

DISTANCE ET ORIENTATION

ÉTALONNAGE DU PAS**Objectif :**

Inventer et utiliser des outils pour apprécier, mesurer une distance.

But du jeu : Mesurer une distance avec ses propres critères.

Organisation matérielle :

Cour de l'école, stade, pleine nature.
Décamètre, plots.
Papier, crayon pour chaque élève.

Consigne :

*La distance entre le plot de départ et celui d'arrivée est de 100 mètres.
Compter le nombre de doubles pas (1 appui sur 2) que vous effectuez pour parcourir cette distance. Reportez vos résultats sur une fiche.
Faire plusieurs essais.*

Variante :

En descente, en montée.
Marche, course, avec ou sans changement de direction.

Critère d'évaluation :

- ◆ Régularité des résultats.

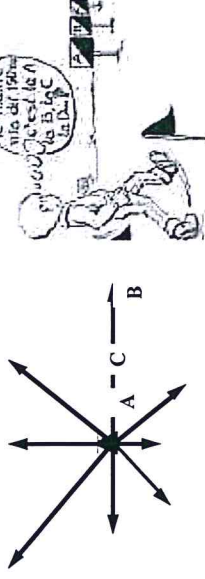
	PLAT	MONTÉE	DESCENTE	COURBE
MARCHE				
COURSE				

TOMBER PILE AVEC L'AZIMUT**Objectif :**

Evaluer la distance et l'azimut d'un poste à partir d'un point central.

But du jeu : trouver la bonne balise.

Organisation matérielle : Espace découvert assez vaste (complexe sportif comportant par exemple 2 terrains de foot), un point central où se situe l'enseignant, 24 balises en direction des 4 points cardinaux et 4 directions médianes. Espacement irrégulier entre les balises, variant de 5 à 50 m. Postes repérés par des lettres dans un ordre aléatoire. Une boussole par enfant. Les distances sont déterminées grâce à l'étalonnage du pas.

**Consigne :**

A partir des consignes du maître (trouve la balise située à 50 m à l'Est ou à 100 m à 250°), les enfants trouvent les bonnes balises.

Variante :

On peut demander aux enfants de positionner les lettres correspondant aux balises sur une rosace que l'on aura au préalable dessinée sur papier.

Critère de réussite :

- ◆ Réduction des erreurs de distance et de direction.

Critère d'évaluation :

- ◆ Evaluer des ordres de distance précis (à 10 m près), repérer rapidement les directions intermédiaires (NO, SE, SO, NE), idem pour un azimut exprimé en degrés.