

QUELQUES SITUATIONS SIMPLES

SITUATIONS	BUTS	ACQUISITIONS PRIORITAIRES	VARIABLES	PROBLEMES POSES
JALONNE	Suivre un parcours jalonné : Les élèves notent au fur et à mesure les LD suivis puis les balises puis les erreurs...	- Orienter la carte/déplacement - Se repérer sur le terrain - Notion d'appréhension des distances - Accoutumance lecture de carte (entrer dans la carte)	- Visite guidée (accompagnement) - Avec balises vraies, fausses, manquantes (emplacements connus ou non connus par les élèves) - Surligné(avec ou sans coupe) :on note les balises rencontrées - Idem mais en 8	- Seul ou en groupe ? - Ne pas vouloir gagner de temps au début - Gestion du temps - Rassurer les élèves par les jalons
Chasse à la définition	Dans un espace restreint placer des balises visibles par les élèves sur des lieux caractéristiques à relever	- Reconnaître ce que l'on cherche (définition du poste et non balise) - Voir le poste et non balise	- Proximité des postes aléatoires (erreur possible) - Poser balise par rapport à position de l'élément. - Définition vraie ou fausse.	
Poser- Trouver	Les élèves posent des balises et vont chercher celles des autres équipes.	- Lecture fine de la carte - Mémoriser - Analyse argumentée des erreurs des adversaires	- Un seul parcours en balise paire et impaire (il faut poser à partir de la balise de l'adversaire) - Plusieurs parcours	- Pas de grand circuit si erreurs « séance morte » - Il faut que les parcours ne soient pas trop éloignés pour pouvoir vérifier les éventuelles erreurs.
Course mémoire	Réaliser un parcours à partir d'une carte qui reste au départ	- Apprendre à sélectionner les informations les plus importantes - Eviter la relation constante carte terrain	1/ Seul avec ou sans chrono (réduire le temps de mémorisation) 2/ En équipe sur 2 ou 3 balises 3/ En relais	A privilégier avec niveau 3 et 4 mais possible avec carte simplifiée en N2
Course à 2 balises paires impaires	Trouver ses balises sachant qu'elles peuvent être celle de son adversaire	- Décider sous la pression d'un camarade - Sélectionner les informations rapidement pour ne garder que les plus importantes - Esprit de compétition	1/ Balises proches les unes des autres 2/ Balises assez faciles car vitesse importante	L'élève est obligé de suivre le déplacement sur sa carte ne connaissant pas les balises de l'adversaire.
Course au score	Rechercher le maximum de balises dans un temps donné	- Construire, anticiper - Gestion du temps - Gestion physique	- Avec nids de balises - Partie commune imposée plus optionnelle	Gestion du score
Parcours carte partielle	Réaliser un circuit avec une carte dont un certain nombre d'éléments sont cachés	- Mémorisation de la carte - Anticipation terrain carte	- Cacher plus ou moins d'élément - Utilisation boussole (pour les amateurs..)	- Niveau suffisant par rapport à zone cachée. - Stress important.