



Savoir s'orienter en E.P.S



Les activités d'orientation à l'école.

	Pages
Préface IENA	3
Sommaire...	
I. Les fondamentaux de l'orientation à l'école élémentaire	4
1) Définition de l'activité orientation, référent culturel	4
2) Finalités de l'EPS et activités d'orientation	5
3) Les objectifs opérationnels	5
4) Qu'est-ce que s'orienter ?	5
5) L'activité orientation et la notion d'espace : enjeux	6
6) Les capacités des enfants	7
II. Les ressources nécessaires chez les enfants	8
1) Sur le plan moteur	
2) Sur le plan cognitif	
3) Sur le plan énergétique	
4) Sur le plan affectif	
III. Les conditions d'enseignement	9
1) Les programmes de l'école 2008	9
2) Les documents d'application	10
3) Les progressions de 2012	12
4) Les compétences et le socle commun	14
5) La démarche de projet	15
IV. L'organisation	16
1) La démarche	16
2) Les variables didactiques	16
3) Le principe pédagogique	17
4) Les évaluations	17
5) Le matériel pédagogique	18
V. Les contenus d'apprentissage ou les situations pédagogiques :	22
1) Des situations d'entrée dans l'activité	
2) Une situation de référence	
3) Des situations pour apprendre, progresser et s'exercer	
VI. Les rencontres	43

1) La rencontre USEP: généralités.	43
2) La rencontre maternelle	44
3) La rencontre cycle 2	45
4) La rencontre cycle 3 niveau 1	46
5) La rencontre cycle 3, niveau 2	47
Annexes : ces fiches seront visibles sur le site EPS de la DSDEN 57	48
Fiches séries, de résultats et consignes élèves et parents	
Utilisation de la boussole	56
Fiche outil Géoportail	57
Fiche quartier	58
Exemples de plans et de cartes	59
Bibliographie / Sitographie.	60
Lexique	61

I. LES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE

1) Définition de la course d'orientation, référent culturel



a) La course d'orientation, 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, mais par des cheminements de son choix en se servant d'une carte et d'une boussole. » (définition fédérale)

C'est une *course individuelle* en terrain varié, sur un parcours matérialisé par *des postes* que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, mais par *des cheminements de son choix* en se servant *d'une carte et d'une boussole*.

b) A l'école primaire, la course d'orientation, c'est :

« Un déplacement dans un milieu connu ou inconnu pour y trouver des balises, positionnées au préalable par autrui, en élaborant des cheminements, à l'aide d'un document support, éventuellement d'une boussole et dans un minimum de temps. » (définition scolaire)

- **marcher ou courir**
- **seul ou en groupe vite dans un milieu connu, puis inconnu**
- **pour trouver le plus vite possible, dans un espace délimité,**
- **des postes de contrôle indiqués sur une carte et signalés sur le terrain par des balises.**

C'est donc un déplacement construit qui allie :

- **ANTICIPATION** pour obtenir par la lecture de la carte une représentation du réel.
- **TACTIQUE** pour enchaîner judicieusement des prises de repère.
- **DYNAMIQUE** pour assurer à tout moment le meilleur compromis.

c) A l'école élémentaire, les activités d'orientation comme construction de l'espace et du temps :

Il s'agit de permettre à l'enfant de *se déplacer* dans *un espace plus ou moins connu* (hors école) pour y trouver *des balises*, positionnées au préalable par autrui, à l'aide *d'un document support* et dans *un minimum de temps*.

2) Finalités de l'EPS et activités d'orientation :

Problème fondamental posé par ces activités :

- Prélever des indices pertinents sur le terrain et sur la carte ou le plan.
- Mettre en relation son projet, la carte et le terrain.

(Valable pour tout individu quel que soit son niveau)

Enjeu ou objectif général pour l'école élémentaire :

Maîtrise de l'espace, du temps et de sa représentation pour accéder à l'autonomie dans un milieu incertain.

Au cycle 2 : Se repérer dans un espace inconnu pour s'y déplacer.

Au cycle 3 : Réaliser en autonomie un projet de déplacement en milieu naturel

3) Des objectifs opérationnels :

- Déterminer rapidement droite et gauche, les yeux bandés, en répondant par son action aux ordres reçus.
- Situer oralement un point par rapport lui, par rapport à des objets repères.
- Dans un jeu, reconnaître une case ou un point défini par ses coordonnées.
- Se déplacer à l'aide d'une représentation simple de l'espace : photos, dessins, maquettes... - Suivre une piste fléchée sur un espace non visible d'un seul regard.
- Dans la cour, parcourir un court itinéraire en suivant le fléchage d'un plan.
- Suivre un itinéraire préalablement mémorisé sur un plan.
- Au cours d'un jeu, trouver et suivre le chemin le plus court pour aller d'un point à un autre.
- Donner oralement à un camarade les indices nécessaires à la réalisation d'un parcours. - Réaliser un plan sommaire et y noter des points de repère.
- Transcrire sur un plan l'itinéraire qui vient d'être suivi.
- S'orienter au soleil ; aux points cardinaux.
- Suivre facilement un itinéraire en faisant le rapport carte/terrain.
- Utiliser la boussole pour atteindre un point précis à 300m en terrain varié.
- Etalonner son pas pour calculer une courte distance.
- Apprécier l'éloignement d'un repère (jusqu'à 200m). - Calculer la distance réelle avec l'échelle de la carte.
- Utiliser carte et boussole pour relier un parcours de 6 ou 7 postes indiqués sur une carte.
- Participer à l'organisation d'un parcours d'orientation : choix du parcours, pose des balises, indication des postes sur une carte, rappel des règles de sécurité, constitution d'énigmes, contrôle des départs et des arrivées, ramassage des balises.

4) Être capable de s'orienter, c'est :

SAVOIR S'INFORMER

- pour concevoir un trajet de déplacement avant l'action ;
- pour trouver des repères attendus au cours de l'action ;
- pour aller au devant de l'incertitude en contrôlant ses émotions.

SAVOIR GÉRER LA SPÉCIFICITÉ DU TERRAIN

- pour comprendre et respecter l'environnement ;
- pour concevoir des déplacements adaptés à la nature du terrain ;
- pour gérer sa sécurité.

SAVOIR PILOTER UN DOCUMENT

pour être autonome :
dans ses intentions,
dans ses décisions,
dans leur application.

SAVOIR GÉRER SES EFFORTS

pour s'adapter à une épreuve d'endurance en milieu varié et variable ;
pour conserver une motricité efficace dans des situations de course inhabituelles (obstacles).



5) L'activité orientation et la construction de la notion d'espace

Les situations d'apprentissage, bien sûr liées aux objectifs poursuivis dans l'activité, se doivent également de prendre en compte l'enfant dans son développement.

a) C'est ainsi que la mise en œuvre de l'activité orientation contribue prioritairement à développer chez l'enfant sa construction de la notion d'espace.

Il apparaît donc intéressant de faire référence à des données du développement de l'enfant (Piaget) en précisant à la fois les stades successifs observés et les différents facteurs de cette construction de l'espace chez l'enfant.

b) Les stades de développement de l'enfant selon Piaget

☒ **0 - 2 ans : Stade sensori-moteur** ☒ Fonctions perceptives et motrices sollicitées dans le milieu familial mais **absence de représentation ou de reconstruction en pensée de l'espace vécu.**

☒ **2 - 7/8 ans : Stade pré-opérateur** ☒ Vers 2 ans, développement de la fonction symbolique et du langage : **raisonnement et mise en relation** des repères entre eux, des repères et de leur représentation, des actes et leur représentation à partir d'activités vécues.

☒ **7/8 - 11/12 ans : Stade opératoire** ☒ Capacités à établir des relations entre les symboles et les objets qu'ils représentent : **construction et utilisation** d'une représentation codée et d'un vocabulaire spécifique.

c) Les étapes de la construction de l'espace chez l'enfant

La construction des rapports spatiaux chez l'enfant se fait :

☒ **sur deux plans distincts mais complémentaires :**

- **le plan perceptif** lié aux progrès de la perception et de la motricité,
- **le plan représentatif** lié à la représentation mentale du milieu.

☒ **et au cours d'étapes au fil desquelles il acquiert progressivement et successivement les notions :**

- **d'espace topologique** au cours des stades sensori-moteurs et pré-opérateur,
- **d'espace projectif** et **d'espace métrique** qui se développent simultanément au cours du stade opératoire.

6) Les capacités des enfants

En liaison avec les programmes 2008, facilite l'acquisition des compétences 3, 5, 6 et 7 du socle commun :						CYCLES		
En fin d'école maternelle :						1	2	3
dans un milieu familier								
<i>Je me déplace (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté ,</i>								
↓ Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées ;								
↓ Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.								
↓ Se repérer et se déplacer dans l'espace ;								
↓ Décrire ou représenter un parcours simple.								
puis dans des milieux progressivement plus lointains et moins connus								
l'école, le gymnase, un parc public, un petit bois aménagé.								
A la fin du cycle 2 :								
dans des milieux familiers élargis : l'école, un parc public proche, un petit bois aménagé								
<i>Je me déplace (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté ,</i>								
↓ Situer un objet par rapport à soi ou un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ;								
↓ Estimer une mesure ;								
↓ Travailler en groupe, s'engager dans un projet ;								
↓ Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer ;								
je retrouve quelques balises dans un milieu connu.								
puis dans des milieux diversifiés : terrain vague, prairie arborée, base de loisirs, parc naturel boisé...								
A la fin du cycle 3 :								
dans des milieux plus ou moins familiers (parc public aménagé)								
<i>Je me déplace (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté ,</i>								
↓ Utiliser des instruments de mesure, effectuer des conversions ;								
↓ Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité ;								
↓ Identifier sur une carte les éléments pertinents ;								
↓ Respecter les règles de vie collective ;								
↓ Coopérer avec un ou plusieurs camarades ;								
↓ Respecter des consignes simples en autonomie ;								
↓ S'impliquer dans un projet collectif ;								
↓ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement ;								
↓ Utiliser un plan								
Je retrouve plusieurs balises dans un espace semi-naturel en m'aidant d'une carte.								
et dans des milieux inconnus (forêt).								

II. LES RESSOURCES NECESSAIRES.

Les apports de la pratique de l'orientation

1) Au plan moteur

Au cours d'un déplacement, en marche ou en course ou avec un engin

- **Adaptation motrice au milieu** : sensations propres aux organes du corps (muscles, os, ...), informations qui renseignent le sujet sur les déplacements des différentes parties de son corps, choix du mode approprié de déplacement
- **Développement des capacités foncières** : distance, durée, terrain, performance
- **Repère spatiaux et temporels** : pour organiser l'espace.

2) Au plan cognitif

Choix de l'itinéraire en activité de loisir ou en compétition ou dans la vie courante

Des opérations mentales :

- **Prise d'informations pertinentes** : sur le terrain, sur la carte
- **Capacité de gestion de ses efforts**
- **Mise en relation de ces informations** : représentation mentale de différents itinéraires possibles
- **Décision** : en fonction de ses possibilités physiques, du but recherché, du moyen de Déplacement
- **Réalisation** : adéquation ou non, ajustements, nouvelle prise d'informations

3) Au plan affectif

Gestion de ses émotions

L'individu et le milieu et l'individu et les autres

4) Au plan énergétique

Sollicitation des processus de renouvellement de l'énergie.

Milieu familier : sécurisation, repères habituels (faible charge émotionnelle dans le processus de décision)

Milieu inhabituel : perte des repères habituels, incertitude, nouveauté, rôle de l'imaginaire, prise de risque (forte charge émotionnelle dans le processus de décision)

Coopération et socialisation : sécurisation par la présence des autres, communication des angoisses des autres, entraide, ...

III. LES CONDITIONS D'ENSEIGNEMENT

1) Les programmes 2008

Maternelle		Cycle 2		Cycle 3
<p><i>Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté,</i></p> <p>dans un milieu familier,</p> <p>puis dans des milieux progressivement plus lointains et moins connus : l'école, le gymnase, un parc public, un petit bois aménagé.</p>	<p>↔</p> <p>→</p> <p>→</p>	<p><i>Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté,</i></p> <p>dans des milieux familiers élargis :</p> <p>dans l'école, un parc public proche, un petit bois aménagé</p> <p>puis dans des milieux diversifiés : terrain vague, prairie arborée, base de loisirs, parc naturel boisé, parcours forestier de moyenne montagne...</p>	<p>↔</p> <p>→</p> <p>→</p>	<p><i>Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté,</i></p> <p>dans des milieux plus ou moins familiers (parc public aménagé)</p> <p>et dans des milieux inconnus (forêt)</p>

Activités et Compétences attendues au collège.

Course d'orientation Niveau 1

Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples dans un milieu nettement circonscrit.

Gérer l'alternance des efforts.

Respecter les règles de sécurité et l'environnement.

Course d'orientation Niveau 2

Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables, dans un milieu délimité plus ou moins connu.

Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.

Respecter les règles de sécurité et l'environnement.

2) Documents d'accompagnement des programmes 2002

Il s'agit de documents ressources toujours en vigueur.

a) Maternelle - Activités d'orientation

Compétences spécifiques

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans un milieu familier, puis dans des milieux progressivement plus lointains et moins connus : l'école, le gymnase, un parc public, un petit bois aménagé ...

- Se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le bureau, l'arbre loin devant moi...
- Prendre l'itinéraire (lignes de déplacement) le plus simple : pour aller dans la BCD, au gymnase, au parc des chevaux...
- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo,...
- S'engager de façon continue (réfléchir avant l'action, essayer de s'arrêter le moins possible pendant l'action)
- Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une activité d'orientation : ramener le plus vite possible des objets se trouvant dans des lieux différents, à partir de bruitages, de dessins ou de photos des objets et/ou des lieux où ces objets sont cachés.

Compétence de fin de cycle (et exemple de situation):

Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant.

b) Activité : orientation Cycle 2

Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans des milieux familiers élargis : dans l'école, un parc public proche, un petit bois aménagé, puis dans des milieux plus

diversifiés : terrain vague, prairie arborée, base de loisirs, parc naturel boisé, parcours forestier de moyenne montagne...

- Se situer par rapport aux objets, en situant un point remarquable par rapport à soi : décrire sa position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison...)
- Choisir entre plusieurs itinéraires pour rejoindre un endroit précis : repérer 2 itinéraires, les « tester » (longueur du trajet, durée) puis désigner le plus court.
- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en rollers... : en petit groupe, élaborer un parcours de rollers dans la cour, le décrire aux élèves d'un autre petit groupe pour qu'ils le réalisent.
- Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain : Réaliser le parcours prévu tout en consultant le plan de l'école sur lequel indiquées les balises à trouver.
- Gérer son effort et s'engager sur des terrains variés : rechercher un effort continu (s'arrêter le moins longtemps possible) lors de l'activité de recherche d'objets.
- Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte.
- Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : récupérer 3 ou 4 objets notés sur une carte de l'environnement proche de l'école en choisissant l'itinéraire le plus court, le plus vite possible.

Compétence de fin de cycle :

Dans un milieu connu (parc public), par 2, retrouver le plus vite possible 5 balises, sur les indications données par le groupe qui les a placées, avec l'aide d'une carte (plan du parc).

c) Activité : orientation Cycle 3

Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté dans des milieux plus ou moins familier (parc public aménagé) et dans des milieux inconnus (forêt):

- Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.
- Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre : choisir un itinéraire en fonction du temps et non de la distance donnée par la carte.
- Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer, et situer la balise suivante
- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en kayak...
- Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés : adapter le déplacement aux difficultés du terrain (marche en côte par exemple)
- Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : rechercher les indices confirmant les hypothèses, j'entends les voitures de ce côté donc ma carte est bien orientée
- Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : à partir de la lecture de cartes où figurent des indices, noter sur sa fiche-résultat l'emplacement des balises trouvées.

Compétence de fin de cycle :

Marcher, courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale) pour retrouver 5 balises sur un parcours en étoile, d'après une carte où figurent des indices.

3) Les progressions par niveau

a) Progressions pour le cours préparatoire et le cours élémentaire première année (nouveaux textes)



Cours préparatoire

Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.

- Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...).
- Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

Cours élémentaire première année

Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).

- Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.
- Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis.
- Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe.
- Décoder le parcours proposé par un autre groupe.

→ Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées

b) Progressions pour le cours élémentaire deuxième année et le cours moyen



Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte, d'un plan.

Cours élémentaire deuxième année

- Suivre un parcours imposé à partir d'un plan.
- Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de *course à la photo...*
- Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu.
- Coder un parcours dans un lieu connu, indiquer sur la carte la position de la balise que l'on vient de placer.
- Orienter sa carte à partir de points remarquables.

Cours moyen

- Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies...).
- Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.
- Compléter un fond de carte à partir d'éléments repérés du paysage.
- Orienter sa carte à l'aide de la boussole.
- Doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes du terrain.
- Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s'aidant de la carte.

→ Marcher et courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale, parc...) pour retrouver dans un temps imparti 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices.

4) Les compétences attendues en lien avec le socle commun...

a) Des compétences disciplinaires en EPS à maîtriser :

Au cycle 1 : Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires : courir, sauter. Oser réaliser en sécurité des actions dans un environnement proche et aménagé.

Au cycle 2 : Appréhender dans la réalisation de ses actions, les notions de déplacements, de durée, de vitesse. Apprécier l'intensité des efforts à fournir et leurs effets sur l'organisme, en prenant conscience de ses limites. Agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche.

Au cycle 3 : Utiliser ses savoirs et connaissances de manière efficace dans la pratique de l'APS. S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.

b) Des compétences transversales et disciplinaires (mathématiques et géographie) à maîtriser :

Au cycle 1 :

* Se situer dans un espace donné (classe, cour, rues, quartier...).

Parcourir un itinéraire simple.

Se donner des repères et les coder.

Exprimer le temps et l'espace (temps des verbes, vocabulaire approprié...)

** Se situer et se repérer dans l'espace.

Coder et décoder un déplacement.

Situer, repérer et déplacer des objets par rapport à soi ou par rapport à des repères fixes.

Au cycle 2 :

* Réaliser des représentations simples de l'espace familier, puis d'un espace plus abstrait, éloigné et s'y situer.

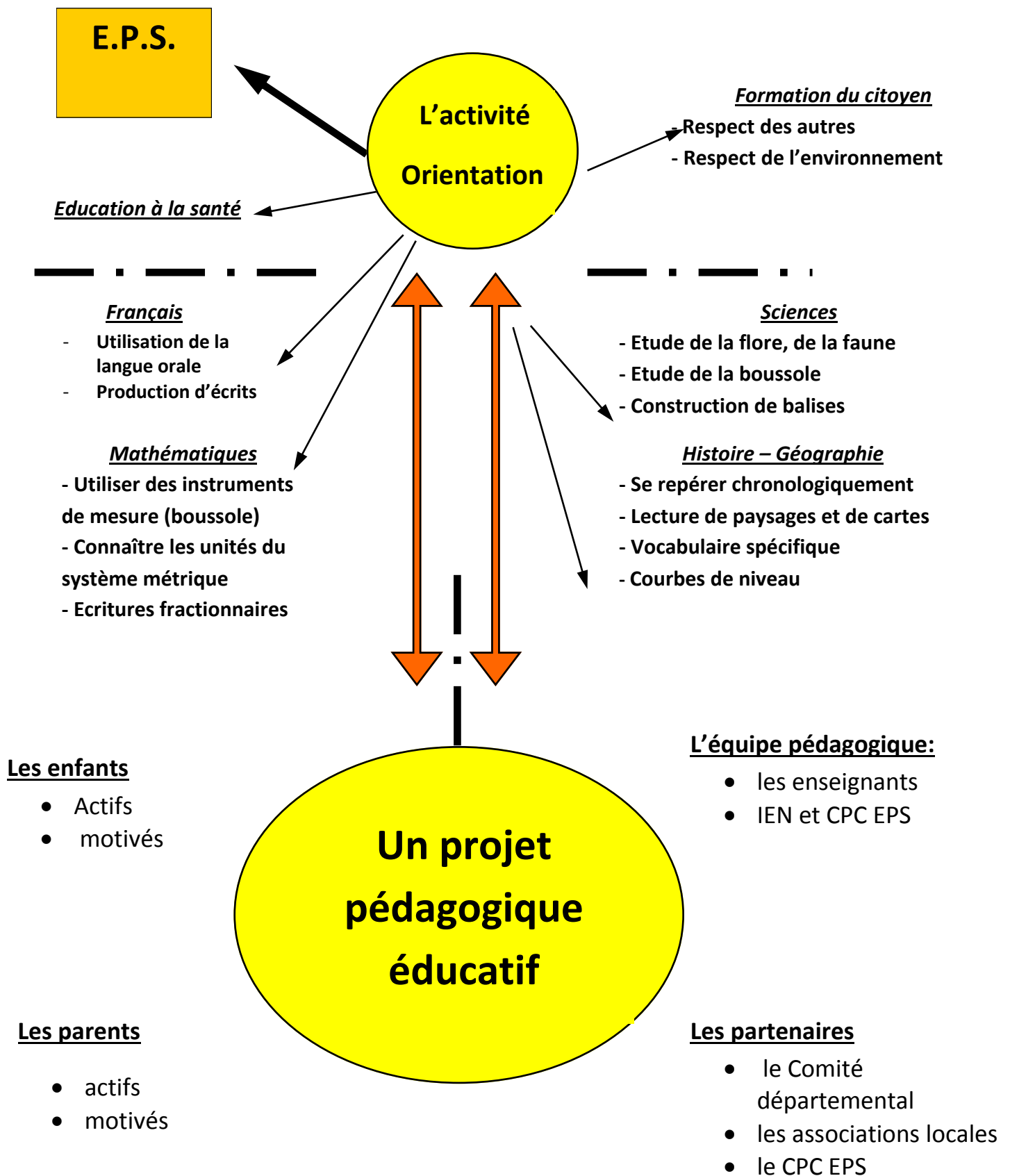
Réaliser des représentations simples d'un espace éloigné et s'y situer.

*** Commencer à construire et utiliser un plan simple avec sa légende, employer un vocabulaire précis.

Au cycle 3 :

*** Lire la légende d'une carte. Repérer par les points cardinaux : la position d'un point par rapport à l'observateur ; la direction d'un axe (une rue, une rivière...)

5) La démarche de projet



IV. L'ORGANISATION DE L'ACTIVITE

1) La démarche pédagogique :

Les situations-problèmes :

L'enseignant met en place des dispositifs où s'articulent problèmes et réponses, à condition que les réponses puissent être construites par l'élève et intégrées dans la dynamique d'un apprentissage finalisé.

Il précise :

- "son intérêt y est mobilisé par une "énigme" et non renvoyé à un désir préexistant ;
- il y est explicitement placé en situation de construction de ses connaissances ;
- il y est proposé une tâche dont la structure permet à tous les participants les opérations mentales requises
- on y respecte le cheminement de chacun sans, pour autant, renoncer à des objectifs communs d'instrumentation intellectuelle ;
- on y identifie les résultats obtenus en terme d'acquisition personnelle et on s'efforce de les détacher des conditions de leur apprentissage ;
- on y intègre un travail métacognitif en mettant en rapport régulièrement les résultats acquis et les procédures utilisées."

Il y a donc une réflexion à avoir à tous les stades de la conception des séances proposées.

2) Des variables :

<p>Variables spatiales : en modifiant</p> <ul style="list-style-type: none"> - le niveau d'incertitude - la forme des itinéraires : étoile ou circuit - les distances - les dénivellations 	<p>Variables temporelles : en changeant</p> <ul style="list-style-type: none"> - la durée d'une partie soit une durée fixée à l'avance soit un temps relatif à la rapidité de la victoire 	<p>Variables corporelles : en sollicitant</p> <ul style="list-style-type: none"> - certains des cinq sens - le corps et ses potentialités foncières
<p>Variables relationnelles : en intervenant</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur le nombre de joueurs par groupe - sur la possibilité d'une coopération - sur le nombre de rôles possibles en fonction des postes - sur les enjeux personnels (motivation) - sur le type de groupement 	<p>Variables portant sur les systèmes de score : en provoquant</p> <ul style="list-style-type: none"> - un défi à soi-même - un simple plaisir moteur - l'effet du hasard et la sollicitation de la chance - l'affrontement des autres dans la compétition 	<p>Variables pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en animant le jeu ou au contraire en ne centrant pas l'attention sur l'enseignant - en manageant, arbitrant - en laissant les joueurs libres - en aidant les joueurs à organiser la préparation et le déroulement d'un jeu complexe comportant plusieurs postes (jeu des gares).

3) Un principe pédagogique :



L'alternance espace vécu/espace représenté et espace représenté/espace vécu

Espace vécu	Passage de l'espace représenté à l'espace vécu	Passage de l'espace vécu à l'espace représenté
Course au trésor Parcours mémorisés L'aveugle	Parcours photos Les erreurs Les aventuriers Les puzzles	Parcours mémorisés
	Cachés trouvés Le labyrinthe Je pose Tu cherches	

4) Des évaluations :

En effet, il est souhaitable de mettre en place une première situation de jeux qui permettra d'observer les réponses motrices des élèves en situation et leurs comportements. Cette évaluation diagnostique, complétée ou non par un questionnaire oral ou écrit peu permettre de déterminer un premier axe de travail et donc des objectifs d'enseignement adaptés. Cette première activité peut alors servir de "situation repère" pour permettre d'évaluer les évolutions au cours de l'unité d'apprentissage, il s'agit alors plus d'une évaluation de type formatif. Cette dernière permettant alors d'orienter, d'affiner la démarche choisie pour atteindre les objectifs fixés. Au final, il est nécessaire de mettre en place une évaluation de type sommatif en utilisant une variante de la "situation repère" ou une nouvelle situation qui permettra, elle, de percevoir un éventuel transfert de compétences.

	Distance : mètres
--	--

5) Le matériel :

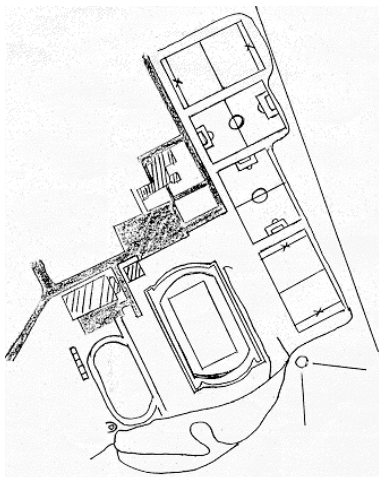
Il varie suivant les activités proposées. De manière générale, il s'agit de petit matériel soit de récupération soit du matériel réalisable par des élèves même s'il ne s'agit pas du cours concerné. Il est possible en effet d'élaborer un projet dans lequel des élèves plus âgés réalisent les balises sous la commande des plus jeunes et participent par exemple à leur mise en place sur le terrain et pourquoi pas à leur éventuel ramassage en fin de partie.

L'utilisation de la boussole peut -être abordée à la fin du cycle 3, comme un outil supplémentaire et non comme une fin en soi.

a) *Le dessin : souvent réalisé ou complété par les enfants.*

Dans les petites classes, il est un essai de représentation. La hauteur est présente (maison, arbre) mais quelques symboles apparaissent. La notion d'échelle peut être absente. Il peut servir de support pour des parcours dans et en dehors de l'école.

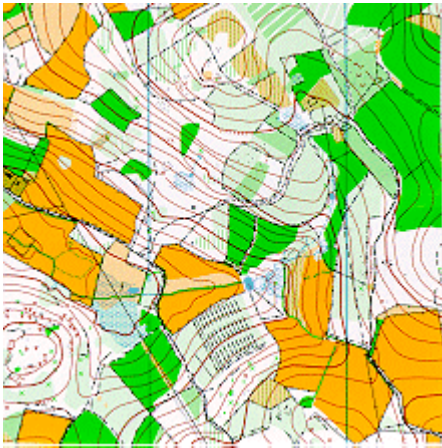
b) *Le plan.*



PLAN : généralement en noir et blanc, il identifie les différents éléments du milieu en respectant une échelle.

L'utilisation de plan est capitale. Il est une vraie représentation comportant des symboles où l'échelle est respectée. On peut s'appuyer sur un plan de construction de l'école, un plan cadastral, des services techniques. On pourra alors le compléter.

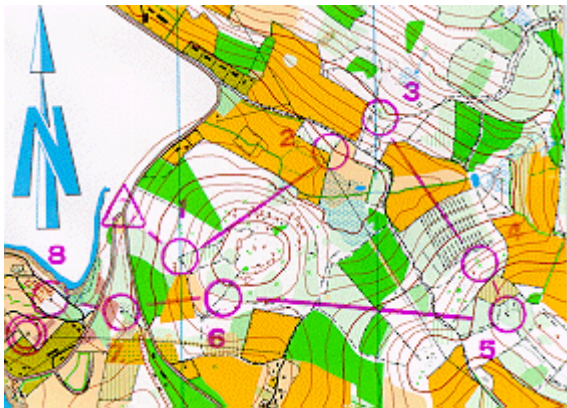
c) *La carte de CO.*



CARTE DE COURSE d'ORIENTATION : la codification est précise (détails, couleurs,...) et identique pour toutes les cartes.

Elles sont complètes, exactes, simples, utiles à la protection de la nature.

d) *Parcours - Postes – Balises*



PARCOURS

Il est matérialisé sur la carte par un triangle qui indique le départ, puis par des cercles numérotés à parcourir dans l'ordre. L'arrivée est représentée par deux cercles concentriques".

POSTES

"Le poste correspond au cercle numéroté. La balise se trouve au centre du cercle".

BALISES



"La balise est placée sur l'élément caractéristique situé au centre du cercle tracé sur la carte" (balise n° 5)



Ici c'est une borne. C'est la définition du poste



La balise doit être visible. Elle se place à 1m, 1m50 du sol, le plus près possible de l'élément choisi.

" La balise a un code et une pince de contrôle"

e) Boussole

L'instrument appelé boussole en course d'orientation comporte en fait plusieurs outils :

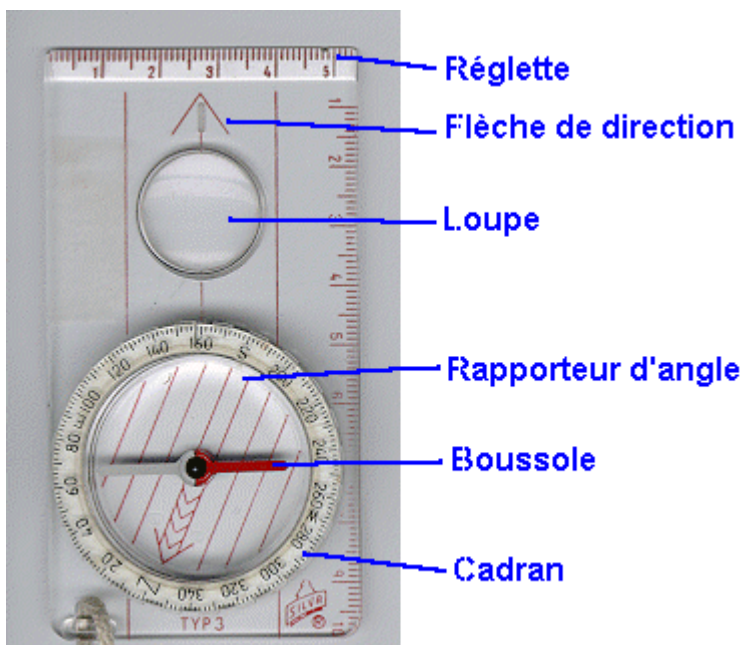
- une règle permettant de mesurer les distances sur la carte.

- une loupe (parfois).

- une boussole proprement dite : c'est l'aiguille aimantée dont l'extrémité rouge indique le Nord magnétique (Attention : les objets métalliques dévient cette aiguille).

- un rapporteur d'angle qui permet de prendre un azimuth.

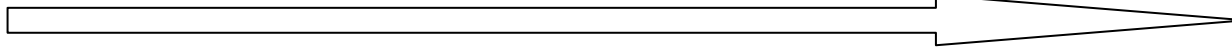
En faisant pivoter le cadran, on prend un azimuth (ou visée précise) en mettant en parallèle la flèche hachurée et les lignes du Nord de la carte.



Exemple d'utilisation : orienter sa carte à l'aide d'une boussole, c'est mettre en parallèle, et dans le sens du Nord, les lignes bleues de la carte, représentant le Nord, et l'aiguille rouge aimantée de la boussole.

V . LES CONTENUS D'APPRENTISSAGES (SITUATIONS PEDAGOGIQUES)

Du débutant



à l'expert

Pour entrer dans l'activité	Situation de référence	Des situations pour apprendre et progresser	Situation de référence
<p>EA1 : Construire le plan de l'école</p> <p>EA2 : Dessine ton chemin</p> <p>EA3 : Le photographe</p> <p>EA 4 : Mon parcours</p> <p>EA 5 : Où est-ce ?</p> <p>EA 6 : Suivez la ligne</p>	<p>R1 : fiche de situation de référence unique (Cycles 1, 2, 3)</p>	<p>AP1 : J'ai vu, je situe</p> <p>AP2 : Lecture de cartes</p> <p>AP3 : Parcours imposé</p> <p>AP4 : Parcours jalons</p> <p>AP5 : Rallye photos</p> <p>AP6 : Multi postes</p> <p>AP7 : Parcours mémoire</p> <p>AP8 : Pose – Dépose</p> <p>AP9 : Labyrinthe</p> <p>AP10 : Boussole 1</p> <p>AP11 : Boussole 2</p> <p>AP12 : Fiche quartier</p>	<p>R1 : fiche de situation de référence unique (Cycles 1, 2, 3)</p>

Des situations pour entrer dans l'activité

Titre : Construire la carte de l'école

Compétences : Elaborer des représentations simples de l'espace familier.

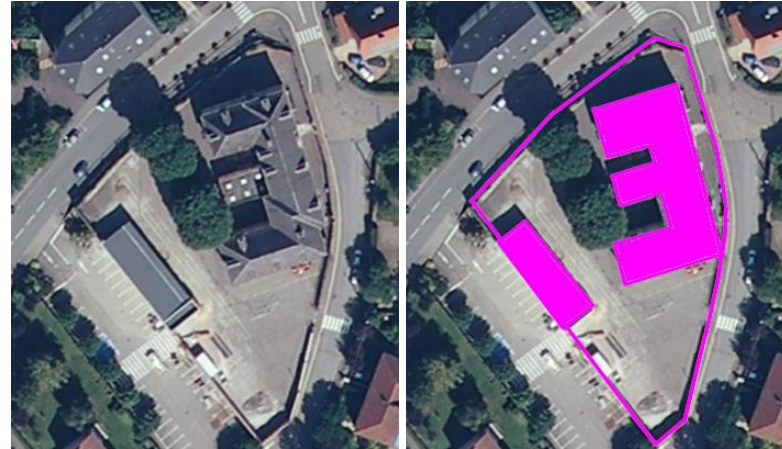
Objectif : Repérer, localiser, représenter le terrain, faire le lien carte/terrain.

But : Réaliser le plan de l'école à partir d'une photo aérienne.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : l'école
- *Matériel* :
 - **version traditionnelle** : la vue aérienne (internet), papier calque.
 - **version TICE** : ordinateurs connectés à GÉOPORTAIL, Photo Filtre. (*se référer au pas à pas sur **géoportail** en annexe*)
- Déroulement :
 - Superposer la vue aérienne et le calque.
 - Orienter la photo.
 - Repérer les points caractéristiques de la vue aérienne afin de construire sa propre carte sur le calque.

Donner successivement des consignes aux élèves pour « repasser » avec son crayon sur les éléments que l'on souhaite voir apparaître sur le calque.



Relances :

- A partir de première ébauche (contour), enrichir la carte en prenant des informations sur le terrain.
- **Légènder**

Pour aller plus loin :

- Utiliser la même démarche en se servant des TICE : Géoportail, Photo Filtre... (cf. Annexe)
- Représenter certains éléments caractéristiques par une symbolique (cycle 3).

Titre : Dessine ton chemin

Compétences : Construire son itinéraire et sa trajectoire dans un espace connu.

Objectifs : Prendre contact avec le terrain, reconnaître un espace familier, représenter un itinéraire.

But : Représenter le chemin parcouru sur un plan.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

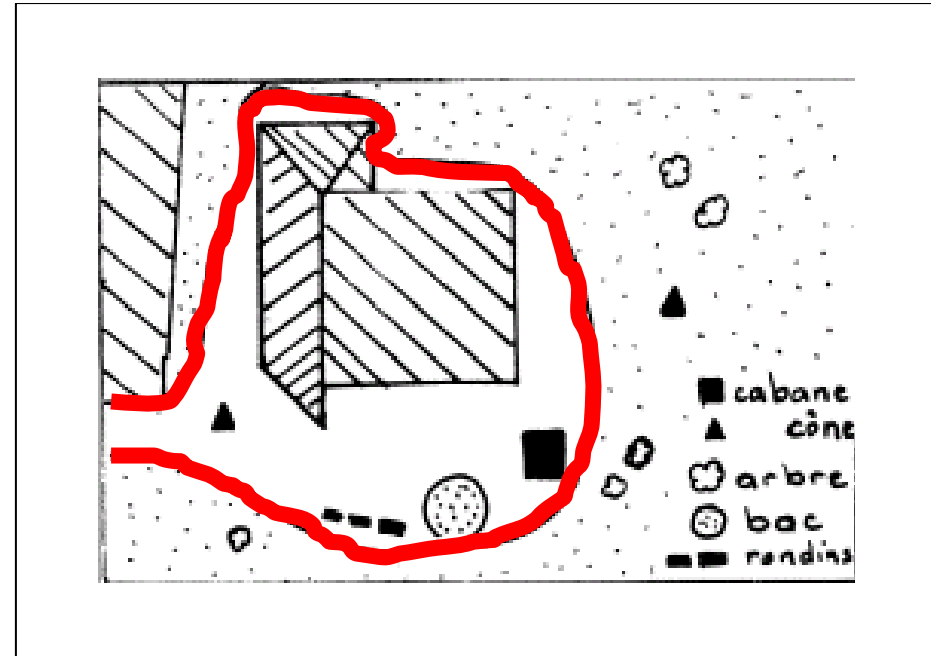
- *Milieu :* l'école

- *Matériel :*

Plan construit par les élèves, crayons, tablettes.

- **Déroulement :**

- Orienter son plan
- Repérer quelques éléments caractéristiques.
- Le maître se déplace avec le groupe classe dans l'espace, les élèves tracent sur le plan le chemin parcouru.

**Relances :**

- Enrichir l'espace avec des objets.
- Tracer le cheminement en classe (en différé).
- Décrire le chemin, le tracer puis le réaliser.

Pour aller plus loin :

- **Suivre un parcours à partir de consignes écrites (aller de la poubelle au banc, puis ...)**
- **Construire des consignes pour réaliser un parcours.**

EA3

Des situations pour entrer dans l'activité

Titre : Le photographe.

Compétences : Elargir son champ de représentations.

Objectif : Retrouver le lieu où s'est placé le photographe.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : l'école, la cour de l'école, un milieu fermé connu.
- *Matériel* : photos des lieux, petits cadres en carton ou bois, et des plots de couleurs.

Déroulement/ Consignes :

- Donner une photo par binôme d'enfants.
- Chaque binôme se rend à l'endroit où a été prise la photo.
- Utiliser le cadre comme un appareil photo pour rechercher et valider la position du photographe en y déposant un plot de couleur.
- Validation de l'enseignant ou d'enfants.



Lieu à identifier



Exemple
du travail
attendu

Photo
donnée
au
binôme

Relances :

- Utiliser des photos de détails plutôt que de vues d'ensemble.

Pour aller plus loin :

- Faire prendre les photos de départ par les enfants.

Des situations pour entrer dans l'activité

Titre : Mon parcours

Compétences : Construire son itinéraire et sa trajectoire, se repérer, s'organiser.

Objectif : Repérer, localiser, construire son itinéraire.
Faire le lien **carte (photo)/terrain**.

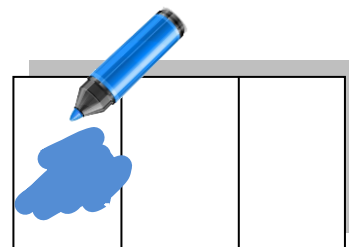
But : Réaliser un parcours dans un ordre donné.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- **Milieu :** la classe, l'école, la cour de l'école, un milieu fermé connu.
- **Matériel :** Photos des éléments caractéristiques (banc, arbre, poubelle...), feutres, feuille de route. (cf modèle)
- **Sécurité : milieu fermé, par équipe de 2**
 - Déroulement :
Placer les feutres sur les lieux correspondant aux photos.
Les enfants disposent d'une série de photos (3 pour commencer), ils doivent se rendre aux différents lieux indiqués par les photos dans l'ordre qu'ils souhaitent.
Valider son passage avec les feutres posés sur les lieux recherchés.

Consignes :

- Se rendre successivement aux endroits indiqués sur les photos et faire un point avec le feutre trouvé sur place, et revenir à la base.
- Ne pas prendre les feutres.



Exemple de
feuille de route

Ce système permet de valider le passage aux différents lieux indiqués par les 3 photos, mais aussi de comparer les différents itinéraires des groupes.

Relances :

→ **Imposer l'ordre du parcours**



→ **Augmenter le nombre de photos dans le parcours.**

→ **Faire construire le parcours par un membre du binôme.**

Pour aller plus loin :

- **Elargir le milieu**
- **Placer des feutres leurres (créer de l'incertitude)**
- **Remplacer les photos par une carte indiquant le lieu. (une carte par feutre)**

Titre : Où est-ce ?

Compétences : Construire son itinéraire et sa trajectoire

Objectif : Prendre des informations sur un document, faire la relation carte (photo)/terrain.

But :

→ chercher des objets ou bien aller se placer sur le terrain

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : la classe, l'école, la cour de l'école, un milieu fermé connu.
- *Type de parcours* : en étoile
- *Matériel* : Photos ou carte, plots de couleurs
- **Sécurité : milieu fermé, par équipe de 2**
 - *Déroulement* : Les enfants disposent d'une photo représentant un lieu de la cour. Ils se rendent sur le lieu avec la photo, repèrent la couleur du plot et reviennent à la base pour indiquer la couleur.

Consignes :

- Se rendre à l'endroit indiqué sur la photo pour trouver le plot de couleur.
- Ne pas toucher les plots
- Revenir à la base pour indiquer la couleur du plot

???

Relances :

- Laisser la photo à la base travail de mémoire)
- Un des élèves place l'objet en fonction de la photo, l'autre ira le chercher.
- Faire deviner le lieu au « chercheur » par description de la photo.

Pour aller plus loin :

- Elargir le milieu
- Placer des plots leurres (créer de l'incertitude)
- Remplacer les plots par des objets plus petits. (augmenter la précision)
- Remplacer les photos par une carte indiquant l'objet. (une carte par objet)

Titre : Suivez la ligne.

Compétences : Suivre un itinéraire, repérer, organiser.

Objectif : Repérer, localiser, suivre un fléchage, construire son itinéraire. Faire le lien **terrain/carte (photo)**.

But : Suivre un itinéraire balisé par une corde, des flèches ou des jalons.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : la classe, l'école, la cour de l'école, un milieu fermé connu.
- *Matériel* : de petites feuilles vierges (taille post-it), différents objets simples (facilement représentable par les enfants, cônes, caissettes, cerceaux...), laine de couleur.
- *Les objets sont disposés dans l'espace, relié par de la laine, (prévoir plusieurs parcours en variant la couleur de la laine)*
- *Sécurité : milieu fermé, par équipe de 2*

Déroulement/ Consignes :

- Les enfants exécutent le parcours en suivant la laine correspondant à leur couleur et dessinent sur une feuille les objets (ou la couleur des objets) rencontrés sur l'itinéraire.
- Faire démarrer 2 équipes sur chaque parcours (une au début, l'autre à la fin)

**Relances :**

- Varier l'espace
- Changer le sens du parcours
- Parcours sans la ficelle.
 - Suivre une couleur
 - Suivre une forme
 - Suivre un objet

Pour aller plus loin :

- Elargir le milieu en faisant le même exercice avec des jalons.
- Sans les objets, suivre le parcours tracé (flèches, jalons) et retracer le parcours sur la carte du lieu.

But : en binôme, retrouver dans un temps donné, plusieurs balises

Dispositif / Aménagement / Organisation :

• Milieu :

- Cycle 1 : dans un milieu familier (ex : cour)
- Cycle 2 : dans des milieux familiers élargis (ex : école, parc public proche)
- Cycle 3 : dans des milieux plus ou moins familiers (ex : école, stade, parc public proche, forêt domaniale)

• **Type de parcours :** cycle 1 et 2 en étoile ; cycle 3 en étoile ou en pétale

• Matériel :

• **Cycle 1 et 2 :**

- 15 balises
- Petits objets (ex : lego) en nombre plus important que de binômes pour chaque balise

• **Cycle 3 :** 20 balises

- 1 plan (plus ou moins complexe suivant le cycle concerné) par binôme
- **OUTILS POUR L'ÉLÈVE :** la fiche résultats du binôme et/ou la fiche séries (voir exemple en annexe)
- **OUTILS POUR L'ENSEIGNANT :** 1 fiche synthèse, 1 grille de correction, 1 carte mère

• **Sécurité :** protéger le milieu

• Déroulement :

- Les élèves travaillent en binôme.
- La course dure un temps donné.

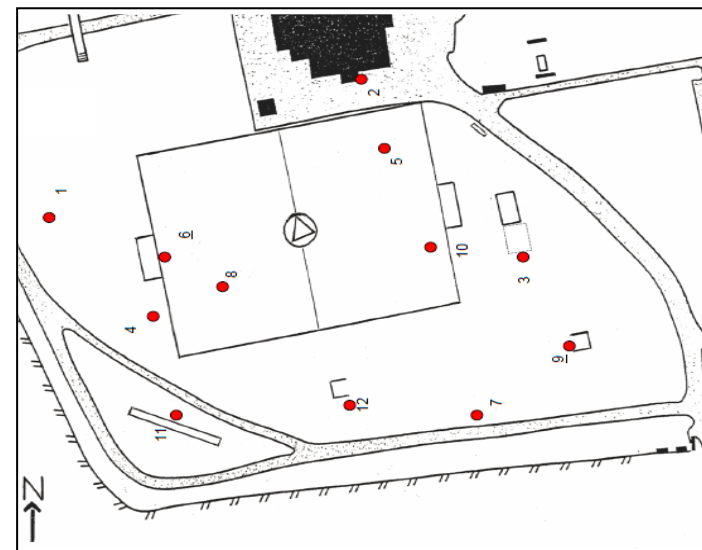
Consignes :

Cycle 1 et 2 :

- A deux, retrouvez, la balise que j'entoure sur le plan.
- Quand vous l'avez trouvée :
 - Cycle 1 : prenez un objet (et un seul) posé près de la balise.
 - Cycle 2 : notez le symbole de la balise sur votre fiche.
- Revenez à « la base » (avec l'objet pour le cycle 1).

Cycle 3

- A deux, retrouvez, la (en étoile) ou les (en pétale) balise(s) de la fiche série.
- Quand vous avez trouvé, notez le symbole de la balise sur votre fiche.
- Revenez à la base.



CRITÈRES DE RÉUSSITE

Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible et dans un temps limité

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Courir et moduler sa course
- **Orienter le plan**
 - Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours
 - Se donner des étapes dans son cheminement.

Des situations pour progresser

Titre : J'ai vu, je situe : prise de contact avec le terrain

But : repérer des éléments caractéristiques sur le terrain (arbre, banc, lampadaire, poubelle...) et les reporter sur la carte.

J'ai vu sur le terrain une balise, je la reporte sur la carte.

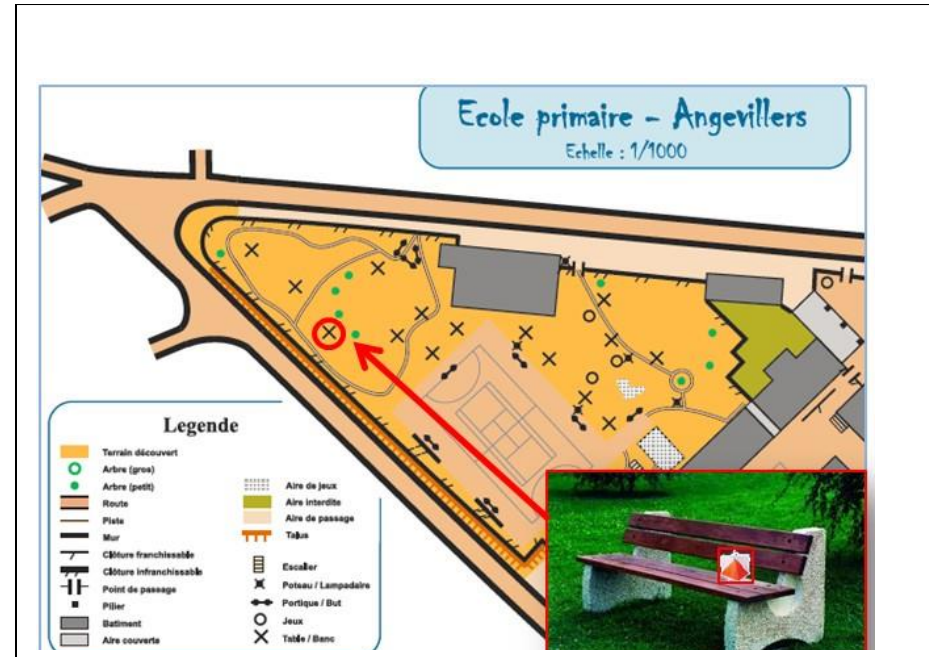
S'imprégner de la légende.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : connu type parc
- *Type de parcours* : déplacement libre
- *Matériel* : en milieu connu des balises ou objets divers placés sur des éléments caractéristiques du terrain. Un plan ou une carte.
- *Sécurité* : milieu protégé
- *Déroulement* : **des balises sont placées sur des éléments caractéristiques du terrain. Marquer l'emplacement de la balise sur la carte en reportant son code.**

Consignes :

- Retrouver les balises sur le terrain. reporter l'emplacement des balises sur la carte.



Comportements observés :

- **Confusions entre des éléments de même type et proches.**

Relances :

- Variation nombre de balises
- Complexifier les éléments remarquables

AP2 Des situations pour apprendre et progresser

Titre : lecture de cartes

But : reporter des postes sur une carte

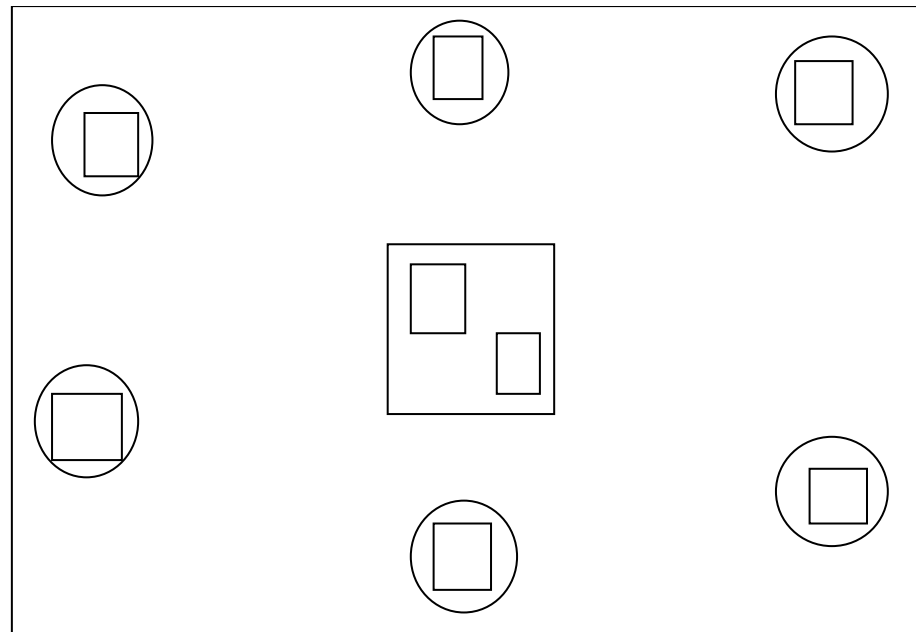
- **Mémoriser des postes sur la carte mère**
- **Reporter ces postes sur une carte « vierge »**

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- **Milieu : cour d'école/terrain de sport/ gymnase**
- **Type de parcours : allers- retours entre les cartes mères et les cartes vierges**
- **Matériel : cartes mères, cartes vierges, cerceaux, crayons**
- **Sécurité : en milieu protégé**
- **Déroulement : des cartes mères sont disposées au centre de l'aire de jeux ; des cartes vierges sont réparties autour (autant que d'équipes). L'équipe mémorise un poste ou plusieurs en regardant les cartes mères et les reportent sur les cartes vierges.**

Consignes :

- En équipe je mémorise un ou plusieurs postes en observant la carte mère
- En équipe je me rends rapidement vers ma carte
- Je dessine les postes sur ma carte
- Je continue jusqu'à ce que j'aie reporté l'ensemble des postes sur ma carte



Comportements observés :

- **Précipitation au détriment de la précision**
- **Prise d'informations insuffisante sur la carte mère**
- **Nécessité de retours à la carte mère**

Relances :

leu des erreurs entre la carte mère et la seconde carte. Il ne s'agit plus de reporter les postes mais de dire sur un carton de contrôle s'ils sont identiques ou non à ceux de la carte mère.

Faire rédiger les définitions de postes en fonction des éléments remarquables repérés sur la carte et identifiés à l'aide de la légende (exemple : balise 12 à un croisement de chemins entre la borne et la butte)

Titre : Parcours imposé

But : Suivre un itinéraire représenté sur la carte et y retrouver des postes répartis le long du chemin. Le passage à chaque poste validera la réussite du suivi de l'itinéraire.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : du parc public au milieu forestier
- *Type de parcours* : itinéraire d'un point A à un point B, ou en boucle
- *Matériel* : Une carte par élève ou par groupe. L'itinéraire et les balises sont représentés sur le document. Balises avec pinces ou cartons de contrôle disposés sur le parcours.
- *Sécurité* : **Adultes placés stratégiquement en fonction des spécificités du terrain. Ils peuvent également valider le passage des élèves aux points de contrôle.**
- *Déroulement* : **les élèves, par groupes, démarrent leur progression en suivant l'itinéraire tracé sur la carte. Leur cheminement est validé en fin de parcours en fonction du nombre de balises retrouvées. On pourra proposer plusieurs parcours de difficultés différentes, qui pourront être utilisés dans les deux sens pour gérer à la fois l'hétérogénéité et le nombre de groupes en activité simultanément**



Illustration

Comportements observés :

- Oublis de balises
- Echanges et confrontation entre les élèves

Relances :

- La carte distribuée aux élèves est vierge. Ils doivent y reporter l'itinéraire en se référant à une carte modèle. (carte mère)
- Les points de contrôles peuvent ne pas apparaître sur le document pour obliger les élèves à être au plus prêt de l'itinéraire.
- Utilisation de balises leurres.

Titre : Le parcours aux jalons

But : Suivre un itinéraire matérialisé par des jalons disposés régulièrement le long des chemins, tout en le traçant sur la carte.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : du parc public au milieu forestier
- *Type de parcours* : itinéraire d'un point A à un point B, ou en boucle.
- *Matériel* : des jalons (exemple : foulards, morceaux de rubalise avec pinces à linge...) carte, planchette, feutre.
- *Sécurité* : **Adultes placés stratégiquement en fonction des spécificités du terrain.**
- *Déroulement* : **les élèves, par groupes, démarrent leur progression en suivant les jalons de proche en proche, en reportant l'itinéraire au fur et à mesure. Leur tracé est validé en fin de parcours. On pourra proposer plusieurs parcours de difficultés différentes, qui pourront être utilisés dans les deux sens pour gérer à la fois l'hétérogénéité et le nombre de groupes en activité simultanément.**

Consignes : Vous allez suivre les jalons sans sortir des chemins. A chacun de ces jalons, vous tracerez le chemin parcouru sur la carte.



Illustration

Comportements observés :

- Echanges entre élèves
- Confusion entre chemins et courbes de niveau

Relances :

→ Effectuer le tracé à la fin du parcours, ce dernier aura été mémorisé.

Titre : Rallye photo**But :**

→ Retrouver à l'aide d'un plan le long d'un itinéraire donné, les endroits où ont été prises les photos et les resituer sur le document.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : urbain
- *Type de parcours* :
- *Matériel* : une planche avec des photos d'éléments remarquables du quartier ou de la ville. Un plan avec un itinéraire et des postes balisés .
- *Sécurité* : **un adulte par groupe**
- *Déroulement* : **les élèves munis des deux documents s'engagent sur le parcours et s'arrêtent aux différents postes. Il s'agit alors de repérer l'élément remarquable (parmi les différentes photos proposées) et de reporter son code sur le plan.**

Consignes :

Suivre l'itinéraire. S'arrêter à chaque poste. Repérer quelle photo y a été prise. Reporter son code sur le plan.

**Comportements observés :**

- Recherche du nom des rues pour se repérer sur le plan et l'orienter
- Recherche de carrefours

Relances :

- Les photos peuvent être choisies en fonction de leur intérêt culturel ou historique.
- Les compétences liées au volet piéton de l'APER peuvent être validées.

Titre : multipostes

But : utiliser la « définition de poste » pour identifier précisément une balise parmi un ensemble de balises proches (2 ou 3 balises).

Dispositif / Aménagement / Organisation :

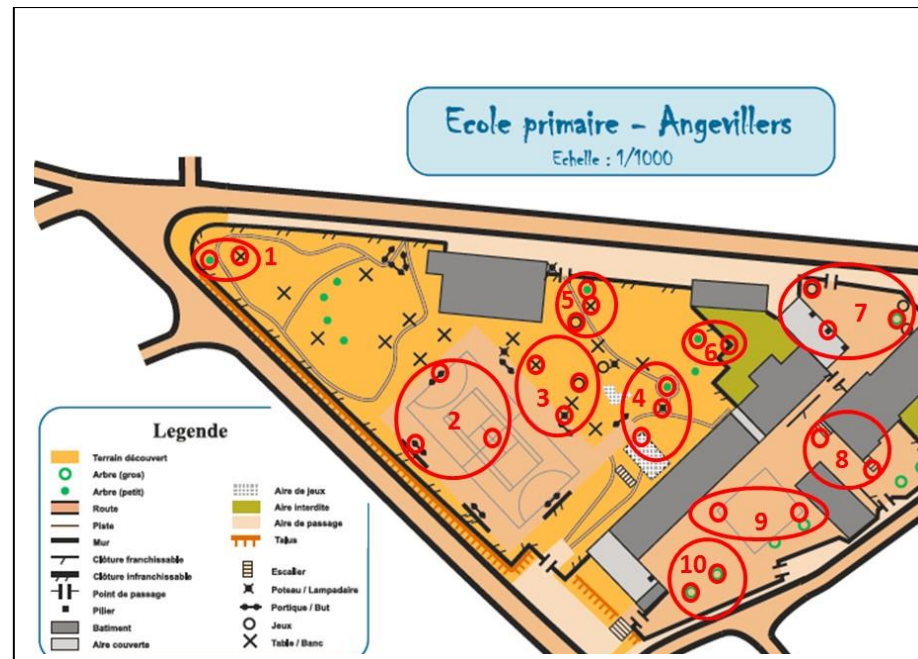
- *Milieu* : connu (Ecole, parc ou petite forêt)
- *Type de parcours* : en étoile
- *Matériel* : des fiches de définition de poste, une carte avec un ensemble de postes.

Exemple de définition de poste : 10 « arbre à proximité de l'angle du bâtiment »

- *Sécurité* : en milieu protégé
- *Déroulement* : les élèves sont répartis en groupes. Chaque groupe dispose d'une carte sur laquelle figure des zones numérotées contenant plusieurs balises et d'une fiche « définition de poste ». Ils partent sur une zone désignée par l'enseignant afin d'y retrouver **la balise** caractérisée par le fiche « définition de poste ». Ils reviennent à la base et repartent pour une nouvelle zone.

Consignes :

- Retrouve la bonne balise parmi les différentes balises. Trouve d'abord la bonne zone, puis lis bien la fiche « définition de poste » pour retrouver la balise qui convient.

**Comportements observés :**

- Se situer sur la bonne zone
- Confusions entre les balises proches

Relances :

- Affiner les définitions
- A l'intérieur d'une zone donnée, proposer autant de définitions que de postes et associer les définitions avec les bons postes

Titre : le parcours mémoire

But : Retrouver des balises en prenant appui uniquement sur la carte mère.

Effectuer un parcours en étoile ou en pétale de mémoire

Enregistrer dans sa mémoire des emplacements, visualiser mentalement cet emplacement, organiser son déplacement

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : protégé ou proche
- *Type de parcours* : étoile ou pétale
- *Matériel* : une carte mère, des balises, des fiches de contrôle
- *Déroulement* : **Il s'agit de retrouver sur le site un maximum de balises. Après avoir mémorisé les emplacements des postes les équipes partent sans carte pour retrouver les balises.**

Consignes :

- A la base je lis le plan
- Je choisis une ou plusieurs balises
- Je mémorise l'endroit où elle se trouve
- Sans carte je pars à la recherche de la balise, je valide
- Je reviens à la base pour choisir une nouvelle balise

!!!

Comportements observés :

- **Départ trop rapide sans mémorisation**
- **Prise d'informations insuffisante**
- **Confusion de balises**

Relances :

Faire varier le nombre de balises à chercher

- **Faire varier le nombre d'informations sur la carte mère (d'une carte par balise jusqu'à une carte pour toutes les balises)**
- **Je schématise mon parcours de déplacement (je sélectionne les éléments importants qui vont me mener de la base au poste**
- **Parcours mémoire de proche en proche**

Titre : Pose dépose**But :**

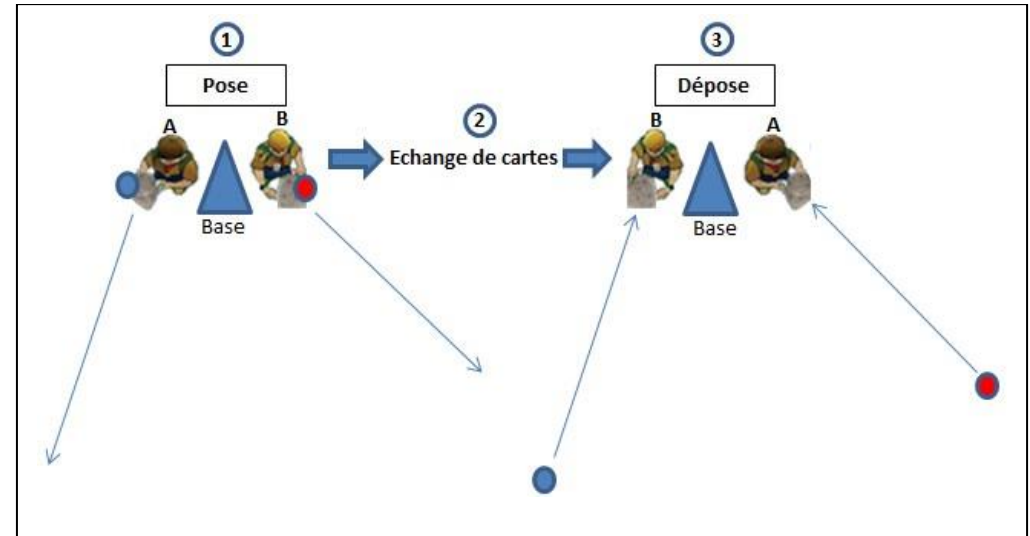
→ Aller poser une balise et retrouver celle de son camarade

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : protégé
- *Type de parcours* : Etoile
- *Matériel* : Autant de cartes avec un poste différent que d'élèves, crayons, planchettes, cônes plats de couleur (balise).
- *Déroulement* : Les élèves sont par deux (A et B). Ils disposent chacun d'une carte sur laquelle figure un poste et chacun d'une balise.
L'élève A part pour poser sa balise.
L'élève B part pour poser sa balise.
Au retour ils échangent leur carte et repartent chercher la balise posée par le camarade. (L'élève A part à la recherche de la balise posée par B et inversement)

Consignes :

- Vous êtes par deux, vous disposez chacun d'une carte sur laquelle figure un poste. Vous allez placer la balise sur le poste et vous revenez.
- Au retour sans vous parler, vous échangez vos cartes et vous partez chercher la balise placée par votre camarade.

**Comportements observés :**

- Un élève n'a pas retrouvé la balise en prétextant que celle-ci a été mal posée. Un échange s'installe et on retourne ensemble vérifier pose et itinéraire

Relances :

- Les postes ne sont pas repérés sur la carte. Les élèves posent la balise et reportent le poste sur la carte.
- Introduire la notion de vitesse : celui qui gagne c'est le premier qui ramène la balise.
- Introduire la dimension mémoire.

Titre : LE LABYRINTHE

Objectif d'apprentissage : SE SITUER DANS L'ESPACE ET ORIENTER UN PLAN

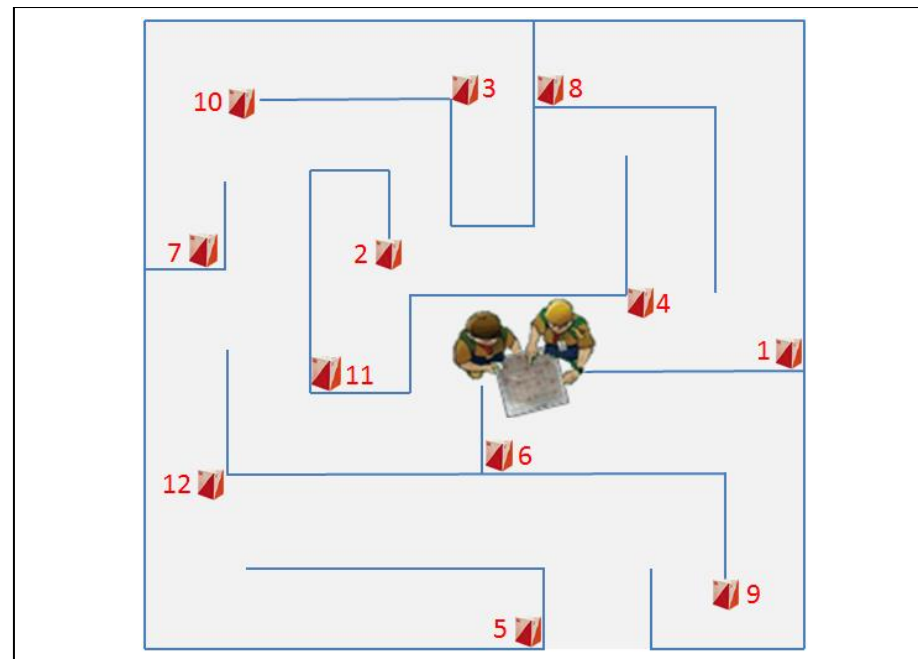
But : Trouver 6 postes parmi un ensemble de 12 balises disséminées dans un labyrinthe en utilisant un plan.

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : la cour de l'école, un préau, un parc...
- *Type de parcours* : parcours formant un labyrinthe d'environ 10 m de côté.

Matériel : de la rubalise, des piquets, des balises, des pinces, un plan et des feuilles de pointage. (ou de la craie et des plots si on trace le labyrinthe au sol)

- **Organisation** : élèves seuls ou par deux avec un plan du labyrinthe et une feuille de pointage. Les balises sur le terrain ne sont pas numérotées pour créer de l'incertitude et permettre à l'enseignant d'exploiter les erreurs des élèves. Quatre équipes de deux élèves peuvent évoluer simultanément.
- **Consignes** :
Tu dois valider les postes dont les numéros figurent sur ta feuille de pointage. Les traits bleus sont des murs infranchissables, la rubalise ne doit pas être traversée, même avec un bras.

**Relances**

- Les élèves orientent mal le plan : les aider à prendre des repères (l'entrée du labyrinthe...) et à tourner leur plan à chaque changement de direction. Si nécessaire, placer des plots repères de couleurs différentes sur chaque coin du labyrinthe.
- Les élèves valident une balise x en pensant valider une balise y. Analyser l'erreur avec les élèves, repérer les deux balises et essayer de comprendre pourquoi ils se sont trompés.

Pour aller plus loin

- il est également possible de leur proposer des parcours imposés à l'intérieur du labyrinthe.
- les balises peuvent être placées par un groupe d'élèves et situées sur le plan.

Des situations pour aller plus loin

Titre : Utilisation de la boussole

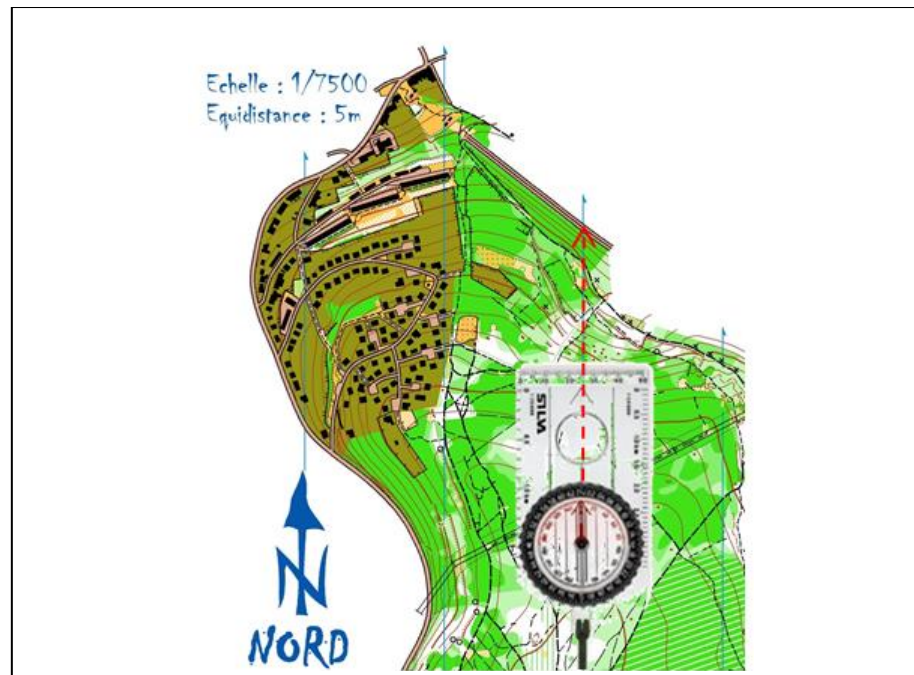
But : Utiliser la boussole pour orienter sa carte

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : milieu qui permet de créer de l'incertitude en termes de repères : forêt
- *Type de parcours* : randonnée pédestre
- *Matériel* : boussole, carte avec 5 postes identifiés
- *Déroulement* : en groupe classe les élèves cheminent accompagnés par l'enseignant sans la carte dans un premier temps. A des points proposés par l'enseignant celui-ci donne la carte aux élèves et leur demande de l'orienter. En l'absence de points remarquables les élèves font part de leurs propositions et de leurs difficultés à orienter cette carte. L'enseignant propose alors d'utiliser la boussole.

Consignes :

- Le haut de la carte correspond toujours au nord, ainsi que les traits bleus situés sur la carte. Sur la boussole c'est l'aiguille rouge qui indique le nord.
- Je pose ma carte au sol
- Je pose la boussole sur la carte
- Je fais pivoter la carte pour aligner l'aiguille rouge de la boussole avec les lignes bleues de la carte.



Comportements observés :

- Problème d'utilisation de la boussole

Relances :

- Fiches avec consignes écrites
- Variation des situations

Des situations pour aller plus loin

Titre : Utilisation de la boussole

But :

- Trouver l'azimut d'un point
- Trouver une direction à partir d'un azimut
- Etalonner les pas pour se représenter les distances

Dispositif / Aménagement / Organisation :

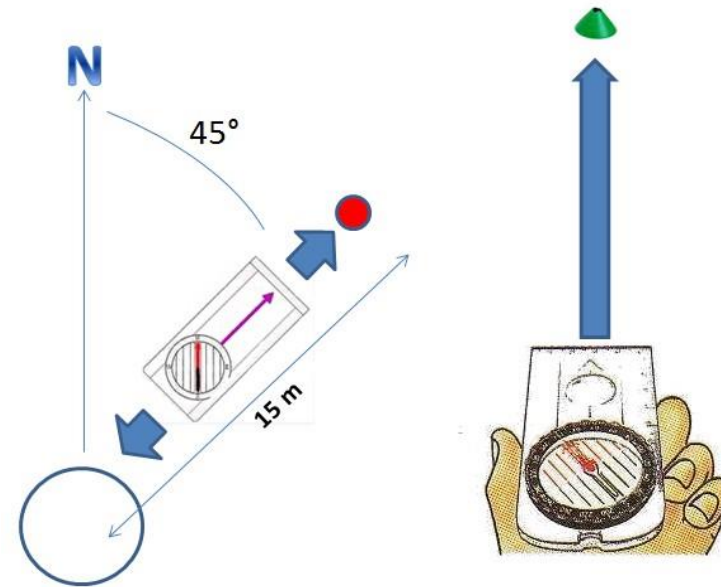
- *Milieu* : protégé
- *Matériel* : une boussole, des cerceaux, des plots.
- *Déroulement* : Travail en ateliers. Trois ateliers sont proposés. Les élèves sont en binômes

• *Consignes*

Atelier 1 : trouver un emplacement à partir d'un azimut. Les binômes sont placés dans un cerceau qui figure le point de départ. Les élèves doivent aller poser trois plots suivant des azimuts et des distances données en pieds.

Atelier 2 : trouver l'azimut d'un point. A partir d'un point de départ, donner l'azimut et l'estimation de la distance en pieds (pas de souris) des plots placés devant le cerceau de départ.

Ateliers 3 : étalonner le pas. Sur une distance de 20 mètres compter le nombre de pas. Deux essais et moyenne.



Pour aller plus loin :

[Voir annexes : atelier boussole](#)

Dessine ton quartier

Compétences : situer un objet par rapport à soi, ou à un autre objet, donner sa position et décrire son emplacement

Objectifs :

- Se repérer dans l'espace et dans le temps :
- Découvrir et élaborer des représentations simples de l'espace familier
- Découvrir des formes usuelles de représentations de l'espace

But : représenter le plan du quartier

Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu:* le quartier autour de l'école
- *Matériel :* autant de cercles sur une feuille que de carrefours passés lors de la sortie ; le quartier de l'école (à partir de google maps)
- *Sécurité :* **par équipe de deux ou quatre (présence d'un adulte par groupe)**

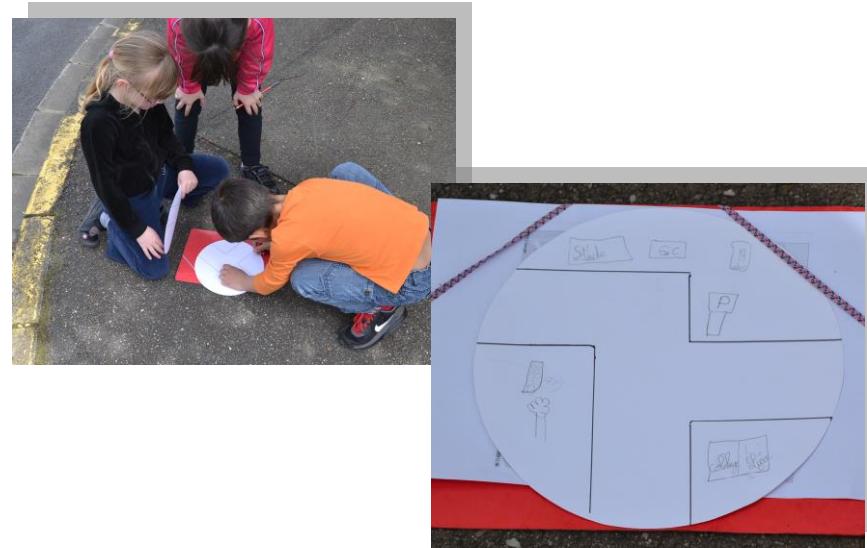
Déroulement :

A chaque carrefour :

- Oriente ton disque par rapport à ta position
- Indique à chaque fois, par une flèche d'où tu viens et où tu vas
- Représente sur le cercle les éléments que tu observes
- Rends-toi au carrefour suivant (sans jamais dépasser le groupe qui est devant toi) en comptant le nombre de pas ou de doubles pas

En classe:

- Sur une grande feuille, replace les cercles en t'aidant du parcours et attache-les à l'aide d'attaches parisiennes
- Prise en compte ou non des doubles pas (notion d'échelle).
- Représente ton école, ta classe

**Comportements observés :**

- Mauvaise orientation du cercle
- Endroits erronés

Relances :

Compare ton plan du quartier avec les plans des autres groupes.

Réalise avec tout le groupe classe, un plan du quartier le même pour tous.

Ressors dans le quartier et vérifie l'exactitude....

But : en binôme, retrouver dans un temps donné, plusieurs balises

Dispositif / Aménagement / Organisation :

• Milieu :

- Cycle 1 : dans un milieu familier (ex : cour)
- Cycle 2 : dans des milieux familiers élargis (ex : école, parc public proche)
- Cycle 3 : dans des milieux plus ou moins familiers (ex : école, stade, parc public proche, forêt domaniale)

• Type de parcours : cycle 1 et 2 en étoile ; cycle 3 en étoile ou en pétale

• Matériel :

• Cycle 1 et 2 :

- 15 balises
- Petits objets (ex : lego) en nombre plus important que de binômes pour chaque balise

• Cycle 3 : 20 balises

- 1 plan (plus ou moins complexe suivant le cycle concerné) par binôme
- **OUTILS POUR L'ÉLÈVE** : la fiche résultats du binôme et/ou la fiche séries (voir exemple en annexe)
- **OUTILS POUR L'ENSEIGNANT** : 1 fiche synthèse, 1 grille de correction, 1 carte mère

• Sécurité : protéger le milieu

• Déroulement :

- Les élèves travaillent en binôme.
- La course dure un temps donné.

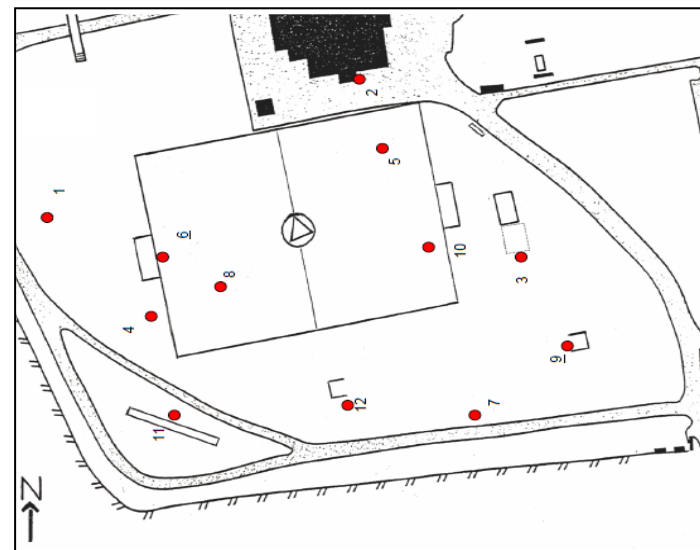
Consignes :

Cycle 1 et 2 :

- A deux, retrouvez, la balise que j'entoure sur le plan.
- Quand vous l'avez trouvée :
 - Cycle 1 : prenez un objet (et un seul) posé près de la balise.
 - Cycle 2 : notez le symbole de la balise sur votre fiche.
- Revenez à « la base » (avec l'objet pour le cycle 1).

Cycle 3

- A deux, retrouvez, la (en étoile) ou les (en pétale) balise(s) de la fiche série.
- Quand vous avez trouvé, notez le symbole de la balise sur votre fiche.
- Revenez à la base.



CRITÈRES DE RÉUSSITE

Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible et dans un temps limité

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Courir et moduler sa course
- **Orienter le plan**
 - Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours
 - Se donner des étapes dans son cheminement.

V. LES RENCONTRES

1) La rencontre, généralités

Généralités

Qu'elle soit programmée pendant ou en-dehors du temps scolaire, la rencontre est un moment essentiel qui finalise un projet mené au sein de la classe et replace les enfants dans la situation de référence.

Cette rencontre est construite autour d'un tournoi inter-classes et peut être organisée à plusieurs niveaux :

- Rencontre au sein d'une école
- Rencontre de secteur (entre 2 ou plusieurs écoles)
- Rencontre de circonscription
- Rencontre de bassin
- Rencontre départementale ou régionale

Elle peut également, en fonction des ressources locales, être abondée par des activités complémentaires :

- Ateliers techniques reprenant des situations « pour se perfectionner ».
- Conférence de presse avec des personnalités du monde sportif fédéral (coureur, entraîneur, dirigeant(e), ...) qui seront questionnées par les élèves.
- Compte rendu du projet élaboré en classe à la suite de la manifestation et qui reprendra l'intégralité du projet pour, par exemple, le présenter aux parents et partenaires de l'opération.

Dans tous les cas, un cahier des charges (envoyé aux classes participantes) sera élaboré et présentera le contenu détaillé de la manifestation. A ne pas oublier :

- Date, lieu(x) et planning détaillé de la manifestation (fiche de route)
- Règles essentielles (référence le jour J)
- Documents nécessaires (plans, cartes, fiches élèves...)
- Critères de réalisation des classements et d'attribution des récompenses

Et le cas échéant :

- Liste et rôles des différents partenaires
- Détail de tout projet particulier (en lien par exemple avec un évènement national ou international : coupe du monde, JO, ...)
- ...

AVANT - PENDANT - APRES

PLACE DES ENFANTS

- Avant la rencontre :
 - Réserver les installations, prévoir le matériel, organiser l'espace (établir un plan de gymnase, organiser la position des ateliers).
 - Inviter et informer les participants, la presse (rédiger un carton d'invitation).
 - Organiser le déroulement (préparer une feuille de score, préparer la rotation des matches,

utiliser l'outil informatique).

- Prévoir les récompenses, organiser un goûter.

➤ **Pendant la rencontre :**

- Respecter les consignes d'organisation.
- Tenir des rôles différents (aide, arbitre, lanceur de volants, joueur, spectateur).
- Regarder, encourager, respecter les joueurs et les arbitres.
- Collecter les résultats, remettre les récompenses.
- Ranger le matériel, vérifier la propreté des lieux.
- Faire un reportage numérique, vidéo...

➤ **Après la rencontre :**

- Etablir un compte-rendu de la rencontre, diffuser l'information.
- Animer un blog.

2) La rencontre maternelle

E.P.S / U.S.E.P

CIRCONSCRIPTION DE

ORIENTATION NIVEAU MATERNELLE – ECOLE DE Date Encadrement, Nb classes, nb élèves, nb équipes

Matin de 9H10 à 11H00

Sécurité assurée par les parents d'élèves ;

Tenue des balises et pinçage des fiches séries assurées par la classe de cycle 3

CLASSES	NOM Enseignant	Niveau Effectif	Nb équipes
---------	----------------	-----------------	------------

Après-Midi de 14h10 à 16H00

Sécurité assurée par les parents d'élèves ;

Tenue des balises et pinçage des fiches séries assurées par la classe de cycle 3

CLASSES	NOM Enseignant	Niveau Effectif	Nb équipes
---------	----------------	-----------------	------------

<i>Déroulement de la rencontre</i>

Sur un parcours en étoile retrouver 18 postes par séries (9 séries de 2).

Chaque poste est illustré par un personnage de B.D.

Déroulement de la rencontre.

Sur un parcours en étoile retrouver 20 postes par séries (10 séries de 2).

Chaque poste est illustré par un (des) personnage(s) de B.D.

A chaque poste, se trouve une pince « spéciale orientation » ;

il suffit de pincer à l'emplacement réservé sur la fiche série.

Chaque pince permet d'obtenir un dessin différent.

<i>Matériel utilisé</i>

Représentation A4 des personnages à placer à chaque poste. Fiches séries et représentation des personnages à trouver. Tableau récapitulatif. Un grand plan du site par classe. Envoi d'un plan à chaque école

<i>Planning des bus à joindre</i>

3) La rencontre cycle 2

RENCONTRE ORIENTATION CYCLE 2 MODALITES

- Faire des équipes de deux (trois si nombre d'élèves impair)
- L'enseignant ou le parent entourera 3 nombres au hasard sur la fiche d'un groupe
- Les enfants se rendent à l'aide d'un plan aux balises demandées et écrivent le nom du dessin qui correspond à la balise. Puis, ils vont voir un adulte qui validera en cochant la case. Si une balise n'est pas juste, expliquer aux enfants comment s'y rendre à l'aide du plan sans leur donner la solution
- Si les trois balises sont validées, entourer à nouveau trois balises.
- A la fin, on comptabilisera le nombre de balises exactes pour chaque équipe.

MERCI D'EXPLIQUER A VOS ENFANTS ET A VOS PARENTS

ACCOMPAGNATEURS LES CONSIGNES AVANT LA RENCONTRE

MERCI DE RENSEIGNER LES FICHES JOINTES EN CONSTITUANT VOS EQUIPES

4) La rencontre cycle 3 CE2

A.S.S USEP Circonscription de

ORIENTATION 2ème NIVEAU CE2

DATE

Effectif

Vous trouverez sur le site les documents nécessaires à la rencontre :

- les cartes (randonnée si nécessaire et course)
- les consignes pour les enfants, les parents, les maître(sse)s
- les fiches séries.

Les cartes sont à utiliser après préparation pour :

- la lecture des paysages
- les notions d'itinéraires, d'échelles, de pentes.

Pour la rencontre, tirer une carte par enfant et la première fiche série de chaque équipe qui aura ce matériel en main au moment du départ, depuis la base.

Reconnaissance du site de la rencontre d'orientation au préalable

Reconnaissance individuelle des randonnées souhaitable.

Deux types d'organisation pour cette journée :

- orientation puis randonnée
- randonnée puis orientation.

Exemple de fonctionnement

ORIENTATION puis RANDONNEE		Bus n°	Postes parents	Effectifs	Nombre d'équipes	RETOUR
Transport Aller	Voir plan de transport. A l'arrivée, RDV pour tout le monde à la base. 9h30: breafing avec les parents: conseils et consignes de sécurité; 9h45: breafing avec les enfants: distribution cartes + séries et rappel des consignes					
Course	De 9h45 à 11h15. Lâcher des équipes de la base, classe après classe. A 11h15 bloquez les équipes à vos postes et venez à la base.					
Pique-nique	Vers 12h00 hors périmètre de la course. Fixez le lieu et les horaires en fonction de l'heure de retour.					
ECOLES et CLASSES		Bus n°	Postes parents	Effectifs	Nombre d'équipes	RETOUR
Ecole 1	Nom enseignant	1	1, 2, 3			
	Nom enseignant		4, 5, 6			
Ecole 2	Nom enseignant	2	7, 8, 9			
	Nom enseignant		10, 11, 12			
Ecole 3	Nom enseignant	3	13, 14, 15			
	Nom enseignant		16, 17, 18			
Ecole 4	Nom enseignant	4	19, 20, 21			
	Nom enseignant		22,,23, 24, 25			
				0	0	

Ce sont les parents qui assurent la sécurité aux postes "balises";

Breafing à la base pour les parents à 9h30.

Ce sont les enseignants qui assurent la sécurité sur les chemins.

Respecter le nombre prévisionnel de parents.

5) La rencontre cycle 3 CM2

E.P.S / A.S.S USEP Circonscription de	ORIENTATION Cycle 3 NIVEAU 2
	LIEU
	DATE

Participants : nombre classes - nombre enfants - nombre équipes

GROUPE 1

GROUPE 2

Course d'orientation d'une durée de 2 heures	9h30 / 11h45	Randonnée du collège d'Ars/Moselle à la base de départ de course	10h30 / 12h15
Pique Nique dans les alentours du site de la course	11h45 / 12h45	Pique Nique dans les alentours du site de la course	12h15 / 13h15
Randonnée jusqu'au collège d'Ars/Moselle	13h00 / 14h45	Course d'orientation d'une durée de 2 heures	13h30 / 15h30

Vous trouverez sur le site les documents nécessaires à la rencontre :

- les cartes (randonnée et course)
- les consignes pour les enfants, les parents, les maître(sse)
- les fiches séries.

Les cartes sont à utiliser après préparation pour :

- la lecture des paysages
- les notions d'itinéraires, d'échelles, de pentes.

Pour la rencontre, donner la première fiche série à chaque équipe.

série 1 à l'équipe 1, série 2 à l'équipe 2.....

Chaque équipe aura ce matériel en main au moment du départ,

La carte de course sera remise à votre arrivée sur le site

Reconnaissance du site de la rencontre d'orientation souhaitable.

Reconnaissance individuelle de la randonnée souhaitable.

Deux types d'organisation pour cette journée :

orientation puis randonnée

randonnée puis orientation.

Pour la Course d'orientation: RDV pour tout le monde à la base.

Chaque classe :
**met deux adultes à disposition de l'organisation (breafing 15 mn avant le début de la course)
est à la base 15 minutes avant le début de l'activité afin de mettre en place les adultes**

Modalités d'organisation de la rencontre :

"- vous pourrez trouver sur le site de la circonscription une carte nécessaire à la préparation

- les cartes de "course" sont remises à toutes les équipes au départ
- chaque classe est organisée en 6 équipes (2 à 3 élèves par équipe)
- chaque équipe a une planchette, 1 crayon, une boussole, une montre
- chaque équipe est en possession d'une fiche série sur laquelle se trouvent les postes à rechercher
- chaque poste est matérialisé par un numéro et par une lettre

ex : A 6

- chaque poste trouvé rapporte 3 points (60 points maxi). Ramener la fiche série complète à la base afin d'en recevoir une nouvelle. En cas de recherches vaines, la fiche peut être ramenée incomplète.

- toutes les équipes doivent se faire pointer à la base à l'heure de fin de course.

- les équipes sont indissociables. En cas de problème, s'adresser à un adulte portant un foulard rouge (enseignant) ou une chasuble orange (parents).

Interdiction formelle de s'adresser à d'autres personnes. Si on se perd, on s'arrête, on appelle. En aucun cas, on continue si on n'est pas sûr de son chemin ou si on ne rencontre plus d'adulte depuis longtemps.

Course d'orientation de 9h30 à 11h30 puis Randonnée				
ECOLES et CLASSES		Postes parent	Effectifs	Nombre d'équipes
Ecole 1	Ens	A,B		
Ecole 2	Ens	C, D		
Ecole 3	Ens	E,F		
Ecole 4	Ens	G		
Ecole 5	Ens	H		
Ecole 6	Ens	I		

0

0

ANNEXES

FICHES CYCLES

Les fiches présentées par cycles pourront être téléchargées sur le site EPS.

FICHES MATERNELLES

		Série A		Série B		Série C		Série D		Série E		Série F		Série G		Série H		Série I		Série J		Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Enseignant	1																					0
Enseignant	2																					0
Enseignant	3																					0
Enseignant	4																					0
Enseignant	5																					0
Enseignant	1																					0
Enseignant	2																					0
Enseignant	3																					0
Enseignant	4																					0
Enseignant	5																					0

POSTES ET SERIES

SERIE A	POSTE 1	Le petit chaperon rouge
	POSTE 2	Tintin et Milou
SERIE B	POSTE 3	Toys Story
	POSTE 4	La belle et la bête
SERIE C	POSTE 5	Les trois ours
	POSTE 6	Les 3 petits cochons
SERIE D	POSTE 7	La belle et le prince
	POSTE 8	Le renard et la galette
SERIE E	POSTE 9	Pocahontas
	POSTE 10	Rox et Roucky
SERIE F	POSTE 11	Merlin l'enchanteur
	POSTE 12	Pinochio
SERIE G	POSTE 13	Blanche neige
	POSTE 14	Aladin
SERIE H	POSTE 15	Bernard et Bianca
	POSTE 16	Peter Pan
SERIE I	POSTE 17	Mowgli et Baloo
	POSTE 18	Spot
SERIE J	POSTE 19	Babar
	POSTE 20	Oliver

FICHES CYCLE 2

Fiche équipe

Prénoms : _____

Ecole : _____

Numéro équipe : _____

Nombre de balises trouvées : _____

1			16		
2			17		
3			18		
4			19		
5			20		
6			21		
7			22		
8			23		
9			24		
10			25		
11			26		
12			27		
13			28		
14			29		
15			30		

Fiches séries

Série 4

Classe de

Equipe n°

Balises	Signatures
20	
21	
25	
24	
Départ :	Retour :

Série 1

Classe de

Equipe n°

Balises	Signatures
9	
10	
11	
12	
Départ :	Retour :

Série 3

Classe de

Equipe n°

Balises	Signatures
13	
14	
15	
16	
Départ :	Retour :

Série 2

Classe de

Equipe n°

Balises	Signatures
5	
4	
3	
2	
1	
Départ :	Retour :

Série 5

Classe de

Equipe n°

Balises	Signatures
8	
7	
6	
18	
Départ :	Retour :

Série 6

Classe de

Equipe n°

Balises	Signatures
17	
19	
22	
23	
Départ :	Retour :

Fiche résultats

LIEU	RENCONTRE ORIENTATION
------	-----------------------

Date

STADE	
Adress	

ECOLES	CLASSES	COURS	Equipes																			Total
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
NOM	Ens	Niveau																				0
	Ens	Niveau																				0
NOM	Ens	Niveau																				0
	Ens	Niveau																				0
NOM	Ens	Niveau																				0
	Ens	Niveau																				0
NOM	Ens	Niveau																				0
	Ens	Niveau																				0

ORIENTATION 2^{ème} NIVEAU CE2

CONSIGNES AUX MAITRES

1. Constituer le nombre d'équipes indiqué sur le conducteur (3, 4 ou 5 enfants).
2. Il est vivement recommandé d'aller reconnaître les lieux où se trouvent les postes dont vous avez la responsabilité ainsi que le parcours de la randonnée (particulièrement les départs).
3. Arriver à la base à l'heure indiquée sur le conducteur
4. Amener les parents « balises » à la base pour le rappel des consignes
5. Chaque équipe aura en main :
 - la carte sur planchette, sous plastique
 - une fiche série (sous plastique) complétée avec le nom du maître et le n° de l'équipe. Donner la fiche 1 à l'équipe 1, la fiche 2 à l'équipe 2 etc ...
6. **Respecter scrupuleusement les horaires et notamment l'heure du début et de fin de course.** En votre absence, le périmètre de sécurité ne serait pas bouclé.
7. **Les maître(sse)s "patrouillent" de part et d'autre de leurs postes** en aidant les équipes en difficulté. En cas de problème ou d'accident, ils contactent la base.
8. En fin de course, les adultes bloquent les équipes qui arrivent après l'heure fixée puis rejoignent la base avec le groupe.
9. Tout enseignant devra porter un foulard rouge (très important). Les parents porteront une chasuble orange qui leur sera fournie à la base.
10. Ne pas pique-niquer dans le périmètre de la course.
11. Vous avez reçu :
 - une carte au ^{ème} pour préparer la randonnée (itinéraire, lecture de paysage) (éventuellement)
 - une carte au ^{ème} pour la rencontre
 - les consignes aux maîtres, aux enfants
(vérifier la bonne compréhension de ces consignes)
 - les fiches séries à découper.

ORIENTATION 2^{ème} NIVEAU CE2

FORET D'ANCY

CONSIGNES AUX ENFANTS

1. Vous êtes par équipes et vous connaissez votre numéro. Vous avez la carte et votre première fiche série.
2. Retrouvez les adultes qui se trouvent sur les postes figurant sur votre fiche série.
 - Pas d'ordre imposé.
 - Faites signer chaque case de la fiche.
 - Dès qu'elle est complète, ramenez la fiche à la base pour en recevoir une autre.
 - 1 point par poste trouvé.
3. L'équipe reste soudée sous peine d'élimination.
4. Ne jamais quitter sentiers et chemins. Interdiction de franchir les rubans barrant les sentiers. Ne pas y toucher.
5. Pour obtenir des renseignements, s'adresser aux maîtres qui marchent sur les chemins (foulards rouges). Ne jamais engager de discussions avec des adultes n'ayant pas de foulards rouges ou de chasubles oranges.
6. Vous devez rencontrer un adulte toutes les 5 minutes. Si ce n'est pas le cas, s'arrêter et appeler (même longtemps). Surtout ne pas bouger.
7. Si un de vos camarades se blesse, un enfant va prévenir un maître qui patrouille sur le parcours (foulards rouges). Les

autres membres de l'équipe restent avec lui. Surtout ne pas déplacer le blessé.

8. Respecter la forêt. Ne pas crier. Ne pas jeter de débris, il y a des poubelles à la base. Ne pas effectuer des cueillettes.
9. Pour votre sécurité :
 - adapter la vitesse de votre course au terrain
 - ne pas manger de fruits de la forêt
 - ne pas cueillir de champignons
 - ne pas toucher les animaux que vous pourriez rencontrer
 - ne pas monter sur les chablis.

CE2, fiches séries

Série 4	
Classe de	
Equipe n°.....	
Balises	Signatures
20	
21	
25	
24	
Départ :	Retour :

Série 1	
Classe de	
Equipe n°.....	
Balises	Signatures
9	
10	
11	
12	
Départ :	Retour :

Série 3	
Classe de	
Equipe n°.....	
Balises	Signatures
13	
14	
15	
16	
Départ :	Retour :

Série 2	
Classe de	
Equipe n°.....	
Balises	Signatures
5	
4	
3	
2	
1	
Départ :	Retour :

Série 5	
Classe de	
Equipe n°.....	
Balises	Signatures
8	
7	
6	
18	
Départ :	Retour :

Série 6	
Classe de	
Equipe n°.....	
Balises	Signatures
17	
19	
22	
23	
Départ :	Retour :

CM2, consignes enfants et parents

ORIENTATION CYCLE 3 NIVEAU 2

LIEU

CONSIGNES AUX ENFANTS

1. Vous êtes par équipes et vous connaissez votre numéro. Vous avez la carte.
2. Retrouvez les postes figurant sur votre fiche série qu'on vous remet à la base.
 - Pas d'ordre imposé.
 - Dès qu'elle est complète, ramenez-la à la base pour en recevoir une autre.
 - 3 points par poste trouvé - maximum 60 points - .

3. L'équipe reste soudée sous peine d'élimination. Respecter la nature et l'environnement : pas de cris, pas de cueillettes, pas de jets de détritus.
4. Ne jamais quitter sentiers et chemins. Interdiction de franchir les rubans barrant les sentiers. Ne pas y toucher.
5. Pour obtenir des renseignements, s'adresser aux maîtres qui marchent sur les chemins (chasubles oranges). Ne jamais engager de discussion avec des adultes n'ayant pas de chasubles oranges.
6. Vous devez rencontrer un adulte toutes les 5 minutes. Si ce n'est pas le cas, s'arrêter et appeler (même longtemps). Surtout ne pas bouger.

CONSIGNES AUX PARENTS-BALISES

1. Portez une chasuble orange (remise à la base).
2. Le (la) maître(sse) va vous placer sur un point remarquable matérialisé par une fiche sur un arbre.
3. Empêchez les enfants de sortir des chemins ou de franchir des chemins barrés par des rubans.
4. Demandez à l'équipe qui se présente le numéro du poste qu'elle recherche. Si ce n'est pas le vôtre, envoyez l'équipe vers un(e) maître(sse) qui pourra l'aider.
5. Ne quittez jamais le poste avant l'heure de fin de course. A la fin de la course, bloquez les équipes qui se présentent et, accompagné(e) du (de la) maître(sse) ramenez tout le monde à la base.

CM2, fiches séries

Série 1		Série 2		Série 3	
Classe de		Classe de		Classe de	
Equipe n°.....		Equipe n°.....		Equipe n°.....	
A 1	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	G 15	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	A 2	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>
B 3	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	H 17	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	B 4	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>
I 20	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	I 19	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	G 13	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>
Série 4		Série 5		Série 6	
Classe de		Classe de		Classe de	
Equipe n°.....		Equipe n°.....		Equipe n°.....	
C 5	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	G 14	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	F 11	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>
D 7	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	H 16	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	E 9	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>
E 10	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	I 18	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>	D 8	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>
F 12	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>			C 6	<i>Azimut :</i> <i>Pince</i> <i>Distance : mètres</i>

CM2, résultats

03	Fiche Série n°1	Fiche Série n°2	Fiche Série n°3	Fiche Série n°4	Fiche Série n°5	Fiche Série n°6	Total
Enseignant1							
Enseignant2							
Enseignant3							
Enseignant4							
Enseignant5							
Enseignant6							
Enseignant1							
Enseignant2							
Enseignant3							
Enseignant4							
Enseignant5							
Enseignant6							
Enseignant1							
Enseignant2							
Enseignant3							
Enseignant4							
Enseignant5							
Enseignant6							
Enseignant1							
Enseignant2							
Enseignant3							
Enseignant4							
Enseignant1							
Enseignant2							
Enseignant3							
Enseignant4							
Enseignant1							
Enseignant2							
Enseignant3							
Enseignant4							
Enseignant5							
Enseignant6							

UTILISATION DE LA BOUSSOLE : SITUATIONS POSSIBLES.

Utilisation de la boussole



à Azimuts

1) A partir du cerceau plat de couleur orange placer les plots 135° 270° et 45° respectivement à 15, 20 et 10 pieds.

2) A partir du cerceau plat de couleur bleue, donner l'azimut et l'estimation de la distance en mètres du plot vert et du plot bleu.

Plot vert		Plot bleu	
Azimut	distance	Azimut	distance

3) A partir du cerceau de la couleur indiquée, rechercher le plot blanc à Azimut et à distance donnée et indiquer quel objet se trouve en dessous de ce plot.

Cerceau	Azimut du plot	Distance cerceau - plot	Sous le plot j'ai trouvé...
Jaune	45°	10 mètres	
Vert	185°	7 mètres	
Bleu	15°	4 mètres	
Blanc	295°	13 mètres	

4) A partir du cerceau plat jaune indiquer l'azimut de chaque plot.

Cônes	bleu	blanc	rouge	jaune
azimuts				

PLANS ET CARTES : voir site EPS.

Ecole Angevillers - Stade de Gandrange – Ecole JJ Rousseau Talange – La Balastière Hagondange – Rombas
Font st Martin – Ecole Les Mimosas – Grand Bois Hayange – Hayange – Tréhémont – Parc de LA Seille Metz
– Stade d'Ottange – PPO Terville – Sarralbe – Parc du Stadweier à Bitche ...

BIBLIOGRAPHIE - SITOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE - ORIENTATION A L'ECOLE PRIMAIRE

- ✓ **Rencontre à la carte**, Classeur pédagogique pour les activités de randonnée et d'orientation, USEP & IGN
- ✓ **Les activités de pleine nature à l'école - Les activités d'orientation**, Collection Essai de Réponses, Edition Revue EPS
- ✓ **100 heures d'EPS pour chaque classe de l'école maternelle**, CRDP du Languedoc-Roussillon
- ✓ **100 heures d'EPS pour le cycle 2 (UA orientation)**, CRDP du Languedoc-Roussillon
- ✓ **100 heures d'EPS pour le cycle 2 (UA orientation)**, CRDP du Languedoc-Roussillon
- ✓ **Méthodes et contenus pour la course d'orientation : démarches, propositions d'activités...**, CRDP de l'Académie de Grenoble, coordination Alain Roche
- ✓ **Revue EPS 1 : Orientation cycle 2**, Numéros 37- 55 - 62 - 67 - 70 - 77 - 96 - 98- 108, Edition Revue EPS
- ✓ **ABC orientation**, Jacques Bruneau, CRDP de Basse Normandie
- ✓ **Méthodes et contenus pour la course d'orientation**, coordination A. Roche, CRDP de Grenoble
- ✓ **Jeux d'orientation avec les 5-6 ans**, J.C. Olivier et D. Varvarais, Nathan Pédagogie
- ✓ **A l'école de l'éducation physique**, Guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire, CRDP des Pays de la Loire
- ✓ **La course d'orientation : de l'école au club**, FFCO, UFOLEP et USEP

SITOGRAPHIE - ORIENTATION A L'ECOLE PRIMAIRE

[http://www.ac-bordeaux.fr/ia24/fileadmin/contributeurs/EPS/La course d orientation a l ecole primaire PDF par Stephane CHAGNON spt 2011.pdf](http://www.ac-bordeaux.fr/ia24/fileadmin/contributeurs/EPS/La_course_d_orientation_a_l_ecole_primaire_PDF_par_Stephane_CHAGNON_spt_2011.pdf)

<http://www.ffcoorientation.fr/>

http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lotec/spip/eps46/article.php3?id_article=43

[http://www.ac-nice.fr/ia83/ienhyeres/IMG/swf/formation course d orientation c3.swf](http://www.ac-nice.fr/ia83/ienhyeres/IMG/swf/formation_course_d_orientation_c3.swf)

<http://www.edeps51.org/downloads/Cocycle2.pdf>

http://www.ac-grenoble.fr/eps1/rubrique.php3?id_rubrique=29

http://www.edeps51.org/downloads/orientation_orne.pdf

<http://www.ffco.asso.fr/>

http://www.ac-versailles.fr/ia91/pedagogie/eps/orientation/accueil_orientation.htm

Balise : Élément matérialisant un poste sur le terrain, repère placé près d'un élément caractéristique identifiable.

Carte-mère : Carte où figurent les emplacements de l'ensemble des postes.

Cheminement : Itinéraire choisi puis réalisé par l'élève après lecture de la carte.

Course en étoile : Un réseau de postes est établi autour du point de départ. L'élève part à la recherche d'un poste puis revient au point de départ, repart et ainsi de suite.

Course en pétales : Un réseau de postes est établi autour du point de départ. L'élève part à la recherche de plusieurs postes puis revient au point de départ, repart et ainsi de suite.

Course au score : Dans un secteur bien délimité, on dispose un certain nombre de postes qui ont des valeurs différentes.

Définition de poste : Informations précises sur la localisation du poste, sur sa forme, les éléments à proximité.

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

Parcours jalonné : il s'agit de mettre en place sur le terrain des jalons bien visibles permettant d'effectuer un parcours : « d'un jalon, je vois le suivant ».

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

Point remarquable : Point très précis et facilement lisible sur la carte, aisément repérable sur le terrain.

Poste : Le poste est un endroit à trouver qui peut se matérialiser par une balise avec une pince, un foulard, un plot, une boîte, ...

A chaque poste peut être associé une définition.

Le poste est symbolisé par un rond O sur le plan ou la carte.

Ce document a été réalisé par les conseillers pédagogiques EPS de la Moselle :

Carmen DA CUNHA

Sandrine SCHULER

Alexis JEAN

Robert RIMLINGER

Hubert GUT

Guy CHATELAIN

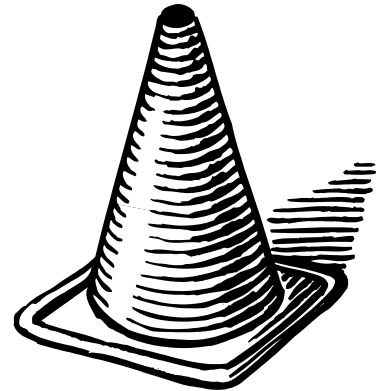
Michel OSTER

Gilles LEDOUX

et les membres du CD Orientation

Robert LOGE





**Document pédagogique d'enseignement de l'orientation à l'école primaire
conçu et réalisé par les conseillers pédagogiques en EPS de la Moselle et le comité
départemental d'orientation.**

Année 2014