

La connaissance préalable de la présentation des unités d'apprentissage est nécessaire à leur utilisation

Pour choisir l'UA adaptée aux élèves, partir de leurs pratiques antérieures **ou** du cycle indiqué
L'exemple d'UA de 6 séances proposé peut se dérouler différemment voire durer plus longtemps

Exemple d'Unité d'Apprentissage/Séances de 50'

A titre indicatif, chaque situation est représentée proportionnellement à sa durée

Séance n°1

Situation 1 et évolutions 1 et 2

Séance n°2

Situation 2 et évolutions 1 et 2

Séance n°3

Situation 3 et évolution 1

Séance n°4

Situation 4 et évolution 1

Séance n°5

Situation 5 et évolution 1

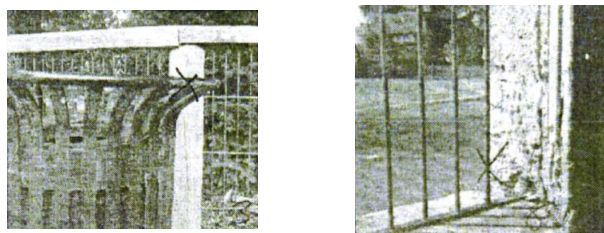
Séance n°6

Situation 6

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Parcours photos étoile à vue

Associer représentations photos et terrain



But : - Trouver des balises à l'aide de photos

Critère de Réussite : - Trouver le plus possible de balises avec le bon code

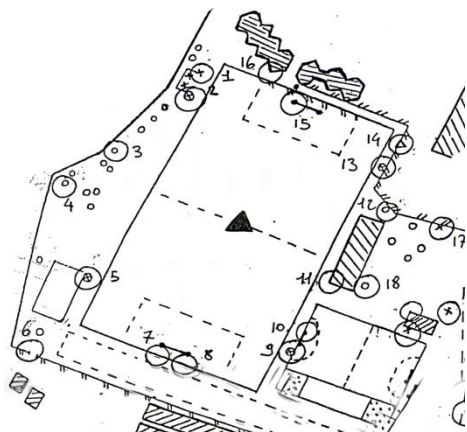
Organisation : - Milieu : stade ou parc

- Point de départ central d'où l'on peut voir toutes les balises
 - Photos inconnues des élèves. Prises de vues en plans larges
 - Groupes de 2 élèves avec une seule photo à la fois
 - 3 balises et photos de plus que de groupes
 - **Déroulement** : se rendre à la balise après l'avoir identifiée grâce à la photo, noter sur la « fiche réponses » le code de la balise, revenir et changer de photo
 - Vérification des réponses en fin de séance (« fiche résultats »)
 - **Matériel** : une photo par balise, balises avec leur code, départ avec les photos, « fiches réponses » par groupe, « fiche résultats ».
- Règles :** rester en binôme
- Evolutions :** - 1 Mêmes balises mais angle des photos plus serré
- 2 Laisser la photo au point de départ (mémoire)

ATTENTION travail en classe pour la séance suivante : transformer les photos en symboles (référence à ceux de la CO - cf. Présentation) et en faire un plan

Situation 2 Parcours étoile

Associer plan symbolique et terrain



B : - Placer deux balises avec un plan

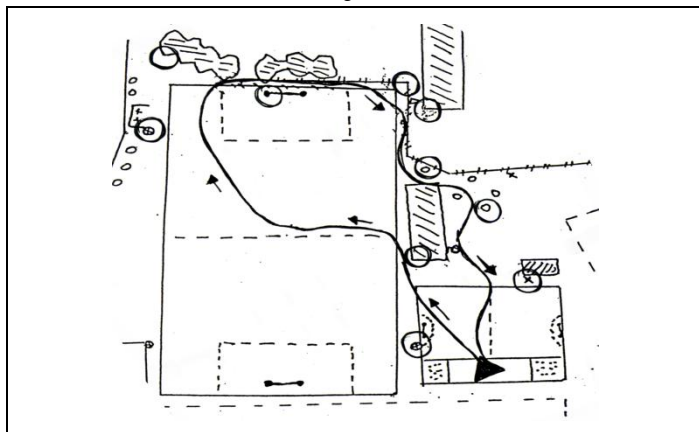
CR : - Les autres groupes doivent pouvoir trouver les deux balises

OR : - Idem situation 1. Point de départ central

- 3 balises et cartes de plus que de groupes
- **Les photos sont remplacées par une carte sur laquelle est portée une seule balise**
- **Déroulement** : après avoir identifié l'endroit grâce à la carte, s'y rendre et poser la balise, revenir pour prendre la seconde carte et poser la seconde balise.
- **Matériel** : une carte par balise, balises codées, départ avec les cartes, « fiches réponses » par groupe, « fiche résultats »
- R :** - Les balises posées ne doivent pas être cachées
- E :** - 1 Trouver les balises que l'on n'a pas posées. Porter le code sur la fiche réponse.
- 2 Idem mais laisser le plan au point de départ (mémoire)

Situation 3 Parcours jalonné

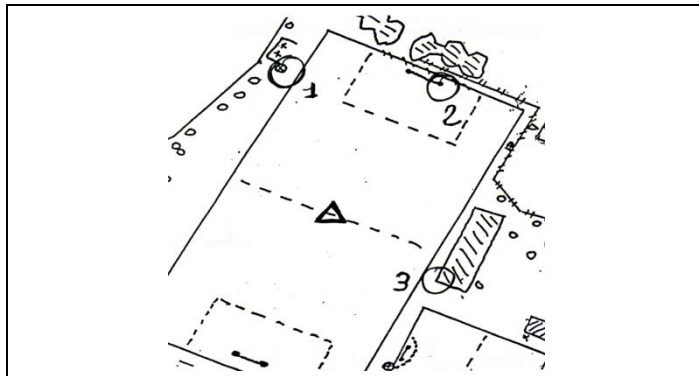
Observer avec précision



B : - Trouver les balises placées de part et d'autre du « chemin »
CR : - Trouver le plus de « vraies » balises validées
OR : - Un chemin ou un trajet indiqué au sol formant une boucle
- De part et d'autre du chemin des balises visibles. Des « vraies » qui sont sur les cartes, des « fausses » qui n'y sont pas.
- Tous les groupes possèdent au départ la même carte sur laquelle sont portées les « vraies » balises.
- **Déroulement** : toutes les 30'', 2 groupes partent du même point de départ, l'un dans un sens et l'autre dans l'autre sens. Les codes des balises trouvées sont portés sur le « fiche réponse ».
- **Matériel** : une carte identique par groupe, balises codées, « fiches réponses » par groupe et « fiche résultats » pour valider.
E : - **1** Reporter sur la carte les balises trouvées (vraies et fausses)
- Matériel : une carte identique par groupe mais sans les balises

Situation 4 Parcours papillon

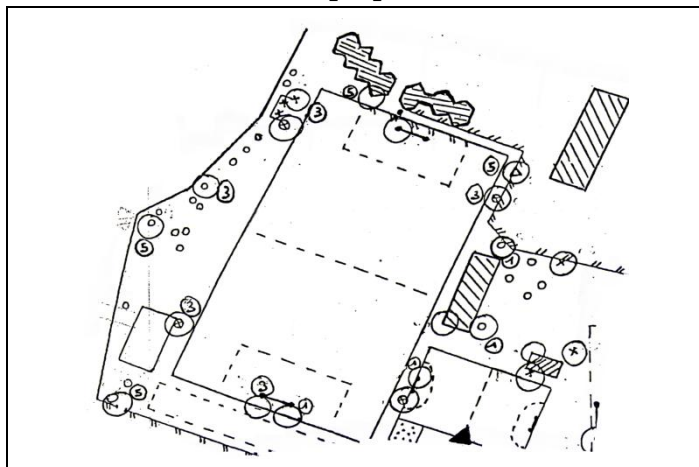
Se déplacer en orientant un plan symbolique



B : - Trouver les trois balises de chacun des parcours
CR : - Trouver le plus grand nombre de parcours
- Les balises doivent être validées par les codes.
OR : - Parcours de trois balises. Point de départ central
- 3 parcours de plus que de groupes. La même balise peut être utilisée dans d'autres parcours.
- **Déroulement** : Au départ un parcours différent pour chacun
- Son parcours trouvé chaque groupe reprend une carte et repart.
- Chaque groupe possède la carte d'un seul parcours à la fois.
- **Matériel** : une carte par parcours, balises codées, « fiches réponses » par groupe et « fiche résultats » pour valider.
E : - **1**. Laisser le plan au point de départ (mémoire)

Situation 5 Parcours éparpillé

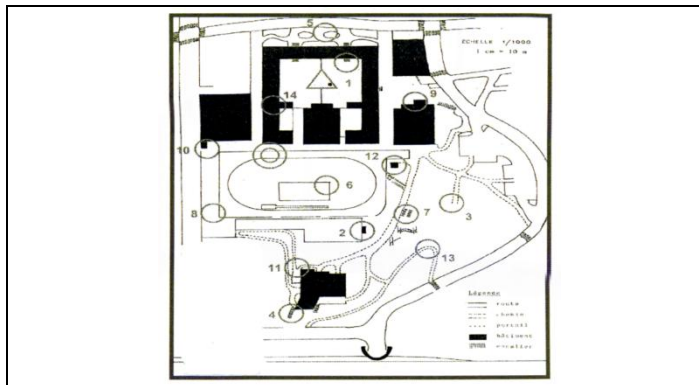
Construire un itinéraire et s'orienter



B : - Trouver les balises portées sur la carte
CR : - trouver le plus de balises validées
OR : - 20 balises 10 d'une couleur et 10 d'une autre couleur.
- La moitié des groupes a une carte sur laquelle ne sont portées que les balises de la même couleur. Idem pour l'autre moitié.
- **Déroulement** : au départ chaque groupe part de la balise que le maître indique, avant le signal de départ les groupes réfléchissent à l'ordre dans lequel ils vont chercher les balises. Départ de tous au signal. Codes portés sur les « fiches réponses ». Arrêt au signal.
- **Matériel** : une carte par groupe par couleur, balises codées, « fiches réponses » par groupe et « fiche résultats » pour valider
E : - **1** Reporter sur la carte les balises trouvées.
- Les groupes cherchent les 10 autres balises et indiquent leur emplacement sur leur carte utilisée précédemment. Ils repartent de la balise du jeu précédent.

Situation 6 La course au score

Optimiser vitesse et précision / gérer ses efforts



But : - Trouver les trois balises de chacun des parcours dans un temps limité avec une carte « symbolique »
CR - Trouver le plus grand nombre de parcours
- Les balises doivent être validées par les codes.
OR : - Un espace semi naturel de type parc ou stade.
- Tous les parcours sont à portée de vue de l'enseignant
- 3 parcours de plus que de groupes.
- Au départ chacun des groupes a un parcours différent à trouver.
- Son parcours trouvé chaque groupe reprend une carte et repart.
- Chaque groupe possède la carte d'un seul parcours à la fois.
- Chaque groupe possède une « fiche réponses » pour porter les codes de chaque parcours. « Fiche résultats » pour valider

A L'ISSUE DE L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE, LA MAJORITÉ DES ÉLÈVES EST CAPABLE DE

- Course au score / Trouver le plus grand nombre de balises dans un temps limité