

# ANIMATION PEDAGOGIQUE DEPARTEMENTALE



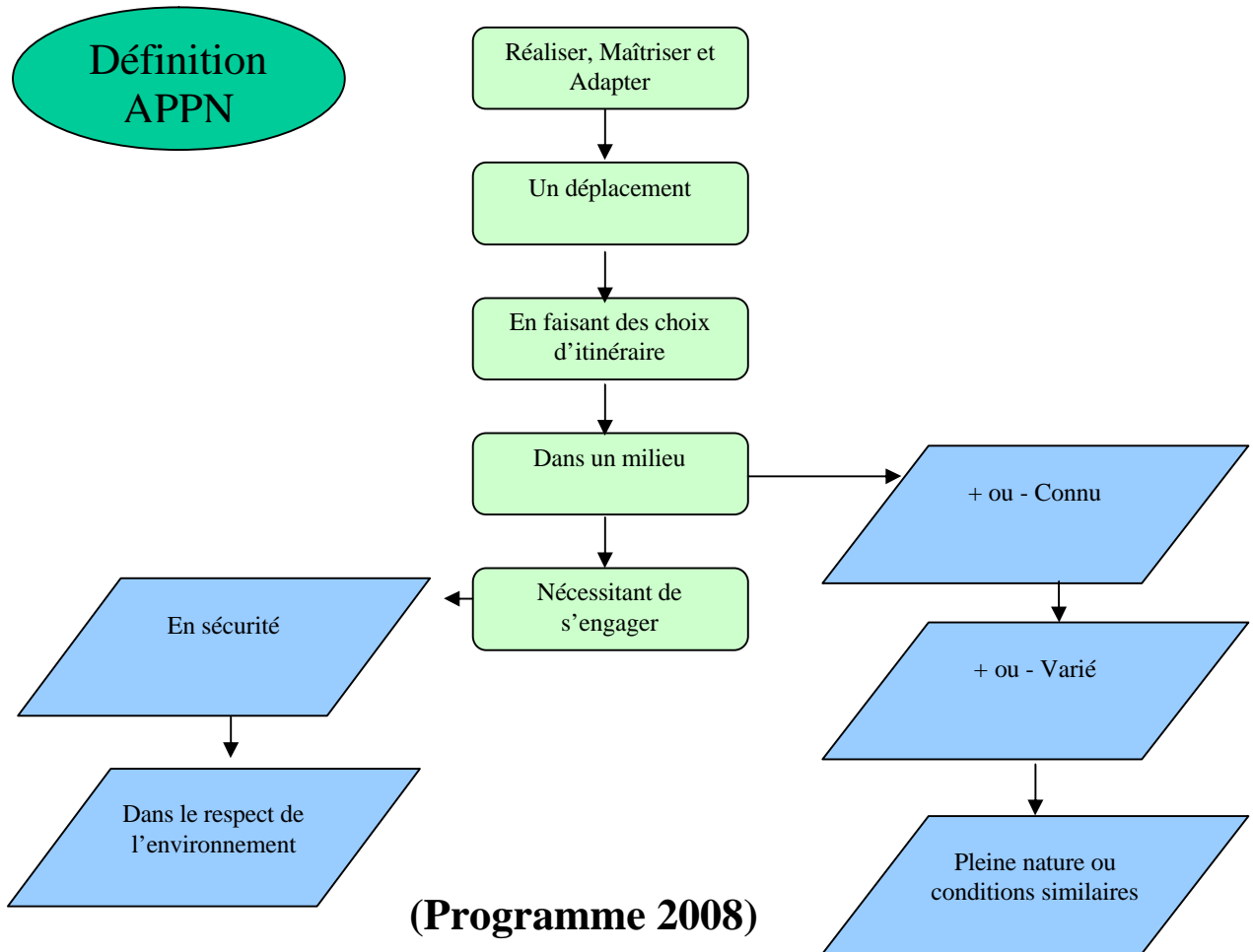
## LA COURSE D'ORIENTATION A L'ECOLE

Niveau 1

CPD EPS  
2008-2009

# I. Des APPN à la CO

## 1 Définir les APPN



⇒ Les Appn englobent les activités où l'élève doit réaliser, maîtriser et adapter un déplacement en faisant des choix d'itinéraire :

- Nous avons donc une action de production à partir d'un projet de déplacement,
- Ce projet est lié à un **choix d'itinéraire** en fonction de différents paramètres (milieu, médias utilisés, situations proposées)

⇒ Ce déplacement se situe dans :

- Un milieu **plus ou moins connu**. Cela va donc de la cours d'école à la forêt, en passant par le parc public.
- Ce milieu est **plus ou moins varié** et permet de complexifier ou simplifier la tâche. De plus, la variété du milieu va engendrer une contrainte physique qui peut être supplémentaire. En modifiant cette variété dans le milieu, on introduit

en plus une charge psychologique au niveau du traitement de l'information et donc par conséquent de la prise de décision.

- ⇒ Le milieu est un milieu de **pleine nature** ou du moins ayant des **conditions similaires**. Par exemple, c'est le cas pour l'escalade en SAE (structure artificielle d'escalade) où nous ne sommes pas en pleine nature mais le support tente de reproduire les conditions de l'extérieur.
- ⇒ Ces activités font appel à la **notion d'engagement** de l'élève dans l'action. Celui-ci provient directement de la **prise de décision** quant au choix de l'itinéraire. L'activité nécessite d'agir en **sécurité** pour soi et pour les autres et le **respect de l'environnement**.

Les activités de pleine nature doivent se dérouler dans un « dehors » à découvrir ou à redécouvrir. Elles nécessitent de :

- ⇒ se déplacer avec ou sans engin,
- ⇒ s'orienter,
- ⇒ s'informer pour adapter les conduites aux situations,
- ⇒ s'organiser.

Ce qui est appris dans les APPN, c'est en fait la relation entre :

- ⇒ les actions de déplacement
- ⇒ l'état du milieu
- ⇒ le problème de déplacement posé.

C'est l'interaction de ces 3 composantes qui donnera du sens à la situation pédagogique et permettra de développer des compétences spécifiques à l'APS et transversales.

Les différentes phases dans une situation en APPN :

- ⇒ On va avoir en premier lieu une phase dite de **repérage**. L'élève va devoir repérer les indices et éléments du milieu à l'aide d'un support qui peut aller de la photo à une carte de CO.
- ⇒ Ensuite, il y a la phase de **choix de l'itinéraire**. Celle-ci va être fonction de différents paramètres tels que la sécurité, le coût énergétique et informationnel...
- ⇒ Et enfin, la phase de **réalisation de l'itinéraire** avec un réajustement en fonction de la validité des choix et de la nature du terrain.

## **2 Enjeux et effets recherchés dans les APPN**

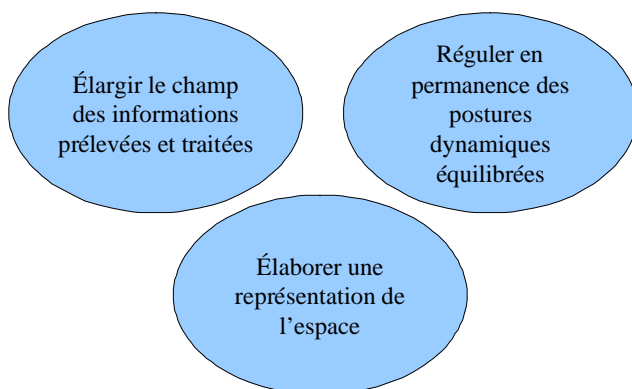
### **A..Les enjeux de formation en APPN**

Les APPN permettent d'éduquer par son corps à l'autonomie (je fais des choix et je m'y conforme), à la responsabilité (être conscient de ses actes), à agir en créant sa propre sécurité et celle des autres, et d'entendre un message civique (respect de la forêt, de la nature...). Elles engendrent une dimension affective et impliquent la connaissance du milieu et des dangers de celui-ci.

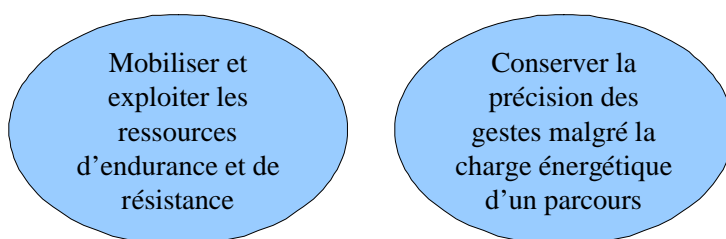
### **B..Les effets recherchés**

Les effets recherchés au travers de la pratique des Appn peuvent se décliner sur différents plans qui sont :

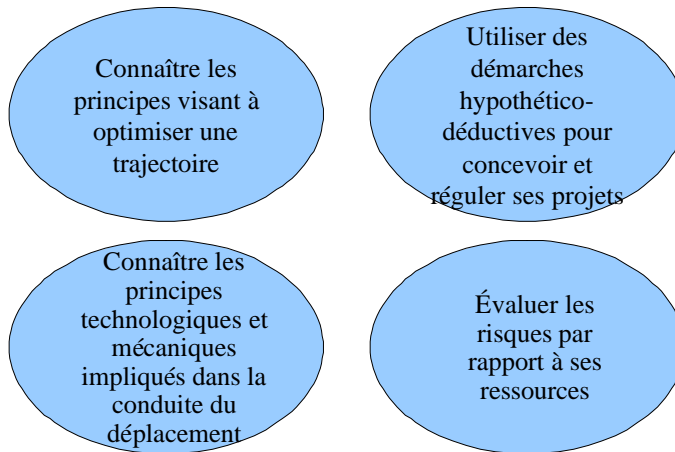
#### **a. Sur les plans moteur et perceptif :**



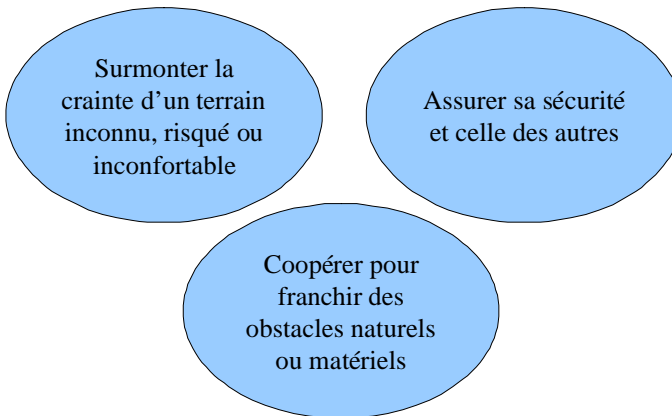
#### **b. Sur les plans organique et fonctionnel :**



### c. Sur les plans cognitif et méthodique :



### d. Sur les plans affectif et social



L'élève doit être capable à l'issue d'un cycle d'apprentissage :

- ⇒ D'interpréter un espace,
- ⇒ De reconnaître des informations sur le terrain,
- ⇒ De choisir et de décider de son déplacement en tenant compte du coût informationnel et énergétique
- ⇒ De réfléchir et organiser son action malgré des émotions diverses et de perturbations extérieures imprévues.

## **II. La course d'orientation**

L'école a donc ses finalités propres qui ne correspondent pas en tous points à celles des fédérations sportives. Les activités pratiquées doivent donc subir « **un traitement didactique** » pour passer de l'activité culturelle à l'activité scolaire.

Que va-t-on retenir d'une activité sans la « dénaturer » mais en l'adaptant aux finalités, aux publics, aux conditions matérielles, aux normes d'encadrement rencontrées dans le système éducatif ?

### **1 Définition de la CO**

« La Course d'Orientation est un sport qui se caractérise notamment par le fait que les performances des compétiteurs dépendent à la fois de leur habileté à s'orienter à l'aide d'une carte et de leur capacité physique. Elle se pratique sous forme d'une course contre la montre qui se déroule en terrain varié sur un parcours matérialisé par des postes de contrôle que le concurrent doit découvrir par des cheminements de son choix en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole ». (extrait du règlement sportif de 2003).

Selon les textes officiels, adapter son déplacement à différents types d'environnement c'est :

- ⇒ Arriver vite et au bon endroit.
- ⇒ Se déplacer.
- ⇒ Déplacement rapide et précis s'il est adapté.
- ⇒ Prendre des informations pour se déplacer.
- ⇒ Décider de son déplacement.
- ⇒ Adapter son déplacement avec la gestion du déplacement, et des éléments de l'environnement (nature du terrain, conditions météo, durée de la course : quelles chaussures? Quels vêtements? Quel ravitaillement?...)

La C.O permet l'accès à l'autonomie en s'engageant en sécurité dans un milieu inconnu (ou partiellement connu). Elle offre la possibilité d'une éducation à l'environnement (éco-citoyenneté)

Elle permet aussi d'acquérir des connaissances sur son corps et de développer des compétences (*bio-énergétique, bio-mécanique, bio-informationnelle, affective et cognitive*)

Elle permet enfin d'éduquer, par son corps, à l'autonomie (« *je fais des choix et je m'y conforme* »), à la responsabilité (*être conscient de ses actes*), à agir en créant sa propre sécurité, et d'entendre un message civique (*respect de la nature, de la forêt* »).

Elle suppose des compétences : à s'informer, à contrôler ses émotions, à construire des connaissances et des savoirs, à fonctionner en groupe, à réguler les énergies.

Faire de l'orientation, c'est réaliser un déplacement finalisé (je viens de, je suis à, je vais à) en terrain inconnu à l'aide d'un document de référence (plan, carte, roadbook ... ) et éventuellement d'une boussole.

## **2 La course d'orientation est conçue comme une tâche de déplacement composée de trois phases :**

1. une phase de repérage sur la carte (orientation de la carte, relation carte/terrain) ;

2. une phase de choix d'itinéraire à partir de :

- ⇒ "lignes directrices", c'est-à-dire ce que je vais suivre (chemin, lisière...),
- ⇒ "points d'appui", c'est-à-dire ce qui confirme mon itinéraire (virage, ruine...),
- ⇒ "points de décision", c'est-à-dire là où je change de ligne directrice,
- ⇒ "sauts", c'est-à-dire les endroits où je peux couper,
- ⇒ "lignes d'arrêt", c'est-à-dire les lignes facilement identifiables que je ne dois pas dépasser, ou les lignes sur lesquelles je dois aboutir à la suite d'un saut (clôture, ligne électrique ... ) ;

3. une phase de réalisation de l'itinéraire, avec réajustement en fonction de la validité des choix et de la nature réelle du terrain.

## **3 Les problèmes posés à l'orienteur sont de quatre ordres:**

1. Au niveau bio-informationnel, le problème est de traiter une multitude d'informations en un temps limité ou compté. L'orienteur est astreint à des choix d'éléments et d'itinéraire qu'il ne peut pas expérimenter. De plus, il doit mémoriser les éléments qu'il a retenus. La vision centrale est utilisée pour lire la carte ou chercher un repère précis. La vision périphérique permet de suivre ou détecter des indices plus diffus (lumière d'une clairière, lisière...) et d'éviter les obstacles qui gênent la progression (branches).

2. Au niveau bio-mécanique, le problème est de courir en tout terrain et dans des postures inhabituelles en gardant le contact avec la carte pour ne pas perdre le fil de son déplacement.

3. Au niveau psycho-affectif et émotionnel, la contradiction est de "partir à l'aventure" et vivre des émotions, tout en restant maître de son déplacement. L'élève agit seul.

4. Au niveau bio-énergétique, l'orienteur doit veiller à choisir une allure de course lui permettant de rester lucide.

#### **4 Les objectifs prioritaires à l'école sont donc :**

- ⇒ être capable de choisir des informations pertinentes pour construire un déplacement le plus rationnel possible ;
- ⇒ être capable de courir en tout terrain ;
- ⇒ être capable de se déplacer seul au moyen d'un document de référence en gérant ses émotions pour retrouver le point de rattachement à l'heure demandée.

#### **5 Les variables didactiques en CO**

Nous pouvons déterminer plusieurs variables qui sont :

- ⇒ Les espaces de pratiques
- ⇒ Les documents supports
- ⇒ La nature et la répartition des postes
- ⇒ La contrainte temporelle
- ⇒ L'utilisation de la boussole

##### **A. Les espaces de pratique**

Nous retrouvons ici :

- ⇒ Sites ou espace aménagés
- ⇒ Enceinte d'un établissement
- ⇒ Parc ou jardin public
- ⇒ Complexe sportif extérieur
- ⇒ Zone urbanisée
- ⇒ Milieu boisé, (bois, forêt).
- ⇒ La densité, le dénivelé, l'étendue du site
- ⇒ La connaissance du site par les élèves
- ⇒ La dangerosité du site.

Quel que soit le site il faut garder à l'esprit les paramètres suivants :

- ⇒ Plus les élèves sont jeunes, plus il est souhaitable au départ d'avoir un espace clos.
- ⇒ Des limites facilement identifiables et communes à tous sont également importantes.
- ⇒ Une « exploration préalable » peut-être un bon moyen d'entrer dans l'activité (endroits dangereux : mares, routes, rivières,...).
- ⇒ Autorisation préalable du propriétaire des lieux.

##### **B. Les documents supports:**

- ⇒ Photographies (balise photo)
- ⇒ Cartes de C.O
- ⇒ Plan.
- ⇒ Carte personnelle « artisanale ».



- ⇒ Carte I.G.N.
- ⇒ Feuille de route (road-book).
- ⇒ L'échelle (et le type de conversion)
- ⇒ La légende.

Remarques:

- ⇒ Légende : on peut ne pas la donner; trouver la légende peut être une situation à effectuer pour sensibiliser les élèves.
- ⇒ Le noir : tout ce que l'homme a construit + les rochers, le vert: les zones boisées et leur pénétrabilité, le bleu : l'eau, le jaune : les zones non-boisées, le marron clair : le relief, le rose : le parcours de C.O.
- ⇒ Quel que soit le support, les zones de travail et les zones interdites doivent être clairement matérialisées (et même des passages obligés: passages piétons par exemple).

### **C. La nature et la répartition des postes**

- ⇒ Balise + pince, cartons, relevé de détails précis (n° de borne, panneau,...).
- ⇒ Poste : rond rose (rouge) sur la carte.
- ⇒ Balise: identifie l'endroit sur le terrain et permet d'attester du passage au poste. (possibilité de fausses balises: « leurres »)
- ⇒ La répartition des postes va influencer sur la longueur et la difficulté des parcours.

Remarques:

- ⇒ Balise I.O.F plus facile à trouver qu'un carton.
- ⇒ Il faut faire coïncider dans la mesure du possible, le départ et l'arrivée, et ce point doit être le plus central possible.
- ⇒ Le nombre de postes, la distance entre eux et l'éloignement du départ seront fonction du niveau d'autonomie des élèves.

### **D. La contrainte temporelle**

- ⇒ Pour l'enseignant: durée précise et limitée, entre 2 cours, contraintes locales.
- ⇒ Pour l'élève: contradiction entre « prendre son temps » pour s'orienter et « aller vite » pour la course.
- ⇒ Heure de retour: limite temporelle obligatoire pour chaque situation, pour la séance.(associer un signal auditif de rappel éventuellement).
- ⇒ Chronométrer pour effectuer un classement.

## **E. La boussole:**

- ⇒ Pour seulement orienter la carte.
- ⇒ Pour relever l'azimut d'un point.
- ⇒ Pour partir à l'azimut trouver un poste (faire une visée).
- ⇒ Pour permettre un placement plus « discret » des balises dans des secteurs où elles sont « mal tolérées » par les usagers (chasseurs,...).
- ⇒ Pour un azimut de sécurité (direction qui permet de retrouver une route ou une ligne évidente).

### Remarque finale:

- ⇒ Contrairement aux idées reçues, il n'est précisé dans aucun texte que l'enseignant doit assurer en permanence un contrôle visuel de ses élèves. D'où une plus grande liberté dans le mode d'intervention en APPN.

### Autres dispositions à prendre en compte:

- ⇒ Les textes et recommandations sécuritaires
- ⇒ Les conditions souhaitables d'encadrement
- ⇒ La constitution des groupes d'élèves

### III. Les programmes à l'école primaire

⇒ On passe de...à... :

- l'activité physique et les expériences corporelles à l'école maternelle
- l'éducation physique en cycle 2
- l'éducation physique et sportive en cycle 3

#### **1 L'EPS, c'est quoi dans les textes ?**

⇒ Agir et s'exprimer par son corps : Ecole maternelle

- Les APS sont l'occasion :
  - D'explorer
  - De s'exprimer
  - D'agir,
- ...dans des environnements :
  - Familiers
  - Puis progressivement plus inhabituels
- ...Elles permettent de se situer dans l'espace

⇒ A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable :

- D'adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés
- Se repérer et se déplacer dans l'espace
- Décrire ou représenter un parcours simple

⇒ L'éducation physique en cycle 2 :

- L'EP offre une première initiation aux APSA
- La pratique des activités est organisée...en exploitant les ressources locales
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :
  - Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu

⇒ L'éducation physique et sportive en cycle 3 :

- Pratique des APSA,
- La pratique des activités est organisée...en exploitant les ressources locales
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :
  - Activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte

## 2 La course d'orientation à l'école primaire

Cycle 1	Explorer un environnement familier puis progressivement plus inhabituel, en se repérant afin d'adapter ses déplacements et représenter son trajet
Cycle 2	Adapter ses déplacements dans des environnements variés afin de retrouver quelques balises dans un milieu connu
Cycle 3	Adapter ses déplacements dans des environnements variés afin de retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte

## 3 Les étapes théoriques dans le primaire

	Se déplacer	Mise en œuvre	Exemple de compétence à atteindre
Cycle 1	Dans des zones connues, remettant en cause l'équilibre Dans des environnements proches, puis étrangers, incertains	Environnements proches et familiers (école), environnements semi-naturels et proches (parcs) ou plus lointain (bois, forêt...)	Dans la cour de l'école, un stade, un parc public, à la vue d'un enseignant, par groupe de 2, retrouver des objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite par l'enseignant
Cycle 2	Dans des milieux variés (terrain plat, vallonné...)	Dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt...)	Dans un milieu connu (parc public) , par 2, retrouver 5 balises sur des indications données par le groupe qui les a placées.
Cycle 3	En fournissant des efforts de type variés.	Dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude	Réaliser le plus rapidement possible un parcours de 5 balises en étoile à partir de la lecture d'une carte où figurent des indices

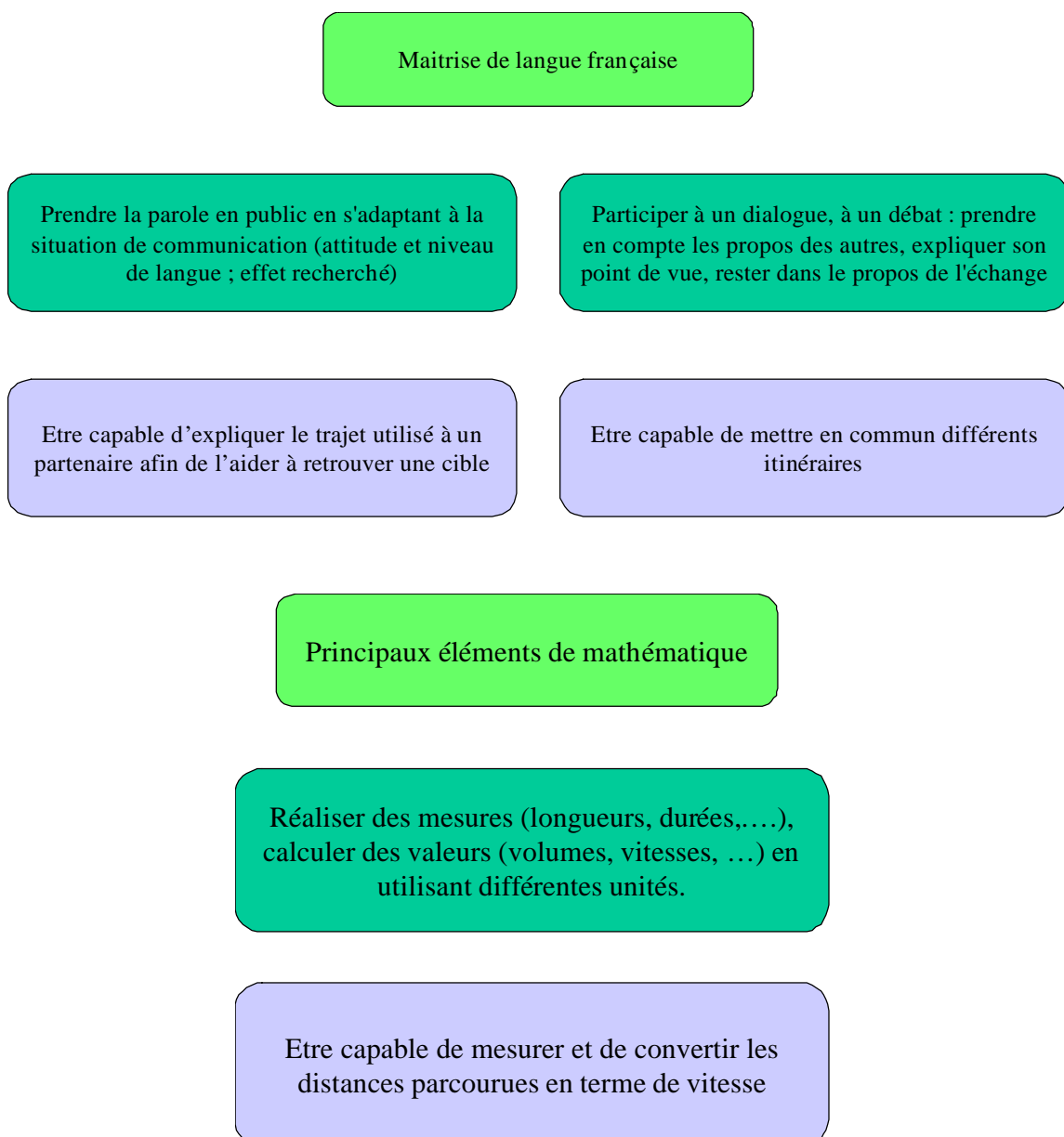
### A. Les compétences spécifiques attendues en course d'orientation :

- ⇒ La notion d'espace : à partir d'objets concrets à chercher ou à déplacer, en passant par un repérage à partir de dessins ou de photos, pour se situer à partir de symboles ou d'un codage collectif. Des notions de topologie sont construites.
- ⇒ La notion de temps n'est pas un critère jugé pertinent en début d'apprentissage.

⇒ A cet âge de la scolarité (en fin de cycle 3) et à la suite de plusieurs cycles de course d'orientation, l'enfant doit être capable de :

- Respecter les consignes et codes collectifs
- Réaliser les représentations simples d'un espace et s'y situer
- Orienter et lire un plan
- Lire la légende d'une carte
- Repérer les cibles par les points cardinaux
- Repérer des points et des directions remarquables
- Sélectionner les indices pertinents et mémoriser la direction à suivre
- Rechercher le compromis entre vitesse et efficacité.

#### **4 Exemple de mise en relation de la grille de référence en CO**



## Culture humaniste

Lire, comprendre et mettre en relation différents langages utilisés en histoire et géographie : images, cartes, textes graphiques

Etre capable d'analyser une carte simple et d'en retirer les informations en terme de dénivelé et de distance

## Compétences sociales et civiques

Participer à des actions et à des projets collectifs  
Travailler en équipe.

Connaître et respecter les règles d'hygiène, de santé et de sécurité.

Etre capable de mettre au point un déplacement collectif afin de retrouver les balises

Etre capable de respecter la sécurité en ne dépassant pas les lignes de délimitation

## L'autonomie et l'initiative

Savoir organiser son travail : planifier, anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles.

Avoir conscience de ses ressources et de ses limites.

Etre capable de définir son itinéraire à partir des indices pertinents de la carte et de l'environnement

Etre capable de gérer ses déplacements par rapport à sa vitesse et à ses ressources

Savoir choisir une orientation.

Etre capable de prendre une décision sur le trajet à utiliser

## **5 Transversalité du jeu et pistes de travail possibles**

### **A. Sciences expérimentales et technologie:**

Utilisation de la boussole  
Expériences sur le magnétisme, les aimants  
Fabrication d'objets techniques : boussole, circuit aimanté...

### **B. Géographie :**

Travail sur le plan (école, cour, village...)  
Lecture de cartes, orientation de cartes à l'aide de la boussole  
Analyse et cartographie de paysages  
Codage, décodage d'itinéraires  
Altitudes, courbes de niveau, latitude, longitude...

### **C. Mathématiques :**

Codage, décodage de direction (jeux de chasse au trésor...)  
Mesures, système métrique  
Etalonnage, utilisation de différents objets pour mesurer, des parties du corps  
Echelle  
Angles, degrés...

### **D. Français :**

Compréhension de textes informatifs, documentaires  
Réalisation et rédaction de règles de jeux d'orientation pour une autre classe...

## IV. La course d'orientation à l'école primaire

### 1 Les savoirs en regard des acquisitions

ACQUISITIONS	TYPES DE SAVOIRS	SAVOIRS
Construire son itinéraire et sa trajectoire.	Identifier, apprécier  Réaliser Gérer	- Repérer des points remarquables. - Identifier des caractéristiques du milieu. - Reconnaître le code général, le sens du déplacement. - Représenter graphiquement selon un code, un trajet réalisé sur le terrain. - Choisir le parcours le plus efficace.
Diversifier ses sources d'information.	Identifier, apprécier  Gérer	- Utiliser ses différents sens pour se repérer. - Retenir les informations les plus pertinentes.
Élargir son espace d'action.	Identifier, apprécier  Réaliser  Gérer	- Projeter un déplacement à partir de repères virtuels de plus en plus éloignés.. - Créer et conserver une vitesse de déplacement. - Accepter de se perdre momentanément
Adapter son action motrice.	Identifier, apprécier  Réaliser Gérer	- Repérer les caractéristiques et les contraintes du milieu physique. - Changer d'allure. - Organiser son effort.
Gérer sa sécurité.	Identifier, apprécier Réaliser Gérer	- Repérer les zones à risques. - Contrôler son cheminement. - Agir en sécurité pour soi et pour les autres.

### 2 ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE 1

#### A. Compétences visées :

- ⇒ Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire, aussi large que possible, d'actions élémentaires : courir, grimper, lancer, sauter, glisser, chuter, tirer, pousser, manipuler, ... ;
- ⇒ Oser réaliser, en sécurité, des actions dans un environnement proche et aménagé.

#### B. Acquisitions recherchées :

- ⇒ Construire son itinéraire et sa trajectoire.
- ⇒ Diversifier ses sources d'information.

#### C. Démarche d'apprentissage :

"Dans ce cycle, l'enfant construit ses conduites en s'engageant dans l'action. Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité, il compare les effets recherchés et les effets obtenus."

Il passe d'un espace connu proche à un espace inconnu.

- dominante : tâtonnement, essais et erreurs.

#### D. Organisation pédagogique :

- ⇒ préambule : construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps.



" Au cours d'explorations d'espaces de plus en plus étendus et nombreux, dans des durées diversifiées, l'enfant :

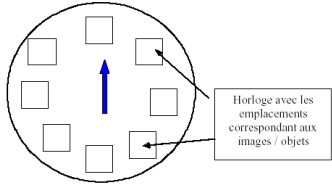
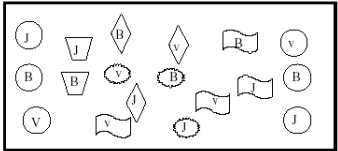
- ⇒ se situe dans un espace donné (classe, cour, rues, quartier...);
- ⇒ sait parcourir un itinéraire simple ;
- ⇒ se donne des repères et les code ;
- ⇒ exprime l'espace à l'aide d'un vocabulaire approprié."

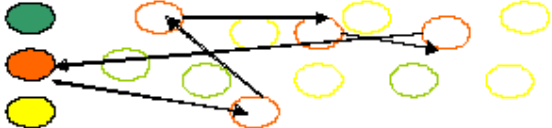

Les situations en cycle 1 doivent permettre à l'élève d'investir un espace élargi, afin de renforcer la connaissance d'un nouveau milieu. Elles l'obligent à se confronter à de nouvelles contraintes. Le caractère trans et inter-disciplinaire de l'activité, ne permet pas de définir une unité d'apprentissage spécifique à l'orientation. L'organisation des groupes doit permettre aux élèves de prendre des décisions à tour de rôle (changer de leader).

### **E. Dispositions sécuritaires :**

- ⇒ Pour le maître, le choix de l'espace d'action et des consignes sont déterminants pour la réussite de l'activité.
- ⇒ Pour les élèves, il est important de reconnaître les limites de l'espace d'action ou de le baliser.

## F. Les situations

	Organisation	Consignes et but	Variables
<b>ACQUISITION - CONSTRUIRE SON ITINÉRAIRE ET SA TRAJECTOIRE</b>			
L'horloge	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Groupe classe distribué en équipes</li> <li>• Une « horloge » cartonnée. Les heures sont remplacées par des dessins d'objets, connus, manipulés par les élèves en classe.</li> <li>• Un panier « trésor » où seront déposés les objets « récoltés »</li> <li>• Dans un premier temps : Présenter le panneau « horloge ». Qu'est-ce que l'on voit ? Essayer de retrouver dans le panier « trésor » l'objet qui correspond à l'image, au dessin.</li> <li>• Dans un deuxième temps : Après avoir éparpillé les objets dans tout l'espace, le jeu débute. Les élèves partent chercher le plus rapidement possible l'objet « pointé » par l'aiguille de l'horloge. Qui ramène le premier cet objet ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrouver le plus vite possible, dans un certain ordre, des objets disposés dans un espace délimité</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace plus grand, objets un peu plus cachés. Nécessité de se déplacer dans l'espace à leur recherche.</li> <li>• Quand tous les objets ont été trouvés, demander aux élèves de les replacer là où ils les ont découverts.</li> <li>• Sur l'horloge figurent des photos, photographies qui « montrent » l'espace où se trouve l'objet avec éventuellement une flèche qui précise l'endroit où trouver l'objet.</li> </ul>
Jeu de piste aux couleurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le groupe classe se répartit en 3 ou 4 groupes homogènes. A chaque groupe correspond une couleur (brassards, chasubles).</li> <li>• Organisation matérielle : Salle de motricité, gymnase, cour, terrain de jeux.</li> <li>• Dans cet espace des objets de couleurs différentes (rouge, jaune, vert, bleu), des foulards ou rubans de mêmes couleurs sont disposés, constituant des « chemins de couleur » que les groupes doivent emprunter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre des informations pertinentes pour se déplacer dans un espace selon un itinéraire précis.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chacun des groupes se positionne devant le cerceau qui correspond à la couleur de sa chasuble.</li> <li>• Au signal de départ, les élèves partent pour « se rendre de l'autre bout du chemin », ils doivent pour cela passer par tous les objets de la couleur de leur chasuble.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>

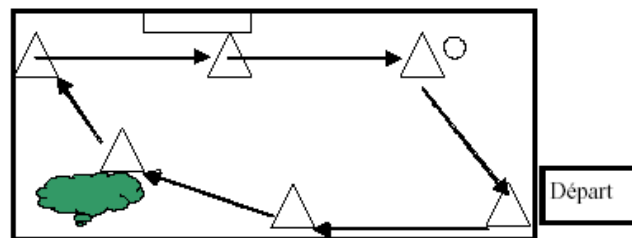
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">La locomotive</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'ensemble du groupe classe est divisé en 3 ou 4 équipes, pour chacune d'elle une couleur de chasuble est attribuée.</li> <li>• Organisation matérielle : Dans la salle de motricité, le gymnase, le terrain de jeux, l'enseignant dispose des cerceaux de couleurs différentes (rouge, vert, jaune). Utiliser 3 ou 4 couleurs en fonction de l'importance du groupe classe.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre des repères pertinents pour s'orienter, se déplacer dans un espace de jeu.</li> <li>• Chaque équipe est constituée d'une locomotive (un élève désigné par l'enseignant) et de wagons (les autres élèves).</li> <li>• Les « wagons » vont se positionner sur les cerceaux en fonction de la couleur de chasuble.</li> <li>• Les « locomotives » se placent dans leur « gare », plot de couleur correspondant à leur chasuble.</li> <li>• Au signal de départ, chacune des locomotives se dirige vers l'un des cerceaux « de sa couleur » afin « d'accrocher le wagon » qui s'y trouve.</li> <li>• Le wagon s'accroche à la locomotive (mains sur les épaules). Ils se dirigent ensuite vers un autre cerceau pour y accrocher un deuxième wagon et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de wagons dans l'espace de jeu. Quand le train est formé, il rentre sa gare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les wagons ne se différencient plus par des chasubles de couleurs, mais par des étiquettes sur lesquelles sont dessinées des formes des couleurs.</li> <li>• La locomotive a toujours pour objectif de « constituer » son train mais elle doit suivre un « ordre d'accrochage ». Cet ordre est donné par « une feuille de route » sur laquelle sont indiquées les formes géométriques chronologiquement. (cf. dessin ci-dessous)</li> </ul> 
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Le petit Poucet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace proche et connu.</li> <li>• Parcours jalonné de brins de laine.</li> <li>• 6 postes espacés et visibles (corbeilles).</li> <li>• groupes de 3 élèves définis par une couleur.</li> <li>• Dans chaque corbeille, 1 objet de couleur correspondant à chaque groupe (autant d'objets que de groupes).</li> </ul>	<p>Réaliser le parcours en :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suivant les brins de laine.</li> <li>• Prenant son objet dans les corbeilles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier la longueur du parcours, la distance entre les marques, leur nombre, la difficulté du terrain.</li> <li>• Réaliser le parcours, avec ou sans adulte.</li> <li>• Diversifier les types d'épreuves : relevé de signes, épreuves à réaliser, questions d'observation...</li> <li>• Reconstituer un puzzle avec les différentes pièces récupérées, le long du parcours.</li> </ul>

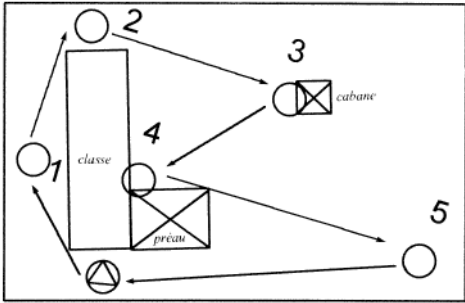
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">La photo-balise</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque élève va prendre une photographie, la « lire » pour pouvoir se rendre à l'endroit indiqué par la photographie.</li> <li>• Une flèche montre précisément sur la photo, l'emplacement de la boîte.</li> <li>• Il se dirige vers l'endroit qu'il a reconnu, cherche la boîte, l'ouvre pour prendre un morceau de puzzle puis revient à son point de départ pour prendre une autre photo et repartir.</li> <li>• A la fin de son circuit (4 ou 5 balises), il reconstitue le puzzle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser un support photo pour retrouver des balises</li> <li>• Le groupe classe est réparti sur différents ateliers de motricité. Un groupe maximum de 8 élèves participe à cette situation de recherche.</li> <li>• Dans la cour de récréation, le gymnase, le terrain de jeux, le stade. Sur l'espace délimité et sécurisé, des petites boîtes contenant un morceau de puzzle ont été « cachées », visibles uniquement à proximité.</li> <li>• Des photographies de l'espace ont été prises, les indices sont pertinents pour que l'élève puisse retrouver l'emplacement. (point, élément remarquable à proximité de la boîte).</li> </ul>	
--	--	--	--

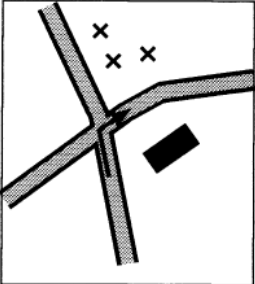
Le parcours tracé sur la carte

- Le groupe classe est réparti sur différents ateliers de motricité. Maximum de 8 élèves sur cette situation.
- Organisation matérielle : Cour de récréation, gymnase, terrain de jeux, stade.
- L'espace est délimité et sécurisé. Des plots sont disposés sur cet espace (endroits remarquables de l'espace comme banc, arbre, tracé au sol, coin d'un bâtiment,..).

- Utiliser un codage simple pour retrouver les balises placées sur un circuit matérialisé sur une carte.
- Chacun des élèves a à sa disposition un plan où sont dessinés tous les éléments caractéristiques de l'espace de jeu. Est également indiqué par des flèches, le circuit qu'il doit faire et l'ordre dans lequel il doit relever les balises.
- Au bas de ce plan figure la « feuille de route » sur laquelle il notera les codes indiqués sur les balises.
- Au signal de départ tous les élèves partent, ils se déplacent selon les indications du plan et ne reviennent auprès du maître que lorsqu'ils ont effectué la totalité de leur circuit.
- Vérification de la « feuille de route ».



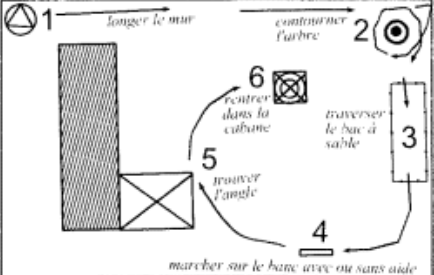
De balise à balise	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Postes (cônes au sol), visibles seulement d'un poste à l'autre.</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire le parcours de poste en poste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre des repères différents (planchettes, foulards...), à différentes hauteurs.</li> <li>• Réaliser le parcours seul.</li> </ul>
La chasse au trésor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trésor caché par le maître.</li> <li>• Des messages contenant des informations pour le retrouver.</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrouver le trésor à l'aide des messages donnés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher le trésor caché par le maître ou par les élèves à l'aide: <ul style="list-style-type: none"> <li>• de messages oraux, écrits ou dessinés;</li> <li>• de gestes, de cases numérotées (guidage direct).</li> </ul> </li> <li>• Le rechercher seul.</li> </ul>
Rallye-Photos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des repères photographiés dans l'ordre (bancs, bac à sable, arbres...) pour chaque groupe d'élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enchaîner un parcours dans l'ordre des photos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser : <ul style="list-style-type: none"> <li>des photos-cartes</li> <li>des photos-objets (portail, banc...).</li> </ul> </li> <li>• Réaliser le parcours seul.</li> </ul>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Parcours à la fenêtre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Croquis de tous les carrefours avec flèches directionnelles, sans notion de distance.</li> <li>• Une balise codée à chaque carrefour.</li> <li>• Élèves en groupes ou seuls.</li> </ul>  <p>The diagram shows a road intersection with three roads. Arrows indicate the direction of travel on each road. A small black rectangle is placed at one of the intersections, representing a coded marker.</p>	<p>Relever le code de chaque balise.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner le parcours dans l'ordre des fenêtres et en suivant les flèches.</li> <li>- Le point d'arrivée d'une fenêtre est le point de départ de la suivante.</li> <li>- La flèche est orientée à partir du bas des fenêtres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner la fenêtre suivante à chaque carrefour.</li> <li>• Donner l'ensemble des fenêtres.</li> <li>• Surcharger ou limiter les informations.</li> </ul>
--	---	--	--

**ACQUISITION : Diversifier ses sources d'information**

Le petit chat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les élèves sont disposés en cercle, un enfant se place au centre de la ronde, « le petit chat perdu ».</li> <li>• Il a les yeux bandés.</li> <li>• L'enseignant désigne un des élèves de la ronde, « la maman du petit chat ».</li> <li>• Cet élève appelle le petit chat en miaulant afin qu'il se déplace vers lui.</li> <li>• On change de rôle quand le petit chat à retrouver sa maman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'orienter, se diriger vers un point précis à l'aide d'un son</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trois ou quatre « petits chats » sont perdus au centre de la ronde. Les différentes mamans les appellent par leur prénom</li> </ul>
Qu'y a t-il de changé ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette situation peut être organisée avec le groupe classe dans sa totalité comme en petits groupes lors d'ateliers.</li> <li>• Organisation matérielle : Dans la classe, la salle de motricité ou tout autre endroit calme. Des objets très divers, manipulés habituellement par les élèves sont disposés dans cet espace.</li> <li>• Possibilité de placer ces objets, dans un premier temps, sur une table pour faciliter la prise d'indices des élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre le premier à reconnaître quel est l'objet qui a été déplacé ou enlevé.</li> <li>• Les élèves sont assis en demi cercle autour de l'enseignant.</li> <li>• Les élèves observent en silence pendant quelques minutes l'espace autour d'eux. L'enseignant demande aux élèves de fermer les yeux. Il enlève ou déplace alors un ou deux objets puis questionne les élèves sur ce « qui a changé ! ».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer sur le nombre d'objets enlevés ou déplacés.</li> <li>• Demander à ce que soit un élève qui effectue les changements, les modifications.</li> <li>• Mettre à la place de la collection d'objets, un enfant dont on modifie la tenue vestimentaire ou l'attitude (position de la main,...).</li> </ul>



<p>L'aveugle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parcours varié pour des sensations différentes, en utilisant des éléments naturels ou autres.</li> <li>• Élèves par 2 (un aveugle, un guide, se tenant par la main).</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refaire de mémoire le parcours.</li> <li>• Réaliser le parcours les yeux bandés et le refaire seul sans bandeau.</li> <li>• Le guide conduit l'aveugle en le tenant par la main.</li> <li>• Changer les rôles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversifier les guidages (avec l'aide ou sans l'aide du maître).</li> <li>• Verbaliser les déplacements.</li> <li>• Modifier l'ordre du parcours.</li> </ul>
<p>Parcours mémoire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Milieu connu.</li> <li>• Espace jalonné d'objets.</li> <li>• Élèves par 2 (1 réalisateur, 1 imitateur).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refaire le parcours de mémoire.</li> <li>• Le réalisateur effectue le parcours de son choix.</li> <li>• L'imitateur doit faire le même parcours.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier les difficultés en augmentant le nombre d'objets, les distances..</li> <li>• Dessiner le cheminement au sol.</li> </ul>
<p>Le siffleur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace limité dans lequel, un enseignant ou un élève, muni d'un signal sonore, se cache, sans se déplacer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrouver la source sonore.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoriser le déplacement du siffleur.</li> <li>• Établir le cheminement du siffleur sur plan (Cycle 2).</li> <li>• Varier les sources sonores.</li> </ul>

Situation finale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le groupe classe est réparti sur plusieurs ateliers. 8 élèves sont sur cette situation de recherche.</li> <li>• Organisation matérielle : Cour de récréation, terrain de jeux, stade.</li> <li>• Des balises sont réparties sur l'espace délimité et sécurisé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire la relation entre la carte et le terrain, le terrain et la carte pour retrouver le plus rapidement possible les balises indiquées sur le plan. (ordre des balises imposé)</li> <li>• Chaque élève reçoit une carte sur laquelle sont notées 4 ou 5 balises qu'il doit retrouver dans l'ordre donné.</li> <li>• A chaque balise, il marque son passage sur sa feuille de route (pince, craie, signe à relever,...).</li> <li>• Au retour il vérifie sur la bande correctrice s'il n'a pas fait d'erreurs.</li> <li>• Plusieurs parcours peuvent être installés depuis un point de départ central.</li> <li>• Les élèves partent les uns après les autres avec un décalage dans le temps de 30 secondes.</li> </ul>	
------------------	--	--	--

### **3 ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE 2**

#### **A. Compétences visées :**

- ⇒ appréhender, dans la réalisation de ces actions, les notions de déplacement, de durée, de vitesse ;
- ⇒ agir en fonction d'un risque, reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche ;

#### **B. Acquisitions recherchées :**

- ⇒ adapter son action motrice dans un milieu varié et parfois variable.
- ⇒ construire son itinéraire et sa trajectoire.
- ⇒ diversifier ses sources d'informations.
- ⇒ élargir son espace d'action.
- ⇒ gérer sa sécurité.

#### **C. Savoirs acquis au cycle précédent.**

- ⇒ Repérer des points remarquables.
- ⇒ Utiliser ses différents sens.
- ⇒ Retenir des informations.
- ⇒ Accepter d'agir dans un milieu connu.

#### **D. Savoirs marquant le terme de l'unité d'apprentissage :**

- ⇒ Identifier des caractéristiques du milieu.
- ⇒ Décoder une légende, reconnaître le sens de déplacement, utiliser un vocabulaire spécifique simple.
- ⇒ Représenter graphiquement selon un code, un trajet réalisé sur le terrain.
- ⇒ Retenir les informations les plus pertinentes.
- ⇒ Projeter un déplacement à partir de repères virtuels de plus en plus éloignés.
- ⇒ Repérer les caractéristiques et les contraintes du milieu physique.
- ⇒ Contrôler son cheminement.
- ⇒ Décoder une légende.
- ⇒ Reconnaître le sens de déplacement.
- ⇒ Utiliser un vocabulaire spécifique simple.

#### **E. Démarche d'apprentissage :**

"Dans ce cycle, l'enfant structure ses conduites, en analysant son activité. Il établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action. Il prend en compte ces relations pour réorganiser son projet d'action".

- dominante : Comparative

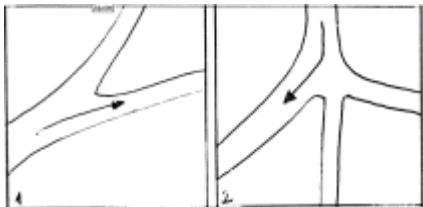
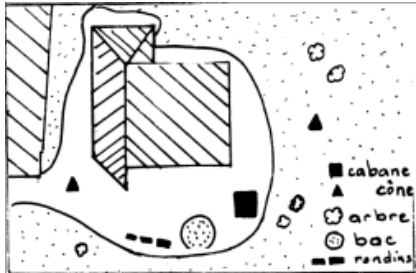
## F. Organisation pédagogique : 12 à 15 séances

- ⇒ **préambule** : construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps. "il commence à réaliser des représentations simples de l'espace familier, puis d'un espace plus abstrait, éloigné d'une expérimentation concrète ; il peut s'y situer"..
- ⇒ **les situations - les séances** : chaque situation peut dans un premier temps être réalisée en milieu connu, puis en second temps en milieu inconnu.
  - 4 séances d'entrée dans l'activité peuvent se faire à l'aide des situations :
    - de carrefour en carrefour
    - dessine mon chemin
    - j'ai vu, je situe
    - de point en point
  - 4 séances d'appropriation active des éléments de la légende :
    - la légende(en utilisant les relances proposées)
    - chasse au trésor
  - 2 ou 3 séances sur l'approche sensorielle :
    - circuit au soleil
    - profil du terrain
  - 2 séances d'approfondissement de la liaison carte-terrain :
    - fausses balises
    - les passages obligés
  - 1 séance d'évaluation à l'aide d'un petit parcours 3 postes :
    - lire, courir, pointer.

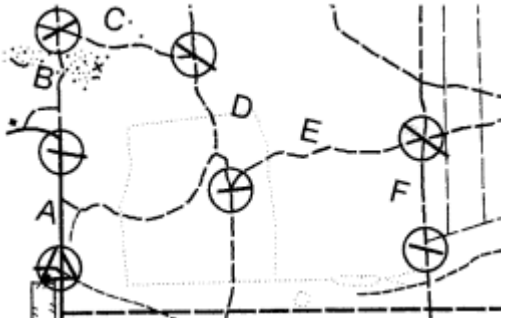
## G. Dispositions sécuritaires :


- ⇒ choisir des sites appropriés, non dangereux, avec des limites reconnues sur la carte et le terrain.
- ⇒ préférer pour l'encadrement, la présence d'adultes à des endroits stratégiques pour la surveillance, plutôt qu'en accompagnement d'un groupe.
- ⇒ exiger des élèves qu'ils restent groupés (alterner groupes homogènes - groupes hétérogènes).
- ⇒ insister sur les consignes de sécurité comprenant la conduite à tenir en cas d'accident.
- ⇒ respecter le signal de fin d'activité (klaxon, sifflet, trompe...).

## H. Les situations

	Organisation	Consignes et but	Variables
<b>ACQUISITION - CONSTRUIRE SON ITINÉRAIRE ET SA TRAJECTOIRE</b>			
De carrefour à carrefour	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fiche par groupe de 3 élèves, avec des fenêtres numérotées représentant chaque carrefour rencontré.</li> <li>• 3 postes.</li> <li>• 1 signe à chaque poste.</li> <li>• 1 plan.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser un parcours en suivant la direction indiquée par la flèche.</li> <li>• A chaque carrefour, faire correspondre le dessin de chaque fenêtre avec le terrain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tracer sur son plan le bon itinéraire.</li> </ul>
Trace ton chemin	<p>Un plan de l'école par élève</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tracer le cheminement.</li> <li>• Faire le trajet en suivant le maître et en prenant des repères.</li> <li>• A l'issue du trajet, tracer le cheminement réalisé sur plan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enrichir l'espace avec des objets.</li> <li>• Parcours géométrique à tracer sur feuille blanche.</li> <li>• Inventer d'autres trajets (changer les formes géométriques).</li> </ul>
La légende	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan d'un milieu connu par groupe avec légende incomplète (exemple: symboles seulement).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construire une légende.</li> <li>• Suivre collectivement l'itinéraire proposé par l'enseignant et identifier sur le plan les éléments montrés.</li> <li>• Compléter la légende.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mémoriser les éléments du terrain, puis les retrouver sur le plan.</li> <li>• Un plan par élève.</li> </ul>

La chasse au trésor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Objets divers (naturels ou non) dans un espace naturel ou aménagé.</li> <li>Messages oraux, écrits, dessinés ou codés.</li> <li>Seul ou en groupes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trouver les objets à l'aide des messages.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Varié le nombre et la nature des objets.</li> <li>Varié la configuration de l'espace de recherche.</li> <li>Limité le temps de recherche.</li> <li>Varié les types de messages.</li> <li>Donné des tâches à accomplir à l'arrivée (présentation, classement des objets).</li> </ul>
J'ai vu , je situe	<ul style="list-style-type: none"> <li>En milieu connu, des balises (ou objets divers) placées sur des éléments caractéristiques de terrain*.</li> <li>Un plan par groupe, avec parcours surligné.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Relever le code de chaque balise et l'élément caractéristique.</li> <li>Suivre le plus fidèlement possible un itinéraire surligné sur le plan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Complexifier en passant du plan à la carte.</li> </ul>
<b>ACQUISITION : Diversifier ses sources d'information</b>			
Hors de la maison	<ul style="list-style-type: none"> <li>Des cerceaux répartis sur un terrain dégagé.</li> <li>Chaque enfant dans sa " maison ".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sortir et retrouver sa maison en suivant le guidage verbal du maître.</li> <li>Le guidage est donné par rapport au soleil et la distance en nombre de pas. exemple: " face au soleil ", " le soleil sur l'épaule gauche ou droite ", " le soleil dans le dos. "</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diversifier les parcours, les modes de déplacements : en marchant, en courant...</li> <li>Mettre les élèves par 2(1 guide et 1 guidé.).</li> <li>Positionner le soleil dans une fenêtre par rapport à une silhouette humaine, sous forme de parcours à la fenêtre.</li> <li>Réaliser le circuit à différents moments de la journée.</li> </ul>

Profil du terrain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un plan, des balises, des sections A, B, C, D, E, F.</li> <li>• Groupes de 3 élèves maximum.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indiquer par un code (flèches, couleurs) et par section, si le terrain monte, descend ou est plat.</li> <li>• Suivre le cheminement proposé dans l'ordre des balises.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Étudier les notions de relief et de nivellement*.</li> <li>• Calculer des dénivelés.</li> </ul>
<b>ACQUISITION : Elargir son espace d'action</b>			
De point en point	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une planche photo des éléments du terrain.</li> <li>• Un plan par groupe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour chacune des photos, retrouver la place du photographe sur le terrain.</li> <li>• Se situer sur le plan.</li> <li>• Indiquer par une flèche, la direction qui correspond à l'axe médian de la photo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire le parcours avec les mêmes photos, à différentes saisons.</li> </ul>
Les fausses balises	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan d'un parcours comportant un nombre donné de postes placés sur des éléments caractéristiques (arbres, bornes, intersections...).</li> <li>• A chaque poste, 2 balises posées : une vraie et une fausse (erreur volontaire de quelques mètres).</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour chaque poste, relever le code de la vraie balise.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer des postes manquants (postes sans balise sur le terrain)</li> <li>• Donner la définition du poste.</li> <li>• Proposer un plan avec 2 positionnements de balises par poste. (faire colorier le bon positionnement).</li> </ul>

<b>ACQUISITION : Adapter son action motrice</b>			
Lire, courir, pointer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parcours surligné sur un plan.</li> <li>• Balises munies de pinces numérotées, posées sur le terrain.</li> <li>• Plan par groupe de 3 élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser rapidement le parcours proposé.</li> <li>• Poinçonner son passage à chaque poste.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refaire le plus rapidement possible le parcours de mémoire.</li> <li>• Mémoriser le parcours sur le plan, avant de le réaliser (par tronçons).</li> <li>• Varier les preuves de passage (questionnaire, course au trésor...).</li> <li>• Réaliser le parcours individuellement.</li> </ul>
<b>ACQUISITION : Gérer sa sécurité</b>			
Les passages obligés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 à 6 postes posés sur le terrain.</li> <li>• 1 plan avec postes par groupe.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrouver les postes par l'itinéraire de son choix.</li> <li>• Utiliser les trajets les plus sûrs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tracer le parcours réalisé sur plan.</li> <li>• Prévoir son parcours sur plan, en le traçant.</li> </ul>



Situation finale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 balises dispersées dans une zone inconnue des élèves. Ces balises sont disposées par rapport à un point central à des distances variant de 50m à 250m.</li> <li>• Groupes de 4 élèves.</li> <li>• Plan sommaire, fiches de contrôle.</li> <li>• Sur le plan, la valeur de chaque balise est indiquée en points (1,2,3...) en fonction de l'éloignement ou de la difficulté (attention au relief).</li> <li>• Chronomètre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marquer le plus de points possible dans un temps limité</li> <li>• Sur le principe de la course en étoile (aller- retour après chaque recherche de balise), essayez de marquer le plus de points possibles en 20mn. Vous devez rester en permanence en groupe.</li> <li>• Remarque : en cas d'incident ne jamais rester seul.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distances, plan détaillé, relief, durée du jeu, nombre de balises, nature des balises ou objets à rechercher.</li> </ul>
------------------	--	---	---

## **4 ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE 3**

### **A. Compétences visées :**

- ⇒ utiliser ses savoirs et connaissances de manière efficace dans la pratique des activités physiques, sportives et d'expression.
- ⇒ s'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.

### **B. Acquisitions recherchées :**

- ⇒ adapter son action motrice dans un milieu varié et parfois variable.
- ⇒ construire son itinéraire et sa trajectoire.
- ⇒ diversifier ses sources d'informations.
- ⇒ élargir son espace d'action.
- ⇒ gérer sa sécurité.

### **C. Savoirs acquis au cycle précédent.**

- ⇒ Identifier des caractéristiques du milieu.
- ⇒ Décoder une légende.
- ⇒ Reconnaître le sens du déplacement.
- ⇒ Utiliser un vocabulaire spécifique.
- ⇒ Représenter graphiquement selon un code, un trajet réalisé sur le terrain.
- ⇒ Retenir les informations les plus pertinentes.
- ⇒ Projeter un déplacement à partir de repères virtuels de plus en plus éloignés.
- ⇒ Repérer les caractéristiques et les contraintes du milieu physique.
- ⇒ Contrôler son cheminement.

### **D. Savoirs marquant le terme de l'unité d'apprentissage :**

- ⇒ Choisir le parcours le plus efficace.
- ⇒ Créer et conserver une vitesse de déplacement.
- ⇒ Accepter la tolérance à la frustration (se perdre).
- ⇒ Changer d'allures.
- ⇒ Organiser son effort.
- ⇒ Repérer les zones à risques.
- ⇒ Agir en sécurité pour soi et pour les autres.

### **E. Démarche d'apprentissage :**

"Dans ce cycle, l'enfant ajuste, affine et développe plus méthodiquement ses conduites motrices, en anticipant les actions à réaliser. Il choisit les stratégies d'action les plus efficaces parmi celles qu'on lui propose ou qu'il conçoit".

- dominante : combinatoire et expérimentale.

## F. Organisation pédagogique : 12 à 15 séances

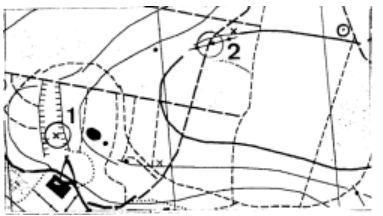
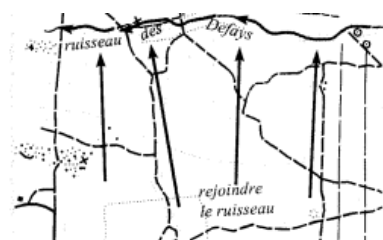
- ⇒ **préambule** : construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps.  
" il compare la représentation, à des échelles différentes, d'une même réalité ; il passe d'une échelle à l'autre, il passe d'une représentation à l'autre. "
- ⇒ **les situations - les séances** : chaque situation peut dans un premier temps être réalisée en milieu connu, puis en second temps en milieu inconnu.
  - 2 séances de vérification des acquis antérieurs (entrée dans l'activité):
    - lire, courir, pointer - je suis perdu
    - projet de déplacement
    - je retrouve mon chemin
    - une ligne pour la sécurité
  - 10 à 12 séances d'apprentissage (connaissance de la carte, stratégies, allures, choix d'itinéraires, choix d'outils, aspects techniques...) :
    - la ligne d'arrêt
    - l'erreur volontaire
    - le saut
    - une ligne pour la sécurité
    - de repère en repère
    - je me déplace par alignement
    - l'azimut- la carré à la boussole
    - les tronçons
    - course mémoire
    - marche forcée
    - le traceur
  - 2 à 3 séances de réinvestissement-évaluation en situation de course d'orientation :
    - orientation en groupe
    - course au score
    - course d'orientation individuelle
    - multi-parcours

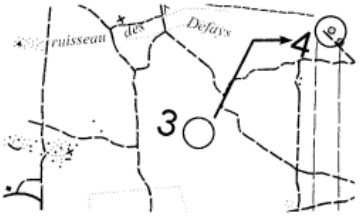
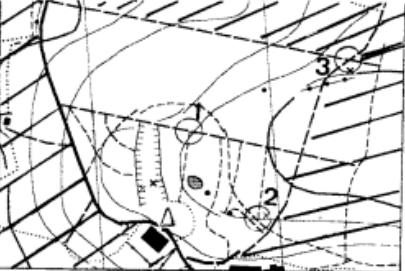
## G. Dispositions sécuritaires :

- ⇒ choisir des sites appropriés, non dangereux, avec des limites reconnues sur la carte et sur le terrain.
- ⇒ répartir les adultes aux endroits stratégiques pour la surveillance et non en accompagnement de groupe.
- ⇒ exiger des élèves qu'ils restent groupés. (alterner groupes homogènes - groupes hétérogènes).
- ⇒ insister sur les consignes de sécurité comprenant la conduite à tenir en cas d'accident.
- ⇒ prévoir une montre par groupe pour respecter le temps imparti à l'activité.
- ⇒ prévoir un signal marquant le terme de celle-ci (klaxon, sifflet, trompe...).
- N.B. :
- ⇒ une classe de fin de cycle 3, peut organiser un parcours pour un autre groupe ou une classe d'un autre cycle.
- ⇒ en cas de course, ne pas dépasser 40 minutes ; préférer un parcours à 5 ou 6 postes d'environ 3 km.

## H. Les situations

	Organisation	Consignes et but	Variables
<b>ACQUISITION - CONSTRUIRE SON ITINÉRAIRE ET SA TRAJECTOIRE</b>			
Etalonnage du pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cour de l'école, stade, pleine nature.</li> <li>• Décamètre, plots.</li> <li>• Papier, crayon pour chaque élève.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventer et utiliser des outils pour apprécier, mesurer une distance</li> <li>• Mesurer une distance avec ses propres critères</li> <li>• La distance entre le plot de départ et celui d'arrivée est de 100 mètres.</li> <li>• Compter le nombre de doubles pas (1 appui sur 2) que vous effectuez pour parcourir cette distance. Reportez vos résultats sur une fiche.</li> <li>• Faire plusieurs essais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En descente, en montée.</li> <li>• Marche, course, avec ou sans changement de direction.</li> </ul>
Tomber sur l'azimut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluer la distance et l'azimut d'un poste à partir d'un point central. trouver la bonne balise</li> <li>• 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.</li> <li>• On peut demander aux enfants de positionner les lettres correspondant aux balises sur une rosace que l'on aura au préalable dessinée sur papier.</li> </ul>	
De carrefour à carrefour	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 parcours à dominantes</li> <li>• Groupes de 3 élèves avec plan et boussole.</li> <li>• Départs échelonnés.</li> <li>• 1 fiche de relevé.</li> <li>• Temps limité.</li> </ul>	<p>Réaliser les 3 parcours différents</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carré à la boussole. Retrouver les 3 postes à l'aide de l'azimut et de la distance.</li> <li>• Parcours étoile mémoire (A,B,C). Relever le poste A de mémoire après consultation de la carte et revenir au point de départ.</li> <li>• Parcours 4 postes.</li> <li>• Relever les 4 postes du parcours dans l'ordre 1, 2, 3, 4.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter les distances (côtés du carré, éloignement des postes).</li> <li>• Diminuer le temps de réalisation.</li> <li>• Laisser organiser sa stratégie (répartition des tâches, des parcours, ordre de relevé des postes...).</li> <li>• Changer de milieu (connu ou inconnu).</li> </ul>

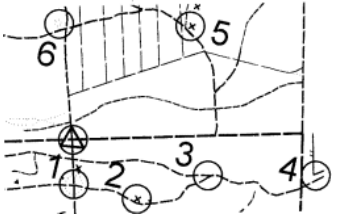
<p>Le projet de déplacement</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Milieu inconnu, permettant plusieurs itinéraires.</li> <li>• Carte de course d'orientation.</li> <li>• 2 postes espacés d'environ 500 m.</li> <li>• Chronomètre.</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Du poste 1 rallier le poste 2 le plus rapidement possible.</li> <li>• Chronométrer et expliquer son choix d'itinéraire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter le nombre de postes.</li> </ul>
<p>Le parcours en étoile</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur parcours-étoile, 3 postes placés à proximité d'une ligne d'arrêt évidente.</li> <li>• Groupes de 3 élèves avec 3 jalons(foulards).</li> <li>• Carte de course d'orientation.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer un jalon sur la ligne d'arrêt au plus près du poste.</li> <li>• Vérifier la place des jalons avec la classe entière.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser l'exercice par 2, puis seul.</li> <li>• Enchaîner plusieurs postes.</li> <li>• Donner un temps de réalisation maximum.</li> <li>• Diversifier les lignes d'arrêt(limite de végétation, ligne à haute tension, ruisseau, sentier, route, clôture...).</li> </ul>

<p>L'erreur volontaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poste sur une "main courante".</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> <li>• Carte de course d'orientation</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Du poste 1 rallier le poste 2 le plus rapidement possible.</li> <li>• Chronométrer et expliquer son choix d'itinéraire.</li> </ul>	<p>Augmenter le nombre de postes.</p>
<p>Le traceur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Périmètre d'action délimité.</li> <li>• Cartes C.O. à l'échelle 1/5000ème ou 1/10000ème.</li> <li>• 3 balises et leurs pinces numérotées.</li> <li>• 1 fiche de contrôle.</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer un jalon sur la ligne d'arrêt au plus près du poste.</li> <li>• Vérifier la place des jalons avec la classe entière.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser l'exercice par 2, puis seul.</li> <li>• Enchaîner plusieurs postes.</li> <li>• Donner un temps de réalisation maximum.</li> <li>• Diversifier les lignes d'arrêt (limite de végétation, ligne à haute tension, ruisseau, sentier, route, clôture...).</li> </ul>

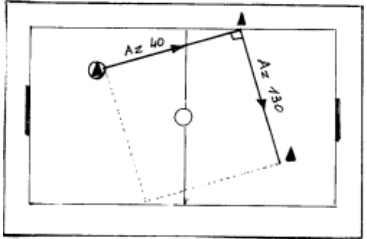
### ACQUISITION : Diversifier ses sources d'information

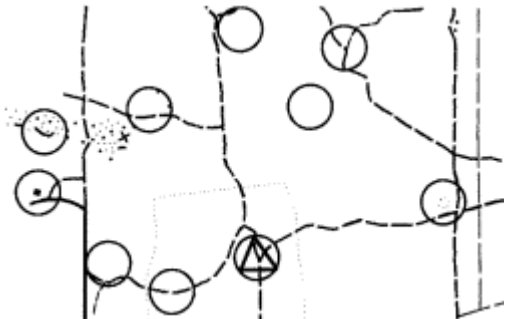
Je trouve mon chemin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Postes installés sur un parcours en étoile.</li> <li>• 3 pincés à linge de couleur pour chaque groupe d'élèves.</li> <li>• 1 carte course d'orientation par groupe de 3 élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher un poste à l'aide d'une carte. Revenir au départ en récupérant les pincés*.</li> <li>• Aller rechercher un poste en jalonnant son itinéraire avec les 3 pincés à linge.</li> <li>• Puis revenir au départ en récupérant ces pincés. (même itinéraire en utilisant différentes sources d'informations, sauf la carte.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser la boussole.</li> <li>• Varier les terrains.</li> </ul>
Se déplacer par	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parc ou forêt claire.</li> <li>• Planche-photos.</li> <li>• 1 balise indiquant la fin du parcours.</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver la balise en suivant l'axe médian des photos(visée du photographe).</li> <li>• Progresser sur l'axe médian d'une photo jusqu'à rencontrer l'axe médian de la photo suivante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer un parcours étoile-photos.</li> <li>• Enchaîner plusieurs postes.</li> <li>• Surligner le parcours réalisé sur carte.</li> <li>• Virer à angle droit en retrouvant sur le terrain, l'axe médian de la photo</li> </ul>
Je m'informe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balises sur parcours-étoile.</li> <li>• Cartes par groupes de 3 élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver une balise désignée, sans carte.</li> <li>• Repérer sur la carte l'emplacement du poste.</li> <li>• Construire son itinéraire en relevant sur la carte les éléments caractéristiques, les mémoriser.</li> <li>• Réaliser le parcours sans carte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier le temps de parcours.</li> <li>• Multiplier les postes</li> </ul>
L'azimut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des postes sur un parcours en étoile avec leur azimut.</li> <li>• Une carte et une boussole par groupe.</li> <li>• Une ligne d'arrêt déterminée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrouver la balise à l'aide de l'azimut donné.</li> <li>• Revenir en ajoutant 180° ou en mettant la partie blanche de l'aiguille aimantée dans la maison du "Nord".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner la distance du poste ou un temps de réalisation maximum.</li> </ul>

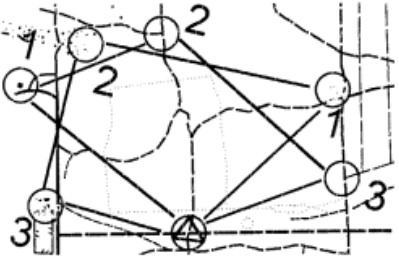
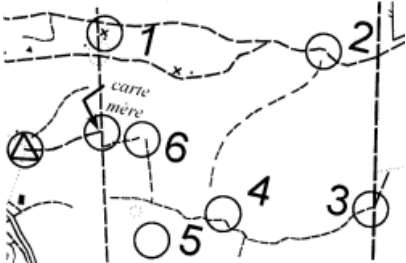
**ACQUISITION : Elargir son espace d'action**

De point en point	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une planche photo des éléments du terrain.</li> <li>• Un plan par groupe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour chacune des photos, retrouver la place du photographe sur le terrain.</li> <li>• Se situer sur le plan.</li> <li>• Indiquer par une flèche, la direction qui correspond à l'axe médian de la photo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire le parcours avec les mêmes photos, à différentes saisons.</li> </ul>
Les fausses balises	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan d'un parcours comportant un nombre donné de postes placés sur des éléments caractéristiques (arbres, bornes, intersections...).</li> <li>• A chaque poste, 2 balises posées: une vraie et une fausse (erreur volontaire de quelques mètres).</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour chaque poste, relever le code de la vraie balise.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer des postes manquants (postes sans balise sur le terrain)</li> <li>• Donner la définition du poste.</li> <li>• Proposer un plan avec 2 positionnements de balises par poste. (faire colorier le bon positionnement).</li> </ul>
De repère en repère	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace varié riche en éléments caractéristiques.</li> <li>• Des balises posées sur certains éléments caractéristiques.</li> <li>• Itinéraire tracé sur carte par groupe de 3 élèves.</li> <li>• Un carte vierge par groupe de 3 élèves.</li> <li>• 4 balises par groupe.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décrire le cheminement pour un autre groupe.</li> <li>• Tracer un itinéraire sur la carte en sélectionnant des repères pertinents.</li> <li>• Aller placer les 4 balises sur ces repères tout en relevant des indices.</li> <li>• Faire un descriptif du cheminement. Ramener les balises.</li> <li>• Réaliser le parcours d'un autre groupe à l'aide du descriptif et d'une carte vierge.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situer le parcours sur la carte.</li> <li>• Établir la définition des postes.</li> <li>• Augmenter le nombre de balises.</li> <li>• Changer les lieux</li> <li>• Limiter le nombre de renseignements.</li> <li>• Varier les descriptifs (écrit, oral...).</li> </ul>



Le carré à la boussole	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace plat, dégagé (stade, plaine de jeux).</li> <li>• Une boussole par élève.</li> <li>• Chaque élève dans un cerceau.</li> <li>• Cerceaux dispersés.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre au point de départ, un azimut inférieur à 90°.</li> <li>• Choisir, puis suivre un alignement à l'aide d'éléments du paysage sur une distance donnée (50 pas).</li> <li>• Réaliser un carré en augmentant l'azimut de 90° à chaque sommet.</li> <li>• Marquer les sommets en posant un objet.</li> <li>• Revenir au point de départ après avoir réalisé un carré.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier les espaces (parc, bois...).</li> <li>• Varier les figures (triangles...).</li> <li>• Varier les distances.</li> </ul>
<b>ACQUISITION : Adapter son action motrice</b>			
Les tronçons	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parcours à 3 postes, sur 2 kilomètres comportant de nombreux changements de direction.</li> <li>• 1 carte-mère.</li> <li>• 1 carte vierge par groupe de 3 élèves et une montre.</li> <li>• 1 chronomètre et 1 tableau de départ pour le maître.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser le parcours en courant régulièrement (environ 12 min).</li> <li>• Relever la carte-mère.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser le parcours en limitant le nombre d'arrêts, en mémorisant la plus grande longueur possible de trajet.</li> </ul>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">La course au score</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vingtaine de postes installés sur le terrain avec valeur indiquée en fonction de la difficulté (distance, topographie, pénétrabilité).</li> <li>• Groupes de 3 élèves avec montre et carte vierge.</li> <li>• Temps limité.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser le score le plus élevé.</li> <li>• Relever la carte-mère.</li> <li>• Ne pas dépasser le temps limite; une pénalité est prévue par minute entamée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier : les distances, le temps de réalisation, le nombre de postes, la difficulté du terrain.</li> </ul>
<p><b>ACQUISITION : Gérer sa sécurité</b></p>			
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Course mémoire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une planche photo des éléments du terrain.</li> <li>• Un plan par groupe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour chacune des photos, retrouver la place du photographe sur le terrain.</li> <li>• Se situer sur le plan.</li> <li>• Indiquer par une flèche, la direction qui correspond à l'axe médian de la photo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire le parcours avec les mêmes photos, à différentes saisons.</li> </ul>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Une ligne pour la sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan d'un parcours comportant un nombre donné de postes placés sur des éléments caractéristiques (arbres, bornes, intersections...).</li> <li>• A chaque poste, 2 balises posées: une vraie et une fausse (erreur volontaire de quelques mètres).</li> <li>• Groupes de 3 élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour chaque poste, relever le code de la vraie balise.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer des postes manquants (postes sans balise sur le terrain)</li> <li>• Donner la définition du poste.</li> <li>• Proposer un plan avec 2 positionnements de balises par poste. (faire colorier le bon positionnement).</li> </ul>

<p>S'orienter en groupe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 parcours à 3 postes sur un parcours permanent.</li> <li>• 1 carte-mère, 1 carte vierge par groupe d'élèves.</li> <li>• 1 fiche de contrôle de passage avec définition des postes et 1 chronomètre pour le maître.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relever la carte-mère.</li> <li>• Identifier et surligner les lignes de sécurité.</li> <li>• Réaliser le parcours le plus rapidement possible (temps chronométré) en respectant les lignes d'arrêt de sécurité surlignées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversifier les parcours.</li> <li>• Varier les distances et le nombre de postes.</li> <li>• Varier les lignes d'arrêt de sécurité.</li> </ul>
<p>L'individuelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parcours à 6 postes, de 2 à 3 km, en terrain boisé.</li> <li>• Balises et pinces de contrôle.</li> <li>• Carte-mère à proximité du point de départ (environ 50m).</li> <li>• 1 carte vierge et 1 carton de contrôle par élève.</li> <li>• 1 chronomètre et 1 fiche avec heure de départ et heure d'arrivée pour le maître.</li> <li>• Départs échelonnés.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relever la carte-mère.</li> <li>• Réaliser le parcours individuellement et dans l'ordre imposé le plus vite possible.</li> <li>• Poinçonner le carton de contrôle, à chaque poste.</li> </ul>	

## ACQUISITION : Identifier les éléments caractéristiques du milieu , repérer une légende

Rallye légende	<ul style="list-style-type: none"> <li>• QUI POSE ?             <ul style="list-style-type: none"> <li>• soit l'enseignant avant la séance</li> <li>• soit chaque élève part avec une balise (non numérotée mais identifiée par l'enseignant) et une photo-balise numérotée présentant une balise installée sur un des éléments du terrain</li> </ul> </li> <li>• MATERIEL DÉPOSÉ AU POSTE :             <ul style="list-style-type: none"> <li>• une balise avec pince et/ou code</li> <li>• une étiquette-symbole correspondant à l'élément du poste.</li> </ul> </li> <li>• ASTUCES             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne pas oublier d'enlever les cartons-symboles avant la phase 3</li> <li>• Choisir une zone riche en éléments(une cour de récréation , un terrain de sport )</li> <li>• Si plusieurs postes ont la même définition, prévoir un carton avec autant de cases différentes comportant cette même définition</li> <li>• Utiliser la représentation symbolique de référence des cartes de CO couleur</li> </ul> </li> <li>• Matériel :             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une balise avec code ou pinces par poste</li> <li>• 1carton de contrôle pour la phase 1</li> <li>• 1 carton de contrôle pour la phase 2</li> <li>• Une étiquette-symbole par poste</li> <li>• Pour la pose par les élèves : un jeu de photo-balises (numérotées)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Phase 1 : Les élèves partent avec un carton comportant dans chaque case un mot désignant un élément du terrain ( ex: case 1: poubelle ; case 2 :but ). Dans une petite zone délimitée riche en éléments différents, ils recherchent des balises (non numérotées) placées sur des éléments particuliers et différents les uns des autres. Ils doivent poinçonner leur carton dans la case correspondant à l'élément du terrain sur lequel est placé la balise</li> <li>• Phase 2 : Chaque élève part sans carton, rejoint un (ou plusieurs) poste(s), revient au départ et dessine sur son carton les symboles dans les cases adéquates. Faire ensuite trier les symboles selon leur forme</li> <li>• Phase 3 : après avoir retiré les cartons symboles au poste, les élèves partent cette fois avec un nouveau carton comportant un symbole dans chaque case (il faut modifier le numéro des cases du carton: exemple: si le mot poubelle correspondait à la case 5 dans la première partie de l'exo, le symbole poubelle pourra être dessiné dans la case 12 cette fois-ci). Il doit donc être capable d'associer correctement les symboles et les éléments du terrain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lors de la phase 1, et pour solliciter encore l'observation du terrain, les élèves peuvent rechercher les balises en s'aidant de photos-balises. Dans ce cas, les définitions des postes écrites sur le carton de contrôle ne le sont pas dans les cases correspondant aux n° des photos-balises (sinon, les élèves pourraient reconnaître la case à poinçonner en regardant le numéro de la photo-balise plutôt qu'en observant le terrain).</li> <li>• Agrandir l'espace</li> <li>• Limiter le temps autorisé</li> <li>• Varier les supports : carte noir et blanc , couleur</li> <li>• Augmenter le nombre d'éléments particuliers à identifier</li> <li>• Avec carte couleur insister sur la logique de la légende.</li> <li>• La couleur :             <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'homme</li> <li>• la pierre</li> <li>• la végétation</li> <li>• l'eau</li> <li>• Le relief</li> </ul> </li> <li>• Une même forme pour plusieurs couleurs :             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talus / falaise</li> <li>• levée / muret</li> <li>• bute / rocher</li> </ul> </li> <li>• Éléments linéaires :             <ul style="list-style-type: none"> <li>• En ruine</li> <li>• Franchissable</li> <li>• Infranchissable</li> </ul> </li> </ul>
----------------	--	--	---

## V. Légende des Cartes de CO à la norme IOF Légende des Cartes de CO à la norme IOF

La carte de Course d'Orientation possède une symbolique particulière.





















Sa légende est normalisée au niveau mondial par l'International Orienteering Federation alias
























Voici un tableau présentant tous les symboles composant cette légende

Topographie		
Courbe de Niveau	Abrupt de terre	Butte
Courbe de Niveau Maîtresse	Levée de terre	Petite dépression
Courbe de Niveau intermédiaire	Petite levée de terre	Trou
Tiret de pente	Ravin	Terrain accidenté
Cote de niveau	Fossé sec	Détail particulier
Rochers		
Falaise Franchissable	Bloc rocheux	Zone de blocs rocheux
Falaise Franchissable	Grand bloc rocheux	Terrain rocheux
Falaise Infranchissable	Groupe de rochers	Terrain sablonneux
Falaise Infranchissable	Trou rocheux	Affleurement rocheux
Hydrographie		
Lac	Ruisseau franchissable	Petit marais
Rives d'un Lac	Ruisseau intermittent	Marécage
Etang	Fossé Humide	Puits
Trou d'eau	Marais infranchissable	Source
Cours d'eau franchissable	Marais	Particularité Hydrologique
















## Végétation

 Terrain découvert encombré	 Végétation basse course ralentie	 Terrain cultivé
 Terrain semi-ouvert	 Végétation basse course difficile	 Vignoble
 Terrain découvert	 Limite de végétation	 Verger
 Terrain découvert Arbres dispersés	 Limite de cultures	
 Forêt Vert 1 course ralentie	 Forêt Vert 1 traversable dans un sens	 Arbre remarquable
 Forêt Vert 2 course difficile	 Forêt vert 2 traversable dans un sens	 Particularité de végétation
 Forêt Vert 3 Végétation impénétrable	 Forêt Vert 3 traversable dans un sens	 Particularité de végétation

## Éléments linéaires dus à l'homme

 Autoroute	 Sentier peu visible	 Conduite infranchissable
 Route principale	 Petite Laie	 Mur de pierre
 Route secondaire	 Passerelle	 Mur de pierre en ruine
 Route	 Voie ferrée	 Mur infranchissable
 Chemin carrossable	 Ligne électrique	 Clôture
 Chemin	 Ligne haute tension	 Clôture détruite
 Sentier	 Conduite franchissable	 Clôture infranchissable

## Éléments ponctuels dus à l'homme

 Bâtiment	 Parking	 Mirador / Affût de chasse
 Construction	 Ruine	 Borne
 Zone d'habitat	 Petite ruine	 Mangeoire
 Zone d'habitat	 Tombe	 Particularité dû à l'homme
 Zone interdite	 Tour d'observation	 Particularité dû à l'homme

## Éléments des circuits de CO

 Départ	 Arrivée	 Route interdite
 Ligne entre postes	 Limite interdite	 Poste de premiers soins
 Poste de contrôle	 Point de passage	 Poste de ravitaillement
 Numéro de poste	 Zone interdite	 Ligne du Nord
 Itinéraire balisé	 Zone dangereuse	

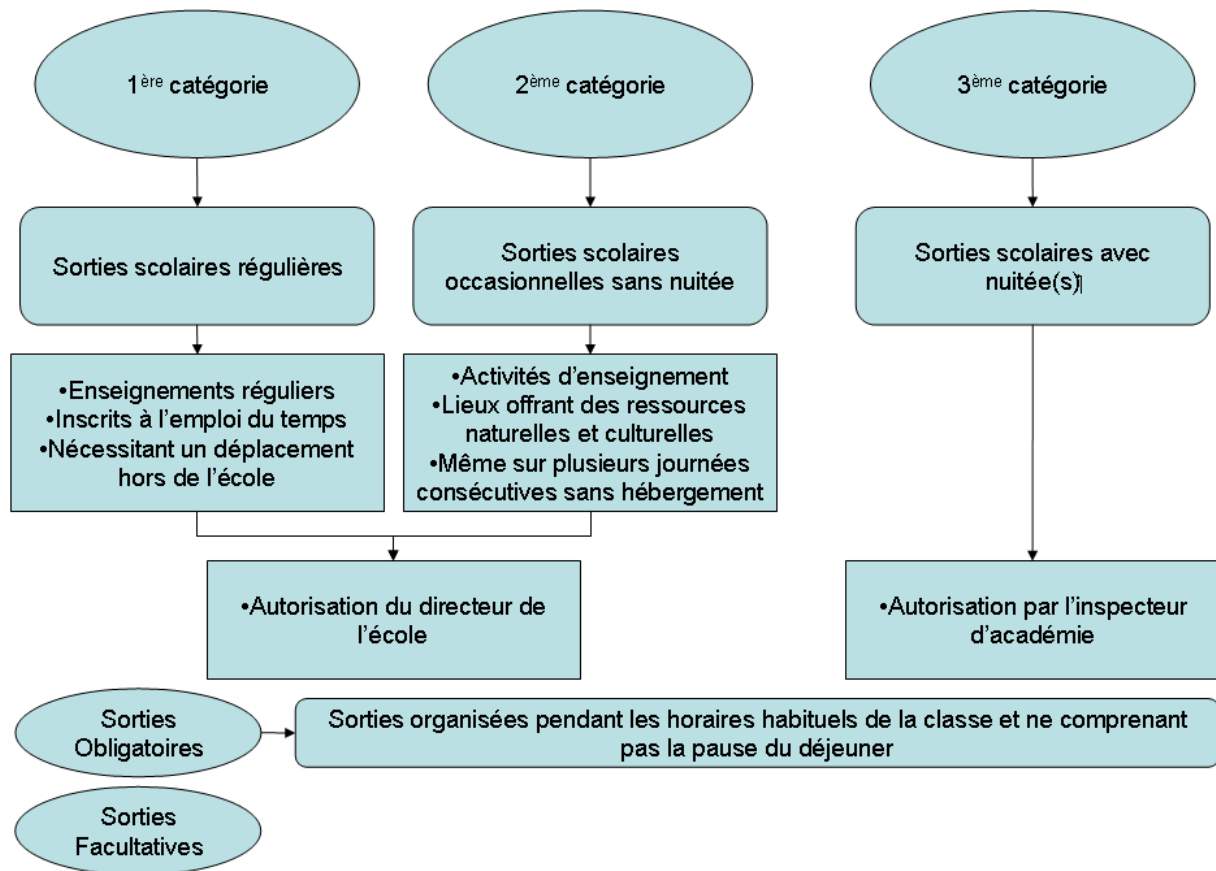
## VI. Réglementation et recommandations

Les personnes pouvant encadrer contre rémunération l'activité course d'orientation doivent avoir un numéro d'agrément délivré par l'inspection académique.

### 1 Circulaire N°99-136 du 21/09/1999

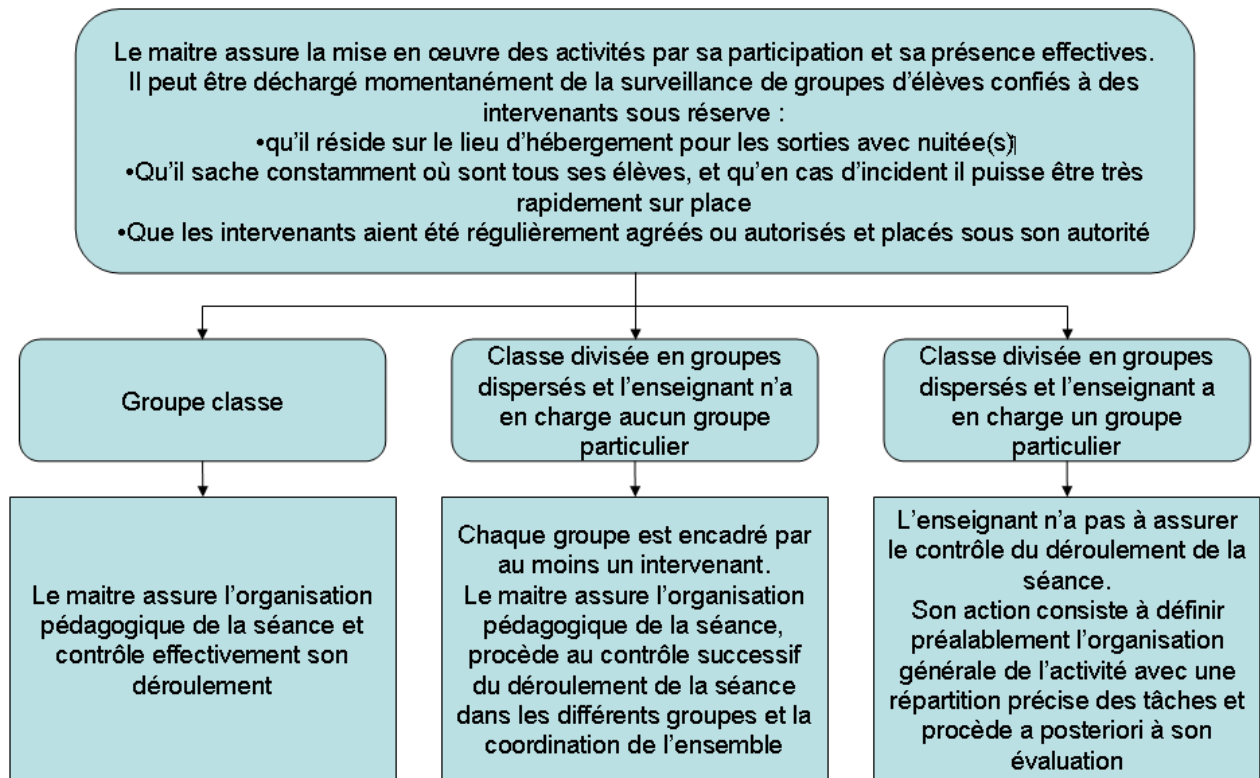
#### A. Les sorties scolaires

La circulaire n°99-136 du 21/09/99 précise les modalités d'organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques.

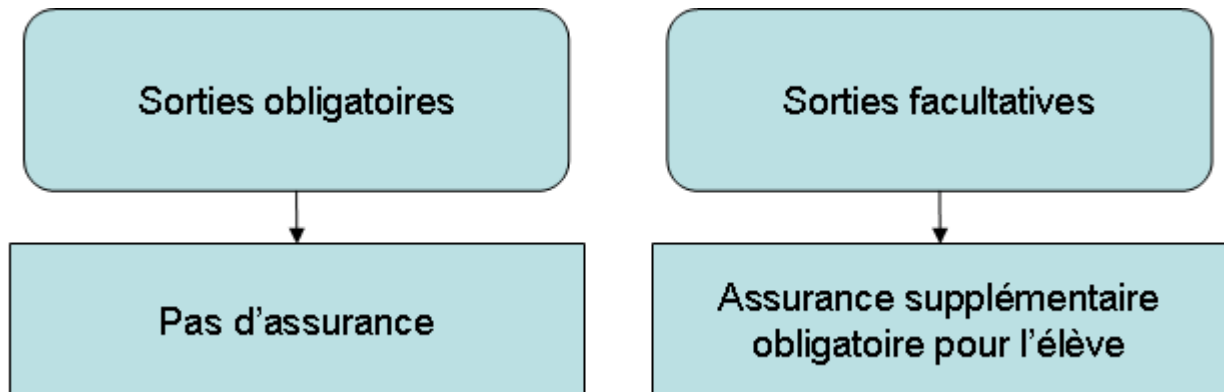




## B. Les formes d'organisation pédagogique



## C. Souscription d'une assurance particulière



L'assurance reste tout de même vivement conseillée dans le cas des sorties obligatoires.

## D. Récapitulatif sur l'obligation de l'assurance

Type de sortie	Pour les élèves	Pour les accompagnateurs bénévoles
	Assurance responsabilité civile / individuelle accidents corporels	Assurance responsabilité civile / individuelle accidents corporels
Sortie régulière : - toujours obligatoire	Non vivement conseillée(2001)	Recommandée *
Sortie occasionnelle : - obligatoire (quand la sortie se déroule pendant le temps scolaire)  - facultative (si une sortie inclut la totalité de la pause du déjeuner ou dépasse les horaires habituels de la classe)	Non vivement conseillée (2001)  Oui *	Recommandée *  Recommandée *
Sortie avec nuitée(s) - toujours facultative	Oui *	Recommandée *

\* La souscription d'une assurance collective est possible par l'association ou la collectivité territoriale qui participerait à l'organisation de la sortie.

## 2 La charte départementale de l'EPS à l'école

Chaque école, dans sa situation et son environnement particulier, doit pouvoir s'appuyer sur un document départemental commun en matière d'objectifs, de contenus et de réglementation. Cette charte constitue un outil et une référence à l'usage des équipes d'écoles, en interne comme dans les partenariats qu'elles sont amenées à développer.

La charte stipule que les interventions extérieures peuvent s'avérer utiles pour les activités d'orientation en milieu **ouvert**.

## A. Encadrement

La course d'orientation est une activité sans obligation d'encadrement renforcé.

La présence d'adultes en renfort du maître est indispensable, au delà du taux d'encadrement normal qui est, pour le groupe classe :

- ⇒ en élémentaire,
  - le maître + 1 adulte jusqu'à 30 élèves (préférer 2 adultes)
  - 1 adulte supplémentaire au delà de 30.
- ⇒ en maternelle, au minimum,

- le maître + 1 adulte agréé jusqu'à 16 élèves
- un adulte supplémentaire par tranche de 8 élèves au delà

## **B. Sécurité**

En milieu ouvert, le risque ne doit être ni exagéré, ni négligé.

- ⇒ Le site doit être préalablement et parfaitement connu et repéré par le maître et les intervenants.
- ⇒ Reconnaître avec les élèves les " lignes d'arrêt " à ne pas dépasser.
- ⇒ Les chemins et sentiers permettant de s'échapper hors zone doivent être barrés (rubalise) ou surveillés par des adultes.
- ⇒ Les intervenants doivent appliquer des consignes précises du maître, excluant toute initiative.
- ⇒ La possession d'un, sinon plusieurs téléphones portables est utile.
- ⇒ La sécurité repose essentiellement sur une attitude active de tous les élèves. Leur connaissance des dangers objectifs et le respect strict des consignes sont les meilleurs gages de sécurité. Ces points seront abordés en amont de la sortie, calmement, en classe

## **VII. Exemple d'inventaire de matériel nécessaire pour pratiquer la CO avec sa classe (30élèves) :**

Dans un grand sac à dos avec une ouverture totale... mettez :

### **1 Pour l'installation**

- ⇒ Des pinces à linge
- ⇒ Du ruban adhésif large.
- ⇒ Des punaises
- ⇒ De la ficelle
- ⇒ Des ciseaux
- ⇒ Si vous installez un « parcours jalonné », un cintre pour fixer les bandes de ru balise et les transporter avec à un bout, une pince à linge.
- ⇒ Un rouleau de rubalise rouge et blanc
- ⇒ Un rouleau de rubalise forestier (☛ celui là est noir et jaune ou vert et blanc et il permet de faire le distinguo pour des jalons, avec le traditionnel qui normalement indique une ligne d'arrêt)
- ⇒ 45 balises tissu avec pinces

### **2 Pour le déroulement**

- ⇒ Des crayons de papier
- ⇒ Des pochettes transparentes
- ⇒ Un feutre indélébile noir
- ⇒ Un feutre fin rouge
- ⇒ 15 boussoles
- ⇒ 2 chronomètres
- ⇒ Une horloge
- ⇒ Une cloche ou une trompe pour un deuxième signal (☛ pratique si vous mettez en place plusieurs ateliers en même temps...)
- ⇒ 2 sifflets d'arbitre
- ⇒ Une feuille plastifiée qui reprend pour chaque numéro de balise, l'empreinte du poinçon.

### **3 Pour la sécurité**

- ⇒ 30 sifflets en plastique de « repérage » pour les élèves (☛ Les élèves peuvent ainsi l'utiliser en cas de difficultés.)
- ⇒ Une trousse de secours
- ⇒ ☛ Pour ceux qui ont les moyens, deux talkie Walkie si vous partez dans la nature et souhaitez communiquer avec l'accompagnateur...
- ⇒ Un téléphone portable (chargé...) et les numéros de téléphone utiles.

Cette liste est bien sûr coopérative et indicative.

Si vous avez d'autres idées, n'hésitez pas à les ajouter !

## VIII. Bibliographie

- Apprendre... oui, mais comment, P. Meirieu, ESF éditeur, 1995
- Jeux traditionnels et jeux collectifs, J-C.Marchal, Vigot
- Les activités physiques de pleine nature à l'école LES ACTIVITES D'ORIENTATION, coll.Essai de réponses, éditions REVUE EPS
- L'ACTIVITE ORIENTATION comme construction de l'espace, E.Delage - J.Vedel, coll. Accompagner à l'école, CDDP du Gard,1998.
- Méthodes et contenus pour la course d'orientation, Coord. A.Roche, CRDP de Grenoble,1997
- Mon livret d'éducation physique, Editions DOCAPEPS 54, 1991, p:42 et 43
- Mon livret d'éducation physique -Guide de l'enseignant, Editions DOCAPEPS 54, 1992, p:32 et 33
- Manuel pratique des activités d'orientation, M. Haberhorn, Amphora sports, 2004
- Numéros de la revue EPS1 :
  - CYCLE 1 : 62 - 69 - 77 - 85 - 94 - 95
  - CYCLE 2 : 37 - 70 - 77 - 79
  - CYCLE 3 : 67 - 72 - 93 - 55

# TABLE DES MATIERES

I.	Des APPN à la CO .....	1
1	Définir les APPN.....	1
2	Enjeux et effets recherchés dans les APPN .....	3
A.	Les enjeux de formation en APPN .....	3
B.	Les effets recherchés .....	3
a.	Sur les plans moteur et perceptif : .....	3
b.	Sur les plans organique et fonctionnel : .....	3
c.	Sur les plans cognitif et méthodique : .....	4
d.	Sur les plans affectif et social.....	4
II.	La course d'orientation .....	5
1	Définition de la CO .....	5
2	La course d'orientation est conçue comme une tâche de déplacement composée de trois phases : .....	6
3	Les problèmes posés à l'orienteur sont de quatre ordres: .....	6
4	Les objectifs prioritaires à l'école sont donc : .....	7
5	Les variables didactiques en CO .....	7
A.	Les espaces de pratique .....	7
B.	Les documents supports:.....	7
C.	La nature et la répartition des postes .....	8
D.	La contrainte temporelle .....	8
E.	La boussole: .....	9
III.	Les programmes à l'école primaire.....	10
1	L'EPS, c'est quoi dans les textes ? .....	10
2	La course d'orientation à l'école primaire.....	11
3	Les étapes théoriques dans le primaire.....	11
A.	Les compétences spécifiques attendues en course d'orientation : .....	11
4	Exemple de mise en relation de la grille de référence en CO .....	12
5	Transversalité du jeu et pistes de travail possibles.....	14
A.	Sciences expérimentales et technologie: .....	14
B.	Géographie : .....	14
C.	Mathématiques : .....	14
D.	Français : .....	14
IV.	La course d'orientation à l'école primaire.....	15
1	Les savoirs en regard des acquisitions .....	15
2	ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE 1.....	15
A.	Compétences visées : .....	15
B.	Acquisitions recherchées : .....	15
C.	Démarche d'apprentissage : .....	15
D.	Organisation pédagogique : .....	15
E.	Dispositions sécuritaires : .....	16
F.	Les situations.....	17
3	ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE 2.....	26
A.	Compétences visées : .....	26
B.	Acquisitions recherchées : .....	26
C.	Savoirs acquis au cycle précédent.....	26
D.	Savoirs marquant le terme de l'unité d'apprentissage : .....	26
E.	Démarche d'apprentissage : .....	26
F.	Organisation pédagogique : 12 à 15 séances .....	27

G.	Dispositions sécuritaires : .....	27
H.	Les situations.....	28
4	ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE 3.....	33
A.	Compétences visées :.....	33
B.	Acquisitions recherchées : .....	33
C.	Savoirs acquis au cycle précédent.....	33
D.	Savoirs marquant le terme de l'unité d'apprentissage :.....	33
E.	Démarche d'apprentissage :.....	33
F.	Organisation pédagogique : 12 à 15 séances .....	34
G.	Dispositions sécuritaires : .....	34
H.	Les situations.....	35
V.	Légende des Cartes de CO à la norme IOF Légende des Cartes de CO à la norme IOF.	44
VI.	Réglementation et recommandations .....	47
1	Circulaire N°99-136 du 21/09/1999.....	47
A.	Les sorties scolaires.....	47
B.	Les formes d'organisation pédagogique.....	48
C.	Souscription d'une assurance particulière .....	48
D.	Récapitulatif sur l'obligation de l'assurance.....	49
2	La charte départementale de l'EPS à l'école .....	49
A.	Encadrement.....	49
B.	Sécurité.....	50
VII.	Exemple d'inventaire de matériel nécessaire pour pratiquer la CO avec sa classe (30élèves) : .....	51
1	Pour l'installation.....	51
2	Pour le déroulement.....	51
3	Pour la sécurité.....	51
VIII.	Bibliographie.....	52