

De l'exploration de l'espace proche

à

la course d'orientation en milieu inconnu



COURSE D' ORIENTATION

Encadrement : la course d'orientation ne fait pas partie des « activités à encadrement renforcé » et ne demande que l'application de précautions de bon sens. Ainsi, le regroupement des élèves peut se faire au coup de sifflet. En terrain découvert et à proximité de l'école, le maître peut assurer seul son enseignement.

Cycle 1

Les programmes de l'école

Compétences de l'élève

Les activités

Oser réaliser, en sécurité, des actions dans **un environnement proche et aménagé (1995)**.

. Adapter ses déplacements à différents types d'environnement (2002).

- Exploration du milieu proche (école, classe, cour de récréation).
- Exploration d'un milieu **plus lointain** (quartier, sorties de pleine nature, classes transplantées).
- Prises de repère dans **l'espace et le temps**, appréciation des **distances, ...**

Activités d'orientation : environnements proches et familiers (école) ; environnement semi-naturels et proches (parcs) ou plus lointains (bois, forêt...).

En fin de cycle 1, les élèves :

- ♦ établiront une relation entre un plan (élaboré par eux ou adapté à leur âge) et un milieu connu (classe, école, quartier, square...).
- ♦ se repèreront en groupe ou individuellement.
- ♦ reconnaîtront et reproduiront un itinéraire pour aller d'un point à un autre.

SAVOIRS A CONSTRUIRE

Que doit apprendre l'élève ?

Habilités motrices :

- se déplacer en « trottinant » 10 minutes sur des chemins matérialisés en « tenant » des objets(plan, planchette...).

-

Méthodes :

- construire et exploiter un « plan de référence » adapté.
- établir un lien entre ce plan et un terrain aménagé connu.
- intégrer une consigne de déplacement et l'appliquer (exemple : rester par 3, suivre les jalons rouges..).

-

Attitudes :

- autonomie en groupe et autonomie relative individuelle.
- oser s'éloigner du maître, « risquer de se perdre ».
- faire attention aux consignes, aux indices...

-

Notions et connaissances :

- plan, itinéraire, parcours : de la vue cavalière au plan.
- limites d'évolution, aller et retour.

Cycle 2

Les programmes de l'école

Compétences de l'élève

Les activités

Agir en fonction d'un **risque reconnu et apprécié**, et de la **difficulté** de la tâche.
Apprécier **l'intensité des efforts** et leurs effets sur l'organisme, en prenant conscience de ses **limites (1995)**.
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements (2002).

Les activités de pleine nature, randonnée, **course d'orientation** et toutes les activités qui s'exercent dans des milieux présentant une certaine **incertitude**.

- dans des milieux ou sur des engins instables variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bicyclette, roller, ski...).
- dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, lac...).

En fin de cycle 2, les élèves seront capables :

- ♦ de « gérer » un effort de 30 minutes (alternance de courses régulières et d'arrêts), en groupes restreints (3 ou 4).
- ♦ dans une course d'orientation « en étoile » (succession d'allers et retours sur des points variés).
- ♦ dans un espace qu'ils ont reconnu (zone forestière délimitée ou espace plus vaste mais découvert, un stade par exemple).
- ♦ à l'aide d'un plan ou d'une « carte sommaire » (cadastre ou IGN adaptée).

Remarque : certains sites sont déjà « mis en carte » par l'équipe EPS1 : stade de la Ponétie, Bois de Bel Air, Prairie des Sagnes du Lioran, lac du Pêcher, Val Saint Jean à Mauriac, stade Riom-ès-Montagnes, Parc Héлитas, plaine de Jaleyrac.

SAVOIRS A CONSTRUIRE

Que doit apprendre l'élève ?

Habiletés motrices :

- adapter son rythme de course et sa respiration à la distance à parcourir (course en « endurance) et aux temps de récupération et au relief.

Méthodes :

- construire son itinéraire, sa performance, son score, en fonction du temps écoulé, de son état de fatigue perçu, la nature du terrain, l'éloignement des balises, **au fur et à mesure**.
- mettre en relation une performance et un score (quantifier un résultat).

Motivations et attitudes :

- accepter et soutenir des efforts, vouloir progresser.
- autonomie et solidarité du groupe.

Notions et connaissances :

- direction, sens, orientation de la carte ou du plan.
- règles de sécurité et de fonctionnement.
- effort, adaptation cardio vasculaire et respiration.

Cycle 3

Les programmes de l'école

Compétences de l'élève

Les activités

Constituer des savoirs contribuant à mettre en œuvre des **principes de sécurité** individuelle ou collective.

Utiliser ses savoirs et connaissances de manière efficace dans des **activités physiques et sportives**.

S'inscrire dans un **projet** individuel ou collectif visant la meilleure performance et d'apprécier son **niveau de pratique (1995)**.

Adapter ses déplacements à différents environnements (2002).

Les **activités de pleine nature** selon les possibilités, sollicitent la coordination des actions, **l'anticipation, l'adaptation** aux éléments de variation du milieu ; elles permettent d'apprécier le **risque**, d'utiliser des repères dans **l'espace et dans le temps**.

- dans des milieux ou sur des engins instables de plus en plus diversifiés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, eau vive, neige, bicyclette, VTT, roller, ski, kayak...);
- dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, montagne, rivière, mer...).

En fin de cycle 3, les élèves seront capables:

- ♦ d'effectuer un parcours « en boucle » dans un milieu aménagé inconnu.
- ♦ d'établir une relation entre une carte (IGN ou carte spécifique Course d'Orientation) et le parcours et d'anticiper un itinéraire, les raccourcis possibles, « hors » des chemins, la performance attendue ou espérée.
- ♦ de concilier les exigences contradictoires : aller vite et/ou prendre des informations.

SAVOIRS A CONSTRUIRE

Que doit apprendre l'élève ?

Habilités motrices :

- course en endurance sans « arrêts » : ampleur et fréquence des foulées et de la respiration.
- course en recherche des limites « endurance – résistance ».

Méthodes :

- anticiper un itinéraire, une performance (un temps ou un score par exemple), en fonction des informations prises sur la carte et de ses possibilités physiques.
- identifier et choisir entre l'itinéraire le plus court et l'itinéraire le plus rapide.

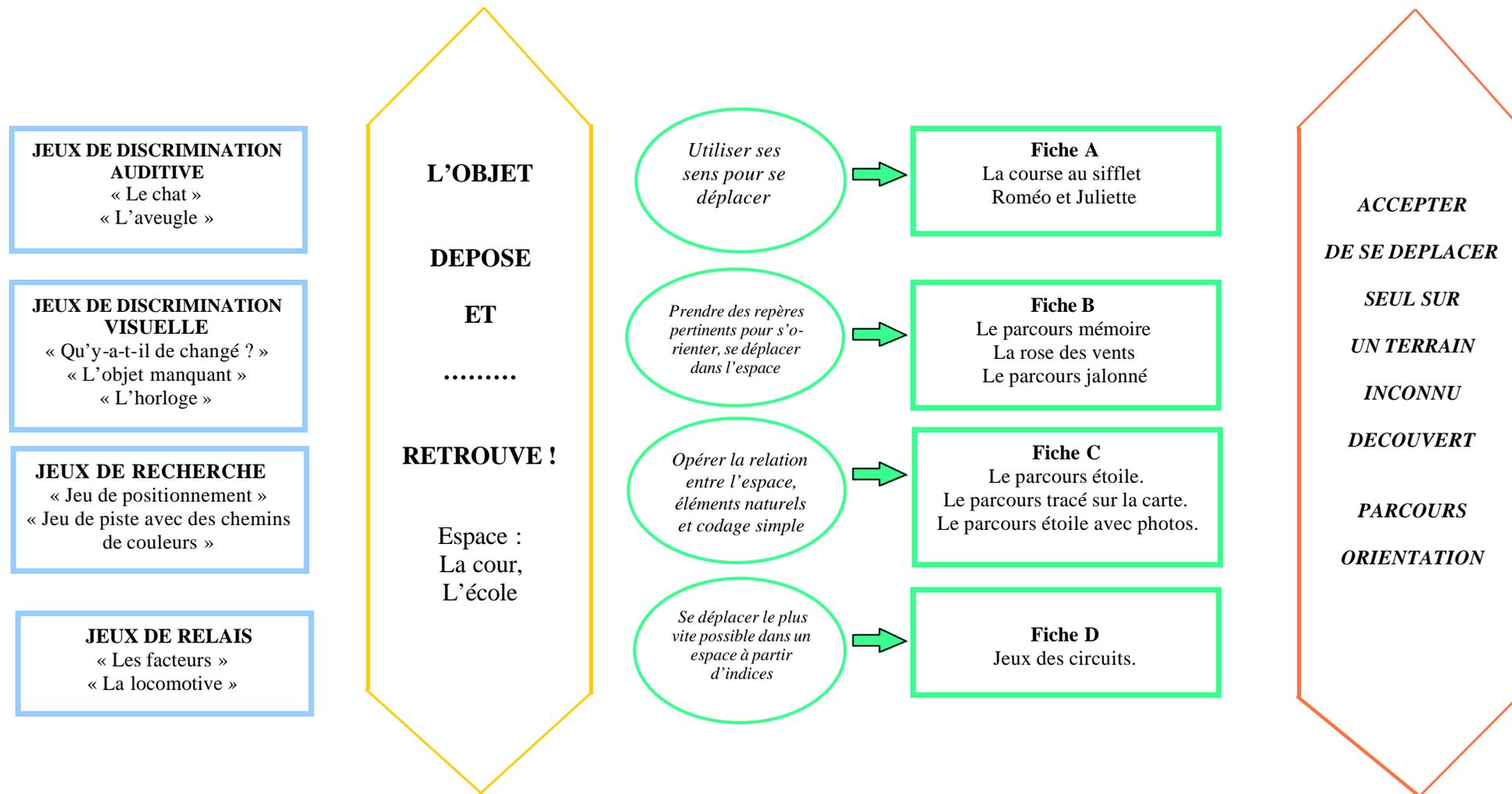
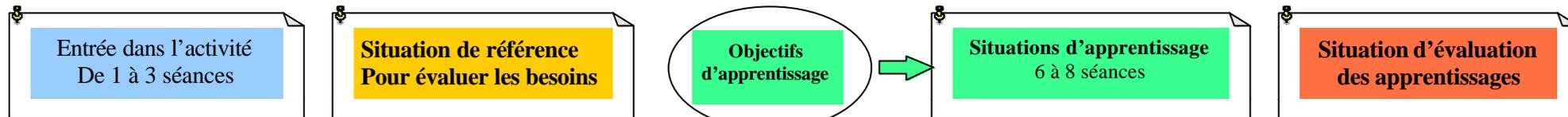
Attitudes et motivations :

- entrer dans une logique de « maîtrise », d'une activité pour soi.
- travailler pour progresser.

Notions et connaissances :

- échelle, courbes de niveau.
- direction et sens ; les grandes orientations (sud, nord, sud-est...).
- les signes objectifs de fatigue.
- éducation à l'environnement : découverte de la faune, de la flore...

ORIENTATION -Cycle I - Module d'apprentissage



JEUX DE DISCRIMINATION AUDITIVE

LE CHAT

But : S'orienter, se diriger vers un point précis à l'aide d'un son.

Organisation du groupe : Les élèves sont disposés en cercle, un enfant se place au centre de la ronde, « le petit chat perdu ». Il a les yeux bandés.

Déroulement : L'enseignant désigne un des élèves de la ronde, « la maman du petit chat ». Cet élève appelle le petit chat en miaulant afin qu'il se déplace vers lui. On change de rôle quand le petit chat à retrouver sa maman.

Variante : Trois ou quatre « petits chats » sont perdus au centre de la ronde. Les différentes mamans les appellent par leur prénom.

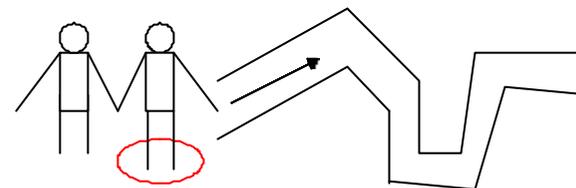
L'AVEUGLE

But : S'orienter, effectuer un trajet en se repérant à l'aide d'un son ou du toucher.

Organisation du groupe : Les élèves sont distribués par deux, un aveugle et son guide. Les rôles s'inversent au cours du jeu.

Organisation matérielle : En tous lieux. Dans l'espace choisi, sont disposés au sol des cordes, des balises, des lattes, des cartons qui délimitent un couloir, un chemin que doit emprunter l'aveugle.

Si possible mettre en parallèle plusieurs chemins pour faciliter le nombre de passages.



Déroulement : L'aveugle se place au départ du circuit, le guide est derrière lui. L'aveugle s'engage dans le couloir, progresse avec l'aide de son guide qui lui indique le chemin :

- en lui touchant le bras droit pour aller à droite, le bras gauche pour aller à gauche, etc..
- en agitant une clochette pour aller à droite, en agitant une maracas pour aller à gauche .

Variante : Le guide est placé devant l'aveugle à un ou deux mètres devant lui. Il se déplace en « émettant » un son à l'aide d'un triangle, cymbales, grelots, tambourins,...

Tous les couples « guide/aveugle » se déplacent ensemble dans l'espace et doivent se rendre d'un endroit précis à un autre (deux cerceaux de même couleur positionnés dans l'espace).

JEUX DE DISCRIMINATION VISUELLE

QU' Y A - T—IL DE CHANGE ?	L' OBJET MANQUANT
<p>But : Etre le premier à reconnaître quel est l'objet qui a été déplacé ou enlevé.</p> <p>Organisation du groupe : Cette situation peut être organisée avec le groupe classe dans sa totalité comme en petits groupes lors d'ateliers.</p> <p>Organisation matérielle : Dans la classe, la salle de motricité ou tout autre endroit calme. Des objets très divers, manipulés habituellement par les élèves sont disposés dans cet espace. Possibilité de placer ces objets, dans un premier temps, sur une table pour faciliter la prise d'indices des élèves.</p> <p>Déroulement : Les élèves sont assis en demi cercle autour de l'enseignant. Les élèves observent en silence pendant quelques minutes l'espace autour d'eux. L'enseignant demande aux élèves de fermer les yeux. Il enlève ou déplace alors un ou deux objets puis questionne les élèves sur ce « qui a changé ! ».</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer sur le nombre d'objets enlevés ou déplacés. • Demander à ce que soit un élève qui effectue les changements, les modifications. • Mettre à la place de la collection d'objets, un enfant dont on modifie la tenue vestimentaire ou l'attitude (position de la main,..). 	<p>But : Reconnaître au toucher quel est l'objet qui manque.</p> <p>Organisation du groupe : Cette situation peut être aussi bien proposée au groupe classe qu'à de petits groupes en ateliers.</p> <p>Organisation matérielle : Dans la classe, la salle de motricité. Une collection de 5 à 6 objets, connus, manipulés par les élèves sont placés au centre d'une ronde constituée par les élèves.</p> <p>Déroulement : Après que les élèves se soient assis autour d'une ronde, l'enseignant fait « sortir » un élève (derrière un paravent). Il lui bande les yeux puis le ramène au centre de la ronde. « L'aveugle » palpe les objets pour les reconnaître, les nomme, et les repose au centre de la ronde. L'enseignant peut par la suite enlever un objet, « l'aveugle » doit, toujours au toucher, nommer celui qui manque.</p>

JEUX DE DISCRIMINATION VISUELLE

L' HORLOGE

But : Retrouver le plus vite possible, dans un certain ordre, des objets disposés dans un espace délimité.

Organisation du groupe : Groupe classe distribué en équipes.

Organisation matérielle : Une « horloge » cartonnée. Les heures sont remplacées par des dessins d'objets, connus, manipulés par les élèves en classe.
Un panier « trésor » où seront déposés les objets « récoltés ».

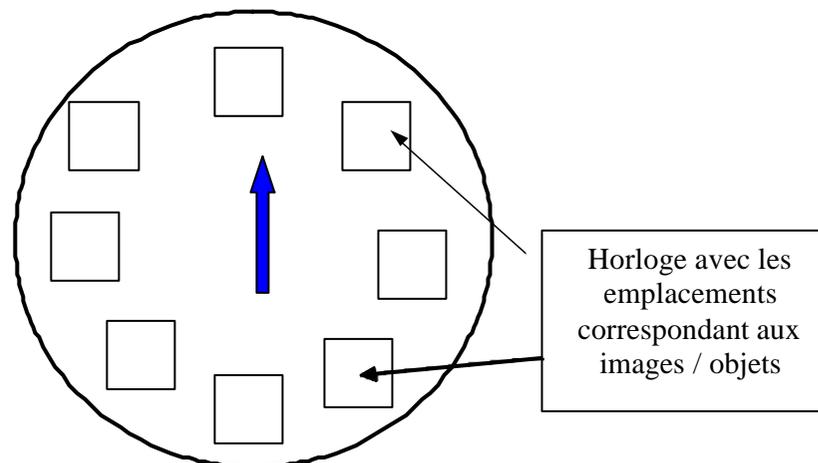
Déroulement :

1. Dans un premier temps : Découvrir le panier trésor. Nommer les différents objets, les toucher, les manipuler. Jeu du Loto tactile, les yeux fermés, on retrouve le nom de l'objet.
2. Dans un deuxième temps : Présenter le panneau « horloge ». Qu'est-ce que l'on voit ? Essayer de retrouver dans le panier « trésor » l'objet qui correspond à l'image, au dessin.
3. Dans un troisième temps :Après avoir éparpillé les objets dans tout l'espace, le jeu débute. Les élèves partent chercher le plus rapidement possible l'objet « pointé » par l'aiguille de l'horloge. Qui ramène le premier cet objet ?

Variantes :

- Espace plus grand, objets un peu plus cachés. Nécessité de se déplacer dans l'espace à leur recherche.
- Quand tous les objets ont été trouvés , demander aux élèves de les replacer là où ils les ont découverts.
- Sur l'horloge figure des photos, photographiques qui « montrent » l'espace où se trouve l'objet avec éventuellement une flèche qui précise l'endroit où trouver l'objet.

Exemples d'objets :



JEUX DE RECHERCHE

JEU DE POSITIONNEMENT

But : Prendre des informations pertinentes dans un espace pour se déplacer et se placer à un endroit précis de cet espace.

Organisation du groupe : Cette situation peut être organisée avec le groupe classe dans sa totalité ou en petits groupes lors d'ateliers.

Organisation matérielle : Salle de classe, de motricité, gymnase, cour. Dans cet espace des objets fonctionnels comme chaises, tables ou matériel de motricité (cerceaux, plots, sacs de grains, ballons) sont disposés. Plus d'objets que d'élèves.

Déroulement : L'enseignant se trouve au centre de l'espace avec autour de lui tous les élèves.

A chacun d'entre eux, il désigne l'endroit où il doit se rendre en utilisant les termes désignant l'objet ainsi que le positionnement par rapport à cet objet : devant, derrière, à côté, entre, dessous, dessus,...

Variante : Le déplacement se fait toujours en direction d'un objet (cerceau, sac de grains, plot,...) que l'élève doit prendre puis aller le déposer à un autre endroit précis.

« Jean, tu vas chercher le cerceau bleu pour le poser sur la chaise à côté du ballon rouge ».

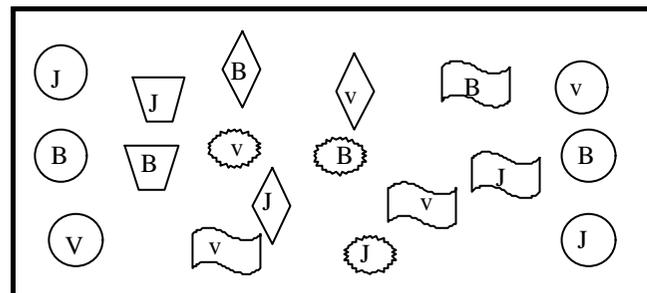
JEU DE PISTE AVEC CHEMINS DE COULEURS

But : Prendre des informations pertinentes pour se déplacer dans un espace selon un itinéraire précis.

Organisation du groupe : Le groupe classe se répartit en 3 ou 4 groupes homogènes. A chaque groupe correspond une couleur (brassards, chasubles).

Organisation matérielle : Salle de motricité, gymnase, cour, terrain de jeux.

Dans cet espace des objets de couleurs différentes (rouge, jaune, vert, bleu), des foulards ou rubans de mêmes couleurs sont disposés, constituant des « chemins de couleur » que les groupes doivent emprunter.



Déroulement : Chacun des groupes se positionne devant le cerceau qui correspond à la couleur de sa chasuble.

Au signal de départ, les élèves partent pour « se rendre de l'autre bout du chemin », ils doivent pour cela passer par tous les objets de la couleur de leur chasuble.

JEUX DE RELAIS

LES FACTEURS

But : Prendre des repères pertinents pour s'orienter, se déplacer dans un espace de jeu.

Organisation du groupe : L'ensemble du groupe classe est divisé en 3 équipes.

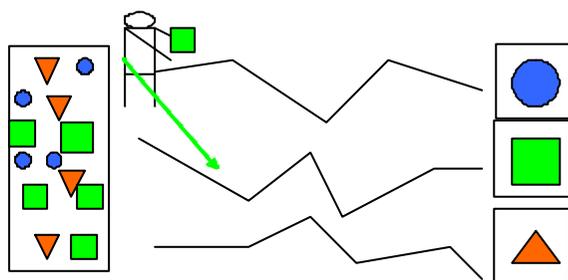
Organisation matérielle :

Dans la salle de motricité, le gymnase ou le terrain de jeu.

La « poste », grand espace central de départ avec des « colis », fiches cartonnées avec une forme géométrique dessinée sur l'un des côtés.

Trois grands chemins de lattes qui conduisent aux « boîtes aux lettres »

Trois « boîtes aux lettres », caisses en cartons avec dessinée en gros l'une des trois formes géométriques présentes sur les « colis ».



Déroulement : Les 3 équipes de facteurs sont positionnées devant la poste. Le premier de chaque équipe, au signal sonore, « tire » au hasard une fiche cartonnée, la lit puis suit le chemin de lattes correspondant pour distribuer le courrier dans la bonne boîte aux lettres.

Quand il a placé la lettre dans la boîte aux lettres le deuxième joueur peut partir à son tour et ainsi de suite.

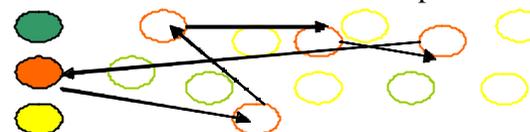
A la fin du jeu on vérifie tous ensemble que les boîtes aux lettres contiennent les « bons colis ».

LA LOCOMOTIVE

But : Prendre des repères pertinents pour s'orienter, se déplacer dans un espace de jeu.

Organisation du groupe : L'ensemble du groupe classe est divisé en 3 ou 4 équipes, pour chacune d'elle une couleur de chasuble est attribuée.

Organisation matérielle : Dans la salle de motricité, le gymnase, le terrain de jeux, l'enseignant dispose des cerceaux de couleurs différentes (rouge, vert, jaune). Utiliser 3 ou 4 couleurs en fonction de l'importance du groupe classe.



Déroulement : Chaque équipe est constituée d'une locomotive (un élève désigné par l'enseignant) et de wagons (les autres élèves).

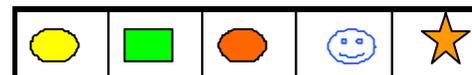
Les « wagons » vont se positionner sur les cerceaux en fonction de la couleur de chasuble.

Les « locomotives » se placent dans leur « gare », plot de couleur correspondant à leur chasuble.

Au signal de départ, chacune des locomotives se dirige vers l'un des cerceaux « de sa couleur » afin « d'accrocher le wagon » qui s'y trouve. Le wagon s'accroche à la locomotive (mains sur les épaules). Ils se dirigent ensuite vers un autre cerceau pour y accrocher un deuxième wagon et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de wagons dans l'espace de jeu. Quand le train est formé, il rentre dans sa gare.

Variables : Les wagons ne se différencient plus par des chasubles de couleurs, mais par des étiquettes sur lesquelles sont dessinées des formes des couleurs.

La locomotive a toujours pour objectif de « constituer » son train mais elle doit suivre un « ordre d'accrochage ». Cet ordre est donné par « une feuille de route » sur laquelle sont indiquées les formes géométriques chronologiquement. (cf. dessin ci-dessous)



L' OBJET DEPOSE ET RETROUVE !

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

Dispositif : Les enfants ont tous des jetons ou des cartons personnalisés avec un signe ou leur prénom (prévoir plusieurs exemplaires).

L'enseignant a un sifflet.

Consignes : *Aller déposer votre jeton, sans le cacher.*

Bien repérer où vous le mettez.

Revenir au coup de sifflet.

Repartir le chercher au signal de l'enseignant.

Variables :

- ◆ Les enfants repartent du même point dès que le regroupement est terminé.
- ◆ Les enfants repartent du même point, mais après avoir fait « une petite promenade » sous la conduite de l'adulte.
- ◆ La promenade ne ramène pas au point de départ initial.
- ◆ Les enfants sont par deux : l'un dépose l'objet, revient et explique à son partenaire où il l'a déposé. L'autre doit le retrouver.

Critères de réussite :

- Retrouver le jeton caché.

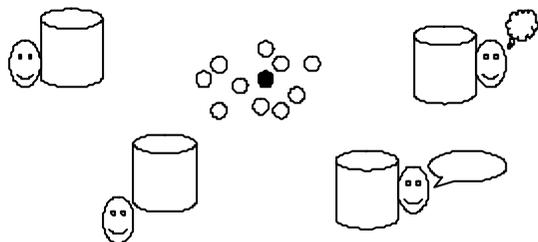
UTILISER SES SENS POUR SE DEPLACER

LA COURSE AU SIFFLET

But : Utiliser ses sens pour se diriger dans l'espace.

Organisation du groupe : Petits groupes de 5 ou 6 joueurs.

Organisation matérielle : Dans la cour ou le terrain de jeux avec des « cachettes » possibles. 3 élèves sont « cachés » dans cet espace, non visibles, mais ayant chacun un instrument (tambourin, triangle, trompette,...). Ils sont disposés dans un premier temps dans des directions opposées pour faciliter la prise d'indices, la recherche. Les différents groupes sont, au début du jeu, regroupés au centre de l'espace de jeu, autour de l'enseignant.



Déroulement : L'enseignant, après avoir positionné les « siffleurs » sans que l'ensemble restant du groupe classe n'ait vu les différentes cachettes, retourne au centre de l'espace jeu pour constituer les équipes. 4 équipes pour lesquelles il faut retrouver le plus rapidement possible son « siffleur ». Les joueurs de chaque équipe savent quel son reconnaître pour se diriger vers le siffleur. L'enseignant donne le signal de départ (coup de sifflet). Pendant quelques secondes les joueurs restent autour du maître pour « bien entendre » puis se dirigent vers l'émetteur correspondant à leur instrument.

Changer de rôle.

Variante : Espace élargi (pré, champ boisé). Utiliser plusieurs instruments proches.

ROMEO ET JULIETTE

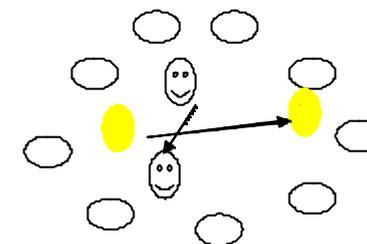
But : Utiliser ses sens pour se déplacer dans l'espace.

Organisation du groupe : Groupe classe

Organisation matérielle : Dans la salle de motricité, le gymnase, le terrain de jeux.

Le groupe classe fait une ronde dans l'espace choisi. L'enseignant choisit 4 élèves.

Ces 4 élèves font jouer en étant associés par 2 : l'un étant Roméo qui cherche sa Juliette.



Déroulement :

Après avoir bandé les yeux de 2 des enfants, le maître place les 2 autres partenaires autour de la ronde. Les autres joueurs constituent « les frontières » contre lesquelles vont venir buter les Roméos. Quand le signal de début de jeu est donné, les 2 « Juliettes » commencent à appeler leur partenaire par leur prénom.

Variante :

- Plus de 4 joueurs au centre mais ne pas dépasser 8 (risques de collision).
- Utiliser des instruments à la place de la voix.

Faire bouger les « Juliettes » d'un pas après avoir dit le nom du partenaire.

LE PARCOURS MEMOIRE

But : Prendre des repères pertinents pour refaire seul un trajet effectué en groupe sous la conduite de l'enseignant.

Organisation matérielle : Dans la salle de motricité, la cour de récréation, le gymnase, le terrain de jeux. Le lieu présente des éléments remarquables qui permettent aux élèves de se repérer dans l'espace (chaise, table, porte, arbre, bac à sable, etc...).

Déroulement : Les enfants, conduits par le maître, effectuent un circuit (200 mètres environ) en prenant le maximum d'informations pour pouvoir le refaire seuls, par petits groupes de 2 ou 3.

- Dans un premier temps les enfants se déplacent en groupe classe puis par petits groupes. Possibilité de faire passer un groupe qui selon les remarques des autres groupes observateurs, modifient ou pas leur trajet en fonction des remarques, des corrections.
- Dans un deuxième temps les enfants peuvent passer individuellement, mais cette fois la moitié de la classe effectue le trajet avec le maître pendant que l'autre moitié observe. Puis les enfants passent l'un après l'autre, corrige leurs erreurs avec l'aide des observateurs.

Pendant qu'un enfant effectue le circuit, le reste du groupe des « randonneurs » est occupé à un petit jeu, ils ne voient pas leur camarade circuler dans l'espace. (mémoire différée).

Variante : Au cours du passage collectif, 5 objets insolites sont installés aux points remarquables de l'espace et surtout aux changements de direction. A la fin du circuit, les enfants doivent restituer la liste d'objets (oralement ou en cochant sur une feuille où figurent différents objets). Il y a bien sûr plus que 5 objets placés dans l'espace de jeu.

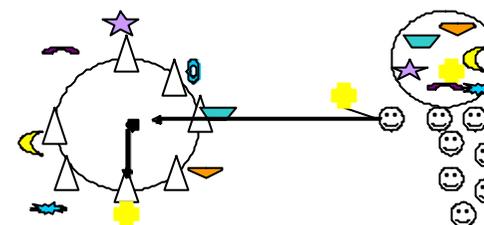
LA ROSE DES VENTS

But : Prendre des repères pertinents pour s'orienter dans un espace délimité.

Organisation du groupe : Equipes de 4 ou 8 joueurs

Organisation matérielle : 2 ou 3 roses des vents en fonction de l'effectif de la classe.

Déroulement : Chacun leur tour, les enfants prennent une carte dans la caisse de départ, se rendent au centre du cercle, se placent sur « les pieds », cherchent l'image identique à leur carte et vont la déposer au pied de la balise correspondante. Puis ils reviennent au départ.



(Possibilité de commencer en précisant que l'on se place au niveau de la balise quand on a reconnu la « bonne » image, sans revenir au départ).

Variantes : Les cartes tirées se « complexifient » progressivement.

1. Images représentant des personnages d'albums connus des enfants.
2. Images de personnages stylisés, de silhouettes ; on joue sur les couleurs de remplissage ou les positions des jambes, des bras, debout, assis.
3. Cartes avec des formes géométriques de couleurs différentes.
4. Cartes représentant des constellations.
5. Cartes à jouer : figures et cartes nombre.
6. Cartes avec des flèches pleines, pour les 8 directions. Indexer les cartes en dessinant des pouces qui facilitent la « prise de carte » donc d'indices.

PRENDRE DES REPERES PERTINENTS POUR S'ORIENTER

LE PARCOURS JALONNE

But : Prendre des repères pertinents pour suivre un parcours jalonné et trouver des balises

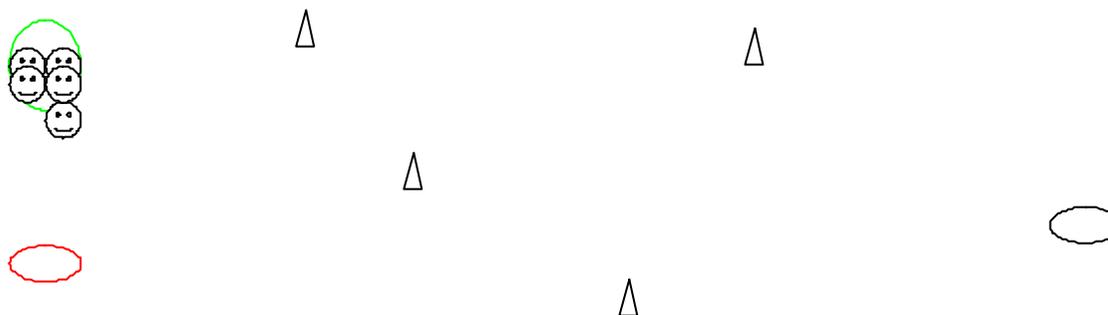
Organisation du groupe : Groupe classe scindé en petits groupes de 4 à 5 élèves.

Organisation matérielle : Cour de récréation, gymnase, terrain de jeux.

Des foulards et balises ou plots de différentes couleurs (à chaque couleur doit correspondre une équipe qui a pour consigne de « suivre » cette couleur).

Des chasubles de différentes couleurs que portent les enfants.

Des craies ou feutres « attachés » aux balises pour « poinçonner » son passage. (pour les plus jeunes des gommettes peuvent être utilisées)



Déroulement : Les différents groupes se déplacent dans l'espace en suivant les rubans de « leur couleur ». A chaque fois qu'ils « rencontrent » un plot, une balise, ils colorent ou collent la gommette sur leur feuille de route. Si on a oublié une balise il faut revenir sur ses pas.

Variantes : La longueur du parcours. Le nombre de balises.

Exemple de feuille de route

1	2	3	4	5

OPERER LA RELATION ENTRE ESPACE, ELEMENTS NATURELS, CODAGE SIMPLE

LE PARCOURS ETOILE

But : Utiliser un codage simple pour retrouver un maximum de balises.

Organisation du groupe : Le groupe classe est réparti sur différents ateliers de motricité. Un groupe maximum de 8 élèves participe à cette situation de recherche.

Organisation matérielle : La salle de motricité, la cour de récréation, le gymnase ou le terrain de jeux peuvent être utilisés. Sur l'espace délimité et sécurisé, sont disposées une dizaine de balises. Toutes les balises sont visibles et placés à des points « remarquables », identifiables par les élèves.

Déroulement : Chaque élève dispose d'un plan simple où figurent les éléments, objets ou tracés caractéristiques de l'espace. Sur ce plan une croix matérialise l'endroit où il doit se rendre pour trouver « sa » balise. Figure également sur le plan, une « feuille de route » qui doit être remplie.

A chacune des balises est attaché un crayon de couleur, ou des gommettes qui permettent à l'élève de « poinçonner », de matérialiser son passage à cette balise. Après s'être rendue sur la balise, il revient vérifier avec l'aide de l'enseignant si le code relevé sur celle-ci est exact puis repart pour une autre recherche, le maître ayant indiqué par une autre croix, l'emplacement où il doit aller.

Il essaie de faire un maximum de balises en un temps donné. (5 balises si possible)

Variantes :

- Augmenter le nombre de balises à trouver .
- Cacher certaines balises.
- Varier les indices à trouver sur chacune des balises (morceaux de puzzle à reconstituer, formes géométriques à reproduire, ...).

LE PARCOURS TRACE SUR LA CARTE

But : Utiliser un codage simple pour retrouver les balises placées sur un circuit matérialisé sur une carte.

Organisation du groupe : Le groupe classe est réparti sur différents ateliers de motricité. Maximum de 8 élèves sur cette situation.

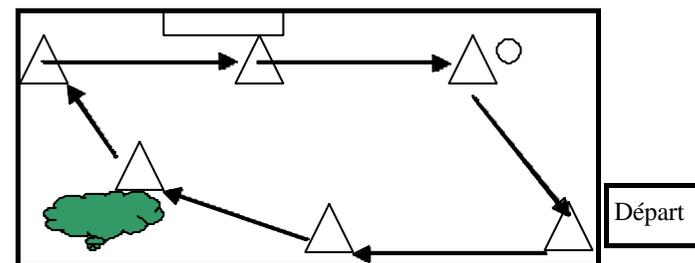
Organisation matérielle : Cour de récréation, gymnase, terrain de jeux, stade. L'espace est délimité et sécurisé. Des plots sont disposés sur cet espace (endroits remarquables de l'espace comme banc, arbre, tracé au sol, coin d'un bâtiment,...).

Déroulement : Chacun des élèves a à sa disposition un plan où sont dessinés tous les éléments caractéristiques de l'espace de jeu. Est également indiqué par des flèches, le circuit qu'il doit faire et l'ordre dans lequel il doit relever les balises.

Au bas de ce plan figure la « feuille de route » sur laquelle il notera les codes indiqués sur les balises.

Au signal de départ tous les élèves partent, ils se déplacent selon les indications du plan et ne reviennent auprès du maître que lorsqu'ils ont effectué la totalité de leur circuit.

Vérification de la « feuille de route ».



(Le plan)

ORIENTATION

FICHE C

CYCLE I

OPERER LA RELATION ENTRE ESPACE, ELEMENTS NATURELS, CODAGE SIMPLE

LE PARCOURS ETOILE AVEC PHOTOS

But : utiliser un support photo pour retrouver des balises.

Organisation du groupe : Le groupe classe est réparti sur différents ateliers de motricité. Un groupe maximum de 8 élèves participe à cette situation de recherche.

Organisation matérielle :

La cour de récréation, le gymnase, le terrain de jeux, le stade. Sur l'espace délimité et sécurisé, des petites boîtes contenant un morceau de puzzle ont été « cachées », visibles uniquement à proximité.

Des photographies de l'espace ont été prises, les indices sont pertinents pour que l'élève puisse retrouver l'emplacement. (point, élément remarquable à proximité de la boîte).

Déroulement :

Chaque élève va prendre une photographie, la « lire » pour pouvoir se rendre à l'endroit indiqué par la photographie.

Une flèche montre précisément sur la photo, l'emplacement de la boîte.

Il se dirige vers l'endroit qu'il a reconnu, cherche la boîte, l'ouvre pour prendre un morceau de puzzle puis revient à son point de départ pour prendre une autre photo et repartir.

A la fin de son circuit (4 ou 5 balises), il reconstitue le puzzle.

ORIENTATION

FICHE D

CYCLE I

SE DEPLACER LE PLUS VITE POSSIBLE A PARTIR D'INDICES

JEUX DES CIRCUITS

But : Prendre rapidement des indices pour reconstituer un puzzle.

Organisation du groupe : Le groupe classe ou la moitié. Des équipes de 5 ou 6 joueurs avec des brassards ou chasubles de différentes couleurs.

Organisation matérielle : Cour de récréation, gymnase, terrain de jeux,... Dans cet espace des cerceaux de différentes couleurs sont disposés constituant des chemins, des circuits.

Déroulement : Au signal de départ, les équipes partent pour « traverser » l'espace de jeu en passant par tous les cerceaux d'une même couleur (celle de la chasuble). En passant dans chacun des cerceaux les joueurs doivent prendre un morceau de puzzle pour pouvoir le reconstituer une fois l'espace parcouru. Chaque joueur prend un morceau de puzzle, à eux de s'organiser dans l'espace et le temps.

Variante : Retourner au départ par le même chemin.

Agrandir l'espace, avec obstacles à contourner (tables, chaises, arbre,...)

Effectuer le jeu par 2, le n°1 va se placer dans un premier cerceau, le n°2 le rejoint et ainsi de suite. Changer de rôle et de couleur de circuit pour le retour.

But :

Faire la relation entre la carte et le terrain, le terrain et la carte pour retrouver le plus rapidement possible les balises indiquées sur le plan. (ordre des balises imposé)

Organisation du groupe : Le groupe classe est réparti sur plusieurs ateliers. 8 élèves sont sur cette situation de recherche.

Organisation matérielle : Cour de récréation, terrain de jeux, stade.

Des balises sont réparties sur l'espace délimité et sécurisé.

Déroulement :

Chaque élève reçoit une carte sur laquelle sont notées 4 ou 5 balises qu'il doit retrouver dans l'ordre donné.

A chaque balise, il marque son passage sur sa feuille de route (pince, craie, signe à relever,...).

Au retour il vérifie sur la bande correctrice s'il n'a pas fait d'erreurs.

Plusieurs parcours peuvent être installés depuis un point de départ central.

Les élèves partent les uns après les autres avec un décalage dans le temps de 30 secondes.

Variantes : Nombre de balises sur le parcours (des balises-piège, en supplément).

Longueur du parcours à effectuer.

Profil du parcours.

Course d'orientation—Cycle II—module d'apprentissage



Je pose, tu cherches.
Flécher un trajet.

Chercher et replacer les objets.
Le labyrinthe.

Je remplis ma feuille.
Le rallye collecte.

Je reconnais un site :
promenade à la carte en
milieu ouvert.

Situations d'apprentissage du
cycle 1 .



Découvrir et orienter la carte

Evaluer les distances

courir, réguler, adapter sa course

Construire un itinéraire

Découvrir la course en étoile en milieu inconnu

Découverte la course au score en milieu connu

Promenade à la carte en milieu semi-ouvert.

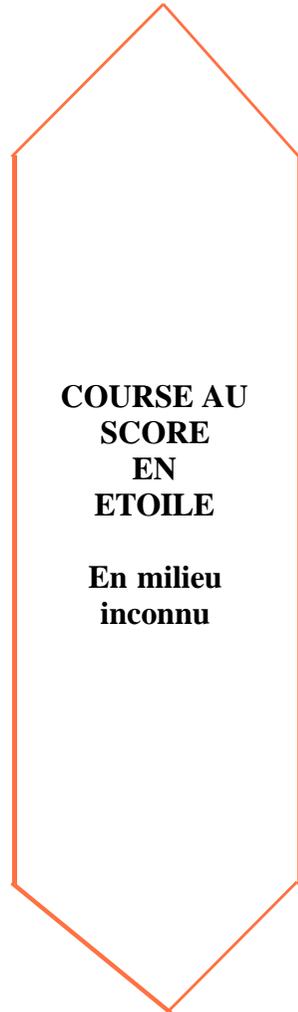
Tomber pile.

L'aller-retour tout terrain.

Parcours en trèfle.

Course en étoile et variantes.

Course au score et variantes .



JE POSE, TU CHERCHES	FLECHER UN TRAJET sur un plan sommaire (dans la cour)
<p>Objectif de la tâche : Vérifier que les élèves sont capables de se repérer dans un milieu connu, d'indiquer et décrire des lieux caractéristiques, de se reporter à des indications orales pour retrouver un endroit précis.</p> <p>But du jeu : - Pour le chercheur : à partir des indications du « poseur », retrouver dans la cour un ou des objets. - Pour le « poseur » : déposer un objet (balle, foulard, plot...) dans la cour, décrire au « chercheur » le lieu ou l'itinéraire à suivre pour retrouver l'objet.</p> <p>Organisation matérielle : Les élèves sont regroupés par 2 ; cour de l'école (éventuellement avec plan sommaire élaboré par les élèves en classe).</p> <p>Variantes : Nombre et nature des objets, regroupements par 3 ou 4, utilisation du plan sommaire. On pourra aussi faire chercher 2 ou 3 objets successivement.</p> <p>Consignes données aux élèves : - Pour les poseurs : <i>poser les objets dans des endroits caractéristiques</i> - Pour les chercheurs : <i>retrouver les objets d'après les indications du poseur.</i> <i>Alterner les rôles.</i></p> <p>Critères d'évaluation et de réussite : • Nombre d'erreurs, de réussite dans la tâche. • Le chercheur trouve 4 fois sur 5.</p>	<p>Objectif de la tâche : Vérifier que les élèves repèrent la topographie des lieux, les passages successifs sur des points caractéristiques.</p> <p>But du jeu : Après avoir suivi un itinéraire précis jalonné, reporter sur le plan le trajet effectué.</p> <p>Organisation matérielle : Parcours fléché au sol, matérialisé par des « jalons »(plots, bancs, pots de yaourt...), plan sommaire de la cour.</p> <p>Variantes : Les parcours peuvent être différenciés par des couleurs, par la nature des jalons... Groupements d'élèves ou parcours individuels, suivre l'itinéraire avec ou sans plan support.</p> <p>Consignes : <i>Après avoir suivi votre parcours, reporter au crayon ou au surligneur l'itinéraire suivi sur le plan.</i></p> <p>Critères d'évaluation et de réussite : • Les « erreurs » commises sur le terrain (par rapport au jalonnage), sur la carte (report et représentation de l'itinéraire). • Je me trompe moins d' 1 fois sur 5.</p> <p>Remarque : Les « jalons » sont des indications claires qui permettent de suivre un parcours sans ambiguïté ; ils sont visibles de l'un à l'autre.</p>

CHERCHER ET REPLACER DES OBJETS

Objectif de la tâche : Vérifier que les élèves se souviennent de la topographie des lieux.

But du jeu : A partir d'objets trouvés au hasard dans la cour, aller les replacer au même endroit.

Organisation matérielle : Autant d'objets (plots, cerceaux, nounours...) que d'élèves, disposés, éparpillés dans la cour de l'école. L'enseignant a élaboré un plan de la cour et repéré sur celui-ci la situation précise des objets déposés.

Variantes : plus d'objets que d'élèves, élèves regroupés par 2. La même situation peut être proposée en classe ou dans tout autre lieu reconnu par les élèves.

Consignes : *Rechercher dans la cour un obje et un seul que vous ramènerez au maître (ou à la maîtresse). Rrepérez bien l'endroit où vous l'avez trouvé.*

Consigne différée : (après que les élèves aient ramené leur objet au point de départ) : *reposer l'objet exactement à l'endroit où vous l'avez trouvé.*

Critères d'évaluation et de réussite :

- L'objet est ramené à l'endroit exact.
- L'élève peut expliquer les repères qu'il a utilisé.
- 4 fois sur 5, l'objet est remplacé au bon endroit.

LE LABYRINTHE

Objectif de la tâche : Vérifier que les élèves mémorisent leur parcours ou le parcours d'un camarade.

But du jeu : .Reproduire exactement le cheminement d'un camarade ou le sien ; passer au même endroit.

Organisation matérielle : Sol de la cour parsemé d'éléments, d'objets divers. Elèves regroupés par 2.

Variantes : Nombre d'élèves, lieu choisi, nombre d'objets... Reporter les trajets sur un plan.

Consignes :

- *Suivre un itinéraire, revenir au pont de départ et le refaire : l'observateur vérifie l'exactitude du parcours.*
- *Le premier élève effectue le parcours, le deuxième le reproduit exactement ; le premier relève l'exactitude ou les erreurs du deuxième.*

Critère d'évaluation et de réussite :

- Les erreurs de parcours.
- Les élèves ne se trompent que sur des parcours complexes (recoupements, plus de 7 repères...).

JE REMPLIS MA FEUILLE

Objectif de la tâche : Vérifier que les élèves ont établi le lien « carte-terrain ».

But du jeu : Reporter sur le plan l'endroit où vous déposez les objets.

Organisation matérielle :

4 objets par groupe de 3 élèves.

Cour de l'école, zone de travail délimitée.

Un plan sommaire de la cour par groupe : le plan a été élaboré progressivement par les élèves.

Variante : Superficie de la zone délimitée, square connu, nombre d'objets ou d'élèves par groupe...

Consignes : *A tour de rôle, chaque membre du groupe dépose un objet dans la cour. Les autres membres du groupe vérifient l'endroit et le reporte sur le plan. Le « poseur » indique alors les repères qu'il a choisis pour déposer son objet. Il aide à la vérification.*

Critère d'évaluation et de réussite :

- Exactitude du report sur plan.
- 3 fois sur 4.

Remarque : Le fonctionnement choisi ici renvoie déjà à une démarche collective d'écoute, de communication, de références communes (Cf. attitudes et méthodes).

LE RALLYE COLLECTE

Objectif de la tâche : Vérifier que dans un endroit peu connu, les élèves font preuve d'une certaine autonomie, écoutent une consigne et l'appliquent.

But du jeu : Retrouver dans un espace limité un certain nombre d'objets spécifiques précisés à l'avance.

Organisation matérielle : Sur un terrain de foot ou une zone naturelle délimitée, objets répartis : balles, plots, pots...

Variante : Nombre et nature des objets, superficie de la zone, nature de la zone (faiblement boisée par exemple)...Différencier les collectes, collecte d'éléments naturels (feuilles, fleurs...).

Consignes : *Individuellement et sur la zone délimitée, vous allez partir à la recherche d'une liste d'objets que vous ramènerez au point de départ. Prenez le temps de vérifier l'exactitude de votre collecte, mais vous n'avez que « n » minutes. Un coup de sifflet donnera le signal de votre retour au point de départ.*

Critères de réussite :

- Exactitude de la collecte, respect des consignes.

Critères d'évaluation :

- Tous les objets sont ramenés, tous les élèves reviennent au signal.

Autres situations que vous trouverez dans
« l'Éducation Physique à l'école »
Editions revue eps



COURSE EN ÉTOILE EN MILIEU CONNU OU RECONNU

Objectif de la tâche : Evaluer, « diagnostiquer » les besoins des élèves par rapport

- au respect des consignes.
- à la mise en relation plan-terrain.
- aux divers objectifs fixés pour le cycle 2 (Cf. tableau programmes).

But du jeu : Retrouver successivement et dans un temps limité le plus de balises ou d'objets possibles.

Organisation matérielle : Dans la cour de l'école ou sur un stade (zone délimitée), déposer des objets ou des balises « course d'orientation » équipées de pinces (matériel disponible à l'USEP) sur des points remarquables. Ces points seront reportés sur un plan sommaire (élaboré si possible par les élèves) par l'enseignant.

1 plan et une fiche contrôle pour 3 élèves.

Variantes : Nombre d'objets, nature des objets, nature du contrôle.

Consignes : *Par groupes de 3, vous irez chercher un objet (ou composer votre fiche contrôle) que je vous situe sur le plan. Une fois que vous l'avez trouvé, vous revenez me voir pour le contrôle et je vous désignerai un nouvel objet. Il faut trouver le plus d'objets possibles en 20,30 minutes...*

Critère d'évaluation et de réussite :

- Nombre de postes, d'objets, de balises trouvés dans le temps imparti.
- Diagnostic de toutes les difficultés rencontrées par les élèves.

PROMENADE À LA CARTE

TOMBER PILE

Objectif de la tâche : Découvrir et orienter le plan d'un endroit inconnu.

But du jeu : Se repérer en permanence : « je sais où je suis et dans quelle direction je vais » (je le montre sur le plan).

Organisation matérielle : Dans un square, sur un parc de loisir, un ensemble sportif inconnu voisin de l'école (sortie à proximité). Un plan élaboré par le maître pour chacun des élèves. La classe fonctionne dans son ensemble.

Variante : Plusieurs groupes (ceci implique plusieurs adultes), nature du lieu (boisé, découvert, accidenté...).

Consignes : *Nous allons découvrir ensemble cet endroit. Il y a sur votre carte des points, des endroits remarquables que nous allons essayer de repérer ou de trouver ensemble. Il faut en permanence être capable de situer sur la carte l'endroit où nous sommes et la direction que nous prenons.*

Critères de réussite :

- Erreurs d'orientation.

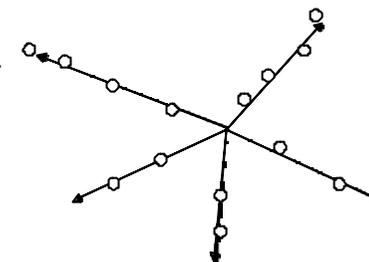
Critères d'évaluation :

- Les élèves doivent être capables d'orienter leur carte par rapport au terrain (montrer un point sur le terrain, sa direction sur la carte par exemple)

Objectif de la tâche : Evaluer les distances.

But du jeu : Trouver la bonne balise.

Organisation matérielle : Espace découvert assez vaste (complexe sportif comportant par exemple 2 terrains de foot). Un point central où se situe l'enseignant. 20 balises placées sur 5 rayons par exemple (espacement entre les balises 5 à 50 mètres).



Consignes : *A partir des consignes du maître, trouver la bonne balise. L'enseignant dit vers où aller (il peut le montrer ou l'indiquer : vers le but de foot par exemple) et à quelle distance.*

Critères de réussite :

- Erreurs de distance (« éventuellement d'orientation »).

Critères d'évaluation :

- Les élèves doivent pouvoir évaluer des ordres de distance significatifs : 10 et 50m ; 50 et 100m par exemple.

L'ALLER-RETOUR TOUT TERRAIN

Objectif de la tâche : Courir régulièrement sur un parcours accidenté ; adapter sa course au relief.

But du jeu : Faire le même temps sur le même parcours.

Organisation matérielle : Parcours « accidenté » de 200 à 300m. Elèves regroupés par 3. Chronomètres (disponibles en prêt à l'USEP). Après une reconnaissance du parcours avec la classe entière, chaque groupe fonctionnera de manière indépendante (Cf. méthode : autonomie en groupe)

Variantes : Travail individuel, distance de course, relief, terrain boisé ou découvert, nombre d'essais...

Consignes : *Après avoir reconnu ensemble le parcours, vous le referez dans l'autre sens en trottinant et en chronométrant. Après un temps de repos, vous le referez dans le même sens que la première fois en trottinant et chronométrant. Nous comparerons les temps accomplis et essaierons éventuellement de voir pourquoi ils sont différents.*

critères de réussite : Lorsque les parcours sont effectués dans le même sens les temps ne diffèrent pas de plus de 10 pour cent.

critères d'évaluation :

- Les élèves ne s'arrêtent pas, adaptent leur course à la distance et au relief (raccourcissement de la foulée en montée par exemple).
- Le groupe reste solidaire (ensemble)

PARCOURS EN TRÈFLE

Objectif de la tâche : Construire un itinéraire.

But du jeu : Préparer un itinéraire sur un plan.

Organisation matérielle : Sur un stade, dans la cours ou un square, milieu reconnu.

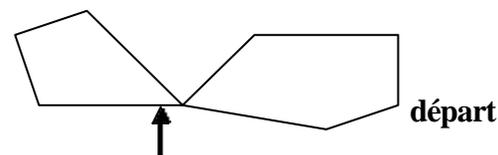
élèves groupés par 3.

1 plan élaboré par le maître par groupe.

15 balises, pinces, fiches de contrôle ou objets divers répartis sur le terrain, distants de 50 à 150 m.

Variantes : Nombre de balises, lieu, terrain plat ou accidenté, travail individuel...

Consignes : *Par groupe, préparer un parcours, construire un itinéraire, pour trouver 4 postes matérialisés par des balises. L'enseignant impose les 2 premières balises (pour que les itinéraires soient différents).*



Critères de réussite :

- L'itinéraire est construit puis réalisé.

Critères d'évaluation :

- Chaque membre du groupe est impliqué dans la construction, la recherche et la course.

**COURSE EN ÉTOILE EN MILIEU INCONNU
COURSE AU SCORE EN MILIEU CONNU**

Cf. course en étoile en milieu connu.
course au score en milieu inconnu.

On pourra se procurer les plans du stade La Ponétie, de la Prairie des Sagnes (Super Lioran), forêt de la Pinatelle, bois de Bel Air, lac du Val Saint Jean...(voir USEP 15).



**COURSE AU SCORE EN ÉTOILE
EN MILIEU INCONNU**

Objectif de la tâche : Evaluer les acquisitions des élèves.

But du jeu : Marquer le plus de points possible dans un temps limité.

Organisation matérielle : 15 balises dispersées dans une zone inconnue des élèves (Cf. ci-contre). Ces balises sont disposées par rapport à un point central à des distances variant de 50m à 250m.

Groupes de 4 élèves.

Plan sommaire, fiches de contrôle.

Sur le plan, la valeur de chaque balise est indiquée en points (1,2,3...) en fonction de l'éloignement ou de la difficulté (attention au relief).

Chronomètre.

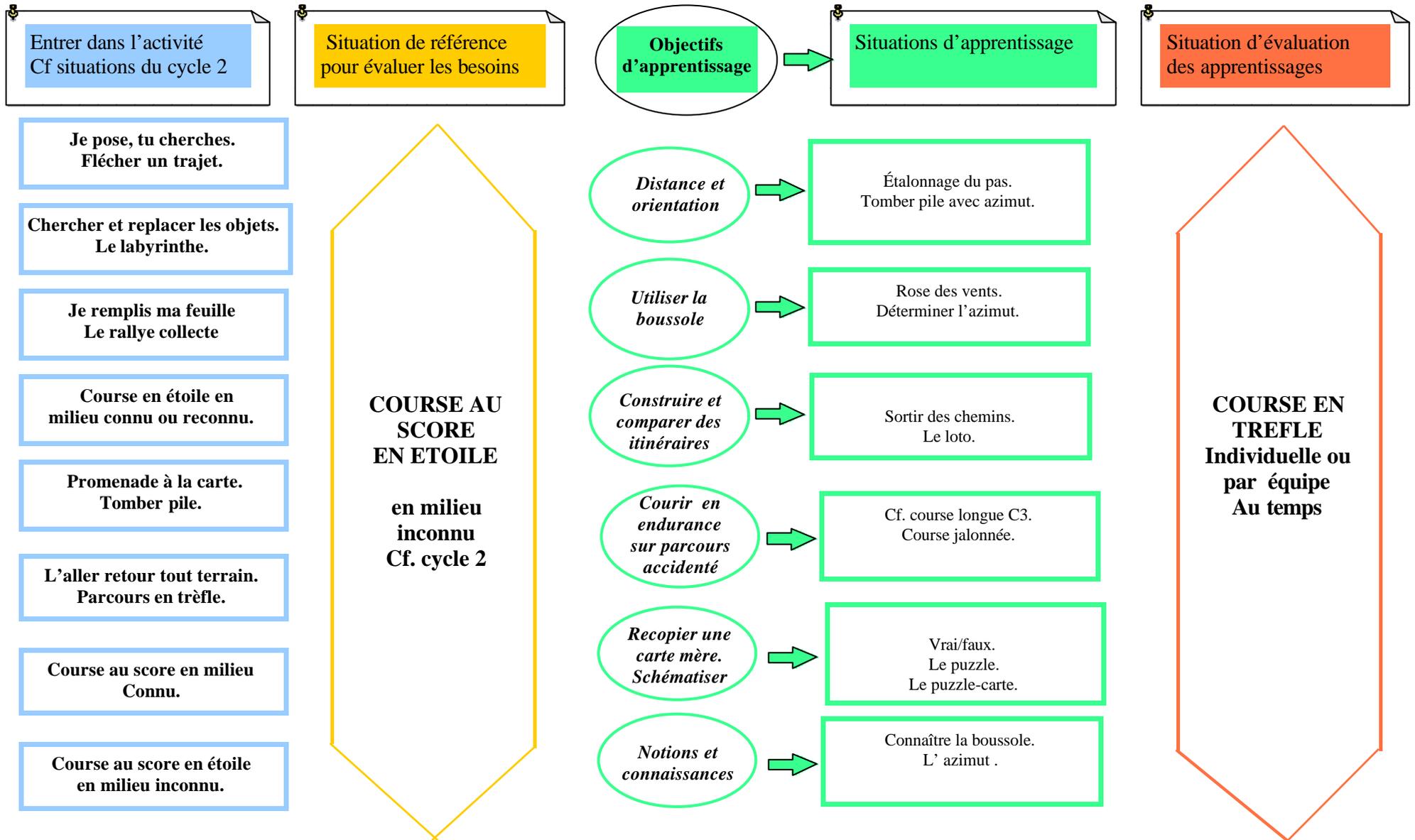
Variantes : Distances, plan détaillé, relief, durée du jeu, nombre de balises, nature des balises ou objets à rechercher.

Consignes : Sur le principe de la course en étoile (aller-retour après chaque recherche de balise), essayez de marquer le plus de points possibles en 20mn. Vous devez rester en permanence en groupe.

Remarque : en cas d'incident ne jamais rester seul.

Encadrement : la course d'orientation ne fait pas partie des « activités à encadrement renforcé » et ne demande que l'application de précautions de bon sens. Ainsi, le regroupement des élèves peut se faire au coup de sifflet. En terrain découvert et à proximité de l'école, le maître peut assurer seul son enseignement.

Course d'orientation—Cycle III—module d'apprentissage



DISTANCE ET ORIENTATION

ÉTALONNAGE DU PAS

Objectif :

Inventer et utiliser des outils pour apprécier, mesurer une distance.

But du jeu : Mesurer une distance avec ses propres critères.

Organisation matérielle :

Cour de l'école, stade, pleine nature.

Décamètre, plots.

Papier, crayon pour chaque élève.

Consigne :

La distance entre le plot de départ et celui d'arrivée est de 100 mètres.

Compter le nombre de doubles pas (1 appui sur 2) que vous effectuez pour parcourir cette distance. Reportez vos résultats sur une fiche.

Faire plusieurs essais.

Variante :

En descente, en montée.

Marche, course, avec ou sans changement de direction.

Critère d'évaluation :

◆ Régularité des résultats.

	PLAT	MONTÉE	DESCENTE	COURBE
MARCHE				
COURSE				

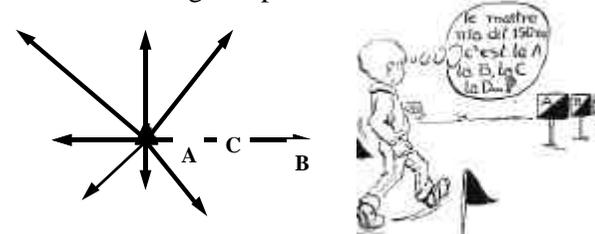
TOMBER PILE AVEC L'AZIMUT

Objectif :

Evaluer la distance et l'azimut d'un poste à partir d'un point central.

But du jeu : trouver la bonne balise.

Organisation matérielle : Espace découvert assez vaste (complexe sportif comportant par exemple 2 terrains de foot), un point central où se situe l'enseignant, 24 balises en direction des 4 points cardinaux et 4 directions médianes. Espacement irrégulier entre les balises, variant de 5 à 50 m. Postes repérés par des lettres dans un ordre aléatoire. Une boussole par enfant. Les distances sont déterminées grâce à l'étalonnage du pas.



Consigne :

A partir des consignes du maître (trouve la balise située à 50 m à l'Est ou à 100 m à 250°), les enfants trouvent les bonnes balises.

Variante :

On peut demander aux enfants de positionner les lettres correspondant aux balises sur une rosace que l'on aura au préalable dessinée sur papier.

Critère de réussite :

◆ Réduction des erreurs de distance et de direction.

Critère d'évaluation :

◆ Evaluer des ordres de distance précis (à 10 m près), repérer rapidement les directions intermédiaires (NO, SE, SO, NE), idem pour un azimut exprimé en degrés.

LA ROSE DES VENTS

Objectif : S'orienter à l'aide d'une boussole.

But du jeu : Se diriger dans la bonne direction .

Organisation matérielle :

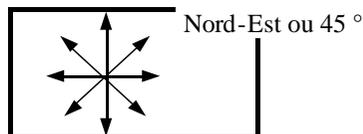
Espace semi ouvert assez vaste (camping, stade avec abords, square...)

Un point central où se situe l'enseignant servira de départ.

8 ou 16 balises disposées sur les axes des 4 points cardinaux et sur les 4 directions médianes (donc sur 8 axes en tout). Certaines des balises peuvent imposer un détour (fossé, arbre, obstacle...) et donc des visées « intermédiaires ».

Les élèves sont regroupés par 2 et la classe fonctionne dans son ensemble.

Une boussole et une fiche contrôle pour 2.



Consigne : A partir de la direction annoncée par le maître (N, NE, E, SE etc.) et à l'aide de votre boussole, allez poinçonner à la première (ou à la deuxième) balise rencontrée sur cet axe.

Variantes :

Les directions (azimuts) peuvent être données en degrés (45 pour NE, 135 pour SE...).

Les détours imposant des visées intermédiaires peuvent être multipliés.

Les balises peuvent être posées et vérifiées par les élèves eux-mêmes.

Critères d'évaluation :

♦ réduction des erreurs d'orientation et usage pertinent de la boussole.

Critères de réussite :

♦ 8 réussites sur dix balises recherchées.

DÉTERMINER UN AZIMUT

Objectif : Déterminer la direction à suivre.

Organisation matérielle :

Dans la cour de l'école.

Les points cardinaux sont matérialisés par des plots numérotés.

Un plan de la cour par élève (avec le Nord indiqué) et une boussole Sylva. Plusieurs ateliers.

Consigne :

Choisissez une balise. Posez votre plan au centre de la table d'orientation et orientez votre plan. Posez votre boussole de façon à pointer la flèche de direction vers la balise que vous avez choisie. Sans bouger la boussole, faites tourner le cadran jusqu'à ce que « la maison du Nord » soit orientée en direction du Nord. L'azimut est affiché au niveau de la flèche de direction.(voir chapitre « notions et connaissances »).

Variantes :

Les balises sont indiquées sur le plan. Les élèves travaillent seulement sur celui-ci.

Chaque élève a un plan avec 4 balises et doit indiquer l'azimut pour aller d'une balise à une autre.

Critères d'évaluation :

♦ Nombre de réussites.

CONSTRUIRE ET COMPARER DES ITINÉRAIRES

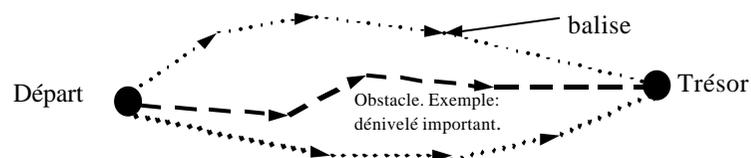
SORTIR DES CHEMINS**Objectif :**

Choisir l'itinéraire le plus rapide en tenant compte des caractéristiques du milieu et des difficultés qu'elles impliquent: dénivelé, obstacles, nature du terrain. Repérer ces éléments sur la carte et les retrouver sur le terrain.

But du jeu : trouver l'itinéraire le plus rapide.

Organisation matérielle :

Milieu fermé (pas de possibilité de découvrir l'itinéraire sans carte). Les enfants, par équipe de 4, disposent d'une carte sur laquelle trois itinéraires différents sont représentés. Après lecture de la carte, ils doivent choisir leur itinéraire et le parcourir en s'arrêtant à chaque balise poinçon). Un "trésor" est récupéré à la fin du parcours, avant de revenir au point de départ par le même chemin. Une carte différente est proposée aux 3 équipes.

**Consigne :**

A la lecture de la carte, trouvez, l'itinéraire le plus rapide pour aller chercher le trésor. Les choix seront justifiés par la suite devant la classe.

Comparaison des résultats, recherche des éléments à prendre en compte.

Le chemin n'indique pas forcément l'itinéraire le plus rapide, la ligne droite non plus.

Critère de réussite :

- ◆ Trouver l'itinéraire le plus rapide en lisant la carte.

Critère d'évaluation :

- ◆ Nombre et pertinence des justifications.

LE LOTO

Objectif : Anticiper et construire l' itinéraire le plus rapide.

But du jeu : Trouver 5 balises et revenir au départ le plus rapidement possible.

Organisation matérielle :

20 balises numérotées disposées dans un espace semi ouvert « reconnu ». Cartons de « lotos » : fiches de contrôle toutes différentes, ne laissant apparaître que 5 numéros (5 postes). Autant de fiches que d'élèves.

Un point central où se trouve l'enseignant servant de départ commun.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Consigne : *Individuellement, repérez, sur la carte les postes numérotés et correspondant à votre fiche de contrôle ; dans l'ordre que vous choisirez, allez composer chacune des balises qui vous sont attribuées et revenez le plus rapidement possible au départ.*

Variantes :

Ordre imposé, points de départ différents, nombre de balises, temps limité.

Critères d'évaluation :

- ◆ Le temps, le nombre de balises trouvées et la « pertinence » de l'itinéraire.

Critères de réussite :

- ◆ Toutes les balises sont trouvées, la fiche de contrôle est correctement composée et les élèves courent entre les balises.

LA COURSE JALONNÉE**Objectif :**

Courir en endurance en terrain accidenté et prendre des indices.

But du jeu :

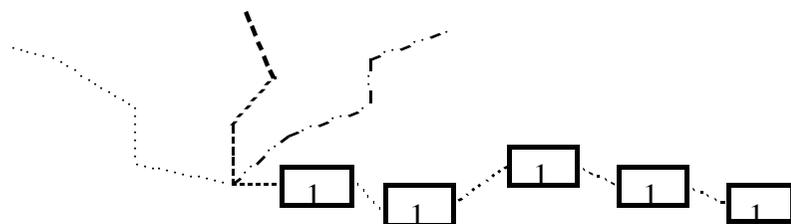
Parcourir un itinéraire imposé jalonné en courant entre les balises.

Organisation matérielle :

4 parcours jalonnés de 5 balises (un jalon est un indice intermédiaire situé entre les balises ; les jalons sont visibles de l'un à l'autre ; brins de laine, morceaux de rubalise, plots, rubans peuvent servir de jalons.

Milieu semi ouvert (boisé, stade et abords...) reconnu.

Parcours mesurés par l'enseignant ou les élèves (décamètre, podomètre en prêt à l'USEP). Fiches de contrôle. Chronomètres.

**Consigne :**

Suivre en courant le « jalonnage » qui vous conduit de balise en balise ; composer la fiche de contrôle à chaque balise trouvée et revenir le plus vite possible au point de départ.

Critères d'évaluation :

- ◆ Rapport distance/temps sur l'aller-retour.

Critère de réussite :

- ◆ Courir entre les balises à une vitesse moyenne supérieure à 5 Km/h.

VRAI/FAUX**Objectif :**

Faire la relation carte/ terrain.

But du jeu :

Repérer et identifier le vrai poste parmi les intrus.

Organisation matérielle :

Un parcours en milieu connu et reconnu comportant 5 à 8 postes.

A chaque poste de 3 à 4 balises, une seule est la vraie parmi les autres.

Consignes :

A l'aide de la « carte mère » renseignée et la définition des postes, repérer sur le terrain dans l'ordre chronologique, la balise positionnée au bon endroit et poinçonner .

Variante :

Inversement à l'aide de la définition des postes et de son emplacement sur le terrain la reporter sur la carte avec précision .

Critères de réussite :

- ◆ Eliminer le maximum d'intrus et pouvoir le justifier .

Remarques :

La recherche de la bonne balise fera appel à l'ensemble des savoirs acquis , main courante, azimuth , étalonnage , ligne d'arrêt...

RECOPIER UNE CARTE MERE, SCHEMATISER

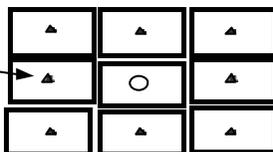
LE PUZZLE**Objectif :**

Établir une correspondance carte/terrain .

But du jeu : Reconstituer la carte schématique du terrain et la compléter.

Organisation matérielle : Espace semi ouvert comprenant des parcelles de nature différente bien délimitées. Le maître aura au préalable schématisé ce paysage sur du papier cartonné, avant de le découper en neuf pièces identiques numérotées dans un ordre aléatoire. Un point central où se situe l'enseignant. Huit balises numérotées: une pour chaque pièce périphérique. Parcours en boucle, orientation à la boussole. Matériel nécessaire pour les enfants: Plaque rigide, pâte autocollante et crayons de couleur.

Balise
numérotée

**Consigne :**

Reconstitue les pièces du puzzle en observant le paysage. Va trouver les balises correspondant à chaque pièce (mêmes numéros). Poinçonne alors ta pièce pour valider ta réussite.

Variantes :

En fin d'activité, dessiner les éléments du paysage ne figurant pas sur la carte du maître, puis comparer avec la carte IGN.

Critère de réussite :

◆ Poinçonnage des pièces correspondant aux bonnes balises. Emplacement et codage des éléments comparés à la carte IGN du site.

Critère d'évaluation :

◆ Temps de reconstitution avec validation (poinçon).
Nombre d'éléments manquants repérés et placés correctement.

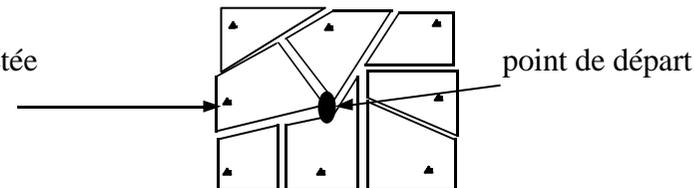
LE PUZZLE –CARTE**Objectif :**

Établir une correspondance carte/terrain, schématiser les éléments caractéristiques du milieu grâce à un code établi à l'avance. Retrouver ces éléments sur une carte IGN.

But du jeu: Observer un milieu et schématiser ses éléments principaux à l'aide d'un puzzle fabriqué par le maître.

Organisation matérielle: Espace semi ouvert comprenant des parcelles de nature différente bien délimitées. Le maître aura au préalable préparé un puzzle d'environ huit pièces correspondant aux contours des éléments caractéristiques du paysage (prés, champs, terrains de jeux, habitations, bois, etc. Huit balises (une pour chaque pièce) sur lesquelles sera accroché le morceau de la carte IGN correspondant. Un point central où se situe l'enseignant. Parcours en étoile, orientation à la boussole.

balise complétée
d'une carte

**Consigne :**

Reconstitue les pièces du puzzle. Observe le paysage. Chaque pièce correspond à un lieu différent. Dessine alors les éléments principaux sur chaque pièce. Va trouver les balises correspondant à chaque pièce grâce à la distance et l'azimut. Complète ton dessin grâce au morceau de carte IGN accroché à chaque balise et à l'observation que tu peux faire sur place. Poinçonne alors ta pièce pour valider ton passage.

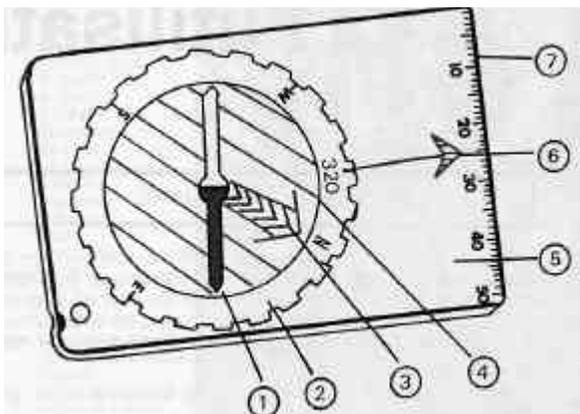
Critère de réussite :

◆ Les pièces du puzzle sont légendées correctement.

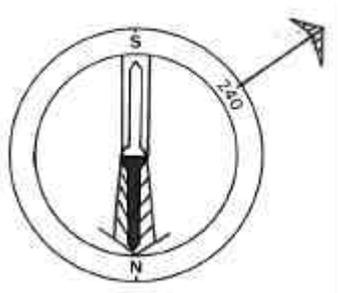
Critère d'évaluation:

◆ Fidélité du dessin vis à vis des éléments observables sur le terrain (du point de départ et sur place) et sur le morceau de carte IGN trouvé sur chaque balise.

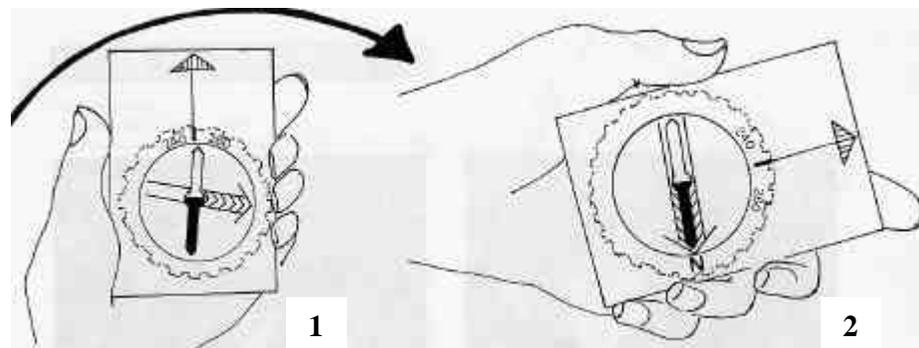
NOTIONS ET CONNAISSANCES

LA BOUSSE SYLVA

- ◆ L'aiguille ① bouge mais se stabilise toujours sur la même direction; le Nord. Le liquide lui permet de se stabiliser rapidement.
- ◆ Le boîtier circulaire gradué ② tourne. C'est un rapporteur qui indique l'angle du déplacement par rapport au repère permanent qu'est le Nord.
- ◆ Une flèche à chevrons ③ gravée sur le fond du boîtier. Nous l'appellerons « la maison du Nord ». Ce n'est que lorsque la partie rouge de l'aiguille aimantée sera au dessus de cette flèche qu'on pourra lire l'angle de marche déterminé par rapport au Nord (cet angle s'appelle « l'azimut ») à l'intersection avec la flèche de direction ⑥.
- ◆ Cet angle s'exprime en degrés. Sur l'exemple ci-dessous, l'azimut est 240°.

L'AZIMUT

- ◆ Des lignes rouges ④ parallèles à la « maison du Nord ». Elles serviront dans le cas où la boussole sera utilisée avec la carte.
- ◆ L'assise transparente ⑤ qui comporte :
 - La flèche de direction ⑥. Elle indique la direction qu'on veut suivre, celle du but à atteindre.
 - Des graduations ⑦ qui serviront à calculer les distances.

Exemple: Comment déterminer l'azimut 250°?

1. J'affiche l'azimut indiqué en faisant tourner le cadran. Le chiffre (graduation 250°) coïncide avec la flèche de direction. Une fois cet affichage réalisé, je ne touche plus au boîtier pivotant.

2. Je fais pivoter l'ensemble de l'instrument et je pivote moi-même par voie de conséquence pour faire « entrer le Nord dans sa maison ». Je dois aller dans la direction indiquée par la flèche ⑥.

SITUATION DE RÉFÉRENCE

COURSE EN TRÈFLE AU TEMPS**Objectif :**

Évaluer les acquisitions des élèves.

But du jeu : Effectuer 5 parcours en un minimum de temps.

Organisation matérielle :

18 balises dispersées dans une zone inconnue des élèves. Ces balises sont disposées par rapport à un point central, à des distances variant de 50 m à 250 m.

Groupes de 3 élèves.

Chaque groupe dispose d'un plan vierge et d'une fiche de contrôle.

Une carte mère (indiquant l'emplacement de balises non numérotées) est affichée au point de départ. Sur celle-ci apparaissent 5 parcours différents (3 de 3 balises, 1 de 4 balises et 1 de 5 balises).

Consigne :

Après avoir choisi un parcours, vous devez indiquer au contrôleur l'azimut de la 1 ère balise et ensuite effectuer le parcours en poinçonnant la fiche de contrôle à chaque balise. Au retour, procéder de même pour le deuxième parcours et ainsi de suite jusqu'au cinquième.

Variantes :

Anticiper l'itinéraire en traçant sur la carte.
Par équipes ou individuel..

Critère d'évaluation :

- ◆ Temps mis pour effectuer les parcours.
- ◆ 4 azimuts déterminés sur 5.

VARIANTE: APPN ET ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT (EE)**LES NATURALISTES**

Les enfants auront à effectuer le même parcours durant lequel ils devront découvrir l'identité d'un animal (cervidés, renards, lapins, pics, petits rongeurs, écureuils..) grâce à un indice de présence: terrier, nid, laissée, cône, pelote, piste, grattis, coulée, empreintes, etc...

Au préalable, le maître les photographiera et, en guise de balises, les disposera sur le site. Au verso de la carte, une partie de la photo de l'animal recherché sera collée.

Au fil de la course, les enfants devront collecter les photos-balises. Elles leur permettront de découvrir sur le site, le lieu de vie, l'habitat, l'alimentation, les lieux de passage,... de l'animal.

Une fois toutes les cartes collectées, les enfants reconstitueront le puzzle permettant de découvrir la photo entière de l'animal et y associeront les indices de présence découverts, pour enfin exposer leurs découvertes aux autres équipes de la classe.

**Associer orientation et Education à l'Environnement : Deux démarches sont possibles:**

Dans l'activité proposée ici, on a essayé d'adapter l'APPN de façon à ce qu'elle permette de comprendre, découvrir le milieu naturel; l'APPN est « associée à l'EE ».

On pourrait aussi utiliser l'APPN simplement comme moyen d'immersion, de déplacement pour ensuite étudier l'environnement ; l'APPN serait alors « au service de l'EE ».

Ce sont deux démarches différentes et complémentaires. En amont, de nombreuses activités peuvent être menées. Sur le terrain, on pourra adapter certaines activités proposées dans cet ouvrage, pour permettre une découverte (tri de sons, de couleurs par exemple), une observation du milieu, une collecte, etc.. Ex: tomber pile avec l'azimut, sortir des chemins...

