

Course d'orientation

Compétences : - Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). - Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche...)



Se repérer sur un plan simple avec des repères et des balises à suivre dans l'ordre.



Se souvenir de chaque étape de son parcours. Refaire le même parcours.



Courir vite pour réaliser son parcours en situation de course d'orientation.



Anticiper son parcours en optimisant les distances avec des plots proches entre eux. Visualiser de tête le chemin.



Mémoriser l'ordre des couleurs (algorithmique). Passer d'un plot à l'autre en respectant cet ordre des couleurs.

Course d'orientation

Compétences : - Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). - Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche...)



Se repérer sur un plan simple avec des repères et des balises à suivre dans l'ordre.



Se souvenir de chaque étape de son parcours. Refaire le même parcours.



Courir vite pour réaliser son parcours en situation de course d'orientation.



Anticiper son parcours en optimisant les distances avec des plots proches entre eux. Visualiser de tête le chemin.



Mémoriser l'ordre des couleurs (algorithmique). Passer d'un plot à l'autre en respectant cet ordre des couleurs.

Course d'orientation

Compétences : - Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). - Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche...)



Se repérer sur un plan simple avec des repères et des balises à suivre dans l'ordre.



Se souvenir de chaque étape de son parcours. Refaire le même parcours.



Courir vite pour réaliser son parcours en situation de course d'orientation.



Anticiper son parcours en optimisant les distances avec des plots proches entre eux. Visualiser de tête le chemin.



Mémoriser l'ordre des couleurs (algorithmique). Passer d'un plot à l'autre en respectant cet ordre des couleurs.