



Etape n° 6

Objectifs

Se repérer et se déplacer rapidement en prenant en compte tous les éléments de la carte et en **MEMORISANT** une succession de lignes directrices et de points de décisions afin de gagner du temps sur l'itinéraire

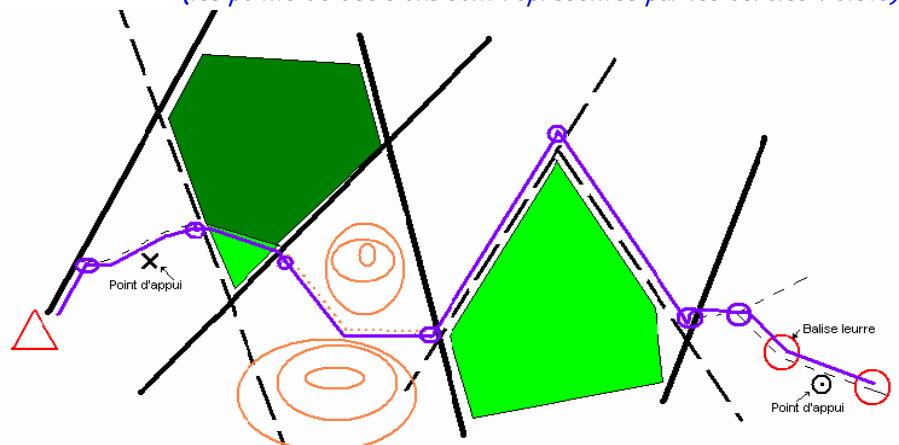
Compétences visées	Contenus d'enseignement
Construire l' ITINERAIRE LE PLUS COURT en exploitant TOUS LES ELEMENTS de la carte.	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître l'ensemble de la légende. • Repérer et se déplacer sur des mains courantes naturelles variées. • « Apprécier » les distances : traduire l'échelle de la carte et distance sur le terrain. • Evaluer les difficultés du parcours (densité de végétation, éventuellement relief) pour construire l'itinéraire le plus court.
MEMORISER un ensemble d'indices afin de réduire le nombre d'arrêt (-> gain de temps).	<ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser un itinéraire en retenant les lignes directrices et les points de décision. • Mémoriser des points d'appui et des lignes d'arrêt afin de limiter le risque d'erreur. • Gérer son effort (vitesse, nature du terrain, distance) afin de limiter le nombre d'arrêt. Trouver une vitesse optimale permettant d'effectuer le parcours sans temps de marche. • Etre capable de prendre son temps pour prévoir un itinéraire et le mémoriser.
Pratiquer l'activité seul et en toute sécurité.	<ul style="list-style-type: none"> • Apprécier le temps et être capable d'abandonner sa recherche pour rentrer à l'heure. • Maîtriser l'émotion face à l'isolement (et le fait de ne pas avoir de carte ou de carte complète). • Etre capable de retrouver des repères connus en cas de perte.

Pour résumer, l'orienteur attendu à la fin de cette étape maîtrise les acquisitions de l'étape 5, mais est EN PLUS capable de :

- limiter le nombre d'arrêt grâce à la mémorisation de lignes directrices et de points de décisions.
- mémoriser des points d'appuis et des lignes d'arrêt afin d'assurer son itinéraire.
- choisir l'itinéraire le plus rapide.

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

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



Organisation

Des balises de 2 natures :

- avec pinces (postes de 1 à 17)
- repères fixes (poste de A à AJ). Il s'agit de relever le numéro des parcelles (cf. étape 1).

Les postes sont un mélange de postes des étapes 1, 2, 3, 4 et 5. Il s'agit donc de postes de tous les niveaux.

En arrivant les élèves s'inscrivent par groupe de 2 (bien que les 1ère et 3ème situations se fassent seul).

Changer les cartons de contrôles entre la première et la deuxième situation afin qu'ils ne puissent pas tricher et recopier les réponses du 1er exercice.

Situations : (durée 1 à 2 séances)

S1 : Course MEMO

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

Objectif : Mémoriser un itinéraire, c'est-à-dire des lignes directrices, des points d'appuis et de décision, voire des lignes d'arrêt, afin de réduire le nombre d'arrêt jusqu'au poste (gain de temps).

But : Trouver les postes du niveau 4.

Organisation : Seul. Des cartes mères avec l'ensemble des postes sont accrochées au point de départ (et doivent y rester !). Une liste de poste de différents niveaux accrochés (afin que les élèves gèrent eux-mêmes leur parcours).

Différents niveaux de postes :

- nv1 : très peu de points de décisions, repères peu variés (intersections, routes, chemins). (très facile !)
- nv2 : peu de points de décisions, repères peu variés (intersections, routes, chemins)
- nv3 : + de points de décisions, repères peu variés OU peu de points de décisions mais repères plus variés (notamment végétation, relief).
- nv4 : beaucoup de points de décisions, les repères sont variés et font appel à une connaissance totale de la légende.

Tous les élèves commencent avec des postes de niveau 2. Lorsqu'ils reviennent, ils corrigent :

- s'ils ont « juste », ils choisissent dans la liste de poste un poste de niveau supérieur (et le barre sur la liste).
- s'ils ont « faux », ils repartent corriger leur erreur.

Consignes :

- La situation dure quarante minutes (10 minutes maximum par poste).
- Les élèves doivent repérer leur poste sur une des cartes mères du départ, mémoriser leur itinéraire et se rendre au poste (pour soit poinçonner, soit donner le numéro de parcelle). -> les élèves n'ont donc le droit de se déplacer qu'avec leur carton de contrôle.

Variante :

Pour simplifier :

- parcours niveau 1 (très facile).
- utiliser les cartes des étapes 1, 2 et 3 avec moins d'infos.

S2 : Le RELAIS MEMOIRE (DEFI)

Le RELAIS MEMOIRE	Thème	Orientation	Vitesse	Mémoire	Boussole
	Niveau	Désorienté	Précipité	Malin	Efficient
	Organisation	Seul		En équipe de 2	
	Opposition ?	Sans opposition		Défi	

Objectif : Travail de la mémoire.

But : Rempporter le défi, en réussissant son parcours et en étant plus rapide que l'équipe adverse.

Organisation : Défi à 2 contre 2. Les 2 équipes ont le même parcours et fonctionnent en même temps. Chaque équipe possède un seul plan.

Avant de se donner le départ, les 2 équipes vont repérer sur le tableau de départ, les 4 balises recherchées et les notes sur leur carton de contrôle. Ensuite, les coureurs se rendent vers la carte mère pour les situer. Lorsque les 2 premiers coureurs sont prêts, ils s'élancent, l'un en direction du premier poste l'autre en direction du 4ème.

(Cartons de contrôle spéciaux)

Consignes : Le premier coureur de l'équipe part sans le plan. Le second reste au point de départ et en profite pour mémoriser la suite du parcours. Lorsque le premier revient, le second part lui aussi sans le plan et doit continuer le parcours. Puis il revient et le premier reprend le relais, etc... Le carton de contrôle fait office de témoin.

Pour éviter que les équipes se suivent, une équipe effectue le parcours dans l'ordre, et l'autre dans l'ordre inverse.

- 1 point pour chaque parcours juste.
- 1 point pour chaque défi remporté.

S3 : MEMOIRE « FENETRES »

MEMOIRE « FENETRES »	Thème	Orientation	Vitesse	Mémoire	Boussole
	Niveau	Désorienté	Précipité	Malin	Efficient
	Organisation	Seul		En équipe	
	Opposition ?	Sans opposition		Défi	

Objectif : Mémoriser un cheminement afin de gagner du temps.

But : Trouver les 2 balises situées sur la carte.

Organisation / Consignes : Seule la portion de la carte autour du poste est conservée. Le déplacement doit s'effectuer de mémoire. Au point de départ, il y a une carte complète sur laquelle les élèves peuvent prendre des informations.

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

- Comme première situation pour aller vers l'autonomie des élèves :
 - o Réseau poste
 - o Alternance seul - à deux.
 - Comme situation de performance :
 - o Suivi d'itinéraire.
 - o Parcours jalonné.
 - o Chasse au poste
 - o Réseau poste.
- etc...