



EduSarthe

OCTOBRE 1999

ACTIVITÉS D'ORIENTATION

Collection **R**essources
Des outils pour enseigner

SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION	page 2
2. DES COMPÉTENCES AUX SITUATIONS	page 3
3. RÈGLES D'OR DES ACTIVITÉS D'ORIENTATION	page 6
4. TABLEAU GÉNÉRAL des situations et des savoirs en regard des acquisition	page 8
5. RÉPERTOIRE des situations avec dispositif, consignes et relances pour	
- construire son itinéraire et sa trajectoire	page 10
- diversifier ses sources d'information	page 17
- élargir son espace d'action	page 22
- adapter son action motrice	page 27
- gérer sa sécurité	page 30
6. CONTRIBUTION A L'ÉLABORATION D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE	
- Cycle 1	page 37
- Cycle 2	page 40
- Cycle 3	page 43
7. EXEMPLE de fiche de situation avec but, dispositif, consignes, critères de réussite et relances	
- Cycle 1	page 35
- Cycle 2	page 38
- Cycle 3	page 41
8. FICHE DE SITUATION VIERGE	page 44
9. LEXIQUE	page 45
10. RECOMMANDATIONS DÉPARTEMENTALES	page 47
11. BIBLIOGRAPHIE	page 49

PRÉSENTATION

Ce document vous propose des situations adaptées à chaque cycle en regard d'une ou de plusieurs acquisitions liées à l'activité. (liste non exhaustive)

Chaque acquisition soutend des savoirs.

COMPÉTENCES A.P.S. ACQUISITIONS SAVOIRS SITUATIONS

référence: tableau général.

Par acquisition, ces situations sont décrites et présentées sous forme de tableau.

référence: répertoire.

C'est à partir du choix intentionnel des compétences, des acquisitions, des savoirs et des situations que vous pourrez construire des unités d'apprentissage.

Une fiche: « contribution à l'élaboration d'unités d'apprentissage » vous est proposée pour chaque cycle.

Cette fiche prend en compte les savoirs acquis au cycle précédent et ceux marquant le terme de l'unité d'apprentissage.

Cette fiche propose:

- une ou des démarches d'apprentissage.
- un type d'organisation pédagogique de plusieurs séances.
- des dispositions sécuritaires adaptées à l'activité.

référence: contribution à l'élaboration d'unités d'apprentissage.

Un exemple de fiche de situation par cycle, est ensuite développée pour permettre sa mise en place.

Une fiche vierge vous permettra de préparer d'autres situations.

Un lexique et une bibliographie vous sont proposés.

DES COMPÉTENCES ... AUX SITUATIONS

compétence 1



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....

compétence 2

Oser réaliser, en sécurité, des actions dans le milieu proche et aménagé.

Compétence 3

Participer, avec les autres, à des activités corporelles d'expression avec ou sans support musical, et à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

ORIENTATION		
CYCLE 1		
ACQUISITIONS		
Construire son itinéraire et sa trajectoire.		situations pages 11-12
Diversifier ses sources d'information.		situations page 18
Élargir son espace d'action.		
Adapter son action motrice.		
Gérer sa sécurité.		

Ce tableau vous permet de mettre en relation:

- les compétences du cycle
- les acquisitions visées en orientation
- les situations qui permettent d'atteindre les compétences.

lorsque le cercle de la compétence est vide, cela signifie que celle-ci n'est pas prépondérante dans l'activité orientation.

DES COMPÉTENCES ... AUX SITUATIONS

compétence 1

Réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne, telles que courir et sauter par dessus un ou plusieurs obstacles, courir et lancer, ou d'autres combinaisons d'actions élémentaires.

compétence 2

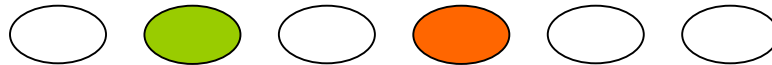
Appréhender dans la réalisation de ces actions les notions de déplacement, de durée, de vitesse.

compétence 3

Apprécier l'intensité des efforts à fournir et leurs effets sur l'organisme en prenant conscience de ses limites.

ORIENTATION

CYCLE 2



ACQUISITIONS

Construire son itinéraire et sa trajectoire.		situations pages 13-14
Diversifier ses sources d'information.		situations page 19
Élargir son espace d'action.		situations page 23
Adapter son action motrice.		situations page 28
Gérer sa sécurité.		situations page 31

Compétence 4

Agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche.

Compétence 5

Agir en fonction des autres, selon des règles et tenir différents rôles dans une équipe.

Compétence 6

S'engager dans une action individuelle ou collective visant à communiquer aux autres un sentiment, une émotion.

DES COMPÉTENCES ... AUX SITUATIONS

Compétence 1

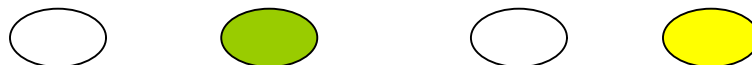
Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

Compétence 2

Utiliser des savoirs et des connaissances de manière efficace dans la pratique des activités sportives et d'expression.

ORIENTATION

CYCLE 3



ACQUISITIONS

Construire son itinéraire et sa trajectoire.		situations pages 15-16
Diversifier ses sources d'information.		situations pages 19-20
Élargir son espace d'action.		situations pages 24-25-26
Adapter son action motrice.		situations page 29
Gérer sa sécurité.		situations pages 32-33-34

Compétence 3

Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles.

Compétence 4

S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à une meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.

RÈGLES D'OR DES ACTIVITÉS D'ORIENTATION

- ❑ Les activités d'orientation impliquent une notion de déplacement, donc un trajet dans un environnement varié, complexe, parfois variable.
- ❑ Elles engendrent une dimension affective, la connaissance du milieu naturel, la connaissance des dangers du milieu.
- ❑ Elles supposent des compétences:
 - à s'informer,
 - à contrôler ses émotions,
 - à construire des connaissances et des savoirs,
 - à fonctionner en groupes,
 - à réguler les énergies (en fin de cycle 3).
- ❑ Elles privilégient, à l'école primaire:
 - une approche sensorielle,
 - une relation carte-terrain,
 - des choix d'itinéraires,
 - des habitudes de mémorisation,
 - une appréciation globale des distances.
- ❑ Elles permettent le passage du milieu connu au milieu inconnu, du milieu proche au milieu élargi.
- ❑ Elles obligent l'utilisation d'outils spécifiques, notamment des cartes à échelle réduite (de préférence en couleur).
L'utilisation de la boussole et l'étalonnage ne conditionnent pas l'activité.
- ❑ Elles sont axées sur la sécurité: maîtriser la prise de risque et gérer l'incertitude.

- ❑ Elles passent par une organisation particulière du groupe, du temps, de l'espace et par une attitude ou un positionnement adapté de l'enseignant :
 - en groupe de 3 élèves maximum ou seul;
 - situations courtes permettant la réflexion et la construction de savoirs;
 - choix d'un site suffisamment riche en repères;
 - relances adaptées à l'acquisition de compétences;
 - placement stratégique de l'enseignant (carrefour, ligne d'arrêt...).

NB: toutes les situations peuvent être enrichies par l'aménagement du milieu et par d'autres propositions de l'enseignant.

- ❑ Elles conduisent vers la course individuelle d'orientation.

La C.O., c'est :

« une course individuelle, contre la montre, en terrain varié généralement boisé, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole ». (définition F.F.C.O.)

ACTIVITÉS D'ORIENTATION

NB: apparaît en gras la situation de référence par cycle.

ACQUISITIONS	TYPES DE SAVOIRS	SAVOIRS	SITUATIONS		
			C1	C2	C3
Construire son itinéraire et sa trajectoire.	<p>Identifier, apprécier</p> <p>Réaliser</p> <p>Gérer</p>	<p>- Repérer des points remarquables. - Identifier des caractéristiques du milieu.</p> <p>- Reconnaître le code général, le sens du déplacement. - Représenter graphiquement selon un code, un trajet réalisé sur le terrain.</p> <p>- Choisir le parcours le plus efficace.</p>	<p>Parcours jalonné.* p11-p39</p> <p>De balise en balise. p11</p> <p>Je pose, tu cherches le trésor .p11</p> <p>Rallye-photos.p12</p> <p>Parcours à la fenêtre.*p12</p>	<p>De carrefour en carrefour p13-p42</p> <p>Dessine mon chemin.p13</p> <p>J'ai vu, je situe.p14</p> <p>La légende.p14</p> <p>Chasse au trésor. p14</p>	<p>Projet de déplacement p15</p> <p>La ligne d'arrêt. p15</p> <p>L'erreur volontaire. p16</p> <p>Le traceur. p16</p>
Diversifier ses sources d'information.	<p>Identifier, apprécier</p> <p>Gérer</p>	<p>- Utiliser ses différents sens pour se repérer.</p> <p>- Retenir les informations les plus pertinentes.</p>	<p>Le siffleur. p18</p> <p>L'aveugle. p18</p> <p>Parcours mémoire. p18</p>	<p>Circuit au soleil. p19</p> <p>Profil de terrain. p19</p>	<p>Je retrouve mon chemin. p20</p> <p>Je me déplace par alignement*p20</p> <p>Je m'informe et me déplace p20</p> <p>L'azimut. p21</p> <p>Multi-parcours.p45</p>
Élargir son espace d'action.	<p>Identifier, apprécier</p> <p>Réaliser</p> <p>Gérer</p>	<p>- Projeter un déplacement à partir de repères virtuels de plus en plus éloignés.</p> <p>- Créer et conserver une vitesse de déplacement.</p> <p>- Accepter de se perdre momentanément.</p>		<p>De point en point. p23</p> <p>Fausses balises. p23</p>	<p>Le saut*. p24</p> <p>Je suis perdu. p24</p> <p>De repère en repère. p25</p> <p>Le carré à la boussole. p26</p>

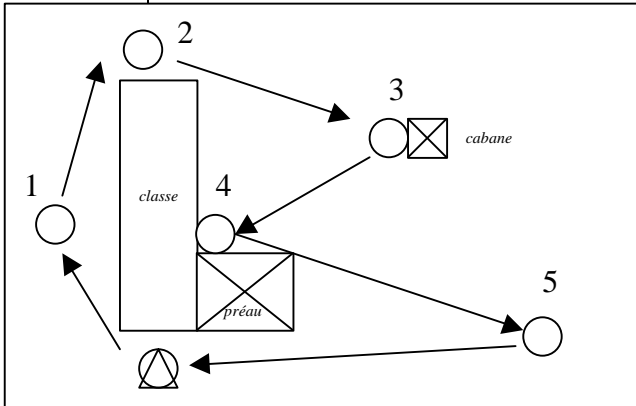
ACQUISITIONS	TYPES DE SAVOIRS	SAVOIRS	SITUATIONS		
			C1	C2	C3
Adapter son action motrice.	Identifier, apprécier Réaliser Gérer	- Repérer les caractéristiques et les contraintes du milieu physique. - Changer d'allure. - Organiser son effort.		Lire, courir, pointer.p28	Marche forcée.p29 Les tronçons.p29 Course au score.p29
Gérer sa sécurité.	Identifier, apprécier Réaliser Gérer	-Repérer les zones à risques. - Contrôler son cheminement. - Agir en sécurité pour soi et pour les autres.		Les passages obligés.p31	Course mémoire.p32 Une ligne pour la sécurité.p32 Orientation en groupe.p33 Course d'orientation individuelle.p34

ACQUISITION

« Construire son itinéraire et sa trajectoire »

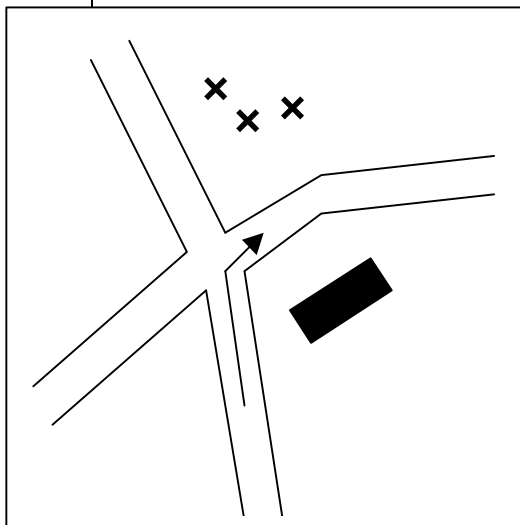
CYCLE 1	Parcours jalonné p 11- p 39 De balise en balise p 11 Je pose, tu cherches le trésor p 11
CYCLE 1 - CYCLE 2	Rallye- photos p 12 Parcours à la fenêtre p 12
CYCLE 2	De carrefour en carrefour p 13 - p 42 Dessine mon chemin p 13 La légende p 14 Chasse au trésor p 14
CYCLE 2 - CYCLE 3	J'ai vu, je situe p 14
CYCLE 3	Projet de déplacement p 15 La ligne d'arrêt p 15 L'erreur volontaire p 16 Le traceur p 16

ACQUISITION : Construire son itinéraire et sa trajectoire

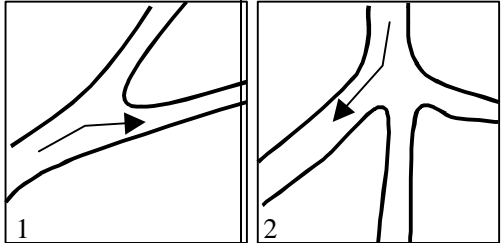
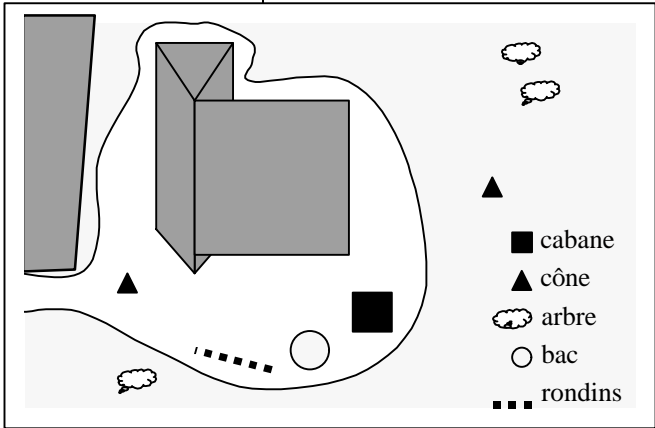
CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	<p>PARCOURS JALONNÉ.*</p> <p>Le Petit Poucet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Espace proche et connu, jalonné de repères visuels. <ul style="list-style-type: none"> - fils de laine; - pastilles de peinture; - épingles à linge.... Groupes de 3 élèves. 	<p>Réaliser le parcours en suivant les brins de laine (guidage direct*).</p>	<p>Réaliser le parcours:</p> <ul style="list-style-type: none"> - en marchant; - sans s'arrêter; - en courant; - en prouvant son passage par relevé ou marquage; - en réalisant une épreuve; - en suivant un Fil d'Ariane* en milieu inconnu; - avec postes.
C1	<p>DE BALISE EN BALISE.*</p>	<ul style="list-style-type: none"> Postes* (cônes au sol), visibles seulement d'un poste à l'autre. Groupes de 3 élèves. 	<p>Faire le parcours de poste en poste.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mettre des repères différents (planchettes, foulards...), à différentes hauteurs. Réaliser le parcours seul.
C1	<p>JE POSE, TU CHERCHES LE TRÉSOR.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Trésor caché par le maître. Des messages contenant des informations pour le retrouver. Groupes de 3 élèves. 	<p>Retrouver le trésor à l'aide des messages donnés.</p>	<p>Rechercher le trésor caché par le maître ou par les élèves à l'aide:</p> <ul style="list-style-type: none"> - de messages oraux, écrits ou dessinés; - de gestes, de cases numérotées (guidage direct). <p>Le rechercher seul.</p>

ACQUISITION : Construire son itinéraire et sa trajectoire

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1- C2	RALLYE-PHOTOS.	<ul style="list-style-type: none"> Des repères photographiés dans l'ordre (bancs, bac à sable, arbres...) pour chaque groupe d'élèves. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Enchaîner un parcours dans l'ordre des photos. </div>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser : <ul style="list-style-type: none"> - des photos-cartes*; - des photos-objets* (portail, banc...). Réaliser le parcours seul.
C1- C2	PARCOURS À LA FENÊTRE.	<ul style="list-style-type: none"> Croquis de tous les carrefours avec flèches directionnelles, sans notion de distance. Une balise codée à chaque carrefour. Élèves en groupes ou seuls. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Relever le code de chaque balise. </div> <ul style="list-style-type: none"> Enchaîner le parcours dans l'ordre des fenêtres et en suivant les flèches. Le point d'arrivée d'une fenêtre est le point de départ de la suivante. La flèche est orientée à partir du bas des fenêtres. 	<ul style="list-style-type: none"> Donner la fenêtre suivante à chaque carrefour. Donner l'ensemble des fenêtres. Surcharger ou limiter les informations.



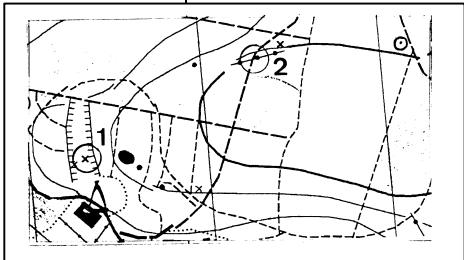
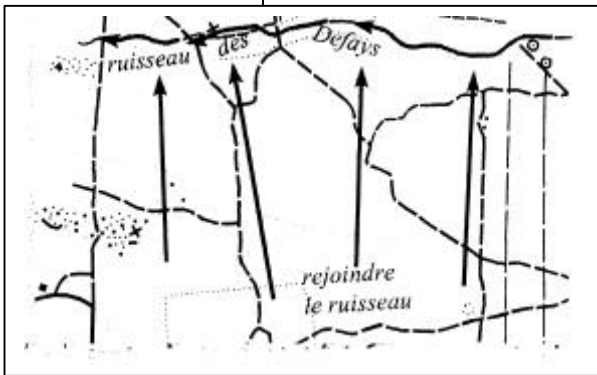
ACQUISITION : Construire son itinéraire et sa trajectoire.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2	<p>DE CARREFOUR EN CARREFOUR.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Une fiche par groupe de 3 élèves avec des fenêtres numérotées, représentant chaque carrefour rencontré. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Réaliser un parcours en suivant la direction indiquée par la flèche.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> A chaque carrefour, faire correspondre le dessin de chaque fenêtre avec le terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> Sur un plan où les carrefours ont été remplacés par des fenêtres vierges, replacer ou dessiner les fenêtres correspondantes. Organiser un parcours pour un autre groupe.
C2	<p>DESSINE MON CHEMIN.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Un plan de l'école par élève. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Tracer le cheminement.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Faire le trajet en suivant le maître et en prenant des repères. A l'issue du trajet, tracer le cheminement réalisé sur plan. 	<ul style="list-style-type: none"> Enrichir l'espace avec des objets. Parcours géométrique à tracer sur feuille blanche. Inventer d'autres trajets (changer les formes géométriques).

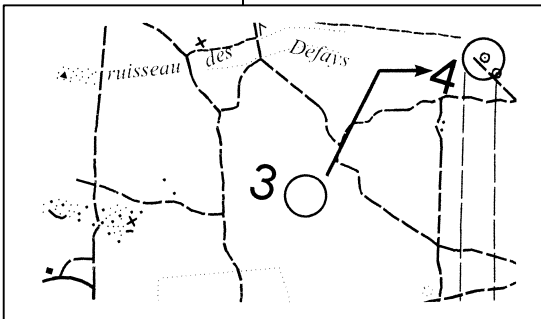
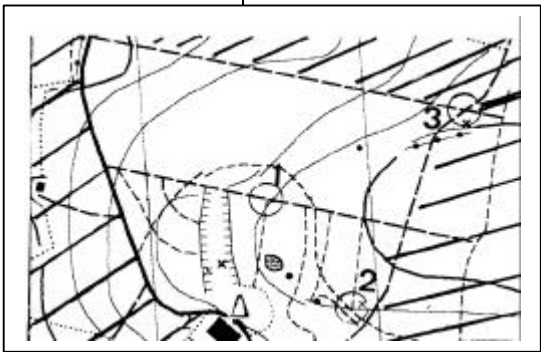
ACQUISITION : Construire son itinéraire et sa trajectoire.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2	LA LÉGENDE.	<ul style="list-style-type: none"> Plan d'un milieu connu par groupe avec légende incomplète (exemple: symboles seulement). 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Construire une légende.</div> <ul style="list-style-type: none"> Suivre collectivement l'itinéraire proposé par l'enseignant et identifier sur le plan les éléments montrés. Compléter la légende. 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser les éléments du terrain, puis les retrouver sur le plan. Un plan par élève.
C2	CHASSE AU TRÉSOR.	<ul style="list-style-type: none"> Objets divers (naturels ou non) dans un espace naturel ou aménagé. Messages oraux, écrits, dessinés ou codés. Seul ou en groupes. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Trouver les objets à l'aide des messages.</div>	<ul style="list-style-type: none"> Varié le nombre et la nature des objets. Varié la configuration de l'espace de recherche. Limiter le temps de recherche. Varié les types de messages. Donner des tâches à accomplir à l'arrivée (présentation, classement des objets).
C2-C3	J'AI VU, JE SITUE.	<ul style="list-style-type: none"> En milieu connu, des balises (ou objets divers) placées sur des éléments caractéristiques de terrain*. Un plan par groupe, avec parcours surligné. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Relever le code de chaque balise et l'élément caractéristique.</div> <ul style="list-style-type: none"> Suivre le plus fidèlement possible un itinéraire surligné sur le plan. 	<ul style="list-style-type: none"> Complexifier en passant du plan à la carte.

ACQUISITION : Construire son itinéraire et sa trajectoire.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	<p>PROJET DE DÉPLACEMENT.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu inconnu, permettant plusieurs itinéraires. • Carte de course d'orientation. • 2 postes espacés d'environ 500 m. • Chronomètre. • Groupes de 3 élèves. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Du poste 1 rallier le poste 2 le plus rapidement possible.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Chronométrer et expliquer son choix d'itinéraire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de postes.
C3	<p>LA LIGNE D'ARRÊT.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Sur parcours-étoile*, 3 postes placés à proximité d'une ligne d'arrêt évidente. • Groupes de 3 élèves avec 3 jalons(foulards). • Carte de course d'orientation. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Placer un jalon sur la ligne d'arrêt au plus près du poste.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier la place des jalons avec la classe entière. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser l'exercice par 2, puis seul. • Enchaîner plusieurs postes. • Donner un temps de réalisation maximum. • Diversifier les lignes d'arrêt(limite de végétation, ligne à haute tension, ruisseau, sentier, route, clôture...).

ACQUISITION : Construire son itinéraire et sa trajectoire.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	<p>L'ERREUR VOLONTAIRE.*</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Poste sur une "main courante".* • Groupes de 3 élèves. • Carte de course d'orientation. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Trouver le poste par erreur volontaire.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Rechercher le poste en opérant un décalage volontaire à gauche du poste, pour n'avoir à le rechercher qu'à droite, en suivant la main courante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser l'exercice par 2, puis seul. • Enchaîner plusieurs postes. • Donner un temps de réalisation maximum.
C3	<p>LE TRACEUR.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Périmètre d'action délimité. • Cartes C.O.* à l'échelle 1/5000ème ou 1/10000ème. • 3 balises et leurs pinces* numérotées. • 1 fiche de contrôle. • Groupes de 3 élèves. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Construire un itinéraire en sélectionnant sur la carte, 3 postes.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier et installer sur le terrain les 3 postes. • Faire vérifier le parcours par un autre groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de postes et l'espace d'action. • Imposer des contraintes de placement (végétation, relief, ligne d'arrêt, main courante...).

ACQUISITION

« Diversifier ses sources d'information »

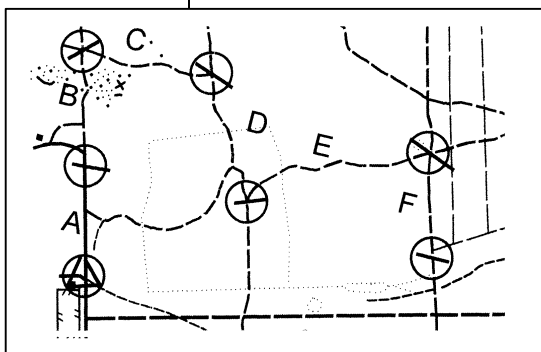
CYCLE 1	L'aveugle p 18 Parcours mémoire p 18
CYCLE 1 - CYCLE 2	Le siffleur p 18
CYCLE 2	Circuit au soleil p 19
CYCLE 2 - CYCLE 3	Profil de terrain p 19
CYCLE 3	Je retrouve mon chemin p 20 Je me déplace par alignement p 20 Je m'informe et me déplace p 20 L'azimut p 21

ACQUISITION : Diversifier ses sources d'information

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	L'AVEUGLE.	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours varié pour des sensations différentes, en utilisant des éléments naturels ou autres. • Élèves par 2 (un aveugle, un guide, se tenant par la main). 	<p>Refaire de mémoire le parcours.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser le parcours les yeux bandés et le refaire seul sans bandeau. • Le guide conduit l'aveugle en le tenant par la main. • Changer les rôles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diversifier les guidages (avec l'aide ou sans l'aide du maître). • Verbaliser les déplacements. • Modifier l'ordre du parcours.
C1	PARCOURS MÉMOIRE.	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu connu. • Espace jalonné d'objets. • Élèves par 2 (1 réalisateur, 1 imitateur). 	<p>Refaire le parcours de mémoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le réalisateur effectue le parcours de son choix. • L'imitateur doit faire le même parcours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varier les difficultés en augmentant le nombre d'objets, les distances... • Dessiner le cheminement au sol.
C1-C2	LE SIFFLEUR.	<ul style="list-style-type: none"> • Espace limité dans lequel, un enseignant ou un élève, muni d'un signal sonore, se cache, sans se déplacer. 	<p>Retrouver la source sonore.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoriser le déplacement du siffleur. • Établir le cheminement du siffleur sur plan (Cycle 2). • Varier les sources sonores.

ACQUISITION : Diversifier ses sources d'information.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2	CIRCUIT AU SOLEIL.	<ul style="list-style-type: none"> Des cerceaux répartis sur un terrain dégagé. Chaque enfant dans sa « maison ». 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Sortir et retrouver sa maison en suivant le guidage verbal du maître.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 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. » 	<ul style="list-style-type: none"> Diversifier les parcours, les modes de déplacements : en marchant, en courant... Mettre les élèves par 2(1 guide et 1 guidé). Positionner le soleil dans une fenêtre par rapport à une silhouette humaine, sous forme de parcours à la fenêtre. Réaliser le circuit à différents moments de la journée.
C2-C3	PROFIL DU TERRAIN.	<ul style="list-style-type: none"> Un plan, des balises, des sections A, B, C, D, E, F. Groupes de 3 élèves maximum. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Indiquer par un code (flèches, couleurs) et par section, si le terrain monte, descend ou est plat.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Suivre le cheminement proposé dans l'ordre des balises. 	<ul style="list-style-type: none"> Étudier les notions de relief et de nivellement*. Calculer des dénivelées*.



ACQUISITION : Diversifier ses sources d'information.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	JE RETROUVE MON CHEMIN.	<ul style="list-style-type: none"> • Postes installés sur un parcours en étoile*. • 3 pinces à linge de couleur pour chaque groupe d'élèves. • 1 carte course d'orientation par groupe de 3 élèves. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Rechercher un poste à l'aide d'une carte. Revenir au départ en récupérant les pinces*.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Aller rechercher un poste en jalonnant son itinéraire avec les 3 pinces à linge. • Puis revenir au départ en récupérant ces pinces. (même itinéraire en utilisant différentes sources d'informations, sauf la carte.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la boussole. • Varier les terrains.
C3	JE ME DÉPLACE PAR ALIGNEMENT.	<ul style="list-style-type: none"> • Parc ou forêt claire. • Planche-photos. • 1 balise indiquant la fin du parcours. • Groupes de 3 élèves. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Trouver la balise en suivant l'axe médiant des photos(visée du photographe).</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Progresser sur l'axe médiant d'une photo jusqu'à rencontrer l'axe médiant de la photo suivante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer un parcours étoile-photos. • Enchaîner plusieurs postes. • Surligner le parcours réalisé sur carte. • Virer à angle droit en retrouvant sur le terrain, l'axe médian de la photo suivante(parcours à angles droits).

ACQUISITION : Diversifier ses sources d'information.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	JE M'INFORME ET ME DÉPLACE.	<ul style="list-style-type: none">• Balises sur parcours-étoile.• Cartes par groupes de 3 élèves.	<p>Trouver une balise désignée, sans carte.</p> <ul style="list-style-type: none">• Repérer sur la carte l'emplacement du poste.• Construire son itinéraire en relevant sur la carte les éléments caractéristiques, les mémoriser.• Réaliser le parcours sans carte.	<ul style="list-style-type: none">• Varier le temps de parcours.• Multiplier les postes.
C3	L'AZIMUT.*	<ul style="list-style-type: none">• Des postes sur un parcours en étoile avec leur azimut.• Une carte et une boussole par groupe.• Une ligne d'arrêt déterminée.	<p>Retrouver la balise à l'aide de l'azimut donné.</p> <ul style="list-style-type: none">• Revenir en ajoutant 180° ou en mettant la partie blanche de l'aiguille aimantée dans la maison du "Nord".*	<ul style="list-style-type: none">• Donner la distance du poste ou un temps de réalisation maximum.

ACQUISITION

« Élargir son espace d'action »

CYCLE 2

De point en point p 23

CYCLE 2 - CYCLE 3

Fausses balises p 23

CYCLE 3

Le saut p 24

Je suis perdu p 24

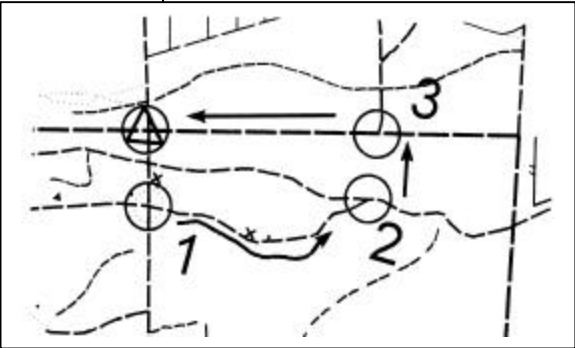
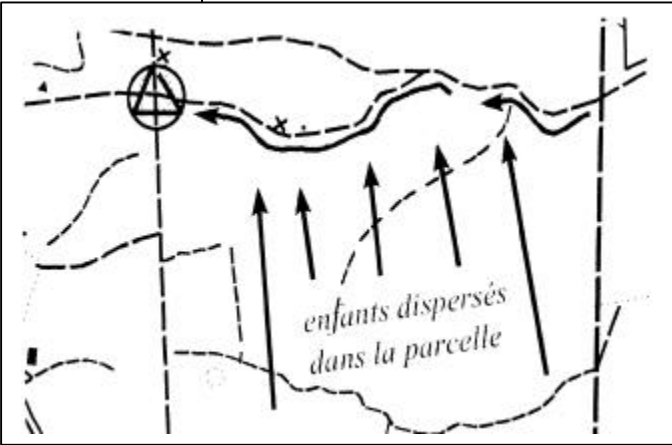
De repère en repère p 25

Le carré à la boussole p 26

ACQUISITION : Élargir son espace d'action.

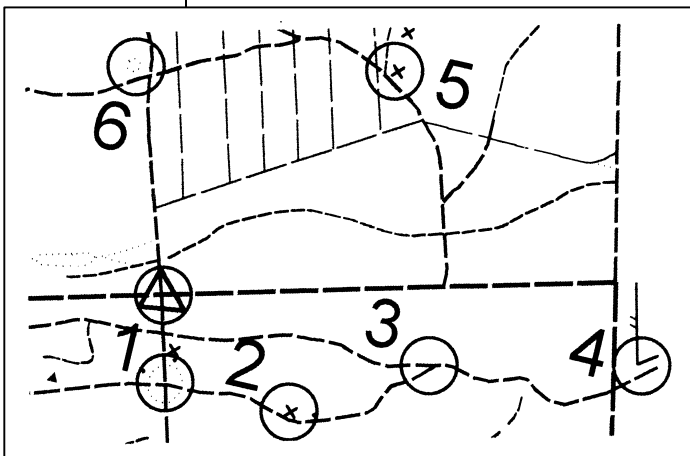
CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2	DE POINT EN POINT.	<ul style="list-style-type: none">• Une planche photo des éléments du terrain.• Un plan par groupe.	<p>Pour chacune des photos, retrouver la place du photographe sur le terrain.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se situer sur le plan.• Indiquer par une flèche, la direction qui correspond à l'axe médian de la photo.	<ul style="list-style-type: none">• Faire le parcours avec les mêmes photos, à différentes saisons.
C2-C3	FAUSSES BALISES.	<ul style="list-style-type: none">• Plan d'un parcours comportant un nombre donné de postes placés sur des éléments caractéristiques (arbres, bornes, intersections...).• A chaque poste, 2 balises posées: une vraie et une fausse (erreur volontaire de quelques mètres).• Groupes de 3 élèves.	<p>Pour chaque poste, relever le code de la vraie balise.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Proposer des postes manquants (postes sans balise sur le terrain)• Donner la définition du poste.• Proposer un plan avec 2 positionnements de balises par poste. (faire colorier le bon positionnement).

ACQUISITION : Élargir son espace d'action.

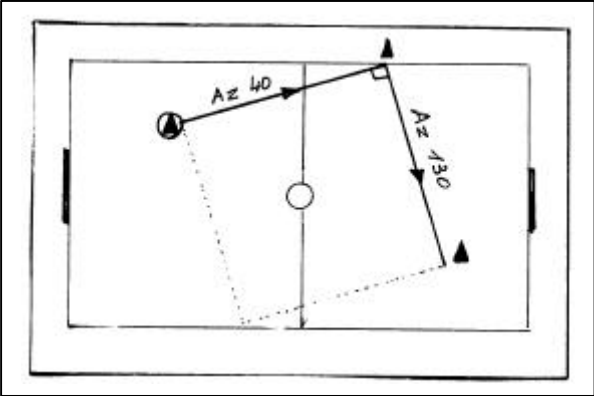
CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	<p>LE SAUT.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours en "pétales"* • Cheminement empruntant des mains courantes et comprenant un saut entre 2 et 3. • 1 plan par groupe d'élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire le parcours dans l'ordre des postes. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Aller de 2 à 3 sans suivre des chemins (oser faire un saut).</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Varier les outils et les repères pour effectuer le saut (carte, boussole, soleil, alignements...).
C3	<p>JE SUIS PERDU.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espace vaste et bien délimité, peu connu, avec un point de départ sur main courante. • Jeu de pleine nature (jeu d'approche). • 1 sifflet. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Revenir au point de départ.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Au signal de l'enseignant, arrêter le jeu. • Rejoindre la main courante pour revenir au point de départ. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varier la difficulté du milieu (espace, pénétrabilité*, relief...).

ACQUISITION : Élargir son espace d'action.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	<p>DE REPÈRE EN REPÈRE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espace varié riche en éléments caractéristiques. • Des balises posées sur certains éléments caractéristiques. • Itinéraire tracé sur carte par groupe de 3 élèves. • Un carte vierge par groupe de 3 élèves. • 4 balises par groupe. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Décrire le cheminement pour un autre groupe.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Tracer un itinéraire sur la carte en sélectionnant des repères pertinents. • Aller placer les 4 balises sur ces repères tout en relevant des indices. <p>Faire un descriptif du cheminement.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Ramener les balises.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser le parcours d'un autre groupe à l'aide du descriptif et d'une carte vierge. 	<ul style="list-style-type: none"> • Situer le parcours sur la carte. • Établir la définition des postes. • Augmenter le nombre de balises. • Changer les lieux. • Limiter le nombre de renseignements. • Varier les descriptifs (écrit, oral...).



ACQUISITION : Élargir son espace d'action.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	LE CARRÉ À LA BOUSSE.	<ul style="list-style-type: none">• Espace plat, dégagé (stade, plaine de jeux).• Une boussole par élève.• Chaque élève dans un cerceau.• Cerceaux dispersés. 	<ul style="list-style-type: none">• Prendre au point de départ, un azimut inférieur à 90°.• Choisir, puis suivre un alignement à l'aide d'éléments du paysage sur une distance donnée (50 pas).• Réaliser un carré en augmentant l'azimut de 90° à chaque sommet.• Marquer les sommets en posant un objet. <div data-bbox="1160 628 1626 695" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Revenir au point de départ après avoir réalisé un carré.</div>	<ul style="list-style-type: none">• Varier les espaces (parc, bois...).• Varier les figures (triangles...).• Varier les distances.

ACQUISITION

« Adapter son action motrice »

CYCLE 2 - CYCLE 3

Lire, courir, pointer p28

CYCLE 3

Marche forcée p 28

Les tronçons p 29

Course au score p 29

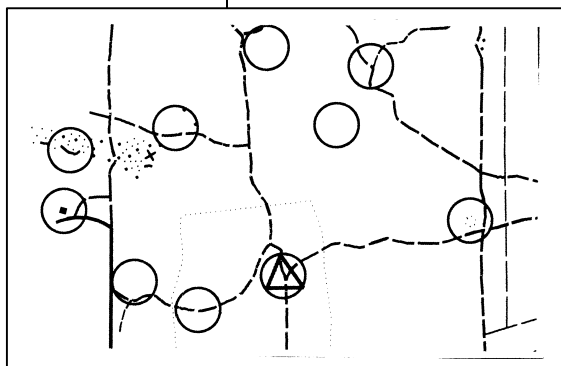
Multi-parcours p 45

ACQUISITION : Adapter son action motrice.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2- C3	LIRE, COURIR, POINTER.	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours surligné sur un plan. • Balises munies de pinces numérotées, posées sur le terrain. • Plan par groupe de 3 élèves. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Réaliser rapidement le parcours proposé. </div> <ul style="list-style-type: none"> • Poinçonner son passage à chaque poste. 	<ul style="list-style-type: none"> • Refaire le plus rapidement possible le parcours de mémoire. • Mémoriser le parcours sur le plan, avant de le réaliser (par tronçons). • Varier les preuves de passage (questionnaire, course au trésor...). • Réaliser le parcours individuellement.
C3	MARCHE FORCÉE.	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours d'environ 2 ou 3 km, comportant de nombreux changements de direction. • 1 carte avec tracé par élève, et une montre. • 1 tableau organisant le départ des élèves et 1 chronomètre pour le maître. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Réaliser individuellement le parcours, en 1 heure maximum. </div> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer les tronçons les plus propices à la lecture. • S'orienter par rapport à la carte à chaque changement de direction, tourner autour de la carte.* 	<ul style="list-style-type: none"> • Relever en marchant l'emplacement sur carte, de postes installés sur le terrain. • Prévoir un parcours en double pétale. • Réaliser un parcours individuel de 5 km en moins d'une heure.

ACQUISITION : Adapter son action motrice.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	LES TRONÇONS.	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours à 3 postes, sur 2 kilomètres comportant de nombreux changements de direction. • 1 carte-mère. • 1 carte vierge par groupe de 3 élèves et une montre. • 1 chronomètre et 1 tableau de départ pour le maître. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Réaliser le parcours en courant régulièrement (environ 12 min). </div> <ul style="list-style-type: none"> • Relever la carte-mère. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser le parcours en limitant le nombre d'arrêts, en mémorisant la plus grande longueur possible de trajet.
C3	COURSE AU SCORE.*	<ul style="list-style-type: none"> • Vingtaine de postes installés sur le terrain avec valeur indiquée en fonction de la difficulté (distance, topographie*, pénétrabilité). • Groupes de 3 élèves avec montre et carte vierge. • Temps limité. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Réaliser le score le plus élevé. </div> <ul style="list-style-type: none"> • Relever la carte-mère. • Ne pas dépasser le temps limite; une pénalité est prévue par minute entamée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varier : les distances, le temps de réalisation, le nombre de postes, la difficulté du terrain.



ACQUISITION

« Gérer sa sécurité »

CYCLE 2 - CYCLE 3

Les passages obligés p 31

CYCLE 3


Course mémoire p 32

Une ligne pour la sécurité p 32

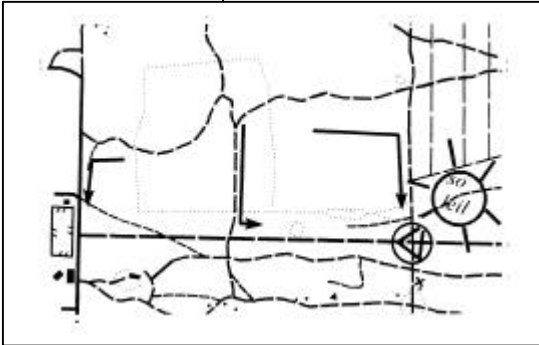
Orientation en groupe p 33

Course d'orientation individuelle p 34

ACQUISITION : Gérer sa sécurité.

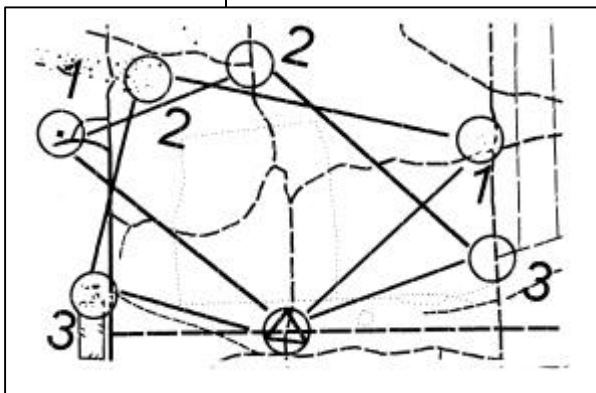
CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2- C3	LES PASSAGES OBLIGÉS.	<ul style="list-style-type: none">• 5 à 6 postes posés sur le terrain.• 1 plan avec postes par groupe. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Retrouver les postes par l'itinéraire de son choix.</div> <ul style="list-style-type: none">• Utiliser les trajets les plus sûrs.	<ul style="list-style-type: none">• Tracer le parcours réalisé sur plan.• Prévoir son parcours sur plan, en le traçant.

ACQUISITION : Gérer sa sécurité.

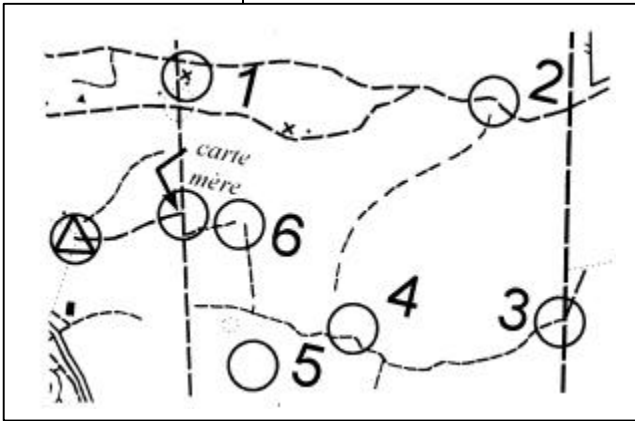
CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	COURSE MÉMOIRE.	<ul style="list-style-type: none"> 3 balises et 1 carte par groupe de 3 élèves. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Revenir de mémoire après avoir installé 3 postes. </div> <p>Noter les 3 postes sur la carte.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Réaliser le parcours d'un autre groupe et revenir de mémoire. </div>	<ul style="list-style-type: none"> Revenir le plus directement possible.
C3	UNE LIGNE POUR LA SÉCURITÉ.	<ul style="list-style-type: none"> Secteur d'action connu avec des lignes d'arrêt de sécurité évidentes (routes, lisières, ruisseaux, clôtures). Élèves dispersés dans un secteur. 1 signal. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Au signal, rejoindre le lieu de regroupement, en utilisant une ou des mains-courantes, en prenant des repères (soleil, points cardinaux, amont ou aval d'un ruisseau, boussole...). </div>	<ul style="list-style-type: none"> Varié les lieux de regroupement. Privilégier un repère à la fois.

ACQUISITION : Gérer sa sécurité.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	<p>ORIENTATION EN GROUPE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 parcours à 3 postes sur un parcours permanent*. • 1 carte-mère, 1 carte vierge par groupe d'élèves. • 1 fiche de contrôle de passage avec définition des postes et 1 chronomètre pour le maître. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relever la carte-mère. • Identifier et surligner les lignes de sécurité. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Réaliser le parcours le plus rapidement possible (temps chronométré) en respectant les lignes d'arrêt de sécurité surlignées.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Diversifier les parcours. • Varier les distances et le nombre de postes. • Varier les lignes d'arrêt de sécurité.



ACQUISITION : Gérer sa sécurité.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	COURSE D'ORIENTATION INDIVIDUELLE.	<ul style="list-style-type: none">• Parcours à 6 postes, de 2 à 3 km, en terrain boisé.• Balises et pinces de contrôle.• Carte-mère à proximité du point de départ (environ 50m).• 1 carte vierge et 1 carton de contrôle par élève.• 1 chronomètre et 1 fiche avec heure de départ et heure d'arrivée pour le maître.• Départs échelonnés. 	<ul style="list-style-type: none">• Relever la carte-mère. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Réaliser le parcours individuellement et dans l'ordre imposé le plus vite possible.</div> <ul style="list-style-type: none">• Poinçonner le carton de contrôle, à chaque poste.	

ACTIVITÉS D'ORIENTATION CYCLE I

CONTRIBUTION À L'ÉLABORATION D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE :

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 ;*

Acquisitions recherchées :

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

Savoirs acquis au cycle précédent:

Situations proposées :

- ◆ **Parcours jalonné. p 11 - p 39**
- ◆ De balise en balise. p 11
- ◆ Je pose, tu cherches. p 11
- ◆ Rallye-photos. p 12
- ◆ Parcours à la fenêtre. p 12
- ◆ Le siffleur. p 18
- ◆ L'aveugle. p 18
- ◆ Parcours mémoire. p 18

Savoirs marquant le terme de l'unité d'apprentissage :

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

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.’’

- dominante : tâtonnement, essais et erreurs.

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. » (Programmes de l'école primaire)

. les 8 situations du cycle 1 sont des propositions pour investir un espace élargi, afin de renforcer la connaissance d'un nouveau milieu. Elles obligent l'enfant 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).

. 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.

ACQUISITION - CONSTRUIRE SON ITINÉRAIRE ET SA TRAJECTOIRE

CYCLE 1

SITUATION - PARCOURS JALONNÉ RELANCE AVEC POSTES

« Le Petit Poucet »

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	CRITÈRE(S) DE RÉUSSITE
Réaliser le parcours	<ul style="list-style-type: none">• Espace proche et connu.• Parcours jalonné de brins de laine.• 6 postes espacés et visibles (corbeilles).• groupes de 3 élèves définis par une couleur.• Dans chaque corbeille, 1 objet de couleur correspondant à chaque groupe (autant d'objets que de groupes).	<ul style="list-style-type: none">• Suivre les brins de laine.• Prendre son objet dans les corbeilles.	<ul style="list-style-type: none">• Avoir ramené les 6 objets de son groupe.

RELANCE(S)

- Varier la longueur du parcours, la distance entre les marques, leur nombre, la difficulté du terrain.
- Réaliser le parcours, avec ou sans adulte.
- Diversifier les types d'épreuves : relevé de signes, épreuves à réaliser, questions d'observation...
- Reconstituer un puzzle avec les différentes pièces récupérées, le long du parcours.

CONTRIBUTION À L'ÉLABORATION D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE :

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 ;*

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.*

Savoirs acquis au cycle précédent :	Situations proposées :	Savoirs marquant le terme de l'unité d'apprentissage :
<ul style="list-style-type: none">* Repérer des points remarquables.* Utiliser ses différents sens.* Retenir des informations.* Accepter d'agir dans un milieu connu.	<ul style="list-style-type: none">◆ De carrefour en carrefour. p 13 - p 42◆ Dessine mon chemin. p 13◆ J'ai vu, je situe. p 14◆ La légende. p 14◆ Chasse au trésor. p 14◆ Circuit au soleil. p 19◆ Profil du terrain. p 19◆ De point en point. p 23◆ Fausses balises. p 23◆ Lire, courir, pointer. p 28◆ Les passages obligés. p 31	<ul style="list-style-type: none">◇ 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.

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

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

. 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...)/

ACQUISITION - CONSTRUIRE SON ITINÉRAIRE ET SA TRAJECTOIRE

CYCLE 1

SITUATION : DE CARREFOUR EN CARREFOUR

CYCLE 2

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	CRITÈRE(S) DE RÉUSSITE
<div data-bbox="125 451 553 571" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Réaliser un parcours en suivant la direction indiquée par la flèche.</div>	<ul style="list-style-type: none">• 1 fiche par groupe de 3 élèves, avec des fenêtres numérotées représentant chaque carrefour rencontré. • 3 postes. • 1 signe à chaque poste. • 1 plan.	<ul style="list-style-type: none">• Relever le signe attaché au poste	<ul style="list-style-type: none">• Avoir relevé les 3 postes.

RELANCE(S)

- Tracer sur son plan le bon itinéraire.

ACTIVITÉS D'ORIENTATION

CYCLE 3

CONTRIBUTION À L'ÉLABORATION D'UNITÉS D'APPRENTISSAGE :

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.*

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.*

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.

Situations proposées :

- ◆ Projet de déplacement. p 15
- ◆ La ligne d'arrêt. p 15
- ◆ L'erreur volontaire. p 16
- ◆ Le traceur. p 16
- ◆ Je retrouve mon chemin. p 20
- ◆ Je me déplace par alignement. p 20
- ◆ Je m'informe, je me déplace. p 20
- ◆ L'azimut. p 21
- ◆ Le saut. p 24
- ◆ Je suis perdu. p 24
- ◆ De repère en repère. p 25
- ◆ Le carré à la boussole. p 26
- ◆ Marche forcée. p 29
- ◆ Les tronçons. p 29
- ◆ Course au score. p 29
- ◆ Course mémoire. p 32
- ◆ Une ligne pour la sécurité. p 32
- ◆ Orientation en groupe. p 33
- ◆ Course d'orientation individuelle. p 34
- ◆ **Multi-parcours. p 45**

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.

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.

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

2 séances : - 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

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.

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	CRITÈRE(S) DE RÉUSSITE
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> Réaliser les 3 parcours différents. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • 3 parcours à dominantes. (voir plan page 46) • Groupes de 3 élèves avec plan et boussole. • Départs échelonnés. • 1 fiche de relevé. • Temps limité. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Carré à la boussole.</u> Retrouver les 3 postes à l'aide de l'azimut et de la distance. • <u>Parcours étoile mémoire (A,B,C).</u> Relever le poste A de mémoire après consultation de la carte et revenir au point de départ. • <u>Parcours 4 postes.</u> Relever les 4 postes du parcours dans l'ordre 1, 2, 3, 4. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir relevé un maximum de postes dans le temps imparti.

RELANCE(S)

- Augmenter les distances (côtés du carré, éloignement des postes).
- Diminuer le temps de réalisation.
- Laisser organiser sa stratégie (répartition des tâches, des parcours, ordre de relevé des postes...).
- Changer de milieu (connu ou inconnu).

SITUATION :

CYCLE

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	CRITÈRE(S) DE RÉUSSITE

RELANCE(S)

--

LEXIQUE

Alignement : organisation de repères sur une ligne droite.

Axe médian : ligne correspondant à « la visée du photographe », sur un cliché.

Azimut : angle formé par la direction à suivre ou à relever, avec le nord magnétique.

Balise : repère placé près d'un élément caractéristique identifiable.

Carte C.O. : carte de course d'orientation à grande échelle (1/5000è, 1/10000è, 1/15000è...) qui comprend des informations liées au relief, à la végétation (pénétrabilité et visibilité), à l'hydrographie, aux éléments linéaires et ponctuels, fabriqués ou naturels.

Carte-mère : carte où figurent les emplacements et l'ordre de recherche des postes.

Circuit : itinéraire en boucle où le point de départ est aussi le point d'arrivée.

Course au score : recherche dans un secteur d'un certain nombre de postes dont la valeur est déterminée par la difficulté de recherche (éloignement, pénétrabilité, relief...).

Dénivelée : différence d'altitude entre 2 points.

Éléments caractéristiques de terrain : éléments ponctuels (butte, trou...) ou linéaires (fossés, sentiers...) identifiables sur la carte et le terrain.

Erreur volontaire : décalage de déplacement pour n'avoir à chercher un poste, que d'un seul côté.

Fenêtre : carré où est représenté un carrefour avec flèche directionnelle.

Fil d'Ariane : élément de guidage direct linéaire (fil, ficelle...) qui sert de liaison entre des repères.

Jalon : élément de guidage direct ponctuel qui permet de matérialiser un itinéraire (ruban, brin de laine, pastille peinte...).

Ligne d'arrêt : ligne facilement identifiable, à ne pas dépasser (ligne de sécurité).

Main courante : ligne facile à identifier et à suivre (clôture, ruisseau, talus, limite de végétation...).

Maison du Nord : nord du boîtier d'une boussole, matérialisé par une flèche zébrée dans laquelle, on doit amener, en pivotant sur soi-même, la partie rouge de l'aiguille aimantée.

Nivellement : ensemble des courbes de niveaux et des points cotés d'une carte.

Parcours étoile : parcours en navettes, organisé autour d'un point central.

Parcours guidage direct : parcours jalonné, balisé.

Parcours permanent : parcours où sont installés en permanence des postes fixes (placards peints).

Parcours pétales : parcours à plusieurs circuits convergents vers un point central.

Pénétrabilité : taux de difficulté de déplacement lié à la végétation. Elle est codifiée sur la carte (taches de couleurs ou hachures vertes plus ou moins serrées).

Photo-carte : photo d'une partie de paysage.

Photo-objet : photo en gros plan permettant d'identifier un élément (banc, poteau, arbre...).

Pince : outil à pointes permettant un poinçonnage comme contrôle de passage à un poste.

Poste : emplacement balisé près d'un élément caractéristique de terrain, identifiable sur la carte par un cercle rouge centré sur cet élément.

Saut (faire un) : accepter de s'engager dans un espace inconnu sans repères ponctuels ou linéaires.

Topographie : configuration de terrain ou relief.

Tourner autour de la carte.: mettre la carte en phase avec le terrain et se replacer dans le sens de la direction donnée par la carte.

RECOMMANDATIONS DÉPARTEMENTALES

	PROCÉDURES OBLIGATOIRES	
Textes de référence	<ul style="list-style-type: none"> • Circulaire n°99-136 du 21/09/1999 MEN • Circulaire n°92-196 du 03/07/92 MEN. 	
Autorisations	<ul style="list-style-type: none"> • - du directeur de l'école • - des propriétaires de terrains (ONF, convention existante) • - des parents : accord signé et daté pour les sorties facultatives 	
Encadrement Taux minimum	<p align="center">SORTIES OCCASIONNELLES (École élémentaire)</p> <p>Jusqu'à 30 élèves, le maître seul avec sa classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant. - Au-delà de 30 élèves, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant. supplémentaire pour 15 élèves.</p>	<p align="center">SORTIES RÉGULIÈRES (Ecole élémentaire)</p> <p>Le maître de la classe ou un autre enseignant seul.</p>
Qualification	<ul style="list-style-type: none"> • - l'enseignant a compétence pour encadrer cette activité. • - intervenants rémunérés : B.E. dans l'activité ou E.T.A.P.S ou BESAPT • - tout intervenant doit être agréé par l'inspecteur d'académie et autorisé par le directeur d'école. 	
Information	<ul style="list-style-type: none"> • Dans tous les cas de sorties, les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles elles sont organisées. • Activité inscrite obligatoirement dans le cadre du projet de la classe. • Information de l'IEN 	
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • - les espaces d'action doivent être reconnus au préalable et ne pas présenter de danger particulier. • - établir la liste des élèves présents le jour de l'activité. • - prévoir les moyens d'alerter les secours, les numéros d'urgence, une trousse de secours. 	
Assurances	<ul style="list-style-type: none"> • L'assurance est recommandée pour les accompagnateurs et les intervenants bénévoles. De plus, prévoir l'assurance des élèves lors des sorties facultatives. 	

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE	
Conditions matérielles	<ul style="list-style-type: none"> * <u>Tenue vestimentaire</u> - prévoir un vêtement de pluie, des tennis bien lacés. * <u>Matériel pédagogique</u> - utiliser des cartes en couleur à échelle réduite de l'ordre du 1/5000è, éventuellement protégées d'une pochette transparente qui n'empêche pas le pliage de la carte. - utiliser une planchette pour la fiche réponse. - prévoir des crayons à papier et une gomme. - utiliser des boussoles de type "Silva" ou "Recta" pour certaines situations, notamment en fin d'apprentissage au cycle 3.
Lieux d'activités	<ul style="list-style-type: none"> - respecter les dates autorisées (voir la convention avec l'O.N.F.). - utiliser un espace bien délimité par des routes, des lisières, des ruisseaux...
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> - le passage en milieu boisé ne peut se faire qu'après s'être assuré d'un certain nombre de compétences (lecture de carte, déplacements orientés...) - s'il n'existe pas de limites bien franches, un balisage s'impose pour délimiter l'espace d'action. - organiser des groupes de 3 élèves au maximum, munis d'une montre, avec consignes de rester groupés et de respecter les horaires. - prévoir un signal sonore puissant de fin d'activité, et un véhicule.
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> - l'orientation doit s'envisager sur les 3 cycles et permettre aux élèves de prendre des repères, d'abord dans l'espace proche (classe, école), avant d'aborder des espaces plus éloignés (terrain de sport, parcs, quartiers) avant de pratiquer l'activité en milieu connu, puis inconnu (en forêt).
Organisation pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> - aux cycles 1 et 2, les groupes sont accompagnés par un adulte. - au cycle 3, on peut constituer des groupes autonomes de 3 élèves au maximum, jusqu'à permettre l'activité individuelle. Un adulte reste au point de départ ou se place au point d'arrivée, l'autre ou les autres se déplace(nt) dans l'espace d'action.
Documentation pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> - Revues E.P.S. et E.P.S.1 - Livret orientation : CDDP Sarthe (1-2-3 E.P.S.) - Fiches CAMIF - USEP : "orientation plein air" - UFOLEP/USEP - FFCO : "de l'école au club"
Personne ressource	<p>Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser au CPC de la circonscription</p>

BIBLIOGRAPHIE

- **Essai de réponses : les activités d'orientation (revue EPS1)**

- **Articles des revues EPS et EPS1**

- **La course d'orientation : de l'école au club (FFCO - UFOLEP/USEP)**

- **Catalogue CAMIF Collectivités :**
 - . **ensemble pédagogique C.O. pour des élèves (avec dossier)**
 - . **l'ensemble du "moniteur" (avec brochure de l'école au club...)**

- **Fichier USEP / C.O.**

- **Magazine ENDURANCE : la course nature**

- **Document du stage équipe départementale EPS1**