



Etape n° 3

Objectifs

Se repérer et se déplacer rapidement sur les lignes directrices simples,
et utiliser les objets particuliers afin d'être plus précis.

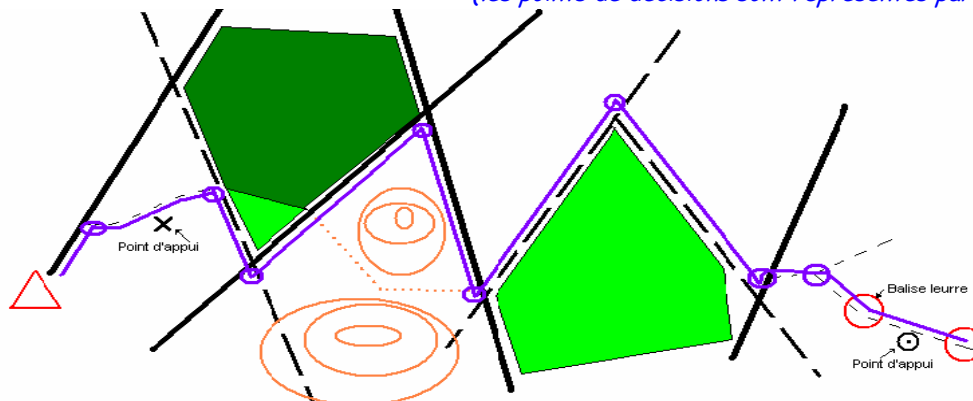
Compétences visées	Contenus d'enseignement
Se déplacer précisément sur les routes, chemins, sentiers afin de trouver les balises.	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître la légende relative aux routes, chemins et sentiers. • Distinguer (sur la carte et sur le terrain) les routes, chemins et sentiers. • Utiliser son pouce pour se situer en permanence sur la carte. • Construire et suivre un itinéraire à la manière d'un road-book : se déplacer sur les routes, chemins, sentiers et utiliser les intersections comme point de décision (choix d'une direction).
S'aider des objets particuliers repérés afin d'être plus précis et d'éviter les erreurs.	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer sur la carte les symboles relatifs aux objets particuliers, et connaître la ou les significations de chaque symbole. • Repérer sur le terrain les objets particuliers. • Utiliser les objets particuliers comme point d'appui, c'est-à-dire comme repère permettant de vérifier l'exactitude de son déplacement. • Utiliser les objets particuliers comme point de décision, c'est-à-dire comme repère choisi pour changer de direction. • Utiliser les objets particuliers comme point d'attaque, c'est-à-dire dernier repère avant le poste.
Pratiquer l'activité comme une activité de compétition , où il s'agit de trouver les balises plus rapidement que les autres concurrents.	<ul style="list-style-type: none"> • Eviter les arrêts fréquents en étant capable de lire sa carte en courant. • Adapter sa foulée au terrain. • Mémoriser des points d'appuis et points de décision afin de réduire le nombre d'arrêts.

Pour résumer, l'orienteur attendu à la fin de cette étape maîtrise les acquisitions de l'étape 2, mais est **EN PLUS** capable de :

- se déplacer sur les sentiers (s'engager un peu plus dans le milieu naturel).
- utiliser les objets particuliers comme point d'appui, ou point de décision. (voire comme point d'attaque).

Ainsi, peut-on schématiser son déplacement (en violet) de la manière suivante :

(les points de décisions sont représentés par les cercles violets)



Organisation

- Les postes sont situés sur les sentiers, au niveau des intersections, mais également au niveau de repères simples : fin de sentier, virage sur sentier... ou encore proche d'objets particuliers.
- De plus, ils sont généralement groupés par 3 (2 réels et 1 fictif) (afin de créer des leurres), à proximité d'objets particuliers qui doivent leur permettre d'avoir une lecture plus fine de la carte en s'appuyant sur ces nouveaux repères afin d'être plus précis.
- La carte mère comporte ainsi 18 postes « réels », c'est-à-dire avec balise (en blanc) et 18 autres postes-leurres où il n'y a pas de balise.
- Les élèves fonctionnent avec des cartes simplifiées (routes, chemins, sentiers + objets particuliers). Sauf la première situation, où il s'agit sur la base d'une carte étape 2, de repérer et situer les objets particuliers. Ainsi, en construisant cette carte étape 3, les élèves font le lien entre ces 2 étapes.
- Situation de maîtrise au début (construction de la carte étape 3), puis évolution vers des situations de vitesse (compétition sous forme de record) nécessitant vitesse mais surtout précision.
- Sécurité (idem séances précédentes) :
 - o Temps limite donné à chaque fois. (Cf. Fiche de départ)
 - o Une boussole par groupe (viser le nord pour retrouver route principale).
 - o Consignes de sécurité relatives à l'espace d'évolution, obligation de rester par 2...

Situations : (durée 1 à 2 séances)

S1 : Placer les objets particuliers pour construire une carte plus précise :

LE CARTOGAPHE	Thème	Orientation	Vitesse	Mémoire	Boussole
	Niveau	Désorienté	Précipité	Malin	Efficient
	Organisation	Seul		En équipe	
	Opposition ?	Sans opposition		Défi	

Objectif : Affiner la lecture de la carte par une prise en compte des objets particuliers.

But : Repérer, situer et placer sur la carte les objets particuliers.

Organisation / Consignes :

- Chaque groupe a une carte « zone J. » : sur cette carte, au verso il y a une carte « étape 2 » (routes, chemins, sentiers). Sur cette carte, le groupe ne doit s'occuper que de la zone colorisée en jaune. Au verso, la légende ainsi que la photographie de certains objets particuliers numérotés.
- Repérer sur le terrain les objets particuliers photographiés, et les placés sur la carte en utilisant les bons symboles.
- Temps limite : 20 minutes.
- (Auparavant, afin que le placement sur la carte des objets particuliers soit assez précis, petit exercice : apprendre à mesurer en pas, 10 mètres)

Variable didactique :

- pour simplifier : possibilité de déjà placé les objets particuliers sur la carte. Les élèves n'ont ensuite qu'à aller repérer sur le terrain ces objets, les comparer aux photos et leur attribué leur numéro respectif.
- pour complexifier : possibilité de donner une zone plus importante à explorer.

S2 : Record sur parcours-leurre.

Record sur parcours-leurre	Thème	Orientation	Vitesse	Mémoire	Boussole
	Niveau	Désorienté	Précipité	Malin	Efficient
	Organisation	Seul		En équipe	
	Opposition ?	Sans opposition		Défi	

Objectif : Pratiquer l'activité en situation de compétition : il s'agit de trouver les bons postes, plus rapidement que les adversaires.

But : Réussir les parcours et être plus rapide que les autres groupes afin d'établir des records.

Organisation / Consignes

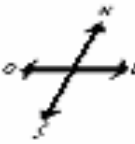
- 10 parcours garçons (H) et 10 parcours filles (F).
- Chaque parcours est constitué de 4 postes. Parmi ces 4 postes, il y en a 0, 1 ou 2 qui sont fictifs. Les élèves sont au courant mais ne connaissent pas le nombre exact.
- Les élèves doivent poinçonner les postes où il y a une balise, et mettre une croix lorsqu'il n'y a pas de balise.
- Le prof prend le temps de départ et d'arrivée pour chaque parcours afin de calculer le temps du groupe sur le parcours.
- Lorsque le parcours est juste, le groupe doit s'inscrire dans le tableau des records sur la ligne correspondant à son parcours (en n'oubliant pas de noter son groupe et le temps effectué). Il peut alors partir sur un deuxième parcours.
- Lorsque le parcours est faux, le groupe doit repartir corriger son erreur.

Variable didactique :

- possibilité de faire des parcours de différents niveaux (moins de leurre + de leurre)

Autres situations possibles pour cette Etape 3 : (Cf. « Les différentes situations d'apprentissage »)

- Situation de défi entre groupe sur 2 parcours.
- Situation notée. En 1 h, faire le plus grand nombre de parcours.
- Légende illustrée.
- « Dessine-moi une balise ».
- Le Relais.
- Balise précise.
- Chasse au poste.
- « je te suis, tu me suis ».
- Course poursuite.

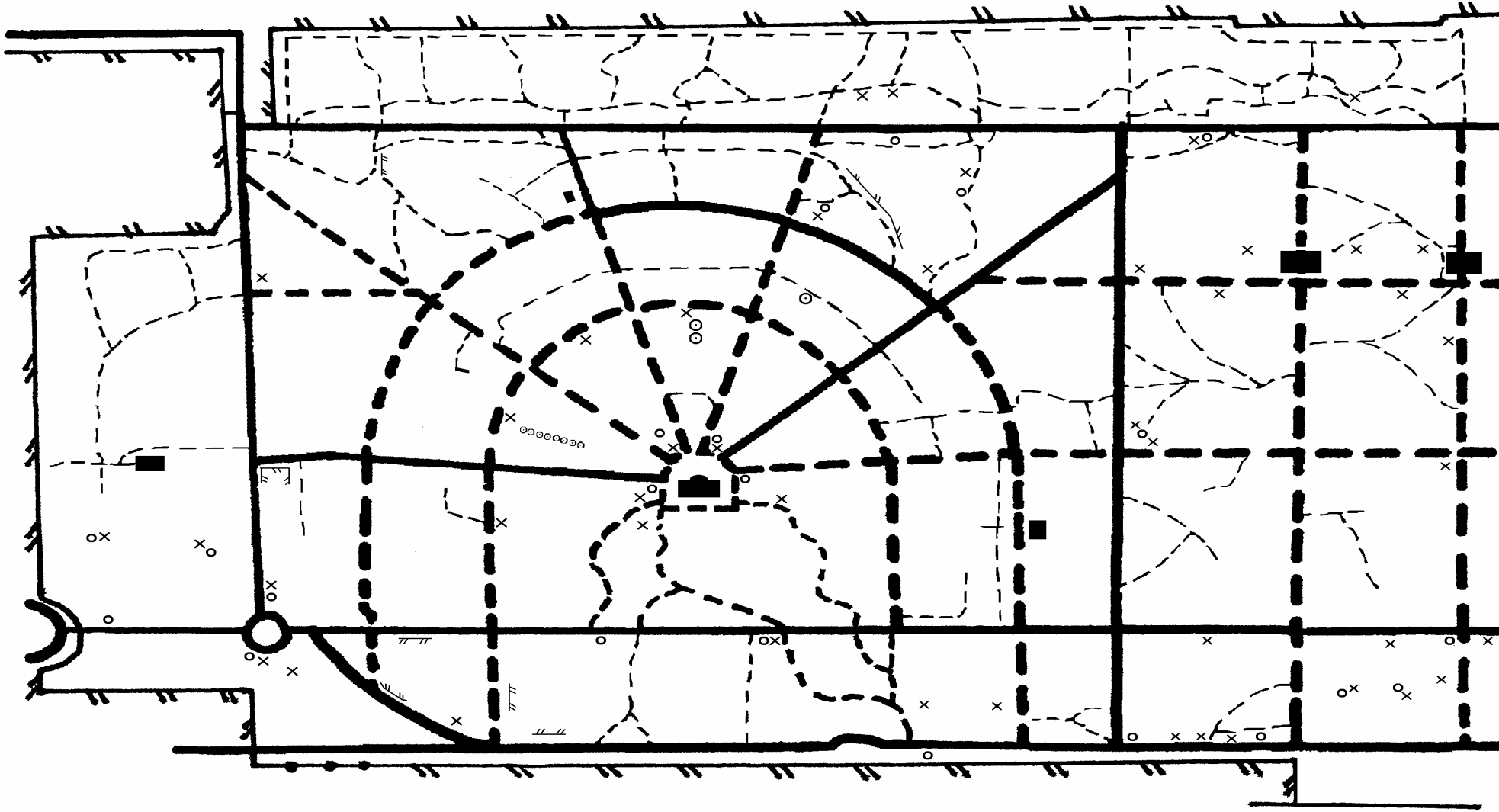


Parc Forestier National de Sevrans - Carte Simplifiée Routes, Chemins et Sentiers












Echelle : 1/2500e (c'est-à-dire 1cm sur la carte = 25 mètres sur le terrain)

Etape 3 - Se repérer et se déplacer par rapport aux Routes, Chemins et Sentiers.
Prendre en compte les Objets Particuliers, afin d'être plus précis dans sa lecture de carte.



LEGENDE - Etape 3

<u>Routes, chemins, sentiers</u> (couleur des symboles : <u>noir</u>)	
	Route
	Chemin
	Sentier
<u>Objets Particuliers</u> (couleur des symboles : <u>noir</u>)	
	Clôture infranchissable
	Mur
	Bâtiment
	Objet particulier : <ul style="list-style-type: none">- banc- béton- autres...
	Poubelle
	Borne