

D'un espace proche, connu et fermé à ...un espace familier élargi aux limites matérialisées à..... un espace moins connu avec des lignes d'arrêt identifiées			
	Cycle 1 (cf documents pédagogiques site EPS 1 ^{er} degré Rhône)	Cycle 2	Cycle 3
<p>Construire la notion de repères</p> <p>De repères isolés à plusieurs repères en interaction.</p>	<p>Point remarquable : Connu et approprié par les élèves</p> <p>Limites : Elles sont reconnues avec les élèves. Elles sont matériellement infranchissables</p> <p>Base d'orientation : Elément remarquable, tout le temps visible des élèves d'où l'on part et où l'on revient. Elle est identique lors de l'ensemble des séances</p> <p>Direction : L'orientation du déplacement vers le point à atteindre se fait soit par un repérage visuel, soit par une représentation que l'élève a déjà construit de l'espace en s'y déplaçant.</p>	<p>Point remarquable : facilement identifiable soit dans le réel soit sur le représenté par un codage</p> <p>Mains courantes (lignes directrices) : chemin, route</p> <p>Limites : Elles sont repérées sur le terrain avec les élèves et ne doivent pas être franchies.</p> <p>Point d'appui : C'est un point remarquable situé sur l'itinéraire qui donne une information sur l'endroit où je suis.</p> <p>Base d'orientation : Elément remarquable, que l'on peut perdre de vue, d'où l'on part et où on revient facilement. (Croisement de chemins, bâtiment...)</p> <p>Elle est identique lors de l'ensemble des séances</p> <p>Direction : L'orientation du déplacement vers le point à atteindre se fait par l'utilisation du représenté pour repérer où je suis et où vais aller (m'orienter)</p>	<p>Point remarquable : Identifiable soit dans le réel soit sur le représenté, intègre des éléments plus discrets (limite de végétation, clairières...). Repérable sur le représenté par une légende.</p> <p>Mains courantes : Lignes directrices plus complexes, sentiers, fossés, limites de végétation)</p> <p>Limites : Elles sont repérées avec les élèves sur le terrain et sur le représenté et ne doivent pas être franchies.</p> <p>Point d'appui : c'est un point remarquable situé sur l'itinéraire qui donne une information pour prendre une décision.</p> <p>Base d'orientation : Elément remarquable (Croisement de chemins, bâtiment...) d'où l'on part et où on revient facilement. On peut la perdre de vue au cours du déplacement. Elle peut varier d'une séance à l'autre.</p> <p>Direction : L'orientation du déplacement vers le point à atteindre se fait en orientant la carte soit en prenant des repères sur l'environnement soit en utilisant une boussole. L'espace se mesure grâce à l'échelle de la carte.</p>
<p>Construire les mises en relation (aller/retour) entre le réel et le représenté</p>	<p>Construction de la représentation de l'espace : L'espace se structure en s'y déplaçant. Chaque point remarquable est identifié, nommé et exploré. L'espace se structure par des déplacements à partir de points remarquables isolés puis de points remarquables mis en relation avec la base d'orientation (espace vécu)</p> <p>Méso-micro espace : La représentation de l'espace se structure par un va et vient permanent entre l'espace dans lequel on agit et que l'on peut percevoir entièrement (méso-espace) et l'espace que l'on peut manipuler et représenter (micro-espace)</p> <p>Nature du représenté : Le poste présente des éléments de détail caractéristiques en photo. Il est mis en relation avec une photo en plan large photos in situ, schémas en perspective cavalière,</p>	<p>Construction de la représentation de l'espace : Lors d'une première étape l'espace se structure en organisant les éléments du paysage les uns par rapport aux autres. L'élève doit apprendre à se situer en se déplaçant, en mettant en relation le poste, un ou deux éléments remarquables et la base d'orientation. Dans une deuxième étape, l'élève comprend que sa position en déplacement doit être relativisée par rapport au poste, aux éléments remarquables et la base d'orientation en fonction de son déplacement. Exemple (faire le dessin)</p> <p>Méso-macro-micro espaces : La représentation de l'espace se structure par un va et vient permanent entre l'espace dans lequel on agit et que l'on peut percevoir entièrement (méso-espace) l'espace dans son ensemble, que l'on ne peut pas appréhender complètement (macro espace) et l'espace que l'on peut manipuler, décoder et représenter (micro-espace)</p> <p>Nature du représenté : Photo aérienne, plan simplifié. Le poste présente des éléments de détail</p>	<p>Construction de la représentation de l'espace : A partir de la lecture d'un représenté (schéma ou carte) l'élève est capable de se construire une représentation de l'espace réel qu'il est capable de décrire. Il est capable de se réorienter par étape : directions, sens, distances.</p> <p>Micro-méso-macro espaces : La représentation de l'espace se structure par un va et vient permanent entre l'espace dans lequel on agit et que l'on peut percevoir entièrement (méso-espace), l'espace dans son ensemble que l'on ne peut pas appréhender complètement (macro espace) et l'espace que l'on peut lire et représenter (micro-espace)</p>

	photos aériennes, maquettes.	caractéristiques en photo (CP) codés ou nommés (CE2). Il est mis en relation avec une vue d'au-dessus de l'espace.	
Projet : se connaître pour choisir un itinéraire adapté	L'élève ose s'engager dans un espace sécurisé. Ils se déplacent par trois. Le projet est le but de l'action. C'est l'enseignant qui régule le choix des parcours.	L'élève ose s'engager dans un espace circonscrit qu'il s'est approprié. Ils se déplacent par trois. Choisir collectivement parmi plusieurs balises/parcours travaillés pendant le module, les plus adaptés aux ressources de tous, en s'appuyant sur des éléments : <ul style="list-style-type: none"> • Facilité de la localisation • Eloignement • Complexité de l'itinéraire 	L'élève ose s'engager dans un espace peu connu dont il identifie les limites. Ils se déplacent par trois Construire un itinéraire adapté aux ressources de tous, en s'appuyant sur des éléments : <ul style="list-style-type: none"> • Facilité de la localisation • Eloignement • Complexité de l'itinéraire • Engagement énergétique
Situations	Promenade Où es-tu ? Petit poucet Chasse aux objets Tracer son chemin Parcours photos Poser trouver	Rallye photos Poser trouver Parcours jalonné Parcours étoile Parcours mémoire Parcours papillon	Rallye photos Poser trouver Parcours jalonné Parcours mémoire Parcours papillon Construire son parcours
Traces que l'on ramène	Les petites photos trouvées dans une enveloppe, Les photos des points caractéristiques que l'on a trouvés collées sur un représenté, Le chemin tracé.	Des codes dessinés que l'on ramène, Des codes dessinés que l'on relève, Des codes écrits que l'on relève, Des poinçons.	Des codes écrits que l'on relève, Des poinçons.
Exploitation de la trace En vue de structurer l'espace	Verbaliser : nommer décrire raconter les points caractéristiques, objets, règles, émotions, Manipuler, Dessiner, Liens avec les autres domaines.	Verbaliser : nommer, décrire, raconter, expliquer les points caractéristiques, trajets, objets, règles, émotions, sensations, Manipuler, Dessiner, coder- décoder, Croisement entre les enseignements.	Verbaliser : nommer, décrire, expliquer les points caractéristiques, trajets, objets, règles, émotions, sensations, Décrire son déplacement dans l'espace à partir d'un représenté, Expliquer, argumenter ses choix, Manipuler, Dessiner, Lire et comprendre la légende d'une carte, Croisement entre les enseignements.
Représentés utilisés	Photos points caractéristiques (PS, MS), Photo plan large (MS GS), Mise en relation plan large et détail (MS, GS), Photos « vue de montgolfière » (GS), Schéma perspective cavalière (MS/GS), Maquette (GS), Mise en relation photo vue de dessus/point caractéristique (GS).	Maquette (CP CE1), Mise en relation photo vue de dessus/point caractéristique (CP CE1), Photo vue de dessus (CP CE1 CE2), Plan (CP CE1 CE2)	Photo vue de dessus Plan Carte

MISE EN PLACE DES SITUATIONS

LE MATERIEL : (voir schéma page suivante)

Pour l'enseignant

- Une table type camping
- Carte mère orientée sur table
- Une fiche qui où quand
- Photos pour rallye photos
- Corrigé des postes
- Téléphone portable
- Stylos
- Réveil
- Trousse pharmacie

Pour les élèves, par groupe

- Une fiche signalétique par élève
- Numéro du téléphone qui est entre les mains de l'enseignant
- Une carte mère couleur
- Une carte noir et blanc pour tracer son parcours
- Une carte noir et blanc agrandie pour lire
- Une légende
- Un bordereau pour poinçonner
- Un stylo
- Une montre

OPERATIONS à METTRE EN ŒUVRE PAR LES ELEVES :

Avant de partir :

OBSERVER :

PARCOURS PHOTOS : regarder les photos des points remarquables, se souvenir de leur emplacement.

PARCOURS ETOILE : choisir le poste, repérer les mains courantes, les points remarquables et les lignes d'arrêt.

PARCOURS PAPILLON : repérer les éléments caractéristiques du paysage sur la carte, identifier les difficultés sur chaque itinéraire.

PLANIFIER :

- Choisir ensemble un parcours en fonction du niveau de difficulté pour que tous dans le groupe réussissent
- Entourez les postes choisis
- Lire leur définition
- Orienter sa carte et pointer la direction du 1° poste / carte mère / boussole

VERIFIER LE MATERIEL

SE METTRE D'ACCORD SUR LES ROLES

S'INSCRIRE SUR LA FEUILLE DE ROUTE « qui où quand »

Au retour :

Inscrire l'heure de retour

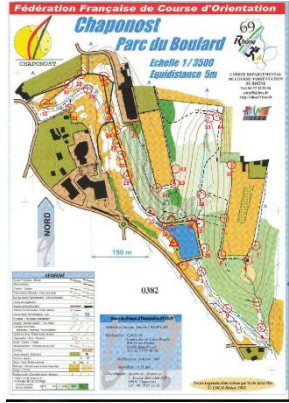
Corriger son parcours

Valider ses réponses (numéros, gommettes, poinçons...)

CHOISIR UN NOUVEAU PARCOURS EN FONCTION DE SES RESULTATS

Les codes des balises si nécessaire

CE QUE L'ENSEIGNANT DOIT AVOIR AVEC LUI A LA TABLE:

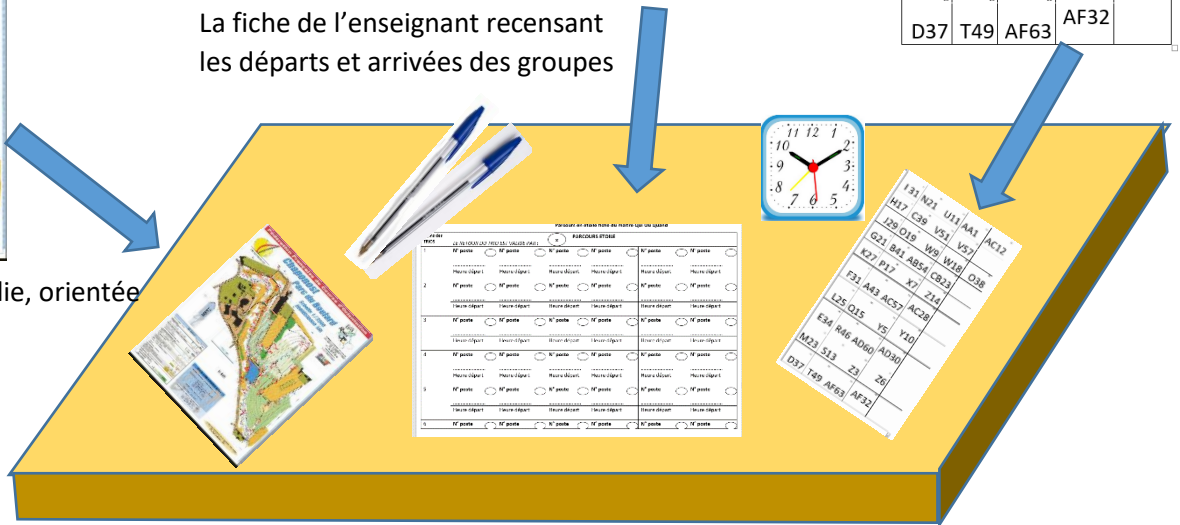


La carte-mère agrandie, orientée

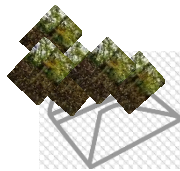
Noms des TRIOS	Parcours en étoile niche du maître Qui Ou Quand						
	LE RETOUR DU TRIO EST VALIDE PAR :			PARCOURS ETOILE			
1	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste
	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
2	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste
	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
3	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste
	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
4	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste
	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
5	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste
	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
6	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste	N° poste

La fiche de l'enseignant recensant les départs et arrivées des groupes

I 31	N21	U11	AA1	AC12
H17	C39	V51	V57	
J29	O19	W9	W18	O38
G21	B41	AB54	CB23	
K27	P17	X7	Z14	
F31	A43	AC57	AC28	
L25	Q15	Y5	Y10	
E34	R46	AD60	AD30	
M23	S13	Z3	Z6	
D37	T49	AF63	AF32	



Les feuilles de route et les cartes des élèves



Les preuves de passage aux postes



Fiche signalétique élèves
 Élèves de la classe de M.....
 Ecole.....
 Numéro de téléphone de l'école.....
 En cas d'urgence : 06 05 92 12 07
 Point de retour des élèves :
 Vitranda du château

La fiche signalétique pour chaque élève

PARCOURS PHOTOS : fiche de l'enseignant Qui - Où - Quand ?

Après vérification, valider en mettant une croix



Noms des TRIOS	PARCOURS PHOTOS					
1	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
2	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
3	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
4	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
5	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
6	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
7	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
8	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
9	Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>		Photo n° <input type="radio"/>	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée

PARCOURS en ETOILE : fiche de l'enseignant Qui - Où - Quand ?

Noms des TRIOS	PARCOURS ETOILE					
	LE RETOUR DU TRIO EST VALIDE PAR : <input checked="" type="radio"/>					
1	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
2	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
3	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
4	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
5	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
6	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
Noms des TRIOS	PARCOURS ETOILE <i>LE RETOUR DU TRIO EST VALIDE PAR :</i>					
	<input checked="" type="radio"/>					
7	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
8	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
9	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
10	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>	N° poste <input type="radio"/>

	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ

PARCOURS PAPILLON : fiche de l'enseignant Qui - Où - Quand ?

Après vérification, entourer les postes justes, barrer s'il y a erreur dans le code de(s) poinçon(s)

Noms des TRIOS	CHOISIS TON PARCOURS					
1	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	
2	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	
3	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	
4	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	
5	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	
6	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	
7	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	
8	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	
9	Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver		Parcours N° Postes à trouver.....	
	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée	Heure départ	Heure d'arrivée
	Temps réalisé		Temps réalisé		Temps réalisé	





PARCOURS PHOTOS- Photos pour enveloppes :

Les photos sont découpées et mises dans une enveloppe déposée sur le lieu de la photo. Chaque groupe ramène une photo comme preuve de son passage







FEUILLE DE ROUTE ELEVES PARCOURS PHOTOS (exemple)





NOM des
élèves :

1			2			3			4		
---	---	--	---	---	--	---	---	--	---	---	--

NOM des
élèves :

1			2			3			4		
---	---	--	---	---	--	---	---	--	---	---	--

NOM des
élèves :

1			2			3			4		
---	---	--	---	---	--	---	---	--	---	---	--

FEUILLE DE ROUTE ELEVES : PARCOURS PAPILLON

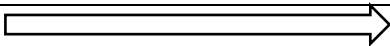






NOM DU GROUPE	PARCOURS PAPILLON couleur..... n°.....		
	Heure de départ :..... heure limite de retour.....		
	POSTE 1	POSTE 2	POSTE 3
N° du poste à trouver			
Poinçon			

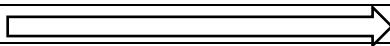







NOM DU GROUPE	PARCOURS PAPILLON couleur..... n°.....		
	Heure de départ :..... heure limite de retour.....		
	POSTE 1	POSTE 2	POSTE 3
N° du poste à trouver			
Poinçon			

NOM DU GROUPE	PARCOURS PAPILLON couleur..... n°.....		
	Heure de départ :..... heure limite de retour.....		
	POSTE 1	POSTE 2	POSTE 3
N° du poste à trouver			
Poinçon			

NOM DU GROUPE	PARCOURS PAPILLON couleur..... n°.....		
	Heure de départ :..... heure limite de retour.....		
	POSTE 1	POSTE 2	POSTE 3
N° du poste à trouver			
Poinçon			

PARCOURS PAPILLONS - CONSTRUCTION DES PARCOURS

PACOURS FACILES		PARCOURS MOYENS
N° parcours	Balises	Type de parcours
1	17 – 26- 28	
2	14- 16 - 30	
3	15- 13- 14	
4	12 - 11 - 15	
5	31 - 15 - 12	
6	26- 17- 11	

PACOURS DIFFICILES		PARCOURS TRES DIFFICILES
N° parcours	Balises	Type de parcours
7	25 – 27 -16	
8	24 -29 -35	
9	34 - 38 – 27	
10	37 - 35- 13	
11	41- 39 - 34	
12	38 – 33 -10	
13	42- 8 – 13	
14	36- 10 - 24	