

Module cycle 3 Orientation

Les fiches O'abc se trouvent dans le dossier « Fiches fédé orientation ».

Les fiches « vertes » sont dans le dossier « Fiches module orientation cycle 3 »

- **Entrée dans l'activité (1 séance)**

1^{er} objectif : se repérer grâce à l'ouïe et aux instructions verbales

A/ Jeu de l'aveugle

- a) A tient B
- b) A suit B et lui donne des ordres
- c) A guide B à distance

On inverse les rôles à la fin.

2^{ème} objectif : réaliser un parcours à partir d'un plan

B / Jeu du serpent

Cf prép

→ mettre en évidence l'importance du plan dans une activité d'orientation

- **Situation de réf. (1 séance) : fiche course à la balise en étoile ou fiche O'abc 13**

Objectif : Ramener le plus de balises sous forme de parcours en étoile à l'aide d'un plan

- **Situations d'apprentissage (nombre de séances variables)**

En fonction des réponses à la situation de référence, l'enseignant choisira de travailler plus particulièrement certaines compétences au travers des situations décrites ci-après.

Objectif 1 : savoir décoder et coder les différents éléments

- Dessiner un plan fidèle à la réalité : **fiche O'abc 2**
- Comprendre la notion de symbole et l'intérêt d'utiliser une légende : **fiche O'abc 3**
- **Parcours jalonné avec encodage des balises**
- **Parcours jalonné avec décodage des balises**

Objectif 2 : savoir orienter la carte et s'en servir

- Maintenir la carte orientée : **fiche O'abc 5**
- Savoir se situer en permanence sur la carte : **fiche O'abc 6**

Objectif 3 : savoir s'orienter RAPIDEMENT

- Jeu du béret : **fiche O'abc 10**
- Jeu Rapid'O : **fiche O'abc 11**
- Circuit Co : **fiche O'abc 14**
- Course au score : **fiche O'abc 16**

- **Avant la rencontre : travailler sur la carte du site d'Irouleguy**

- repérer certains endroits
- établir les différents éléments de légende