

# Activités d'orientation - Situations pédagogiques

## D'autres activités possibles :

### **Parcours « suisse »**

Description de l'atelier : il s'agit pour l'élève de suivre un chemin à l'exactitude sur un document (photo, plan, carte) au moyen d'un surlignage de tracé. En suivant l'itinéraire, l'élève trouvera des indices (balises) se situant sur le tracé (tenir compte de l'échelle). Le nombre total d'indices ainsi que l'ordre dans lequel il présente ses indices valideront sa pratique.

Compétences travaillées : liaison carte /terrain et terrain /carte. Prise d'information pertinente sur la carte et sur le terrain, savoir s'orienter.

### **Parcours virtuel :**

Description de l'atelier : Sur un dispositif de 16 balises, il s'agit pour l'élève de réaliser un itinéraire de 10 balises dans un ordre défini le plus rapidement possible en fonction d'un nord virtuel donné par l'enseignant.

Compétences travaillées : savoir s'orienter en courant, liaison carte/terrain

### **Course au score :**

Description de l'atelier : dans un secteur délimité, on dispose un grand nombre de postes, qui, en fonction de leur éloignement ou de leur difficulté, valent chacun 1, 3, ou 5 points. Les élèves partent à la recherche des postes dans l'ordre qui leur convient. Il s'agira alors pour l'élève d'avoir le plus de points possibles dans le temps imparti à la situation. Tous les élèves partent en même temps

Compétences travaillées : savoir s'orienter, se connaître, savoir gérer un temps, avoir une stratégie de course, liaison carte /terrain et terrain carte.

### **Course à la balise :**

Description de l'atelier : dans un secteur délimité, on dispose un grand nombre de postes qui ont tous la même valeur en point (1 balise = 1point). Les élèves partent à la recherche des postes dans l'ordre qui leur convient. Il s'agira alors pour l'élève d'avoir le plus de points (balises) possibles dans le temps imparti à la situation. Tous les élèves partent en même temps.

Compétences travaillées : savoir s'orienter, se connaître, savoir gérer un temps, avoir une stratégie de course, liaison carte /terrain et terrain carte.

### **Micro orientation :**

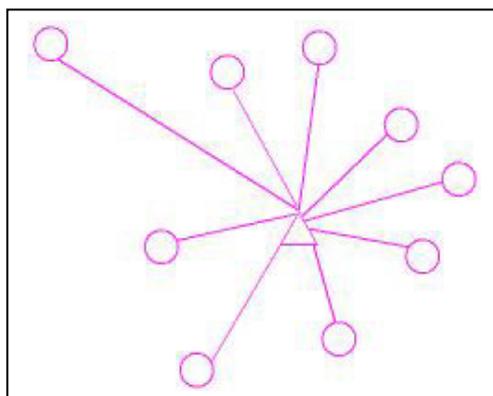
Description de l'atelier : Il s'agit pour l'élève de poser des balises le plus précisément possible au moyen d'une carte adaptée (petite échelle) et d'utiliser la légende et l'échelle pour la situer

Compétences travaillées : liaison carte /terrain et terrain/carte, lecture fine de la carte, savoir s'orienter.

### **Parcours étoile :**

Description de l'atelier : Il s'agit pour l'élève de se repérer sur un document (carte, plan, photo) pour rechercher sur le terrain une balise. Un réseau de postes est établi à partir d'un point central. L'élève revient ensuite au départ avec l'indice (code ou pince) découvert sur le poste recherché pour repartir sur un autre poste au moyen d'un autre document, les allers-retours successifs formant une sorte d'étoile.

Compétences travaillées : savoir s'orienter, liaison carte terrain

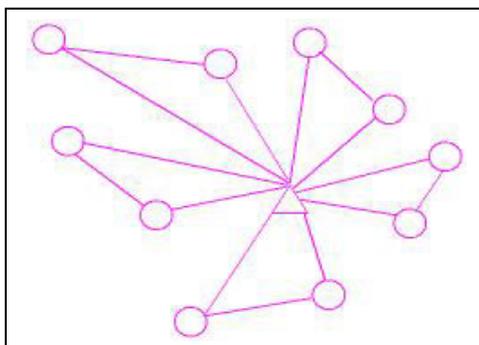


## Activités d'orientation - Situations pédagogiques

### Parcours moulin :

Description de l'atelier : Il s'agit pour l'élève de se repérer sur un document (carte, un plan, photo) pour rechercher sur le terrain 2 postes matérialisés. L'élève revient ensuite au départ avec les indices (code ou pince) découverts sur les postes recherchés pour repartir sur 2 autres postes au moyen d'un autre document, les allers-retours successifs formant une sorte de moulin.

Compétences travaillées : savoir s'orienter, liaison carte terrain



### Parcours papillon :

Description de l'atelier : Il s'agit pour l'élève de se repérer sur un document (carte, un plan, photo) pour rechercher sur le terrain 3 postes matérialisés. L'élève revient ensuite au départ avec les indices (code ou pince) découverts sur les postes recherchés pour repartir sur 3 autres postes au moyen d'un autre document, les allers-retours successifs formant une sorte de papillon.

Compétences travaillées : savoir s'orienter, liaison carte terrain

