

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

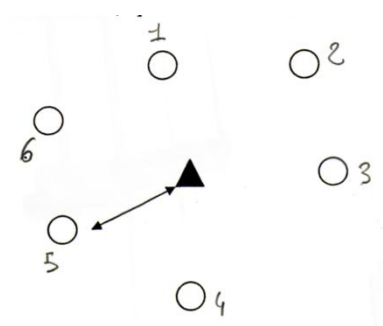
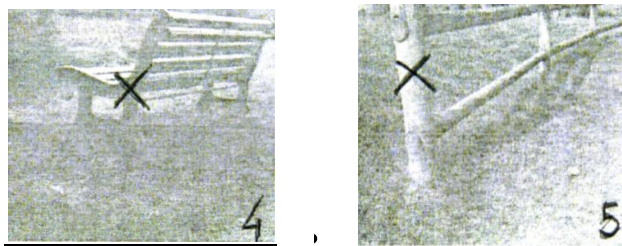
Situation 6

**6 situations pour réaliser 6 séances**

Situation 1

Parcours photos étoile à vue

*Associer représentations photos et terrain*



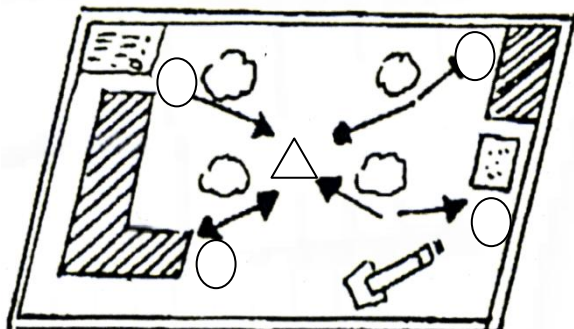
**But :** - Trouver des balises à l'aide de photos  
**Critère de Réussite :** - Trouver le plus de balises avec le bon code  
**Organisation :** - Milieu connu : la cour ou terrain proche  
 - Point de départ central d'où l'on peut voir toutes les balises  
 - Photos inconnues des élèves. Prises de 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 identifié 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 dessins semi-figuratifs et en faire un plan semi-figuratif**

Situation 2

Parcours étoile

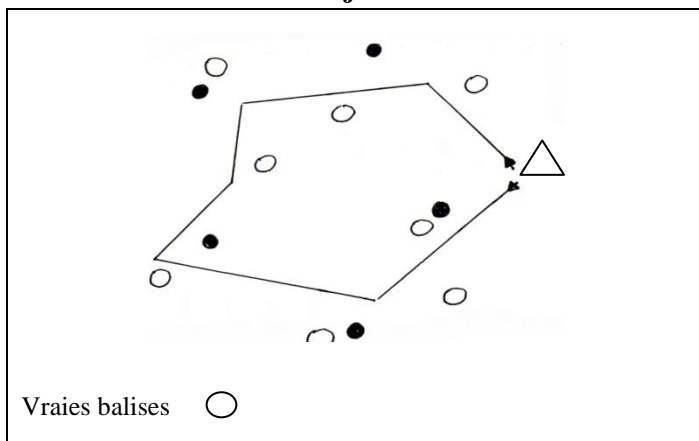
*Associer plan semi-figuratif et terrain*



**B :** - Placer deux balises avec un plan  
**CR :** - Les autres groupes doivent pouvoir trouver les deux balises  
**OR :** -idem situation 1  
 - 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 réponses.  
 - 2 Idem mais laisser le plan au point de départ (mémoire)

### Situation 3 Parcours jalonné

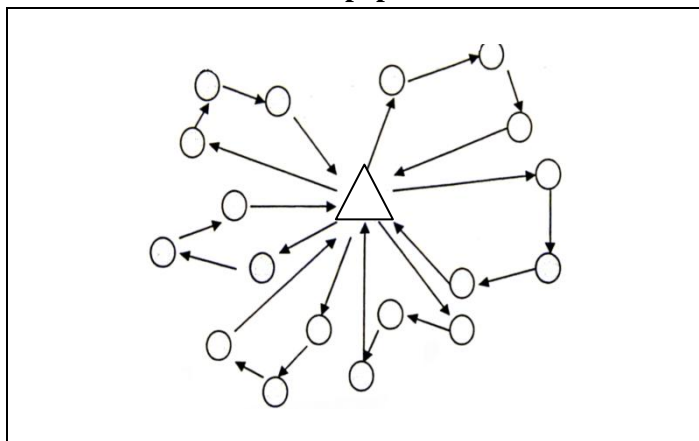
### Observer avec précision



- B** : - Trouver les balises placées de part et d'autre du « chemin »  
**CR** : - Trouver le plus possible 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, «une fiche réponses » par groupe et « fiches 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

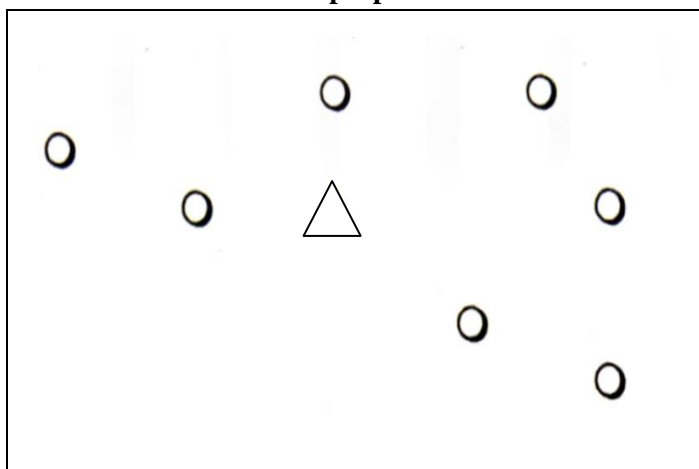
### Se déplacer en orientant un plan semi figuratif



- B** : - Trouver dans l'ordre 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. 3 parcours de plus que de groupes.  
- La même balise peut être utilisée dans d'autres parcours.  
- 2 parcours de plus que de groupes  
- Possibilité en début de séance de placement des balises par les groupes  
- **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, «une fiche réponses » par groupe et « fiches résultats » pour valider.  
**E** : - **1**. Laisser le plan au point de départ (mémoire)

### Situation 5 Parcours éparpillé

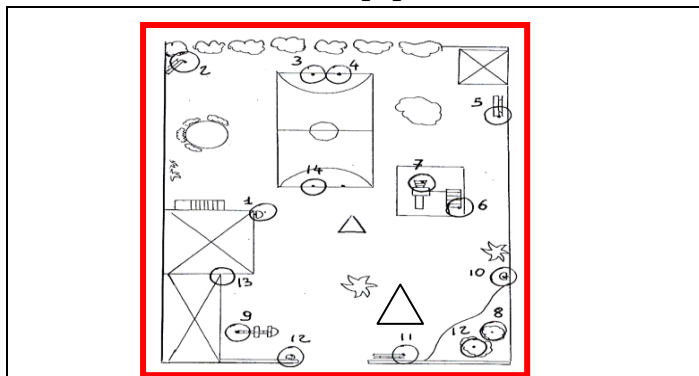
### Construire un itinéraire et s'orienter



- B** : - Trouver les balises portées sur la carte  
**CR** : - Trouver le plus possible 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 en papillon

### Optimiser vitesse et précision



- But** : - Trouver les trois balises dans l'ordre, de chacun des parcours dans un temps limité avec une carte « semi-figurative »  
**CR** : - Trouver le plus grand nombre de parcours  
- Les balises doivent être validées par les codes.  
**OR** : - Milieu connu : la cour ou terrain proche  
- Point de départ central  
- 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 réponse » pour porter les codes de chaque parcours.

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

- Trouver les trois balises de chacun des parcours dans un temps limité