

Activités

d'

orientation

à

l'école

Les activités d'orientation : enjeux éducatifs

Ce que l'élève doit réaliser :

Se déplacer dans un espace pour y trouver des balises, à partir d'un document et dans un minimum de temps.

Pour réussir,
l'enfant apprendra à...

...**élaborer des stratégies** de déplacement (anticipation, actions intentionnelles, choix d'itinéraire...)

...**gérer ses efforts** pour courir longtemps, en fonction du terrain

...**établir des relations** précises entre la réalité et sa représentation plus ou moins abstraite (photo, plan figuratif, plan, carte) pour se situer et situer les objets dans l'espace

...**prendre des informations** et les **mémoriser**

...**apprécier les distances** et les directions (construction des concepts d'espace et de temps)

...**gérer ses réactions émotives**, affectives (s'éloigner de l'adulte, "se perdre")

Agir dans un milieu naturel ou aménagé sera également le moyen de construire des attitudes citoyennes de respect de l'environnement.

D'une discipline à l'autre :

Les activités d'orientation présentent l'avantage d'aborder concrètement certaines notions appartenant à d'autres domaines disciplinaires. Elles peuvent devenir le point de départ d'une activité interdisciplinaire.

Arts plastiques : d'une représentation figurative de l'espace à une représentation symbolique, du dessin libre à la carte sommaire.

Mathématiques : mesure des distances, ordre de grandeur ; les échelles, la proportionnalité ; le repérage sur un plan ; les angles, le "compas-boussole" ; repérage du temps ;...

Géographie : cartographie ; lecture des paysages

Maîtrise de la langue : vocabulaire spécifique ; expression orale et écrite

...

Analyse de l'activité "Orientation"

Une pratique sportive ...

une fédération...

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, par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole.

Définition de la Fédération Française de CO

Essence :

Qu'est-ce qui permanent à travers toutes les formes de pratique (sociales, scolaires, ...) ?

"Essence" de l'activité :

Dans un lieu inconnu,
à partir de documents
être capable
seul
pour atteindre un point donné
de trouver son chemin
en un minimum de temps.

Guide pour l'EPS à l'école – CRDP de Paris

Un document de stage...

Caractéristiques de l'activité :

Une course en terrain varié

Un engagement physique

...sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir

Une prise d'informations

...en se servant de moyens de guidage.

Manipulation d'outils et compréhension des codes

Yves AYMARD – CPD EPS 07

Adaptation pour l'école

Essence de l'activité :

Dans un lieu inconnu,

à partir de documents

être capable
seul

pour atteindre un point donné

de trouver son chemin

en un minimum de temps.

Guide pour l'EPS à l'école – CRDP de Paris

- Lieu inconnu : (sans doute) pas possible à l'école
donc des lieux plus ou moins connus : cour de l'école, stade, parc urbain, camping, ...
- Intérêt d'un changement de lieu qui va poser un problème nouveau à résoudre (une même situation réalisée dans un lieu familier puis reprise dans un lieu différent – "inconnu")

Différents moyens de guidage (voir tableau)

Avec des groupes importants, on dénature l'activité
⇒ aller vers un fonctionnement individuel
(des groupes à effectif réduit : 2 ou 3)

- Plaisir de la recherche (cf. jeu de cachette)
- Plaisir de courir
(j'ai aimé courir dans l'herbe)
- La nécessité de prendre des informations

Adaptation pour l'école

Les choix proposés	<p>3 principes :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Choix de lieux qui permettent de fonctionner avec un encadrement réduit (cf. taux d'encadrement pour une sortie scolaire) : les campings, les parcs urbains, les stades, ... Ce n'est pas la pleine nature mais ce sont des espaces souvent vastes, arborés, dans lesquels les enfants peuvent évoluer en toute sécurité.▪ Choix d'une organisation matérielle qui dispense le maître de venir sur les lieux avant les élèves : ce sont eux qui installeront les balises nécessaires à l'activité en début de séance.▪ Choix d'une réelle activité physique : la course sera privilégiée dans les déplacements → mesure du temps → trouver le plus possible en un temps donné
--------------------	---

Des moyens de guidage

Essence de l'activité :

Dans un lieu inconnu,
à partir de documents
être capable
seul
pour atteindre un point donné
de trouver son chemin
en un minimum de temps.

Guide pour l'EPS à l'école – CRDP de Paris

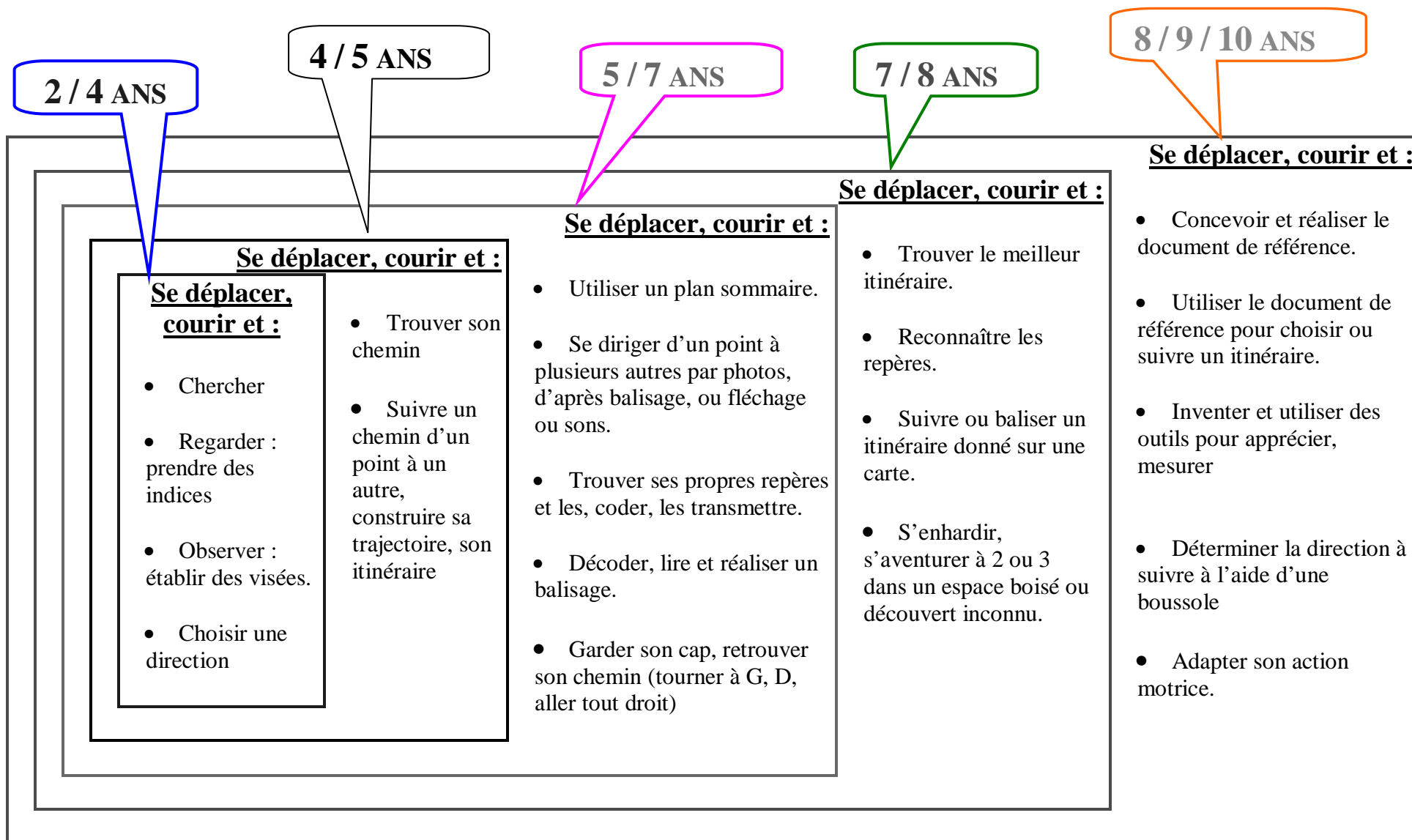
Document = guidage du cheminement

Pour se déplacer dans un espace, l'enfant a besoin d'un support lui permettant de se repérer.

Inventaire...

Types de guidage		Niveau				
		C1	C2	C3		
Pas de représentation du lieu	Pas de guidage (recherche aléatoire)	x	x	x		
	Plusieurs formes de guidage	Des bruits (signaux sonores)	x	x	x	
		La parole (indications orales)	x	x	x	
		Des jalons	x	x	x	
		Des empreintes	x	x	x	
		Un écrit		(x)	x	
Une représentation du lieu	Une représentation mentale (lieu que l'on a déjà investi)	x	x	x		
	Des représentations de plus en plus abstraites de l'espace vécu	La maquette	x			
		La photo	couleur	x	x	x
			noir et blanc		x	x
		Le "plan figuratif" (plan dessiné en perspective)	(x)	x	x	
		Le plan		(x)	x	
		La carte	Pour le collège			

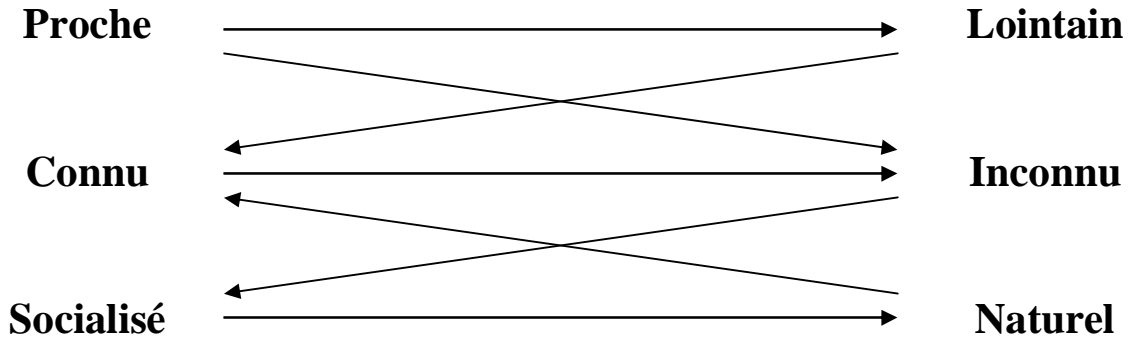
LES « SAVOIRS » DEVELOPPES PAR LES ACTIVITES D'ORIENTATION :



LES VARIABLES DIDACTIQUES :

Ce sont des paramètres de la situation d'enseignement que manipule le maître pour produire des effets d'apprentissage.

→ Les lieux :



→ Pression temporelle :

- Faible à forte

→ Diversité des déplacements :

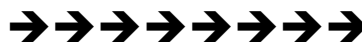
- Aménagement du milieu (bancs, cordes, briques,...)
- Choix du relief du parcours
- Difficultés des lignes
- Longueur des parcours

→ Le but du jeu :

- C'est ce qu'il y a à trouver.

De l'affectif

(recherche d'un
objet familier)



L'objectif

(découverte d'un
lieu nouveau)

→ Nombre de postes :

→ Indices

- Les indices sont concrets (présents dans les lieux) ou abstraits (sur carte avec des codes).
- Le nombre et la nature des indices (Ce sont les éléments sur lesquels on s'appuie pour organiser son itinéraire)
- La place des indices : posés sur le sol vers accrochés en hauteur...

→ Nature et moyens de guidage : du figuratif à l'abstrait.

→ Changer de rôle

- Traceur
- Chercheur
- ...

→ Seul ou à plusieurs.

CARACTERISTIQUES DE L'ACTIVITE :

- Se déplacer en milieu naturel
 - En maîtrisant son cheminement à l'aide d'outils adaptés à l'âge des enfants.
 - En fournissant une quantité d'actions diversifiées suffisantes.
 - En tous types de lieux posant des problèmes : franchir des espaces avec obstacles (ruisseau, végétation).
 - Se déplacer en montée ou descente en marchant, en courant.

OBJECTIFS DU MAITRE :

- Permettre à l'enfant de se déplacer, courir et :

2 / 4 ANS

- Chercher
- Regarder
- Observer
- Prendre des décisions
- Choisir une direction

4 / 5 ANS

- trouver son chemin
- suivre un chemin d'un point à un autre

5 / 7 ANS

- Utiliser un plan sommaire
- Se diriger d'un point à plusieurs autres par photos, d'après un balisage, ou fléchage ou sons
- Trouver des repères, les coder, les transmettre
- Décoder, lire un balisage, réaliser un balisage
- Garder son cap, retrouver son chemin (tourner à G, D, aller tout droit)

7 / 8 ANS

- Trouver le meilleur itinéraire
- Reconnaître les repères
- Suivre ou baliser un itinéraire donné sur une carte
- S'enhardir, s'aventurer à 2 ou 3 dans un espace boisé ou découvert et inconnu.

Situations d'orientation pour les 2 à 4 ans

Objectif : *Prendre des repères*

ETAPES A RESPECTER POUR APPRENDRE	Par l'observation	Situations	Variables didactiques
	<ul style="list-style-type: none"> - de manière sauvage - en choisissant une direction - en suivant une chemin continu - en suivant un chemin discontinu - d'une représentation 	<ul style="list-style-type: none"> - course aux petites voitures - chasse aux trésors - la cachette des trésors (remettre les trésors dans son lieu d'origine) - la recherche des pommes pour la compote (aller chercher une pomme, la rapporter) - idem - idem ... en suivant un fil continu - idem ... en se repérant à des bandes de crépon - regagner, rejoindre un lieu (chargé affectivement) à partir d'une photo - aller s'asseoir sous l'arbre (2 photos) par exemple : le chemin et ses bordures, l'arbre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dans la classe, dans la cour... - Dans la cour, dans le jardin... - Idem - Les 3 / 4 ans sont les traceurs - Déplacement en étoile - Idem + 1 seul carrefour symbolisé par 3 couleurs à la sortie de l'école - La cour aménagée avec des cordes, bancs, briques, pneus - Le jardin public - La colline - Accrochées à leur niveau - A des hauteurs différentes - Dans le jardin public, dans la colline - L'environnement immédiat de l'école (la cage à poules, le portail, la voiture du maître) - Dans la cour - L'environnement immédiat
	Par l'écoute		
	<ul style="list-style-type: none"> - bruit continu - bruit discontinu 	<ul style="list-style-type: none"> - Retrouver la source sonore (réveil, magnétophone) - La chasse aux bruits - Retrouver le grelot (2 personnes avec 2 objets sonores différents) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dans la classe, dans la cour - Idem + aménagement - Idem...

Situations d'orientation pour les 4 à 5 ans

Objectif : *Suivre un chemin à vue*

	Situations	Variables didactiques
<ul style="list-style-type: none"> - de manière sauvage - en développant la visée (visée unique, point remarquable) - en suivant un chemin continu - en développant une succession de visée dans le désordre - en prenant des repères ordonnés pour atteindre un but 	<ul style="list-style-type: none"> - « Le panier de trésors naturels » replacer les trésors (bouton d'or, cailloux, écorce, feuille de vigne...) - « Le parcours anomalies » rechercher des anomalies - « Le guetteur » parvenir à un but fixé sans se faire voir du guetteur qui prend à vue - « L'île aux pirates » les enfants sont au milieu du stade (le bateau) qui contient des trésors de 4 couleurs. Ils doivent les transporter sur une des 4 îles (les coins du stade). L'équipe la plus rapide à gagner. - « Course aux trésors à la photo » rapporter 2 ou 3 trésors - « Le jeu de l'oie adapté » jeter les dés, prendre la photo correspondant à la case et aller chercher l'objet. - « Rechercher des habits de princesse » habiller la princesse le plus rapidement possible (1 habit pour chaque groupe à chaque balise dans un bois connu) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dans un milieu naturel plus ou moins étendu (groupe de 2 à 4 enfants) - Individuel - Les nommer, expliquer - Le nombre de guetteurs - Un espace connu, artificiel, naturel, inconnu - De 2 à 4 îles - Accrochées à leur niveau - A des hauteurs différentes - Dans le jardin public, dans la colline - 2, 3, 4 photos de lieux chargés affectivement - Dans la connu, réduire le nombre de case - Par groupe de 3 - Par groupe de 3, départ différé - Temps mesurer au sablier.

Situations d'orientation pour les 5 à 6 ans

Objectif : *Utiliser un plan sommaire*

<ul style="list-style-type: none"> - A partir d'un plan sommaire 	<ul style="list-style-type: none"> - Poser ou retrouver un maximum d'objets (au pied de plusieurs structures ou entre les structures) - Codage en commun des cachette sur un plan sommaire - La recherche sauvage par équipe (à partir d'un code, flèches ou balises) 	<ul style="list-style-type: none"> - Codeur / chercheur (groupes de 3 ou 4 enfants) - Nombres de structures - D'un lieu connu à un lieu inconnu - D'un lieu connu à un lieu inconnu - Nombre de balise, temps
---	--	--

Inventaire de situations

Pas de guidage

La recherche sauvage

Source : Les activités d'orientation – Essai de réponses- Editions revue EPS

Premier temps :

la pose des balises : *chaque enfant ou groupe va poser une (des) balise(s)*

L'espace se trouve ainsi "garni" d'un bon nombre de balises

Deuxième temps : la recherche

Pendant un temps donné, il s'agit pour chaque coureur de trouver le maximum de balises. Vérification du passage à la balise par une modalité à définir (code à copier, feutre, gommette...)

Troisième temps : *chaque enfant ou groupe va récupérer les balises qu'il a posées*

Chasse aux trésors naturels

Source : Les activités d'orientation – Essai de réponses- Editions revue EPS

Individuellement ou par petites équipes, il s'agit de chercher un certain nombre d'objets ou éléments naturels.

Ex : rapporter...

...un caillou blanc

...une châtaigne

...un insecte

...

Course "mémoire"

Source : A Dumas CPC EPS

Cette situation reprend les principes du jeu « Mémoire » : des paires de cartes ; retrouver l'autre quand l'une est donnée. Deux séries d'images (l'une avec 15 animaux, l'autre avec 14 fleurs) constituent le matériel du jeu.

Premier temps : disposer sur l'espace les balises-images

Deuxième temps : il s'agit d'une course en étoile depuis un point central

- Prendre une carte et partir à la recherche de la balise qui porte la même image
- Lorsque l'appariement est réalisé, copier le code de la balise sur sa feuille d'équipe, revenir au point central
- Prendre une seconde carte...nouvelle recherche...etc...

Remarque : La première recherche est une recherche totalement aléatoire, mais elle permet d'enregistrer un certain nombre d'informations utiles pour les recherches suivantes qui seront de plus en plus ciblées.



Variables :

- Le nombre de balises
- La nature des images (qui exigent une discrimination plus ou moins fine)
Ex : série "animaux" : univers familier / série "fleurs" : univers moins connu

Guidage : le bruit

La chasse aux bruits

Source : Les activités d'orientation – Essai de réponses- Editions revue EPS

En milieu boisé (ou qui comporte "des cachettes")

Matériel : sources sonores diverses (sifflet, tambourin, clochette, boîte de conserve, instrument de musique,...)

Chaque "musicien", muni de son instrument va se cacher et émet des sons à intervalles réguliers ; il s'agit de découvrir les sons dans l'ordre indiqué sur la fiche de contrôle de chaque joueur.

Contrôle : chaque musicien "signe" la feuille de contrôle ou y appose une marque quelconque.

Guidage : la parole

Je pose ...tu cherches

Par 2 (ou 2 équipes)

L'un va poser son objet dans l'espace et revient à la base de départ *Quelles situations proposer ?*
Il donne des indications orales pour que l'autre retrouve l'objet.

Variantes :

Jouer successivement ou simultanément.

Restreindre le nombre d'informations données (deux renseignements par exemple)

Faire un plan sommaire au sol, et éventuellement des secteurs numérotés, les indications communiquées s'appuyant sur ces éléments.

Guidage : des jalons

Parcours aller-retour

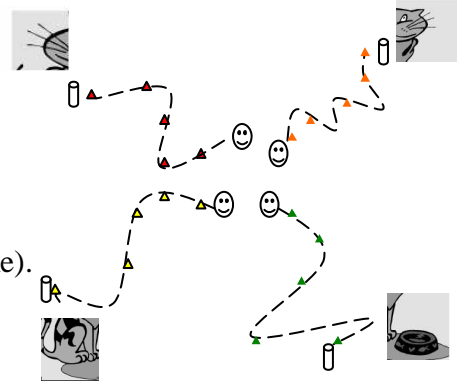
Source : Yves AYMARD – CPD EPS

*Des jalons à hauteur de vue des élèves ou au sol.
(Tissus, brins de laine, rubalise...)*

La classe est organisée en équipes.

Chaque équipe prépare un parcours jalonné qui amène à un "trésor" (exemple : une pièce de puzzle).

Faire ensuite tous les parcours permet de réaliser entièrement le puzzle

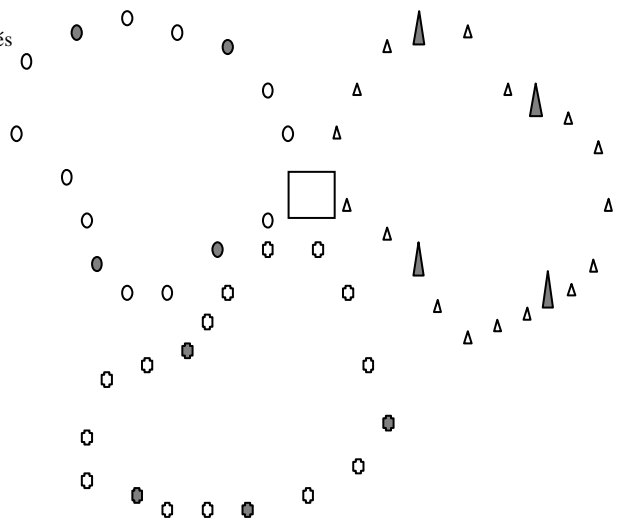


Parcours jalonné

Source : L'éducation physique à l'école maternelle – 10 activités

Des parcours jalonné par des rubans (des plots, des flèches...)
des balises signalées par un ruban différent.

Suivre un parcours jalonné et marquer son passage aux balises (ex crayon fixé à la balise, récupérer une gommette,...).



L'objet déposé...et retrouvé

Source : L'éducation physique à l'école maternelle – 10 activités – Editions Revue EPS

Aller déposer un objet et le retrouver après un temps plus ou moins long.

Les enfants ont tous un jeton ou un carton personnalisé avec un signe ou leur prénom.

Consignes :

- 1- aller déposer votre jeton ; bien repérer où vous le mettez ; revenir au départ.
- 2- Au signal, repartir le chercher.

Variantes :

-Les enfants repartent du même point, après avoir fait une petite promenade (recherche différée)

-La promenade ne les ramène pas au point de départ initial.

-Par 2 : l'un dépose l'objet, revient et explique à son coéquipier où il l'a déposé (voir la situation « je pose...tu cherches »)

Parcours mémoire

Source : L'éducation physique à l'école maternelle – 10 activités – Editions Revue EPS

But du jeu : Refaire seul le trajet effectué en groupe sous la conduite de l'adulte. (L'idéal est que l'espace offre plusieurs possibilités de chemin pour qu'il y ait risque d'erreur)

Déroulement :

- 1- Les enfants, conduits par la maîtresse, effectuent un circuit. Ils déposent des objets (cinq ?).
- 2- Individuellement, refaire le parcours le plus vite possible

Avant le deuxième passage, un des objets est enlevé.

Les cinq objets sont dessinés sur une bande de papier avec laquelle les enfants effectuent le parcours ; à l'arrivée ils barrent l'objet qu'ils n'ont pas vu

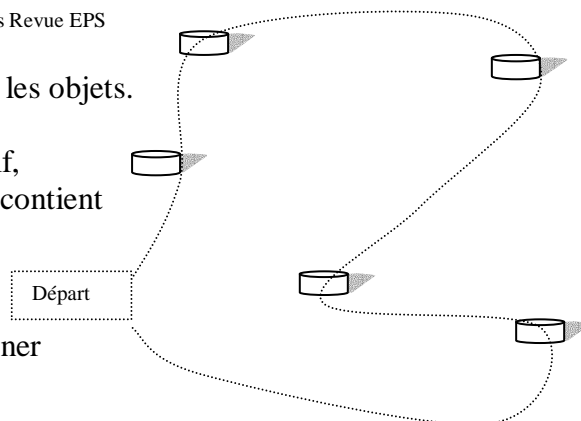
Le petit Poucet

Source : Education physique pour les moins de cinq ans – Editions Revue EPS

But du jeu : Refaire un parcours et ramener les objets.

Déroulement : Au cours d'un circuit collectif, on dépose des récipients. (chaque récipient contient un type d'objet différent des autres, en nombre égal au nombre d'enfants)

Les enfants doivent refaire le circuit et ramener un objet de chaque récipient.



Le petit Poucet (variante)

Source : jeux d'orientation avec les 5/6 ans – JC Olivier - Nathan

On peut jouer en équipe de 2

Matériel :

Chaque groupe dispose de x objets identiques (10 pinces à linges rouges par exemple). Le lot d'objets diffère pour chaque duo.

Premier temps : les duos effectuent un parcours en boucle (avec retour au point de départ) ; le parcours est à leur initiative ; ils sèment, selon le principe du petit Poucet, leurs dix objets.

Deuxième temps : de retour au départ, donner la consigne : « Retrouvez votre parcours en récupérant tous les objets »

Autre variante

Les doublettes sèment leurs objets le long d'un parcours qui n'est plus en boucle (point d'arrivée différent de celui de départ)

Elles doivent retrouver leurs objets en parcourant l'itinéraire en sens inverse.

(sens inverse peut bien sûr être proposé dans un parcours en boucle)

Parcours en étoile à la photo

Des photos ont été réalisées (à hauteur d'enfant) : ex : un banc, un arbuste, un robinet, etc...

La photo donne plus ou moins de renseignements selon la prise de vue (photo large où l'on voit par exemple un arrière-plan qui donne une direction / ou photo étroite où l'on ne voit qu'un élément ou même une partie de cet élément).

Premier temps : pose des balises

Chaque équipe va poser la balise qui correspond à une photo. Le maître pose quelques balises supplémentaires.

Deuxième temps : la recherche (retrouver le plus possible de balises dans un temps donné)

Les photos sont rassemblées au point central.

Chaque équipe prend une photo, part à la recherche de la balise. Lorsqu'elle l'a trouvée et validé son passage (code/ feutre/ gommette...) elle revient au départ.

Prendre une deuxième photo, etc

Troisième temps :

Chaque équipe va récupérer la balise qu'elle a posée en début de jeu

Je dessine mon chemin

Chaque enfant a un plan.

La classe effectue un déplacement sous la conduite du maître.

A chaque arrêt, chacun trace le parcours qu'on vient de réaliser.

Confrontation des réponses / correction des erreurs/ ...

Le parcours espion

Par 2 (ou 2 équipes)

L'équipe de tête reçoit un plan sur le quel un itinéraire est tracé. Elle va effectuer le parcours en suivant l'itinéraire décrit. (prévoir des arrêts pour laisser l'autre reporter le tracé)

L'équipe espion reçoit un plan vierge. Elle suit à une dizaine de mètres et reporte le trajet sur le plan.

Comparaison des 2 tracés.

Le parcours tracé sur la carte (parcours « suisse »)

Source : L'éducation physique à l'école maternelle – 10 activités – Editions Revue EPS

Source : Les activités d'orientation – Essai de réponses- Editions revue EPS

Le guidage est un plan sur lequel est tracé un cheminement et sur lequel l'emplacement de balises est inscrit. Plusieurs plans sont ainsi réalisés (donc plusieurs parcours)

De nombreuses balises sont en place sur le terrain.

Il s'agit, en suivant le plus fidèlement possible l'itinéraire tracé sur le plan, de découvrir les balises (3 ou 4 par parcours ; plusieurs parcours à faire successivement).

Variante :

Sur le plan seul l'itinéraire est tracé (les balises sont à trouver sans indication de leur position)

Je dessine les balises

Source : jeux d'orientation avec les 5/6 ans – JC Olivier - Nathan

Premier temps : Des balises sont placées sur l'espace (à des endroits caractéristiques)

Deuxième temps :

Par 2, chaque doublette a un plan et un crayon

Consigne : « Cherchez les balises et inscrivez sur votre plan, au bon endroit, le numéro de la balise trouvée. Laissez les balises en place »

Je pose ...tu cherches (avec plan)

Par 2 (ou 2 équipes)

Chacun va poser son objet dans l'espace, le positionne sur le plan et revient à la base de départ.

On échange les plans. Recherche de la balise et la rapporter.

Variante :

On emporte le plan / ou il reste sur place (mémorisation)

Le poseur installe 2 ou 3 objets

Guidage : un plan

Parcours en étoile

Il s'agit de retrouver, depuis un point central, le plus grand nombre possible de balises dans un temps donné.

Matériel ; des plans, sur chacun l'emplacement d'une balise est repéré.

Premier temps : pose des balises

Chaque équipe va poser la balise qui correspond à son plan. Le maître pose quelques balises supplémentaires.

Deuxième temps : la recherche (retrouver le plus possible de balises dans un temps donné)

Les plans sont rassemblés au point central.

Chaque équipe prend un plan, part à la recherche de la balise. Lorsqu'elle l'a trouvée et validé son passage (code/ feutre/ gommette...) elle revient au départ.

Prendre un deuxième plan, etc

Troisième temps :

Chaque équipe va récupérer la balise qu'elle a posée en début de jeu

Variantes :

On emporte le plan / ou il reste sur place (mémorisation)

Ajouter une deuxième balise sur chaque plan.

Course d'orientation

4 parcours sont prévus (ABCD). Chaque parcours comporte 5 balises à trouver.

Premier temps : pose des balises sur le terrain.

Chacun pose une balise à l'aide d'un plan. L'espace se trouve ainsi « équipé » avec toutes les balises des différents parcours.

Deuxième temps : la course proprement dite

Chaque coureur a une feuille de résultat qui permet l'inscription du code des balises de chaque parcours, l'horaire de départ et d'arrivée pour calculer le temps de course.

Des départs individuels (ou par 2) échelonnés. Départ de 4 coureurs (ou 4 équipes), un par parcours. Donner un départ toutes les deux minutes.

A l'arrivée du premier parcours noter le temps, vérifier les codes.

Après un temps de repos, faire un second parcours... puis un troisième.

Troisième temps : ramassage des balises ; Chaque coureur ou équipe va récupérer la balise qu'il a posée en début de jeu.

COURSE D'ORIENTATION

Prénom du coureur : _____

But du jeu : Effectuer le parcours le plus rapidement possible.
A chaque balise, recopier son code.

Parcours A	Parcours B	Parcours C	Parcours D
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
Temps départ	Temps départ	Temps départ	Temps départ
Temps arrivée	Temps arrivée	Temps arrivée	Temps arrivée
Temps réel	Temps réel	Temps réel	Temps réel

V.Barbierie (IUFM) P.Couderc (CPD EPS IA)

Orientation
Course mémoire

Prénom du coureur :

.....

But du jeu :

Retrouver le plus possible de balises dans le temps donné.

A chaque balise trouvée, recopier son code* sur cette fiche*.

Le code à copier est le nom scientifique de la fleur*La fiche reste au départ ; mémoriser l'orthographe du nom*

Numéro de la balise	Code de la balise
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

Orientation
Parcours en étoile

Prénom du (des) coureur(s) :

.....

But du jeu :

Retrouver le plus possible de balises dans le temps donné.

A chaque balise trouvée, recopier son code sur cette fiche.

Numéro de la balise	Code de la balise
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

COURSE D'ORIENTATION

Prénom du coureur : _____

But du jeu : Effectuer le parcours le plus rapidement possible.
A chaque balise, recopier son code.

Parcours A	Parcours B	Parcours C	Parcours D
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
Heure arrivée	Heure arrivée	Heure arrivée	Heure arrivée
Temps réel	Temps réel	Temps réel	Temps réel

*Exemple de fiche correction***COURSE D'ORIENTATION**

Prénom du coureur : _____

But du jeu : Effectuer le parcours le plus rapidement possible.
A chaque balise, recopier son code.

Parcours A	Parcours B	Parcours C	Parcours D
Code à copier 1.BFR	Code à copier 1.SKW	Code à copier 1.CGV	Code à copier 1.BZH
Code à copier 2.JFK	Code à copier 2.JRP	Code à copier 2.NBZ	Code à copier 2.IGN
Code à copier 3.TPL	Code à copier 3.SNC	Code à copier 3.FQA	Code à copier 3.MJC
Code à copier 4.DVD	Code à copier 4.XLR	Code à copier 4.HML	Code à copier 4.PNR
Heure départ	Heure départ	Heure départ	Heure départ
Heure arrivée	Heure arrivée	Heure arrivée	Heure arrivée
Temps réel	Temps réel	Temps réel	Temps réel

Atelier LA ROSE DES VENTS

Objectif :

S'orienter dans un espace de pleine nature.

Matériel :

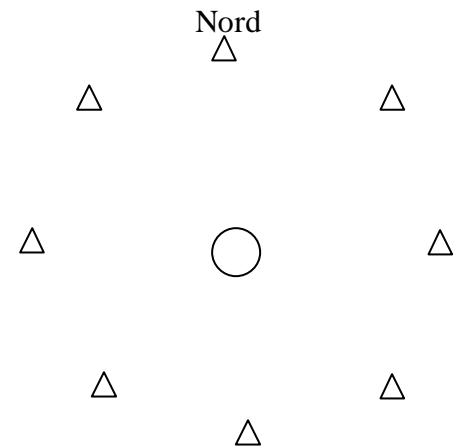
→ des plots

Cycle 2	Cycle 3
Un grand plot portant l'indication Nord	8 plots identiques, un dans chaque direction des points cardinaux.
3 plots de même nature pour les directions E, S, O	
4 petits plots pour les directions SE, SO, NE, NO	

Les plots sont assez éloignés du point central (comportement attendu : des courses)

→ des fiches d'équipe (les directions sont notées de façon à faire partir les équipes chacune dans une direction différente)

→ un chronomètre

**But du jeu :**

A partir du point central, rejoindre les plots correspondant à une direction donnée.
Retrouver toutes les directions demandées en **mettant le moins de temps possible**.

Déroulement :

Par 2, une fiche de résultat par équipe,

- Aller au plot désigné en premier sur sa fiche d'équipe
- Copier, sur sa fiche de résultat, le nombre lu sur le plot et revenir au point central

Correction immédiate par l'animateur (ou les animateurs):

- Si erreur, repartir en recherche du premier plot
- Si bonne réponse, chercher le plot suivant

- Continuer ainsi pour trouver, dans l'ordre de la fiche, les autres directions

Remarque : une aide avec une Rose des Vents papier peut être consultée (mais une pénalité de 10 secondes est rajoutée au temps) .

Après un temps de repos, une seconde course peut être réalisée, le but pour l'équipe étant de battre son record.

Au cycle 2...

... pour le premier parcours, l'équipe a en permanence l'outil d'aide (pas de pénalité)

...au deuxième parcours, n'utiliser que l'outil d'aide collectif (pénalité

V.Barbierie (IUFM) P.Couderc (CPD EPS IA)

Prénoms

Rechercher la direction, trouver le bon plot, copier le nombre.

Montrer le résultat au maître ou à la maîtresse.

Les directions à trouver	Je copie le nombre

Temps réel :.....

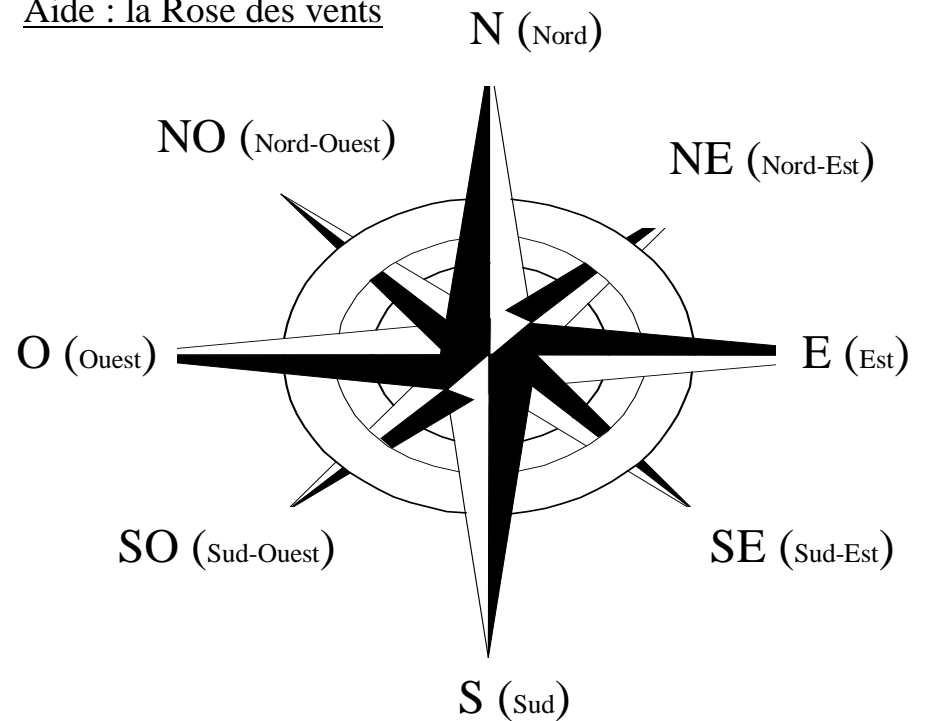
Pénalités (10 secondes à chaque consultation de la Rose des vents) :.....

Temps résultat :.....

Correction pour l'adulte :

Nord	0
Nord-Est	45
Est	90
Sud-Est	135
Sud	180
Sud-Ouest	225
Ouest	270
Nord-Ouest	315

Aide : la Rose des vents



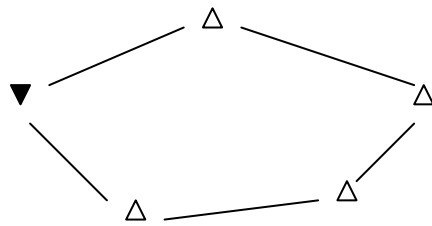
Principes pédagogiques

Permettre une grande quantité d'actions

Donc dans l'organisation des situations :

- ❑ Prévoir plusieurs circuits : à l'arrivée du premier, l'élève repart sur un second
- ❑ Dans un parcours en étoile, prévoir plus de balises que de coureurs (pas de temps d'attente) ou avoir en double (ou triple) le document relatif à une balise
- ❑ Aller vers un grand espace : éloigner les balises

Au circuit unique...



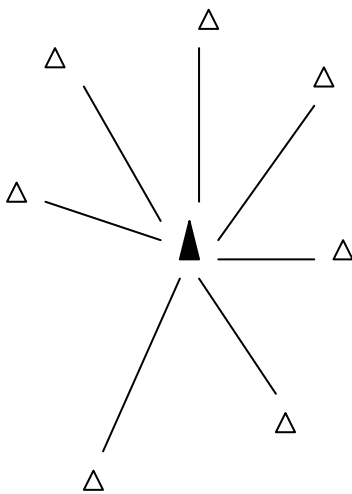
Inconvénients :

- Temps d'attente
- Risque de regroupement

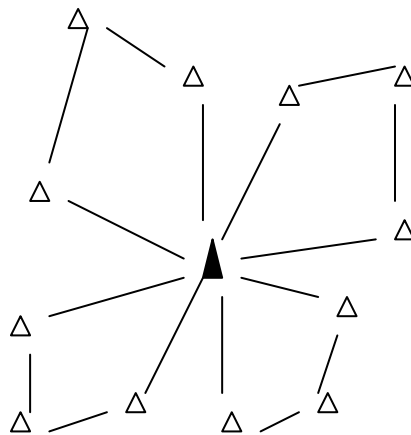
...préférer les organisations suivantes :

Avantages :

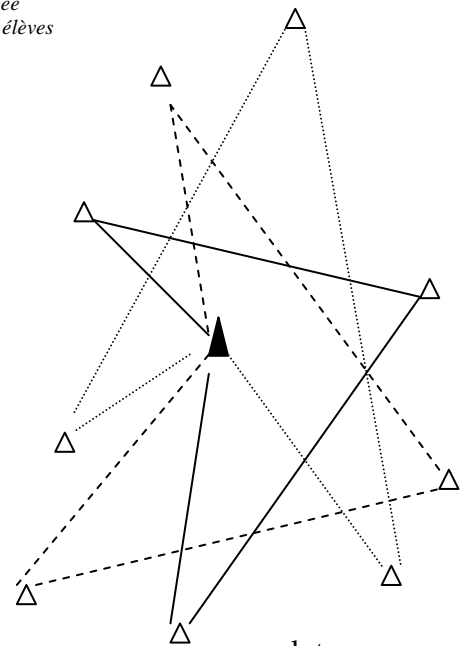
- Mettre en action un grand nombre d'élèves
- Permettre une pédagogie différenciée
- Permettre un contrôle fréquent des élèves



« étoile »



« papillon »



« loto »

Et pour soulager le maître

Dans la mesure du possible, l'installation implique les élèves : pose des balises en début de séance et ramassage à la fin.

Avantage : tâche lourde qui n'incombe pas au maître

Inconvénients : -difficulté pour les plus jeunes
-erreurs possibles

Une école " bien équipée" pour la pratique des activités d'orientation

→un (des) lieu(x) de pratique : cour de l'école, stade, parc urbain, camping,...

Pour chacun de ces lieux, un plan et des photos

→des **balises**

Tout objet peut être utilisé comme balise (pince à linge, bouteille ou flacon, bout de tuyau,...)

Le premier critère de choix dans sa panoplie est la **visibilité** (balise plus ou moins repérable par sa forme, sa taille, sa couleur).

→du **petit matériel** pour chaque coureur

-planchette, crayon, moyen pour fixer le papier (pince, élastique, ruban adhésif,...)

-fiche de contrôle

-pochette porte document (protection)

→un **sifflet** (pour le maître)

Un outil important pour la sécurité et faire revenir au point de rassemblement tous les coureurs.

« *Au coup de sifflet, j'abandonne ma recherche et je rejoins immédiatement le point de rassemblement* »

→la manière dont le coureur atteste son passage à la balise induit **quelques matériels spécifiques**

-les pincés FFCO qui poinçonnent le papier (à chaque pince un poinçonnement différent)

-un objet à récupérer, une image, une pièce de puzzle

-une gommette, un papier à détacher (type n° de téléphone au bas d'une petite annonce)

-des feutres ou crayons de couleur, fixés à la balise (couleur différente à chaque balise)

-un code à copier (nombre, lettre ou mot, signe, symbole ou dessin facile à reproduire)

-une liste des participants fixée à la balise. Au passage, le coureur barre son nom.