

## ORGANISER UNE COURSE D'ORIENTATION

### Animation pédagogique cycles 1 et 2 Circonscription de Grenoble 4

#### OBJECTIFS DE L'ANIMATION PEDAGOGIQUE

- ▶ Organiser un cycle d'apprentissage de Course d'Orientation avec sa classe
- ▶ Construire et mutualiser des outils et des ressources pour la classe
- ▶ Préparer une rencontre interclasses ou inter écoles

#### 1. LES PROGRAMMES EN MATERNELLE

##### - AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Elles 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.

##### ▶ À 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.

##### ▶ SE REPERER DANS L'ESPACE

Tout au long de l'école maternelle, les enfants apprennent à se déplacer dans l'espace de l'école et dans son environnement immédiat (...) Les enfants effectuent des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendent compte (récits, représentations graphiques).

##### ▶ À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable d'

- se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi ;
- comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace

#### DEVENIR ÉLÈVE

##### ▶ Coopérer et devenir autonome

En participant aux jeux, aux rondes, aux groupes formés pour dire des comptines ou écouter des histoires, à la réalisation de projets communs, etc., les enfants acquièrent le goût des activités collectives et apprennent à coopérer. Ils s'intéressent aux autres et collaborent avec eux. Ils prennent des responsabilités dans la classe et font preuve d'initiative. Ils s'engagent dans un projet ou une activité, en faisant appel à leurs propres ressources ; ils font ainsi l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance

##### À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- respecter les autres et respecter les règles de la vie commune ;
- écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide ;
- éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions.

## 2. LES PROGRAMMES EN CYCLE 2

### - ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

#### Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

#### Compétence 7

- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée

### - DÉCOUVERTE DU MONDE

Les élèves découvrent et commencent à élaborer des représentations simples de l'espace familier : la classe, l'école, le quartier, le village, la ville.

#### Compétence 3

- Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ;

## 3. LA MAITRISE DE LA LANGUE

Les séances consacrées à l'activité d'orientation sont l'occasion de développer des compétences dans le domaine de la langue avec l'acquisition d'un **vocabulaire spécifique** (voir tableau), d'enrichir les structures syntaxiques avec l'emploi de **connecteur spatio temporels**.

→ Lister le lexique spécifique employé au cours des séances consacrées à l'activité physique.

→ Prévoir des séances de langage pour :

- développer les compétences des domaines « Echanger/ s'exprimer » : décrire, nommer, expliquer ce qu'on a vu, ce qu'on a fait
- se familiariser avec l'écrit : production de messages en dictée à l'adulte, d'un dessin pour représenter un parcours ou les éléments d'un parcours.

### Vocabulaire spécifique (non exhaustif)

Prépositions	Noms	verbes
Devant / derrière	Une balise	Tourner
Dessus / dessous	Un message	Avancer / se déplacer
Avant / après	Un jalon	Monter / descendre
Droite / gauche	L'arrivée / le départ	Courir
Entre	Le codage / la légende	Cacher / chercher/ trouver
...	Un plan	Regarder / observer
	Un dessin figuratif	Ecouter
	Un parcours en étoile	Toucher/ voir/ sentir/ entendre
	Un parcours en boucle	...
	Un parcours jalonné	
	Une maquette	
	L'échelle	
	Un poinçon	
	...	

#### 4. DEFINITION DE L'ACTIVITE

La course d'orientation est une activité de déplacement, dans un milieu particulier, variable, incertain, la nature.

L'enfant observe et relève des indices, des informations dans le milieu sur un document qui le représente (code, carte, plan ...) pour :

- construit un itinéraire d'un point de départ vers un but à atteindre ;
- mettre en œuvre une motricité efficace (efficace et économique) qui lui permettra, seul ou en groupe, et maîtriser le risque et d'agir en sécurité.

Document Extrait du livre « la course d'orientation » CRDP de Grenoble 1997

### Problèmes fondamentaux Au cycle 2

<p><b>SAVOIR S'INFORMER</b></p> <p><b>L'enfant va apprendre à s'informer avant l'action</b></p> <p>Progressivement il construit des projets de déplacement <b>avant</b> l'action par une lecture efficace du document : « Après la maison je vais rencontrer un chemin à droite... »</p> <p>De même il s'approprie une première symbolisation codifiée du réel.</p>	<p><b>SAVOIR PILOTER UN DOCUMENT</b></p> <p><b>Aller vers une systématisation de la liaison document / terrain :</b></p> <p>« je lis...je vois<sup>3</sup> ou « je vois...je lis »</p> <p>documents utilisés : plan figuratif, plan de masse d'orientation éventuellement.</p> <p>A partir d'un élément caractéristique repéré sur le terrain l'enfant est capable d'orienter un document</p>
<p><b>SAVOIR PRENDRE EN COMPTE LA SPECIFICITE DU TERRAIN</b></p> <p><b>l'enfant devient autonome.</b></p> <p>Il comprend et applique les principales règles de sécurité liées à une pratique dans un milieu de plus en plus ouvert.</p> <p>peu à peu il prend en compte les risques encourus : se perdre, chuter...</p> <p>Sur le plan de l'environnement il adopte quelques règles simples de respect du milieu naturel et humain</p>	<p><b>SAVOIR GERER SA MOTRICITE</b></p> <p><b>L'enfant produit des efforts de longue durée.</b></p> <p>Il adapte son allure de déplacement en fonction du relief du terrain : il se déplace sur des lignes directrices simples, naturelles ou aménagées (jalonnement).</p>

## DIFFERENTS TYPES DE PARCOURS

### + PARCOURS PHOTOS

A partir de photos du site, rechercher soit l'endroit photographié, soit l'endroit d'où a été prise la photo.

### + PARCOURS VRAI – FAUX ou PARCOURS SUISSE

choisir les balises notées sur la carte, parmi toutes celles présentes sur le terrain.

### + PARCOURS EN ETOILE

revenir au départ après chaque balise, pour avoir les coordonnées de la balise suivante.

### + PARCOURS « A L'ATTAQUE »

utiliser les renseignements descriptifs écrits pour trouver les balises à partir d'un point donné.

### + PARCOURS RELEVÉ

indiquer sur un plan vierge les balises trouvées sur l'itinéraire.

### + PARCOURS « A VOS CARTES »

compléter la carte en indiquant son trajet et / ou en complétant le plan.

### + PARCOURS MESSAGES

compléter un message en rassemblant des éléments répartis sur le parcours.

### + PARCOURS MEMOIRE

observer le plan pendant un temps donné, puis rechercher la balise sans l'aide de la carte.

### + COURSE AU SCORE

chaque balise se voit attribuer un nombre de points en fonction de la difficulté qu'elle représente. Rapporter un maximum de points en un temps donné.

### + COURSE A L'AZIMUT

retrouver à l'aide de la boussole les balises dont les coordonnées sont notées sur la balise précédente ou sur la feuille de route..

### + COURSE D'ORIENTATION

retrouver les balises notées sur la carte et poinçonner la feuille de route dans la case correspondante

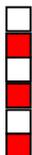
**LA LEGENDE D'UN PLAN** : Les symboles ci-dessous sont utilisés sur tous les supports pour la course d'orientation



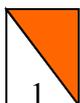
Départ : matérialisé sur la carte (plan) par un triangle.



Arrivée : matérialisé sur la carte (plan) par deux cercles.



Jalons : marque sur le terrain (rubans, plastiques de couleur, fanion, ru balise...) servant à indiquer un itinéraire à parcourir.



Balise : élément matérialisant le poste sur le terrain, constitué le plus souvent de tissu ou de carton orange et blanc.

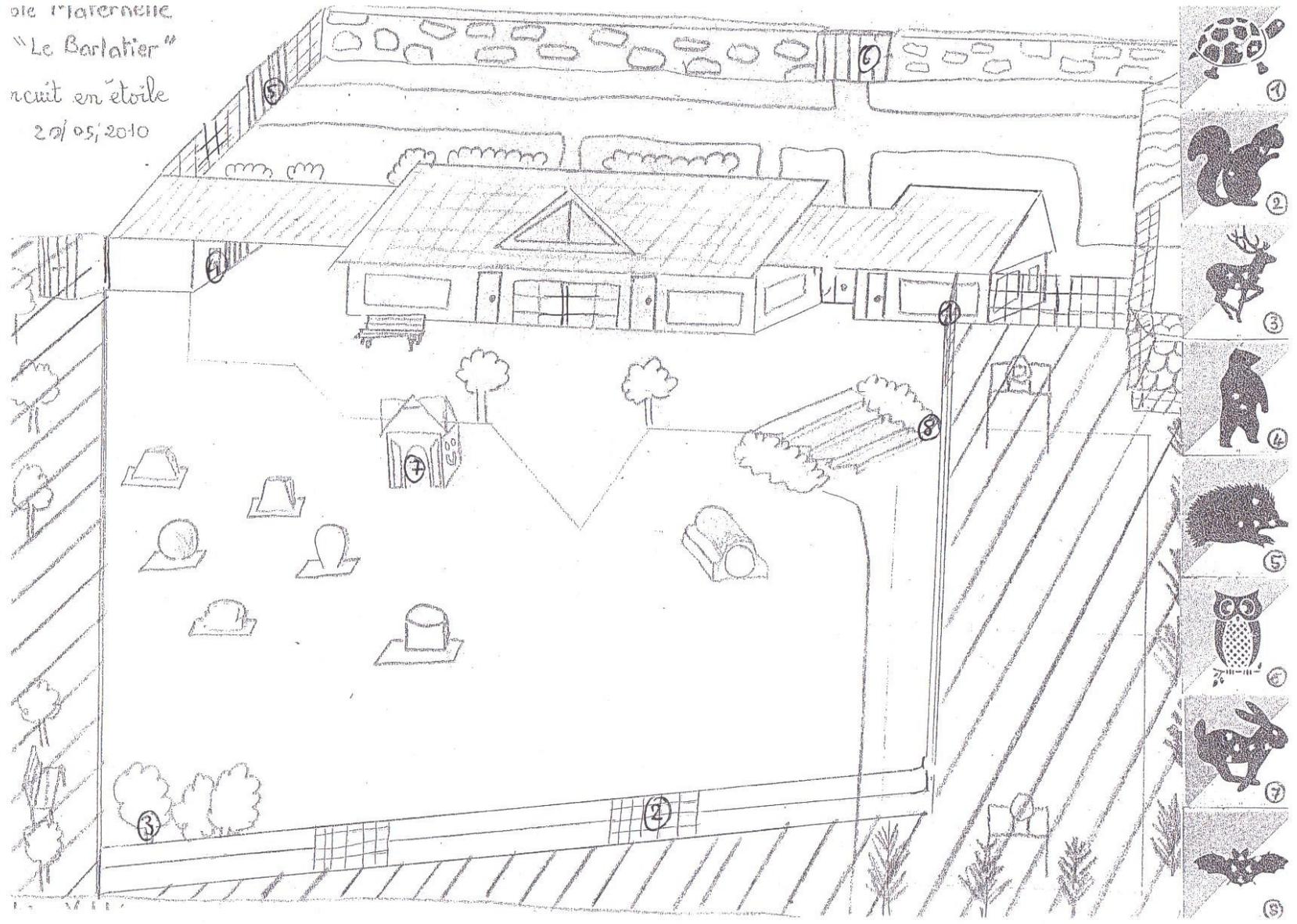


Poste : point précis du terrain repéré sur la carte par un cercle dont le centre est le symbole correspondant à ce point.

Ligne directrice appelée aussi main courante : ligne marquée sur la carte (clôture, chemin, fossé, ligne électrique, talus...)  
(établir une légende)

**EXEMPLE DE PLAN FIGURATIF DE LA COUR D'ECOLE**

Site Maternelle  
"Le Barlatier"  
recuit en étoile  
27/05/2010



## 5. PLANS DE SEQUENCES

Deux exemples de séquences détaillées sont proposés ci-dessous, pour mener un cycle d'apprentissage consacré à la course d'orientation en maternelle (MS et GS) et en cycle 2 (CP-CE1). Ces plans de séquences ont été rédigés par Mme Valchéra en lien avec la conseillère pédagogique.

CYCLE ORIENTATION		cycle 1
<p><b>PROGRAMME 2008</b>  <b>A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de :</b>            _adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées.            _se repérer et se déplacer dans l'espace.            _décrire ou représenter un parcours simple.</p> <p>Grâce aux différentes activités, les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est devant/derrière/au-dessus/au-dessous/à droite/à gauche/loin/près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux. Ils verbalisent et représentent ces déplacements.</p> <p><b>OBJECTIFS GENERAUX :</b></p> <p>A : ASPECT ENERGETIQUE :            _être capable de se déplacer en courant            _adapter son déplacement au terrain</p> <p>B : ASPECT PSYCHOAFFECTIF :            _accepter de se distancier de l'adulte            _être capable de se déplacer seul (ou à deux) dans un espace sécurisé</p> <p>C : ASPECT COGNITIF ET INFORMATIF :            _être capable de se situer dans un espace donné            _être capable de mettre en relation le terrain et le document support (photo, dessin figuratif, plan...)</p>		
<p><b>Séances période 1 :</b>            Les séances ont lieu en classe ou dans la salle de motricité.</p>		
Jeu de cartes En classe	<p><b>Objectif :</b> Connaître le vocabulaire spatial simple  <b>Jeu de cartes d'orientation spatiale (PREPOCHAT) :</b>            jeu de UNO sur les prépositions spatiales :            devant/derrière/à côté/dedans/sur/dessous</p>	
4 cordes de 5m différents objets ANNEXE 1	<p><b>Objectifs :</b> _Repérer départ et d'arrivée            _Suivre un itinéraire matérialisé par une corde ou des lattes  <b>Les facteurs :</b>            4 chemins de couleurs différentes conduisent à un bac où l'on range sacs de graines, cordes, foulards, pierres de rivières.            Il faut suivre la corde qui correspond à ce que l'on transporte.</p>	

<p>Cerceaux de 4 couleurs ANNEXE 2</p>	<p><u>Objectifs</u> : _ Se repérer et se déplacer dans l'espace _ Se déplacer rapidement</p> <p><u>Les locomotives</u> :</p> <p>des cerceaux de 4 couleurs sont éparpillés dans la salle de motricité : autant qu'il y a d'enfants. La maîtresse nomme 4 locomotives qui doivent aller chercher les wagons de sa couleur et rentrer à sa gare située à l'un des 4 coins de la salle.</p>
<p><b>Séances période 2 :</b> Les séances ont lieu dans la salle de motricité.</p>	
<p>25 cerceaux 1 grande corde</p>	<p><u>Objectifs</u> : _ Repérer départ et d'arrivée. _ Prendre des repères pertinents pour s'orienter. _ Mémoriser un déplacement.</p> <p><u>Parcours mémoire</u> :</p> <p>5x5 cerceaux sont posés au sol dans un « carré ». La maîtresse trace avec une corde un parcours que les enfants doivent emprunter. Après plusieurs passages les enfants doivent être capables de refaire l'itinéraire sans la corde.</p>
<p>_ Enveloppes _ 5 maisons cerceaux _ pancartes avec image _ feuilles de route</p>	<p><u>Objectif</u> : Respecter un ordre de passage.</p> <p><u>Parcours codés</u> :</p> <p>Chaque enfant reçoit un parcours codé et doit jouer le rôle de l'escargot- facteur en posant ses enveloppes dans l'ordre de sa feuille de route. (on peut numéroter les enveloppes au dos puis vérifier si un enfant s'est trompé en retournant les enveloppes quand tout le monde a fini.)</p>
<p>Tout matériel de gym ANNEXE 3</p>	<p><u>Objectif</u> : Construire un déplacement.</p> <p><u>Elaboration de parcours</u> :</p> <p>Avec le matériel de gymnastique : plots, barres, cônes, poutre, cerceaux...les enfants créent un parcours qu'ils doivent ensuite dessiner afin de pouvoir le reconstruire à l'identique ultérieurement.</p>
<p><b>Séances période 3 :</b> Les séances ont lieu dans la salle de motricité.</p>	
<p>Flèches Tout matériel de gym ANNEXE 4</p>	<p><u>Objectif</u> : Coder, décoder un parcours simple.</p> <p><u>Elaboration de parcours</u></p> <p>Utiliser des flèches droites, tourne droit et gauche, que l'on met au sol pour expliciter le parcours.</p>
<p>24 Cerceaux de 4 couleurs 4 puzzles de 6 pièces</p>	<p><u>Objectif</u> : Se déplacer le plus vite possible.</p> <p><u>Jeux des circuits</u></p> <p>Par équipes de 6, être la première équipe à prendre rapidement des indices pour reconstituer un puzzle. Les pièces de puzzle sont placées dans des cerceaux de couleur qu'il faut suivre.</p>
<p>Un objet</p>	<p><u>Objectif</u> : Se repérer et se déplacer dans l'espace.</p> <p><u>Chasse aux objets</u> :</p>

différent par élève 24 objets	déposer un objet dans la cour puis revenir au départ, au signal de la maîtresse retourner chercher l'objet que l'on a déposé.
<b>Séances période 4 :</b> Les séances ont lieu dans l'espace cour.	
Ficelle au moins 100m 3 ou 4 balises	<b>Objectif :</b> Placer une balise sur son plan. <b>Parcours ficelle :</b> avec les éléments de la salle de motricité, construire un parcours : Suivre la ficelle et trouver les balises sur son chemin. Le parcours est tracé sur un plan figuratif sur lequel l'enfant doit placer les balises (3ou 4) en traçant un cercle rouge à l'endroit de chaque balise. (facilement identifiable pour un enfant) (exemple : entrée de tunnel, arbre...)
12 photos gommettes indiquant précisément le poste 12 petites images	<b>Objectif :</b> Trouver une balise en s'aidant du contexte. (balise : point rouge sur la photo) <b>Parcours photos :</b> photos de la cour avec des points précis (bancs, gouttières, clôture...)
12 balises avec poinçon	<b>Objectif :</b> Apprendre à bien observer et se situer en permanence sur le terrain et sur le plan figuratif. <b>Parcours étoile :</b> A l'aide du plan figuratif école, se déplacer et poinçonner la balise demandée par la maîtresse, puis revenir au point de départ.
<b>Séances période 5 :</b> Les séances ont lieu à l'extérieur de l'école.	
100 mètres de ficelle 3 balises animaux	<b>Objectifs :</b> _ Suivre un parcours imposé et mémoriser 3 balises. _ Etre capable de replacer 3 balises sur son plan. <b>Circuit ficelle :</b> Suivre la ficelle dans un endroit inconnu, nommer dans l'ordre 3 balises animaux vus sur le parcours.
12 balises	<b>Objectifs :</b> _ Apprendre à bien observer et se situer en permanence sur le terrain et sur le plan figuratif. _ Orienter son plan. <b>Parcours étoile :</b> Chercher une balise, retourner au départ puis chercher une autre balise.

**PROGRAMME 2008**

Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

Palier pour la maîtrise du socle commun :

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

L'élève est capable de se représenter son environnement proche, s'y déplacer de façon adaptée.

La course d'orientation pour développer, acquérir :

des habiletés motrices,

attitudes,

méthodes,

notions et concepts.

**OBJECTIFS GENERAUX :**

A : ASPECT ENERGETIQUE : savoir gérer sa course et doser ses efforts.

B : ASPECT PSYCHOAFFECTIF : savoir s'engager seul(e) et faire des choix d'itinéraire tout en gérant sa sécurité.

C : ASPECT COGNITIF ET INFORMATIF : savoir sélectionner les informations et établir une relation carte/réalité (et inversement) pour se situer et réaliser un déplacement.

**Séance 1 et 2 : Dans la classe**

cartons boîtes figurine	LA MAQUETTE <u>Objectifs :</u> Représentation en volume d'un espace connu pour arriver au plan. Se placer en fonction de la position d'une figurine sur la maquette. Effectuer réellement un déplacement effectué par une figurine sur la maquette.
-------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Séances 3 et 4 : Dans la cour**

12 plots plan ANNEXE 5	JEU DES PLOTS : <u>Objectifs:</u> Apprendre à orienter son plan et à se repérer dans un espace simplifié et sécurisé.
Balises 1 à 10 plans figuratifs	PARCOURS ETOILE 1 : <u>Objectifs :</u> 1/ Apprendre à bien observer et se situer en permanence sur le terrain et sur la carte. 2/ Apprendre à garder son plan orienté.

**Séances 5 et 6 : Dans la cour**

12 plots plans	JEU DU BERET : <u>Objectifs:</u> Etre le plus rapide à s'orienter et se déplacer vers la balise demandée.
-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10 balises animaux cartes	<b>PARCOURS ETOILE 2 :</b> <u>Objectifs :</u> 1/ Apprendre à bien observer et se situer en permanence sur le terrain et sur la carte. 2/ Apprendre à garder son plan orienté.
<b>Séances 7 et 8 : Dans les deux cours</b>	
Cartes vierges	<b>JEU DE L'ÉPINGLE</b> <u>Objectifs :</u> 1/ Trouver les balises qui se trouvent sur un itinéraire imposé. 2/ Être précis dans le positionnement de la balise sur le plan (trou d'épingle).
10 photos	<b>PARCOURS PHOTOS</b> <u>Objectif :</u> Trouver la balise qui a été prise en photo en s'aidant du contexte. (exemple banc, gouttière, muret...)
<b>Séance 9 et 10 : Toute l'école</b>	
10 balises cartons indices	<b>CHASSE AUX INDICES :</b> <u>Objectifs :</u> Trouver la balise qui correspond aux indices donnés et poinçonner un carton de contrôle.
robinet	1 Je peux m'y laver les mains.
cerisier	2 Je pourrais y cueillir des fruits.
porchéau	3 En cas de pluie, je peux m'y abriter.
mur	4 On peut me trouver autour d'une propriété.
buisson	5 Je suis tellement épais qu'on ne peut pas me traverser.
pin	6 Je suis un conifère.
porte	7 Je permets de rentrer dans un bâtiment.
banc	8 Je suis un objet sur lequel je peux m'asseoir.
escalier	9 On peut les descendre ou les monter.
clôture	10 je fais le tour du jardin.
ANNEXE 6	<b>PLAN : LA MAISON</b> <u>Objectif :</u> Être capable de placer sur son plan 5 balises posées sur le terrain.
<b>Séance 11 : Dans un parc</b>	
12 balises	<b>PARCOURS PAPILLON :</b> <u>Objectifs :</u> Trouver les balises en respectant un ordre donné et en étant chronométré. (4 papillons de 3 balises avec un départ et une arrivée communs)
12 objets papiers crayons	<b>COURSE AU CROQUIS:</b> <u>Objectifs :</u> Être capable de donner des indices pertinents en dessinant, pour permettre à un camarade de trouver un objet caché.

## **BLIOGRAPHIE**

- 100 HEURES D'EPS pour la maternelle USEP- CRDP Languedoc-Roussillon
- 100 HEURES D'EPS pour le cycle 2 USEP- CRDP Languedoc-Roussillon
- Agir et s'exprimer avec son corps L'éducation physique à la maternelle CRDP Midi-Pyrénées
- Revue EPS 1 n° 130 Novembre/ Décembre 2006 - Un après-midi au parc- cycle 1
- Revue EPS 1 n° 137 – Mars / Avril 2008 - Appréhender l'espace en découvrant l'école- cycle 1
- Revue EPS1 n° 139 – Aout/ sept/ octobre 2008 - Sur les pas du Petit Poucet - cycle 2
- Revue EP&S n ° 338 - Aout/ sept/ octobre 2009 - A la découverte du parc - cycle 1
- Revue EP&S n ° 341 – Mars – Avril 2010 – S'orienter dans un espace quadrillé - cycle 2

**Matériel** : jeu de cartes pour le repérage et l'appropriation des prépositions spatiales  
PREPOCHAT [http://www.educaland.com/produits/fiche.asp?id=25&id\\_gamme=8](http://www.educaland.com/produits/fiche.asp?id=25&id_gamme=8)

## **SITOGRAFIE**

**Documents pédagogiques pour la course d'orientation** <http://www.ac-grenoble.fr/eps1/spip.php?rubrique29>

**Dossier : L'orientation à l'école primaire** – Equipe départementale de l'Orne  
[http://www.edeps51.org/downloads/orientation\\_orne.pdf](http://www.edeps51.org/downloads/orientation_orne.pdf)

**Dossier d'activités de repérage et d'orientation du cycle 1 au cycle 3** sur le site <http://www.ac-nice.fr/ia83/ienhyeres/spip.php?article700>