EPREUVES D'ORIENTATION

JEU N°3 « LES FAUX AMIS »

Cycle concerné	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Espace familier élargi (ex. parc)	Tous espaces

Compétences à développer

Lire un plan ou une carte.
Repérer les éléments significatifs de l'espace investi.

But du jeu

Trouver des balises à des endroits spécifiques indiqués sur des plans ou des cartes.

Déroulement

Au préalable, des balises avec dessin ou code sont installées par des adultes.
Pour chaque poste, une balise sera installée à un endroit particulier (banc, carrefour, rocher ...), signalé sur le plan ou la carte. Une balise « leurre », non indiquée sur le plan ou la carte, sera placée à proximité de la première.
Les équipes doivent se rendre sur le lieu précis de la balise mentionnée sur le plan ou la carte.
Ils en relèvent le code ou le dessin puis reviennent au point central où une autre balise leur sera donnée à chercher.

Selon les repères choisis pour placer les balises, ce jeu peut être plus ou moins complexe et/ou difficile.
Exemples :
1er niveau : les balises sont à trouver près d'éléments «macroscopiques» évidents (chemins, carrefours, abri O.N.F., aire de jeux ...).
2ème niveau : elles sont à trouver près d'endroits moins « évidents » (banc ou pancarte quand il y en a plusieurs, borne, pont peu visible ...).
3ème niveau : elles sont à trouver à des endroits qui nécessitent une lecture « fine » de la carte (point culminant, dépression, emplacement d'une mare, fossé, trou, ...).

Critère de réussite

Rapporter le dessin ou le code des balises mentionnées sur le plan ou la carte, mais seulement de celles-ci.

Organisation matérielle

- plans ou cartes en nombre suffisant (au moins 1 par équipe)
- balises à placer
- 1 crayon par équipe pour relever les codes ou dessins des balises
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant (ex. p.25 à 29).

Variantes

- Certains postes ont des « leurres », d'autres n'en ont pas.
- Le nombre de « leurres » par poste peut être plus important : 2 ou 3.
- La recherche s'effectue en un temps limité.
- Les équipes s'affrontent sous forme de course. Il s'agit alors de trouver le maximum de balises mentionnées sur le plan ou la carte dans le temps le plus bref.