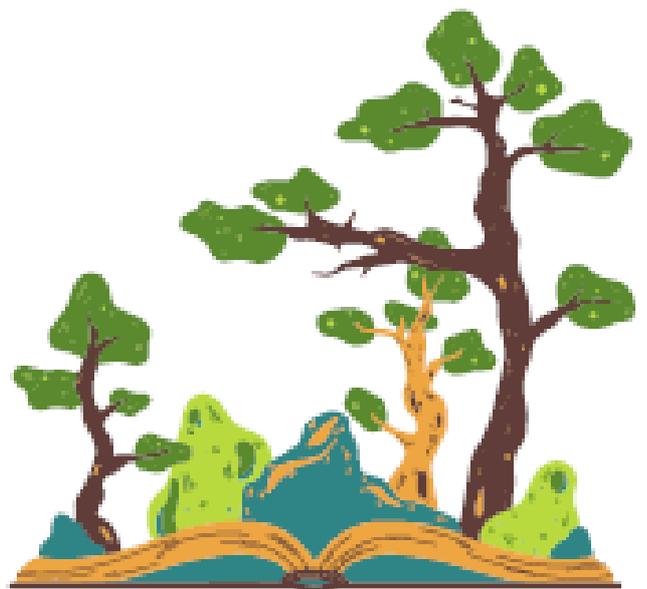
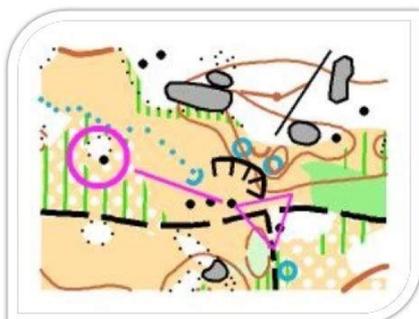


Les activités d'orientation à l'école élémentaire



Les activités d'orientation à l'école

Champs d'apprentissage visés

(Programmes d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux et du cycle de consolidation - Éducation Physique et Sportive - BO n°11 du 26 novembre 2015) :

👉 Cycle 2 et Cycle 3 – Adapter ses déplacements à des environnements variés.

Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
Réaliser un parcours, en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.	Réaliser seul ou à plusieurs un parcours, dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.	Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
Compétences travaillées C2	Compétences travaillées C3
S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.	Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.	Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation, etc.).
Respecter les règles essentielles de sécurité.	Adapter son déplacement aux différents milieux.
	Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.
	Aider l'autre.

L'orientation et l'acquisition du « parler - lire – écrire »

PARLER	Reformuler les consignes. Raconter/résumer un événement, une situation. Expliciter ses réussites, ses progrès. Partager ses émotions. Participer à des échanges : donner son avis, questionner, répondre, débattre, argumenter...
LIRE	Découvrir et s'appropriier des règles. Comprendre le fonctionnement d'un atelier, d'un exercice. Trouver des informations dans un tableau, dans un article, sur une affiche, sur un site. Lire des histoires (albums ou romans) autour de l'environnement.
ECRIRE	Rédiger une fiche permettant de s'organiser, de se préparer. Ecrire ce qu'on a ressenti et raconter les performances réalisées. Légènder des schémas, des images. Expliquer comment on a fait pour réussir, partager ses connaissances. Faire le compte rendu d'une séance.

Les activités d'orientation aux Cycles 2 et 3

Contribution à l'acquisition des compétences du Socle Commun

CYCLE 2	CYCLE 3
Développer sa motricité et construire un langage du corps Les langages pour penser et communiquer	
<i>Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des environnements variés.</i>	<i>Adapter sa motricité à des situations variées. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière différente.</i>
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Les méthodes et outils pour apprendre	
<i>Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.</i>	<i>S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.</i>
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités La formation de la personne et du citoyen	
<i>Assumer les rôles sociaux spécifiques à l'activité d'orientation (orienteur, suiveur-régulateur (guide)). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.</i>	<i>Assumer les rôles sociaux spécifiques à l'activité d'orientation (orienteur, suiveur-régulateur (guide)). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. S'engager dans les activités sportives [...] collectives.</i>
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
<i>Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.</i>	<i>Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. Connaître et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</i>
S'approprier une culture physique sportive et artistique Les représentations du monde et l'activité humaine	
<i>Découvrir la variété des activités [...]</i>	<i>Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</i>

L'orientation : sécurité, consignes et lexique

Sécurité

Les **règles de sécurité** doivent être expliquées aux élèves et appliquées.

Le repérage complet et minutieux de la zone doit être effectué au préalable et juste avant l'activité, suivie d'une demande d'autorisation auprès de l'organisme propriétaire : vérifier l'accessibilité, la possibilité d'appeler des secours.

En milieu ouvert, s'assurer de la bonne connaissance des limites de la zone par les élèves.

Baliser les zones infranchissables (ruban de chantier), placer éventuellement des adultes aux limites de terrain (chemin, route...).

Prévoir deux adultes qui peuvent se déplacer rapidement (course ou vélo).

Prévoir un signal sonore puissant connu de tous pour signifier la fin de l'activité et le regroupement général.

- **Choix de la zone d'évolution :**
 - *adaptée au niveau de pratique des enfants ;*
 - *avec des limites facilement identifiables ;*
 - *ne présentant pas de danger ;*
 - *avec un point de ralliement facilement repérable, si possible central ;*
 - *connaissance des transformations possibles du milieu en fonction des conditions climatiques.*
- **Adultes en surveillance :**
 - *zones à surveiller et tâches clairement identifiées ;*
 - *consignes claires pour les regroupements et en cas d'incident ou d'accident.*
- **Adulte animant un atelier (assistant ou non un enfant) :**
 - *connaissance préalable des consignes de la situation ;*
 - *utilisation d'une fiche de gestion des équipes permettant de savoir à tout moment où sont les enfants.*
- Signal de ralliement facilement identifiable : corne de brume, sifflet.
- Choix de l'emplacement des balises sur des éléments du terrain à la fois clairs, précis et judicieux : peu éloignés des sentiers et avec des caractéristiques clairement identifiables.
- Tâches de courte durée, toujours en temps limité et avec une durée de déplacement inférieure aux possibilités d'attention des enfants.
- Progressivité des situations au cours de la journée : matinée ateliers avec des trajets courts, après-midi trajets plus longs réunissant les terrains reconnus le matin.
- Participation des enfants à différentes tâches et rôles avant, pendant et après la rencontre.

Consignes pour les élèves

- Travailler en équipes de 2 ou 3 avec interdiction de se séparer.
- Veiller lors de la constitution des équipes à ce que ces dernières soient en capacité de réussir sur la plupart des situations (équilibrer et anticiper les groupes suite à la mise en place et à l'observation des premières situations d'apprentissage).
- Connaître la conduite à tenir en cas d'incident ou d'accident.
- Rester dans le périmètre d'activité qui est défini par des chemins, de la rubalise et/ou des adultes en mission de surveillance.
- Savoir quand il faut retourner au point de ralliement même si on n'a pas terminé.

- Savoir ce qu'il faut faire si le groupe s'estime « perdu » : rester à une balise, ne plus bouger et appeler...
- Respecter l'environnement : flore, faune, ramasser ses déchets.
- Ne pas manger les fruits des bois.
- Ne pas toucher un animal même blessé ou mort.
- Porter une tenue adaptée à l'activité (chaussures de sport fermées et pantalon pour se protéger les jambes) et à la météo annoncée.

Lexique

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

Poste : Endroit à trouver qui peut se matérialiser par une balise avec une pince, un foulard, un plot, une boîte...
A chaque poste peut être associée une définition. Le poste est symbolisé par un rond O sur le plan ou la carte.

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

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

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

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

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

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

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

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

Pince : Outil à points permettant un poinçonnage comme contrôle de passage à un poste.

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

L'orientation : organiser son enseignement

Pistes pédagogiques pour la classe

Le module d'apprentissage « les activités d'orientation à l'école élémentaire » décrit dans ce document est avant tout un module EPS. Il propose un certain nombre de situations d'orientation.

Comme tout module d'apprentissage en EPS, il comporte au minimum 8 séances. Il s'articule autour de séances d'apprentissage spécifiques (SA) menées en milieu connu ou plus ou moins connu (cour, gymnase, stade) et de séances d'entraînement (SE), conduites sur des parcours plus ou moins éloignés de l'école, en milieu extérieur (parc, forêt, stade).

En fin de module, quatre séances sont proposées pour organiser une rencontre en milieu inconnu si possible.

Installation des balises

Choix des espaces :

- **Espace connu :** les situations d'apprentissage SA1, SA2, SA3, SA4, SA5, SA6, SA7, SA9.
 - Travailler dans un espace réduit permettant l'installation rapide des situations.
 - Travailler sur le repérage dans l'espace tout en limitant les incertitudes.
- **Espace plus ou moins connus :** situations d'apprentissage SA8, SA10, SA11 et situation d'entraînement SE1, SE2, SE3.
 - Travailler dans un espace plus large en utilisant un réseau de postes.
 - Augmenter l'incertitudes liées aux espaces, soit en augmentant la concentration de balises, soit en élevant la difficulté (position des balises).
 - Privilégier l'installation du réseau de postes par les élèves.
- **Espace inconnu :** situations « vers la rencontre 1 à 4 ».
 - Travailler dans un espace incertain, dont les limites sont facilement identifiables (hippodrome, parc arboré, jardin public...).

Réseau de postes :

- Les balises sont systématiquement posées à des endroits remarquables (bâtiment, poteau, faune, spécificité du terrain) et ne sont pas dissimulées ou placées hors de portée.
- Un poste correspond à la position d'une balise sur le plan et à sa définition (endroit remarquable). Exemples : angle du bâtiment ou arbre (chêne).
- Pour faciliter la mise en place des séances, il faut privilégier l'installation des postes par les élèves, après avoir vécu les situations SA8 à SA11. En lisant le plan, ils sont capables en binôme de positionner correctement au moins deux balises (validation de l'un par l'autre). L'enseignant.e pourra ainsi solliciter la totalité de sa classe pour poser au minimum autant de balises que d'élèves. Il/elle aura donc à sa disposition un nombre de balises conséquent pour organiser ses circuits.
- La connaissance pour tous les élèves de l'emplacement d'au moins deux balises ne remet pas en cause l'équité de la situation proposée.
- Afin de créer de l'incertitude, l'enseignant.e peut utiliser tout ou partie du réseau de postes ainsi déposé.
- L'installation et le rangement du matériel sont facilités par cette mise en œuvre.

Logiciels utiles pour la CO :

- L'enseignant.e peut, grâce à des logiciels, créer ses propres cartes en utilisant les symboles spécifiques à la course d'orientation.
- Purple pen et Ocad téléchargeables en suivant ce lien : <http://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1491>

Proposition de déroulement du module

	Objectifs	Lieu
SA1	<p>Le jeu des cerceaux</p> <p>Élargir sa perception de l'espace en utilisant un plan</p>	Milieu connu
SA2	<p>Le béret</p> <p>Apprendre à orienter son plan rapidement, dans un espace sécurisé et délimité, au service d'une équipe</p>	Milieu connu
SA3	<p>Le mémo relais</p> <p>Lire rapidement et avec justesse un plan, le mémoriser</p>	Milieu connu
SA4	<p>Le billard</p> <p>Maintenir la carte orientée en permanence en appliquant la méthode POP (Plié, Orienté, Pouce)</p>	Milieu connu
SA5	<p>Le rapid'O</p> <p>Etre capable de lire rapidement et de façon juste un plan</p>	Milieu connu
SA6	<p>Le labyrinthe</p> <p>Apprendre à orienter le plan correctement et rapidement</p>	Milieu connu
SA7	<p>Chercher l'erreur</p> <p>Améliorer la maîtrise de la lecture de plans Adopter une stratégie de course et d'apprentissage du début à la fin de son parcours</p>	Milieu connu
SA8	<p>Du croquis au plan en passant par la légende</p> <p>Dessiner un plan fidèle à la réalité Comprendre la notion de symbole et l'intérêt d'utiliser une légende Apprendre à bien observer le terrain, comprendre le plan et bien se situer sur le plan par rapport au terrain</p>	Milieu plus ou moins connus
SA9	<p>Mémory légende</p> <p>Connaître les symboles de la carte d'orientation</p>	Milieu connu
SA10	<p>La course aux définitions</p> <p>Apprendre à observer, à se situer sur le terrain Apprendre à bien définir l'emplacement exact d'une balise</p>	Milieu connu
SA11	<p>Les duels</p> <p>Se repérer sur une carte pour aller déposer une balise et en trouver une autre</p>	Milieu plus ou moins connu
SE1	<p>La réparte</p> <p>Apprendre à construire une stratégie d'équipe en fonction du niveau de chacun, afin d'établir le meilleur score dans un temps imparti</p>	Milieu plus ou moins connu
SE2	<p>Iti-mémo</p> <p>Apprendre à structurer et simplifier la construction d'un itinéraire Apprendre à mémoriser les éléments pertinents nécessaires à l'orientation</p>	Milieu plus ou moins connu
SE3	<p>Circuit CO</p> <p>Réaliser seul un parcours d'orientation en suivant un circuit</p>	Milieu plus ou moins connu

Vers la rencontre 1	Le step by step Réaliser seul un parcours d'orientation en suivant un parcours jalonné	Milieu inconnu si possible
Vers la rencontre 2	Le ruse et coupe Décider seul de son itinéraire Prendre confiance en essayant de prendre un raccourci pour gagner du temps par rapport à l'itinéraire jalonné	Milieu inconnu si possible
Vers la rencontre 3	Le parcours étoile En autonomie, se repérer sur une carte et aller chercher une balise Trouver le maximum de balises sur un temps donné	Milieu inconnu si possible
Vers la rencontre 4	La course au score Etre capable de construire une stratégie (projet d'itinéraire) pour comptabiliser un maximum de points en choisissant les balises appropriées	Milieu inconnu si possible

On pourra répéter plusieurs fois un même parcours, en proposant des points caractéristiques différents (faune, flore, paysage...) afin de stabiliser les apprentissages moteurs (doser l'effort...). Les séances suivent une progression mais elles peuvent ne pas être toutes présentées aux élèves.

Cette activité physique s'appuie bien sûr sur un certain nombre d'apprentissages transversaux qui seront menés sur d'autres temps.

En classe

- Resituer la séance dans le module (mise en perspective).
- Présenter en classe les règles d'action, les consignes et le trajet à réaliser en précisant les temps de passage envisagés mais également les points caractéristiques à identifier.
- Définir clairement le but de la situation (rapport temps/espace...) et les critères de réussite (points de passage, arrivée, durée...).
- Expliquer clairement les consignes (notamment celles relatives aux règles de sécurité). Constituer des groupes autonomes.
- Distribuer le matériel à utiliser (carte, planchette, chemise plastique, crayon, sac).

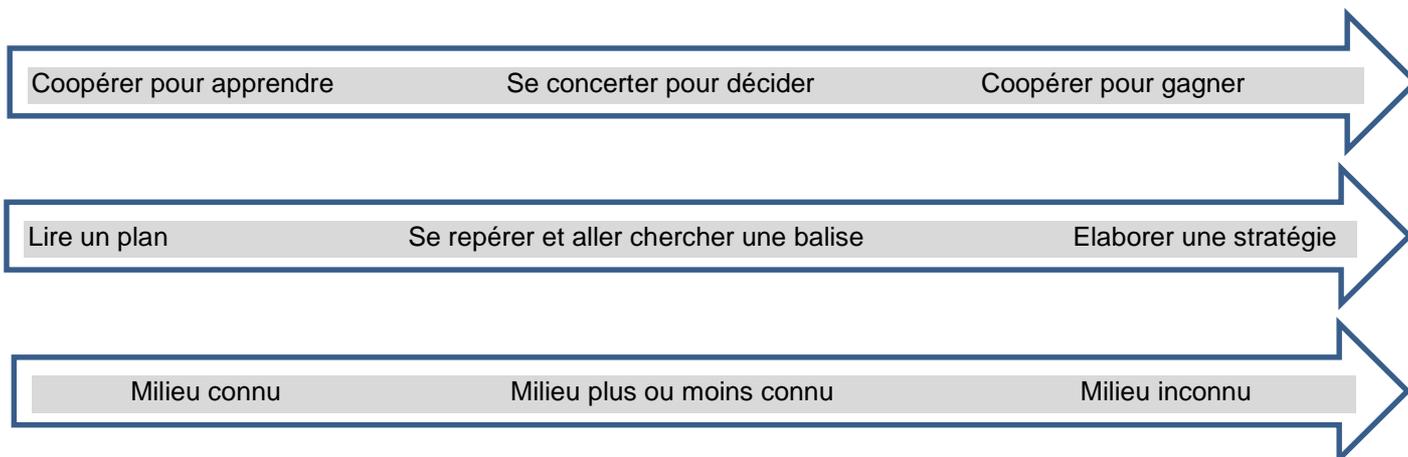
Sur le terrain

- Débuter la séance par une vérification du matériel (tenue, lacets, vêtement adapté...). Echelonner si besoin les départs des groupes.
- Adapter la séance aux contextes météorologiques (température) ainsi qu'aux réponses physiques (fatigue).
- Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (ressenti...).

De retour en classe

Garder la trace (affiche mémoire, video, photos) des règles d'action et des stratégies trouvées par les élèves.

Axes de progressivité



Objectifs

- Élargir sa perception de l'espace en utilisant un plan

Apprentissages visés

- Assumer ses responsabilités, partager les choix et assurer différents rôles au sein d'un groupe
- Se repérer sur un plan

Matériel

- Une quinzaine de cerceaux disposés par terre sur le terrain
- 1 carte (plan du terrain de jeu)
- 1 crayon pour trois

But du jeu

Par équipe de 2 ou 3, situer un partenaire sur un plan.

Organisation

Sur un stade, dans une salle ou sur la cour, sont disposés des cerceaux.

Par équipe de trois, un équipier (orienteur) tient le plan et l'oriente par rapport aux cerceaux, pendant que son équipier (coureur) se déplace sur le terrain. Le troisième équipier est observateur, aux côtés de l'orienteur.

Au signal du meneur de jeu, le coureur doit se placer à l'intérieur d'un cerceau. De sa place, l'orienteur localise le coureur sur le plan. L'observateur donne son avis. En cas de désaccord, le meneur de jeu arbitre.

Faire tourner les rôles dans cet ordre : coureur / observateur / orienteur.

Consignes

Vous allez vous mettre par trois. Vous serez à tour de rôle, coureur puis observateur puis orienteur.

Sur le terrain sont disposés des cerceaux. Le coureur va se déplacer entre les cerceaux, l'orienteur a le plan sur lequel sont représentés les cerceaux. Au signal, le coureur va se placer à l'intérieur d'un cerceau. L'orienteur fait une croix sur le plan dans le cercle correspondant au cerceau dans lequel se trouve le coureur. L'observateur donne son avis sur la localisation du coureur.

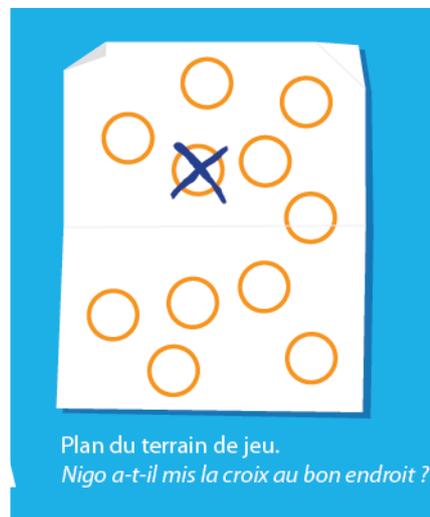
Si vous n'êtes pas d'accord, vous venez me trouver.

Critères de réussite

- Savoir repérer l'emplacement du cerceau.

Variables

- Disposition des cerceaux (forme asymétrique).
- Nombre de cerceaux.
- Réalisation du plan par les participants.
- La situation peut être réalisée ensuite en situation réelle de « coureur d'orientation ». Le dispositif est identique mais en doublette. Le coureur dispose également de la carte. Au signal, après avoir choisi un cerceau, il doit localiser sur son plan le cerceau dans lequel il se trouve. L'orienteur le rejoint pour valider.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Objectifs

- Apprendre à orienter son plan rapidement, dans un espace sécurisé et délimité, au service d'une équipe

Apprentissages visés

- Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu connu
- Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples
- Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu

Matériel

- 16 plots disposés sur le parcours
- 1 plot supplémentaire pour l'orientation du plan (utiliser une forme de plot ou une couleur spécifique)
- Des cerceaux pour les départs (autant qu'il y a d'équipes)
- 1 plan par équipe (représentant l'ensemble des plots et les cerceaux de départ)

But du jeu

A l'aide du plan, se rendre avant son adversaire à un plot désigné par l'enseignant.e ou un élève.

Consignes

Je vais annoncer une lettre correspondant à un élève de chaque équipe, et un chiffre qui désigne le numéro d'un plot. Les élèves désignés doivent courir chercher le plan de leur équipe situé au milieu de l'aire de jeu, puis repérer sur le plan le plot dont le numéro a été annoncé. Ils doivent ensuite s'y rendre le plus rapidement possible à l'aide du plan. L'élève qui atteint le bon plot le premier marque un point pour son équipe. Les joueurs reposent ensuite le plan au centre de l'aire de jeu et rejoignent leur équipe.

Critères de réussite

- Arriver le premier au plot annoncé.

Recommandations

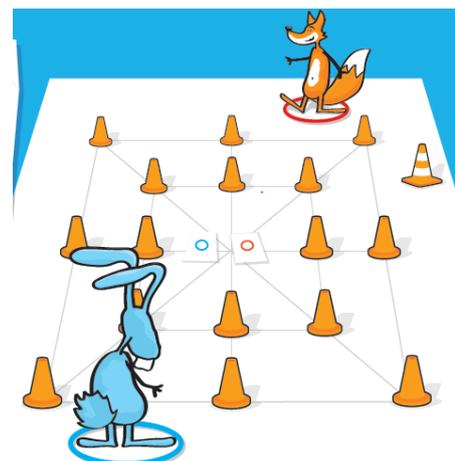
- Prévoir plusieurs plans en changeant les numéros des plots pour éviter que les élèves retrouvent le plot de mémoire.

Variables

- Retrouver le plot en laissant le plan au centre de l'aire de jeu.
- Aller faire le tour du plot supplémentaire avant d'aller consulter le plan puis aller vers le plot désigné (avec ou sans plan).
- Aller faire le tour du plot supplémentaire après avoir pris connaissance du plan puis aller vers le plot désigné (avec ou sans plan).
- Chaque plot est représenté sur le plan par un symbole.
- Complexifier le plan.

Organisation

Installer 16 plots de manière géométrique et un plot de référence sur le côté de l'aire de jeu pour aider à orienter le plan. Les plans sont placés au centre de l'aire de jeu. Constituer les équipes et attribuer à chacun des coéquipiers une lettre. Les équipes sont placées de part et d'autre de l'aire de jeu (cerceau de départ de couleur différente).



Objectifs

- Lire rapidement et avec justesse un plan, le mémoriser

Apprentissages visés

- Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu connu
- Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples
- Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu

Matériel

- 31 plots sur lesquels sont inscrits des lettres codées en dessous
- 4 cônes de contournement
- 1 plan de l'aire de jeu avec les plots
- 1 jeu de cartons de contrôle numérotés
- Pour chaque équipe : 1 plan, 1 crayon, 1 carton de contrôle

But du jeu

Découvrir une par une en se déplaçant de mémoire, les lettres placées sous des plots.

Organisation

Réaliser un plan représentant différentes formes géométriques sur une feuille A4. Disposer les plots de façon identique au plan sur un terrain bien délimité. Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment. L'exercice se fait en relais en mémorisant chaque plot les uns après les autres.

Consignes

Au signal, retournez le plan qui est devant vous. Mémorisez l'emplacement du plot correspondant au numéro de la première case de votre carton de contrôle.

De mémoire, courez vers ce plot, regardez la lettre placée sous ce plot, reposez le plot et revenez au départ pour passer le relais au coéquipier suivant qui aura mémorisé le plot suivant. Recopiez ensuite dans la bonne case du carton de contrôle la lettre qui était sous le plot.

Critères de réussite

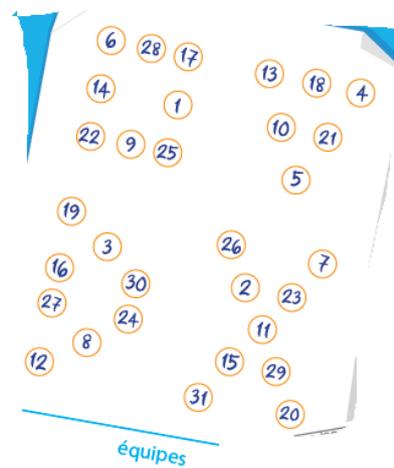
- Découvrir toutes les lettres cachées sous les plots.

Recommandations

- Numéroté différemment les cartons de contrôle de manière à ce que les équipes ne se retrouvent pas au même endroit en même temps.

Variables

- Faire varier le nombre de figures sur le plan (en enlever ou en ajouter)
- Faire contourner un plot avant d'entrer sur l'aire de jeu
- Mémoriser les plots sans regarder l'aire de jeu (être dos à l'aire de jeu)
- Remplacer les lettres par des symboles.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

ORIENTATION	Le Billard	SA 4
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Maintenir la carte orientée en permanence en appliquant la méthode POP (Plié, Orienté, Pouce) 	
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu connu Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 12 balises (ou plots) – 12 pinces (ou crayons/images) – 1 plot 1 plan du billard par enfant et 1 carton « trajectoire contrôle » Pour l'enseignant.e, autant de cartons de contrôle correction que de circuits proposés et 1 liste des participants pour noter les erreurs de chacun 	

But du jeu

Réaliser une trajectoire donnée par un plan.

Organisation (durée estimée du jeu : 30 minutes)

Sur une surface équivalente à un terrain de hand-ball ou 40mx20m, disposer les balises (ou plots) de manière asymétrique afin de pouvoir orienter facilement le plan.

L'élève doit réaliser le parcours en respectant l'ordre indiqué sur le carton « trajectoire », qui servira aussi de carton de « contrôle ».

Consignes

Vous vous positionnez au plot de départ qui correspond à celui marqué par un triangle sur votre plan du billard.

Vous effectuez le parcours de la boule de billard dans l'ordre indiqué par votre carton « trajectoire contrôle ».

A chaque balise rencontrée sur le parcours, vous devez poinçonner votre carton « trajectoire contrôle ».

Une fois le parcours effectué, vérifiez s'il n'y a pas eu d'erreur de balises, en comparant votre carton avec celui de vérification.

Critères de réussite

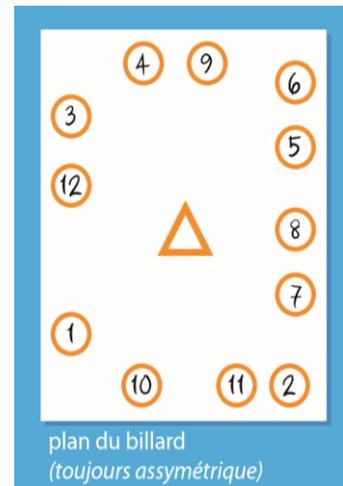
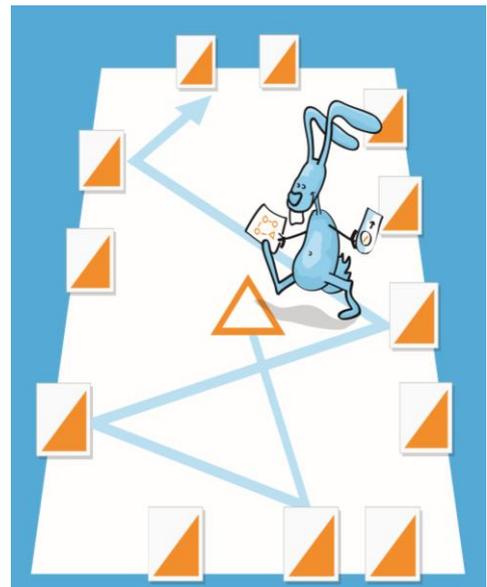
Réaliser le parcours sans erreur.

Recommandations

- Le plan doit être Plié, Orienté, et le Pouce placé à l'endroit où l'on se situe sur le plan. A chaque déplacement sur le terrain, le pouce suit la progression du plan.

Variables

- Dessiner sur le carton de l'élève le parcours en plus de l'ordre des numéros.
- Numéroter les balises dans un ordre logique et non au hasard.
- Lancer plusieurs élèves en même temps sur le même parcours mais avec des trajectoires individuelles différentes.
- Mettre les élèves par 2, dont un observateur qui trace la trajectoire de son partenaire sur son plan de jeu.



plan du billard
(toujours asymétrique)

11	1	8	3	4	6	2	12	9	5	10	7
----	---	---	---	---	---	---	----	---	---	----	---

carton de «trajectoire-contrôle»
(trajectoire de la boule de billard)

Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

ORIENTATION	Le Rapid'O	SA 5
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de lire rapidement et de façon juste un plan 	
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu connu • Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples • Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 30 cerceaux • 3 plots de contournement • 1 plan de chaque plateau de jeu • 1 boîte avec un jeu de 10 tickets numérotés de 1 à 10 et 1 jeu de 10 plots (couleurs différentes par équipe) • 1 plan correction de chaque plateau de jeu et 1 liste des équipes pour noter les erreurs et les points 	

But du jeu

A l'aide d'un plan, et en se relayant disposer le plus rapidement possible des plots dans les bons cerceaux.

Organisation

3 plateaux de jeu avec 10 cerceaux disposés de manières différentes et mettre un plot à contourner.
 3 équipes de 4 ou 5 élèves, chacune répartie sur un des 3 plateaux de jeu.
 3 boîtes pour tirer au sort les tickets numérotés et un plan de chaque plateau de jeu.

Consignes

Le premier relayeur tire au sort un ticket numéro, en s'aidant du plan. Il doit placer un plot de son équipe dans le cerceau correspondant en passant d'abord par le plot de contournement. Il passe ensuite le relais au suivant. Chaque positionnement juste donne un point à l'équipe. En cas d'égalité de points, l'équipe la plus rapide marque 2 points supplémentaires.

Critères de réussite

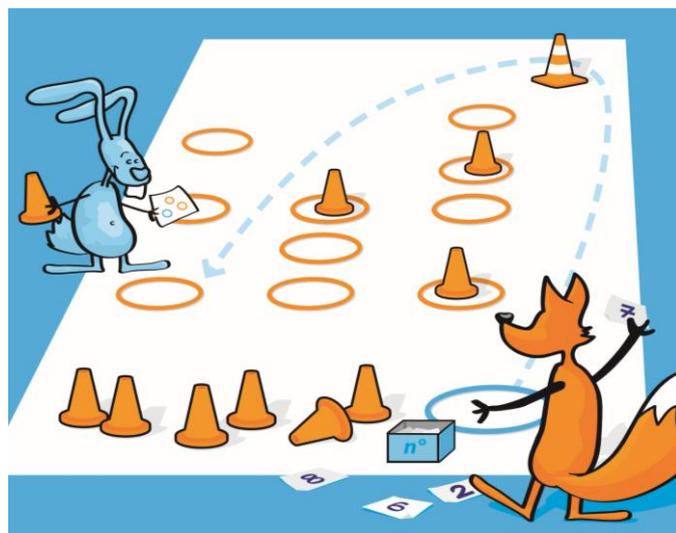
- Réaliser minimum 7 points par équipe à chaque manche.
- Rapidité d'exécution.

Recommandations

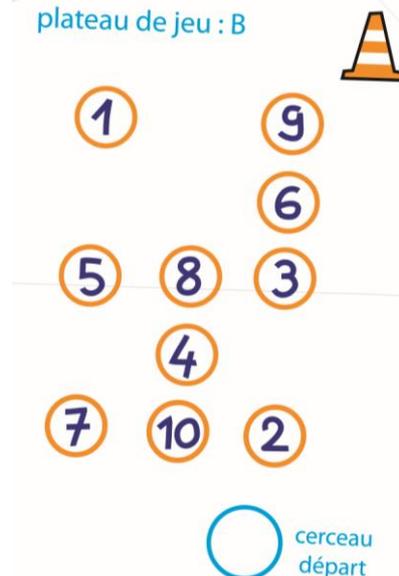
- Pour que les élèves puissent être sollicités plusieurs fois en cours de jeu, limiter le nombre d'équipiers par équipe, ou ajouter des plots, ou ajouter un nouveau plateau.
- Effectuer plusieurs manches sous forme de tournoi en tournant sur les plateaux de jeu (3 manches possibles). Pour multiplier les possibilités de manches, confectionner des plans numérotés différemment.

Variables

- Enlever le plot de contournement.
- Positionner le plan au plot de contournement (l'élève doit mémoriser le plan avant de positionner son plot).



plateau de jeu : B



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orient et Usep

Objectifs

- Apprendre à orienter le plan correctement et rapidement

Apprentissages visés

- Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu connu
- Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples
- Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu

Matériel

- Objets divers (cerceaux, plots, cônes, chaises, tapis de sol...)
- Etiquettes avec mot de 3 lettres à coller derrière chaque objet
- 1 jeu de 5 à 6 cartes plastifiées par circuit
- 1 carton de contrôle plastifié et 1 feutre effaçable par élève
- 1 carton de vérification par circuit et 1 tableau à double entrée (nom de l'élève / circuit réalisé) par l'enseignant.e

But du jeu

Effectuer un parcours dessiné sur un plan, dans un labyrinthe d'objets.

Organisation

3 ou 4 plateaux de jeux. Sur chaque plateau, disposer une trentaine d'objets différents (chaises, cerceaux, plots...) au sol en formant une figure symétrique (exemple triangle), à chaque sommet mettre un objet différent (pour aider à orienter le plan).

Une étiquette avec un mot de 3 lettres est associée à chaque objet (à côté ou dessous).

Des cerceaux de couleurs différentes servent de points de départ et aident à orienter les plans.

Consignes

Vous vous positionnez au cerceau de départ correspondant à celui de votre carte.

*Vous réalisez **en marchant** le parcours indiqué sur votre carte, en passant dans l'ordre à chaque objet entouré, en empruntant l'itinéraire de votre choix.*

A chaque objet entouré sur votre parcours, vous reportez sur votre carton de contrôle le mot écrit sur l'objet.

A l'arrivée, vous vérifiez s'il n'y a pas eu d'erreur de mot en comparant avec le carton de vérification.

Vous notez votre résultat au tableau.

Critères de réussite

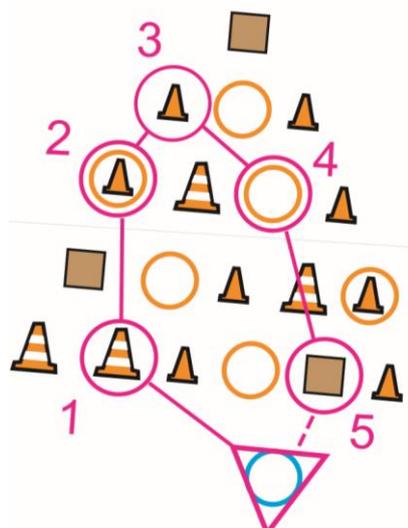
- Avoir le plus de mots justes.
- Réaliser le plus de circuits possible, sans erreur, durant la séance.

Recommandations

- Plusieurs aires de jeu peuvent être mises en place parallèlement, avec des formes différentes.

Variables

- Augmenter ou diminuer le nombre d'objets au sol.
- Augmenter ou diminuer le nombre d'objets à trouver par circuit.
- Forme générale symétrique/asymétrique.
- Donner le 1^{er} mot à trouver.
- Supprimer les cerceaux repérant le départ pour obliger à orienter la carte.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Objectifs

- Améliorer la maîtrise de la lecture de plans
- Adopter une stratégie de course et d'apprentissage du début à la fin de son parcours

Apprentissages visés

- Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu connu, ou pas utilisé pour la pratique de la course d'orientation
- Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples
- Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu

MatérielEn extérieur :

- Des balises numérotées de 1 à 20 pour le dispositif
- 1 carte tous-postes et 1 liste de 20 définitions par élève
- 1 carton de contrôle et 1 crayon par élève

En intérieur :

- Des balises avec poinçons, plots, caissettes, cerceaux, chaises... permettant d'aménager un ou plusieurs plateaux de jeu
- 1 ou plusieurs cartes par circuit
- Une liste de définitions au minimum par circuit

But du jeu

Poinçonner seulement les balises identiques sur la carte et sur le terrain et dont la définition est exacte.

Organisation

Dans un espace si possible extérieur, faire poser un réseau de postes d'une vingtaine de balises assez proches les unes des autres (Cf. présentation page 6).

Le jeu peut aussi se dérouler en intérieur en créant un ou plusieurs circuits sur des plateaux de jeu à base de cerceaux, plots, chaises... Chaque élève possède une liste de définitions et une carte de l'espace de jeu, avec les balises.

Chaque circuit peut être utilisé dans le sens inverse pour multiplier le nombre de parcours.

Durée du jeu : environ 30 minutes.

Consignes

Vous allez chercher les balises indiquées sur votre carte.

Avant de poinçonner, vous devez vérifier si la balise est bien placée (l'emplacement sur votre carte et la définition correspondent à la position de la balise sur le terrain) ou mal placée (l'emplacement sur votre carte ou la définition ne correspondent pas à la position de la balise sur le terrain).

Ne poinçonner que les balises bien placées, soyez précis. Par exemple, la balise est mal placée :

- *Si l'élément sur la carte et le terrain sont différents : un arbre sur la carte et un banc sur le terrain.*
- *Si la place de la balise donnée par la définition par rapport à l'élément est différente : la balise est placée à l'ouest du banc alors qu'elle devrait être placée au sud du banc.*

Critères de réussite

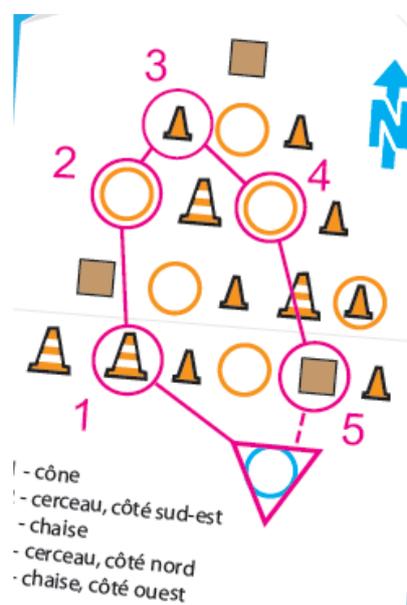
- Trouver toutes les erreurs.
- Être capable de préciser la nature de l'erreur et la corriger.

Recommandations

- Il est possible d'utiliser chaque circuit dans le sens inverse pour multiplier le nombre de parcours.

Variables

- Les erreurs ne sont que sur les éléments.
- Les erreurs sont aussi sur les positions par rapport à l'élément.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Points de vigilance sur la préparation

- Pour l'installation, prévoir 1 schéma global de la position réelle et factice des objets
- Pour la validation, prévoir 1 schéma par circuit avec les erreurs

Objectifs

- Dessiner un plan fidèle à la réalité
- Comprendre la notion de symbole et l'intérêt d'utiliser une légende
- Apprendre à bien observer le terrain, comprendre le plan et bien se situer sur le plan par rapport au terrain

Apprentissages visés

- Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu
- Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples
- Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu

Matériel

- Mallons, chaises, bancs, tapis, plots, cerceaux...
- Feuilles A4 (étape 1)
- Balises (ou autres objets pouvant servir de balises)
- Plans photocopiés pour étape 2

Cette séance d'apprentissage peut se faire en plusieurs temps, en respectant l'ordre des étapes ou non, en fonction des compétences des élèves.

Etape 1 : pose-dépose au croquis**But du jeu**

Poser une balise et dessiner un croquis en plaçant correctement les éléments les uns par rapport aux autres, pour permettre à un autre de la retrouver.

Organisation

Le groupe et l'espace de jeu sont partagés en 2 (un groupe = une zone). Chaque élève va placer une balise dans sa zone respective, puis dessine un plan (croquis) qui montre l'emplacement de la balise posée.

Les binômes (un élève de chaque groupe) échangent leur croquis et chaque élève va chercher la balise posée par l'autre.

Après la séance, affichage et comparaison des plans, pour mettre en évidence l'utilité d'un support fidèle à la réalité (dans la disposition des éléments les uns par rapport aux autres) et d'une légende commune.

Consignes

Vous choisissez un emplacement dans votre zone et vous posez votre balise.

Vous dessinez un plan pour indiquer où se trouve votre balise.

Vous échangez votre plan avec un élève de l'autre groupe.

Vous allez chercher la balise indiquée sur le plan.

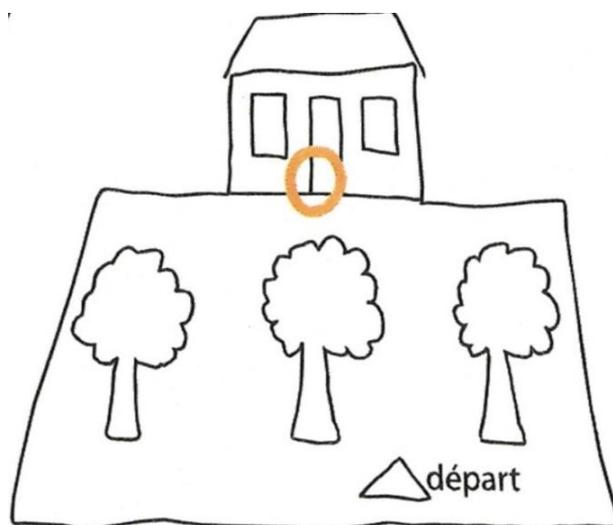
A la fin de la séance, nous afficherons tous les plans et nous comparerons.

Critères de réussite

- Retrouver le plus vite possible la balise grâce au croquis « juste ».
- Poser et trouver le plus de fois possible la balise.

Variables

- Proposer aux élèves un plan avec quelques éléments déjà dessinés.



Source : Fiches O'abc - fédération Française Course d'Orientation et Usep

Etape 2 : construis la légende

But du jeu

- Dessiner sous forme d'un plan un espace avec des objets.
- Trouver une symbolique commune.

Organisation

Des objets divers (alignés) sont disposés sur l'espace de jeu.

L'enseignant.e aura réalisé le plan en amont sur une feuille A4.

Chaque élève a une feuille blanche sur laquelle il doit dessiner les différents objets, avant de comparer avec les autres.

Une discussion collective permettra de définir une symbolique commune (construction du symbole et élaboration de la légende).

Consignes

Dessinez sur votre feuille les différents objets que vous observez en les représentant le plus fidèlement possible.

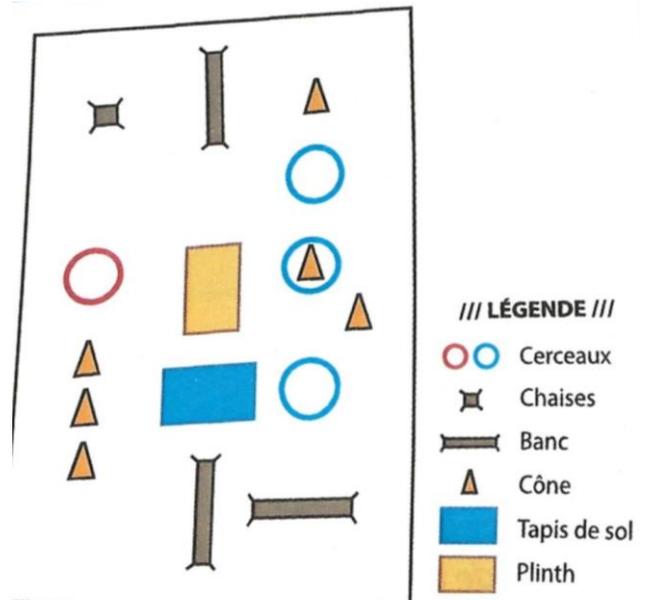
Par petits groupes, comparez ensuite vos dessins et essayez d'en tirer quelques conclusions.

En grand groupe, nous en discuterons ensemble.

Dessinez à nouveau le plan sur votre feuille en tenant compte des symboles créés ensemble.

Critères de réussite

- Représenter les objets en tenant compte de leurs alignements sur le terrain.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Variables

- Nombres d'objets sur le terrain
- Forme du terrain

Etape 3 : Anomalies

But du jeu

Trouver des « anomalies » (objets ne figurant pas sur le plan) et les situer sur le plan.

Organisation

Dans un espace délimité, placer différents objets sur des éléments remarquables de l'espace (bancs, marquages au sol, structures de jeux, arbres, clôtures...).

Un plan de l'espace est distribué aux élèves qui devront observer et indiquer sur le plan les objets ajoutés (« anomalies »).

Consignes

En parcourant l'espace et en observant, vous allez découvrir des « anomalies », des objets supplémentaires que j'ai ajoutés et qui ne sont pas représentés sur le plan.

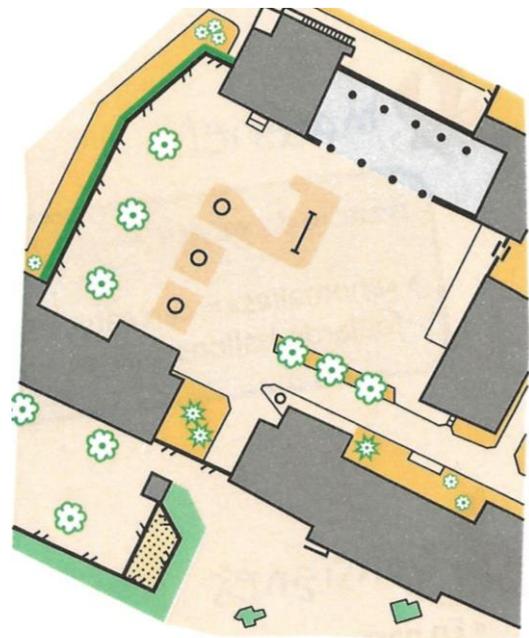
Vous devez les dessiner sur votre plan et indiquer leur emplacement de façon précise.

Critères de réussite

- Précision de l'emplacement des anomalies sur le plan.

Variables

- Faire poser à chaque élève un « objet anomalie » en leur indiquant l'emplacement sur le plan.



Plan de l'aire de jeu

Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

ORIENTATION	Le memory légende	SA 9
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les symboles de la carte d'orientation 	
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu connu • Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples • Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 2 exemplaires d'un jeu de 10-12 symboles différents tirés de la légende de la carte d'orientation • 1 exemplaire avec la signification des symboles • 16 plots + 1 plot de référence (pour orienter le plan) • Une légende des symboles utilisés • Par équipe : 1 plan représentant l'aire de jeu, un crayon, une légende des symboles utilisés 	

But du jeu

Mémoriser sur une aire de jeu des symboles, puis les associer à leur signification pour apprendre à connaître et interpréter la légende de la carte.

Consignes

1^{ère} partie du jeu :

Vous devez trouver 2 symboles identiques. Pour cela, par équipe de 2, vous vous déplacez à tour de rôle sur l'aire de jeu et retournez une carte située sous l'un des plots. Vous mémorisez le symbole, remplacez la carte sous le plot et revenez au départ.

En orientant bien votre plan, vous dessinez le symbole mémorisé à l'endroit sur le plan qui correspond à sa position sur l'aire de jeu. Vous passez ensuite le relais à votre équipier qui doit réaliser la même action.

Une fois la carte complétée avec l'ensemble des symboles, il faut retrouver sans se déplacer avec le plan (mémorisation) deux symboles identiques sur l'aire de jeu. Chaque équipe marque 1 point à chaque réussite.

2^{ème} partie du jeu :

Vous devez associer un symbole à sa signification. Pour cela, vous disposez d'un plan et d'une légende. La règle du jeu est la même que précédemment sauf qu'il faut associer le symbole (dessin) à sa signification (mot) à l'aide de la légende.

Une fois la carte complétée, il faut, sans se déplacer avec le plan (mémorisation), retrouver et associer le symbole et sa signification sans l'aide de la légende.

Critères de réussite

- Justesse du positionnement des symboles sur le plan.
- Nombre de réussites.

Recommandations

- Faire plusieurs aires de jeu selon le nombre d'élèves.

Variables

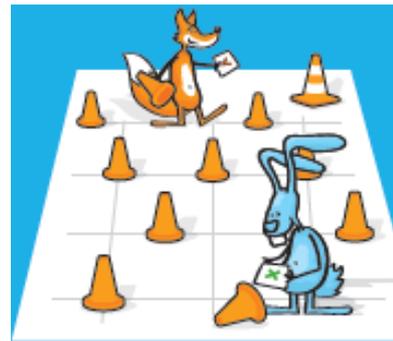
- Nombre de plots (et de symboles) figurant sur l'aire de jeu.
- Complexité du plan (emplacement des plots).

Organisation

Dessiner un plan de l'aire de jeu. Réaliser en 2 exemplaires un jeu de 10 à 12 symboles différents tirés de la légende d'une carte d'orientation.

Ne retenir dans un premier temps que les symboles le plus souvent utilisés dans l'apprentissage et ceux qui sont le plus compréhensibles par les élèves.

Disposer les plots sur l'aire de jeu en correspondance avec le plan réalisé.



				point d'eau	limites de végétation	ditours touristiques	récher
				rocaille	effus de chaux	chemin	marais
				ruine	talus	bâtiment	trou
				objet particulier	butte	ditours orientables	différent
				borne	route	marais étang	ligne électrique

Exemple d'un jeu de cartes «symbole», et les cartes «signification» correspondantes (voir § consignes, 2^{ème} partie du jeu).

Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Objectifs

- Apprendre à observer, à se situer sur le terrain
- Apprendre à bien définir l'emplacement exact d'une balise

Apprentissages visés

- Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu
- Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples
- Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu

Matériel

- 20 balises
- 1 carte vierge, 1 crayon et 1 liste de définitions par élève pour la course
- 5 listes de définitions complétées (avec les numéros codes) format A3 pour affichage lors de l'autocorrection
- 5 cartes tous-postes format A3 pour l'affichage lors de l'autocorrection

But du jeu

Placer sur la carte les balises trouvées sur le terrain, en y associant la bonne définition.

Organisation

Dans un espace restreint et si possible peu connu, placer 20 balises (avec un numéro-code) de manière visible. (Durée variable en fonction du temps et de l'espace disponible).

Consignes

J'ai placé 20 balises sur le terrain.

Par 2, vous avez X minutes pour les repérer et les placer sur votre carte avec leur numéro-code.

Ensuite, vous devez reporter le numéro-code de chaque balise à une des définitions de la liste.

Après le signal de retour, vous devez comparer votre travail avec la carte correction.

Critères de réussite

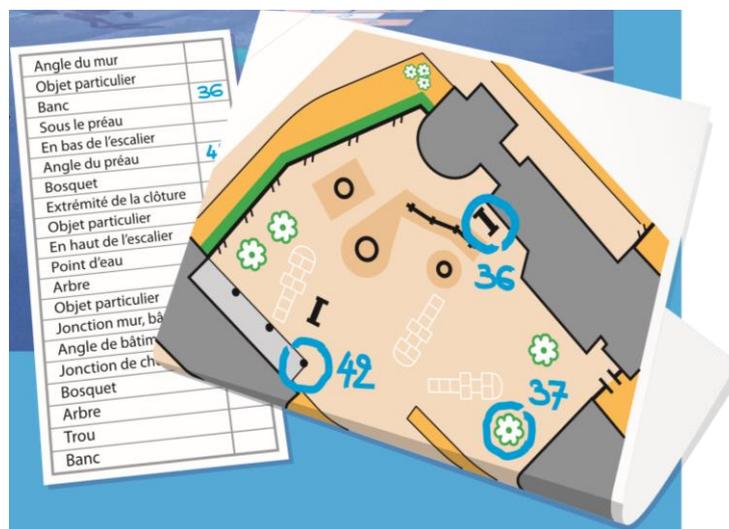
- Avoir le plus de balises bien placées et de définitions justes.
- Avoir le moins d'erreurs tout en étant le plus rapide possible.

Recommandations

- Poser les balises de manière à ce que les élèves puissent se disperser dès le début de la situation, en répartissant plusieurs balises proches autour du départ.
- Profiter des balises posées pour proposer aussi des petits circuits de 3 ou 5 balises.

Variables

- Réaliser la situation individuellement.
- Ajouter sur le terrain de « fausses balises ».
- Ajouter de « fausses définitions ».
- Chaque binôme doit placer une balise (repérable à son nom) sur le terrain et rédiger la définition sur une étiquette accrochée à la balise.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

ORIENTATION	Les duels	SA 11
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer sur une carte pour aller déposer une balise et en trouver une autre 	
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 20 cartes avec sur chacune un parcours avec deux balises Autant de balises que d'élèves Une balise par élève avec son prénom Une feuille de route pour chaque groupe où seront notés tous les duels et leurs résultats 	

But du jeu

Aller poser sa balise et aller chercher celle de son adversaire.

Organisation

Former des groupes de 6 élèves. Chaque groupe dispose de 2 parcours permettant d'effectuer 2 duels en simultané, les deux élèves restant jouent le rôle d'arbitres et interviennent en cas de litige sur l'emplacement des balises et valident les points sur la feuille de route. Les deux élèves en duel décident de poser une balise sur le circuit donné. Ils indiquent avec une croix la position de leur balise sur le plan de l'autre. Les deux plans sont alors identiques. Les deux élèves partent sur le circuit, posent leur balise puis prennent la balise de leur adversaire. Ils reviennent au point de départ. Ils refont ensuite le même duel mais dans le sens inverse, en reposant la balise qu'ils ont trouvé à l'aller. Lorsque le duel (aller/retour) est terminé, les élèves comparent la position réelle de la balise et celle sur le plan. En cas de litige, faire appel aux arbitres (Cf. Rôle des arbitres).

Echanger ensuite les binômes. La manche est terminée lorsque tous les duels ont été effectués au sein du groupe.

Consignes

Vous allez déposer votre balise à l'emplacement désigné sur la carte puis vous ramassez la balise posée par votre adversaire et vous revenez au départ.

Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au point de départ pour demander aux arbitres de vérifier et valider ou non la pose.

Vous faites la revanche en refaisant le même parcours en sens inverse. Chaque balise bien posée rapporte 2 points.

Vous changez d'adversaire à chaque manche. Les arbitres marquent les points sur la feuille de route du groupe et en cas de litige, vont vérifier avec les coureurs si la balise est bien placée.

Critères de réussite

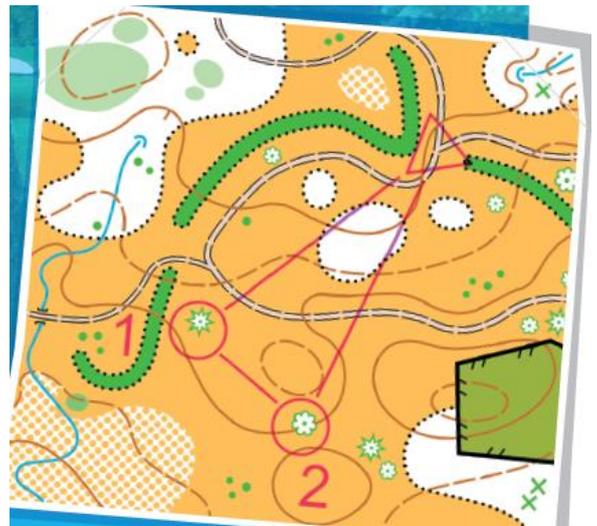
- Placer sa balise au bon endroit par rapport à la carte et retrouver la balise de son adversaire.

Recommandations

- Prévoir une dizaine de parcours de 2 balises, si possible en papillon autour d'un point central, d'une longueur maximale de 200 m.
- Bien équilibrer les binômes.
- Situation qui peut être reprise régulièrement pour réaliser toutes les combinaisons de duels possibles.

Variables

Pour complexifier la situation : ajouter un bonus de 1 point pour celui qui réalise le parcours le plus rapidement.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Rôle des arbitres :

Vérifier que les deux balises sont bien posées. Marquer les points sur la feuille de route du groupe. En cas de litige (balise non trouvée ou jugée mal placée par un des coureurs), les arbitres se rendent avec les coureurs sur place pour vérifier.

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à construire une stratégie d'équipe en fonction du niveau de chacun, afin d'établir le meilleur score dans un temps imparti
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu Apprendre à construire le meilleur itinéraire possible afin de réaliser le contrat décidé par l'équipe
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 20 balises numérotées avec pinces ou symboles distinctifs 1 carte par élève avec toutes les balises et les définitions 1 carton de contrôle par élève 1 crayon par élève si pas de poinçon 1 chronomètre pour l'enseignant.e Plusieurs cartons de contrôle de correction A3 pour affichage

But du jeu

Elaborer une stratégie d'équipe pour trouver le maximum de balises justes en un temps donné.

Consignes

20 balises sont disposées sur le terrain.

Vous êtes par équipe de 4, avec chacun une carte « tous-postes », et un carton de contrôle.

Au premier top, vous avez 2' pour vous répartir les balises, en les entourant sur vos cartes avec le crayon.

Les coureurs d'une équipe doivent tous obligatoirement passer aux balises 1 à 4, seuls ou en équipe.

Au 2^{ème} top, vous avez tous X minutes pour trouver vos balises attribuées.

C'est vous qui décidez de l'ordre dans lequel vous faites les balises.

Au bout de la moitié du temps imparti (X/2), je sifflerai une fois.

A la fin des X minutes, je donnerai deux coups de sifflet pour vous alerter que le temps est écoulé.

A l'arrivée, en équipe, vous comparez vos poinçons ou symboles avec le carton de contrôle de correction affiché.

Toute balise fausse entrainera une pénalité de 2 points. Vous devez essayer de comptabiliser le maximum de points (une balise = 1 point).

Critères de réussite

Nombre de balises réussies.

Variables

- Augmenter le nombre de balises.
- Eloigner les balises du départ.
- Temps de recherche plus ou moins long.
- Attribuer des points aux balises en fonction de leur difficulté « technique » ou de leur éloignement par rapport au point de départ, afin de renforcer la notion de stratégie.
- Ne pas numéroté les balises sur le terrain pour vérifier que les élèves savent quelles balises ils poinçonnent.
- Changer le réseau de postes.

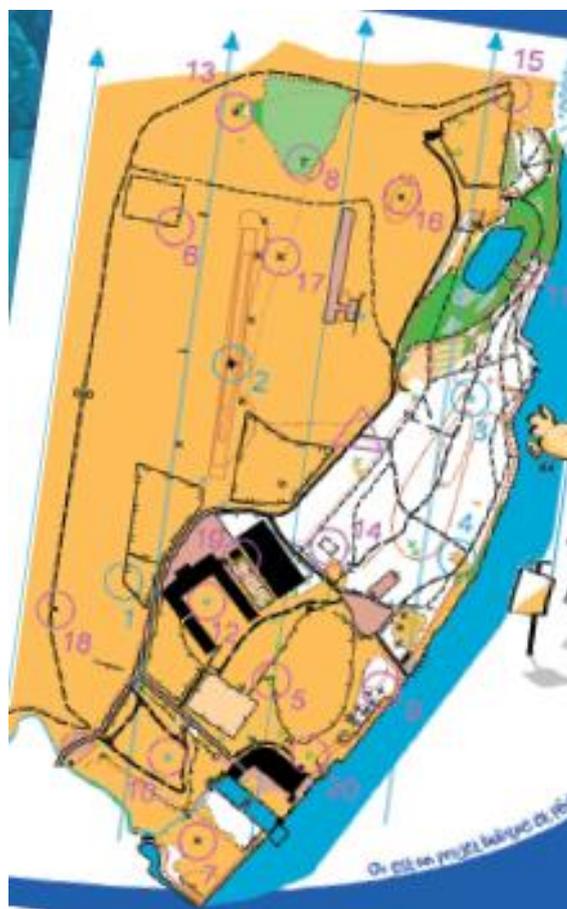
Organisation

Sur une carte, placer un réseau de postes autour d'un point de départ central.

4 de ces postes, placés à proximité du départ et numérotés de 1 à 4, sont obligatoires pour tous les équipiers, mais peuvent être réalisés seuls.

Répartir les élèves par équipe de 4.

Le réseau de postes défini lors de la situation « Course aux définitions » peut être utilisé dans un premier temps pour simplifier la situation et réduire le temps de mise en place.



Objectifs

- Apprendre à structurer et simplifier la construction d'un itinéraire
- Apprendre à mémoriser les éléments pertinents nécessaires à l'orientation

Apprentissages visés

- Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu
- Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples
- Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu

Matériel

- Des balises avec pinces
- 1 carte par itinéraire à mémoriser
- 1 carton de contrôle par élève
- Plusieurs cartons de contrôle de correction

But du jeu

Mémoriser par cœur un itinéraire afin de le réaliser sans carte.

Consignes

Vous allez faire les parcours l'un après l'autre. Pour cela, observez bien la carte désignée au départ de chaque branche de l'étoile et mémorisez l'itinéraire.

Une fois l'itinéraire mémorisé, posez la carte et courez jusqu'à la balise, poinçonnez-la et revenez au point de départ vérifier le poinçon.

En cas d'échec, revenez au départ pour observer à nouveau la carte, et réessayez jusqu'à trouver la balise.

Recommencez la même opération sur le parcours suivant.

Critères de réussite

- Nombre de parcours effectués sans erreurs et avec erreurs.

Recommandations

- En cas d'échecs répétés, demander à ce que l'élève raconte à l'enseignant.e comment il va réaliser son itinéraire.

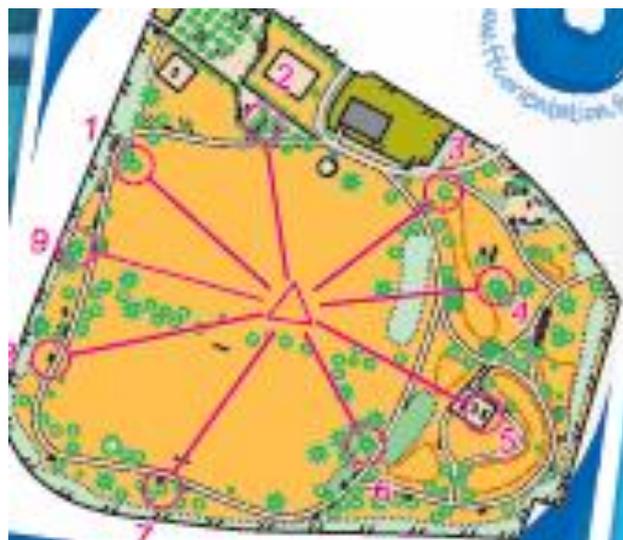
Variables

- Au retour, demander à l'élève de tracer l'itinéraire réalisé.
- Réduire petit à petit le temps de mémorisation.
- Changer le réseau de poste.

Organisation (durée estimée 60')

Mettre en place un parcours sous forme d'étoile. Confectionner autant de cartes que de branches d'étoile. Sur chaque carte apparaîtra un itinéraire à réaliser (triangle de départ + le poste à trouver).

Le réseau de postes défini lors de la situation « Course aux définitions » peut être utilisé dans un premier temps pour simplifier la situation et réduire le temps de mise en place.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser seul un parcours d'orientation en suivant un circuit
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> De 3 à 5 balises équipées de pinces sur 4 ou 5 circuits différents Un jeu de 6 à 8 cartes par circuit Pour chaque circuit, un carton de contrôle comportant la correction des poinçons Un tableau à double entrée pour la gestion des élèves Une carte par élève avec le tracé du circuit La liste des définitions de l'emplacement exact des balises Un carton de contrôle

But du jeu

Effectuer le plus vite possible un parcours en passant par des balises, dans l'ordre indiqué sur la carte, mais par l'itinéraire de son choix.

Consignes

Vous allez effectuer un parcours en forêt, avec "x" balises à trouver. Chaque balise est posée sur un point remarquable du terrain. Sur votre carte, l'emplacement de chaque balise est situé au centre d'un cercle rouge.

Les balises sont numérotées sur la carte de 1 à "x".

Vous devez effectuer le circuit le plus vite possible en passant par toutes les balises dans l'ordre imposé. Entre chaque balise, vous choisissez votre itinéraire. A chaque balise, pour prouver votre passage, vous poinçonnez votre carton de contrôle dans la case numérotée qui correspond au numéro de la balise. En plus de la carte, vous recevez une liste de définitions de chaque balise qui précise son emplacement exact sur le terrain.

Au départ, annoncez sur quel circuit vous partez. Vous partez seuls, toutes les minutes.

Dès votre retour, vous vérifiez à l'aide du carton de contrôle les réponses de votre circuit et vous repartez avec une nouvelle carte.

Critères de réussite

- Réussir les parcours sans erreurs et le plus vite possible.

Recommandations

- Composer des binômes équilibrés de manière à favoriser les réussites.
- Sur la carte, les balises sont représentées par un cercle centré sur un élément remarquable (de la carte et du terrain). Chaque cercle est numéroté et relié au suivant par un trait rouge. Le parcours commence par un triangle rouge (départ) et s'achève par un double cercle (arrivée). Le départ et l'arrivée peuvent être au même endroit.
- Si l'élève se trompe sur une balise, il l'indique par une croix sur son carton de contrôle.

Variables

- Nombre de balises.
- Longueur du circuit.
- Nombre de changements de direction entre les balises.
- Réaliser le circuit seul.

Organisation (durée estimée du jeu 60')

Dans un lieu peu connu, voire inconnu, placer des balises sur des points remarquables, marqués sur la carte.

Prévoir 4 ou 5 circuits de 3 à 5 balises.

Les élèves partent individuellement toutes les minutes.

L'enseignant.e gère les départs/arrivées grâce à un tableau à double entrée (nom/n° circuit).



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Exemple de parcours d'orientation en parc, avec le départ (triangle) et 9 balises (cercles numérotés de 1 à 9).

ORIENTATION	Le step by step		Vers la rencontre 1
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser seul un parcours d'orientation en suivant un parcours jalonné 		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu inconnu ou peu utilisé pour la pratique de la course d'orientation • Conduire un déplacement en suivant un itinéraire • Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu 		
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 20 balises avec pinces • 1 jeu de 6 à 8 cartes par circuit • Les corrigés de chaque circuit (sur 1 carton de contrôle) • De la rubalise (environ 100 m) • 1 carte par élève avec : le départ/l'arrivée, le parcours surligné, les balises et la liste de définitions • 1 carton de contrôle • 1 tableau à double entrée pour la gestion des élèves. 		
<p><u>But du jeu</u></p> <p>Effectuer un parcours en milieu inconnu ou peu utilisé pour la pratique de la course d'orientation, en suivant un itinéraire jalonné passant aux balises.</p> <p><u>Consignes</u></p> <p><i>Vous allez réaliser le parcours seul. Chaque parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons permettent de passer par toutes les balises et de revenir au point de départ/arrivée.</i></p> <p><i>Vous devez poinçonner toutes les balises du circuit sur votre carton de contrôle.</i></p> <p><i>Au départ, vous me dites sur quel circuit vous partez. Puis vous faites votre parcours et vous venez me prévenir quand vous êtes arrivés.</i></p> <p><i>Ensuite, vous vérifiez à l'aide du carton de contrôle que vous avez poinçonné les bonnes balises.</i></p> <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Réussir le parcours sans erreur le plus vite possible. <p><u>Recommandations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des jalons très visibles et de différentes couleurs si les circuits se croisent. • Pour que les jalons soient réutilisables, lesagrafer à une pince à linge en bois. Accrocher les pinces sur un cintre pour rendre la pose et le ramassage plus facile. <p><u>Variables</u></p> <p>Pour complexifier la situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche suivante <i>Ruse et coupe</i>. • <i>Le jalonné surprise</i> : des balises supplémentaires sont mises en place sur le terrain, les élèves ne doivent prendre que les balises indiquées sur leur carte. • <i>Le jalonné muet</i> : les balises ne sont pas placées sur la carte. Les élèves doivent les poinçonner lors de leur passage et les positionner sur la carte. 	<p><u>Organisation (durée estimée : 10' par circuit)</u></p> <p>Poser 20 balises réparties sur votre zone. A partir de ce réseau, réaliser 5 circuits de 4 balises. Les parcours sont matérialisés sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres tous les 10m environ (pas trop haut pour être vu par les moins grands). Lorsqu'un élève se trouve à un jalon, il doit toujours pouvoir repérer le suivant.</p> <p>Un jalon doit être placé à l'endroit où se trouve la balise. Les parcours ne doivent pas dépasser 10 min en marchant. L'enseignant.e gère les départs/arrivées grâce à un tableau à double entrée.</p>  <p>Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep</p>		

ORIENTATION	Le ruse et coupe		Vers la rencontre 2
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Décider seul de son itinéraire • Prendre confiance en essayant de prendre un raccourci pour gagner du temps par rapport à l'itinéraire jalonné 		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu • Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples • Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu 		
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 6 à 8 balises avec pinces • 1 jeu de cartes • De la rubalise (environ 100 m) • 1 carte par élève avec : le départ/l'arrivée, l'itinéraire jalonné surligné, les balises du parcours et la liste de définition • 1 carton de contrôle • 1 tableau à double entrée pour la gestion des élèves 		

But du jeu

Effectuer un parcours jalonné en essayant de couper pour gagner du temps.

Consignes

Vous allez réaliser un parcours tout seul. Le parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons permettent de passer par toutes les balises de votre parcours, et de revenir au point de départ/arrivée.

L'objectif est d'aller le plus vite possible.

Vous pouvez aussi couper, c'est-à-dire en lisant bien la carte, quitter l'itinéraire jalonné pour emprunter un itinéraire non jalonné qui vous semblerait plus rapide.

Vous devez poinçonner toutes les balises du parcours sur votre carton de contrôle.

Au départ, je note à quelle heure vous partez. Puis vous faites votre parcours et vous venez me prévenir quand vous êtes arrivés.

Ensuite vous vérifiez à l'aide du carton de contrôle que vous avez poinçonné les bonnes balises.

Critères de réussite

- Réussir le parcours sans erreur et le plus vite possible.

Recommandations

- Faire en sorte que les possibilités de « couper » se situent à l'intérieur du parcours jalonné.
- Pour éviter l'attente, mettre en place plusieurs parcours.

Variables

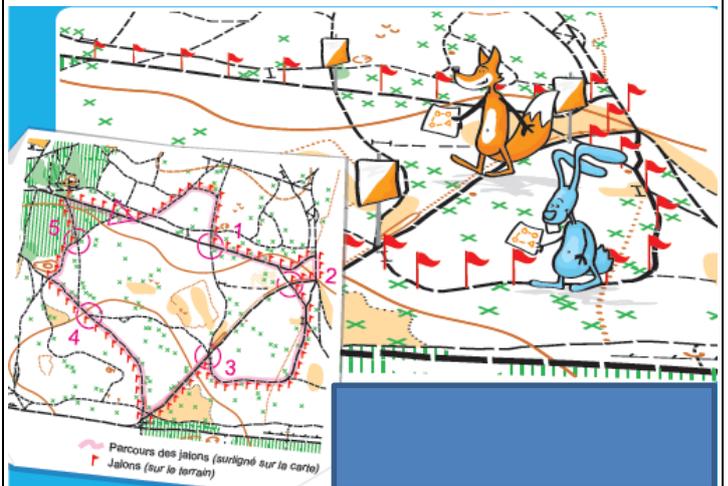
- Des fausses balises supplémentaires sont placées sur le terrain. L'élève ne doit poinçonner que les balises qui figurent sur la carte.
- Les balises ne sont pas placées sur la carte. L'élève doit les poinçonner lors de son passage et les positionner sur la carte (au cours du parcours à l'aide d'un crayon, ou de mémoire à l'arrivée).

Organisation (durée estimée : 45')

Dans un lieu si possible peu connu voire inconnu, poser 6 à 8 balises. Le parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres de manière à ce que l'élève puisse voir du jalon où il se trouve, et le jalon suivant.

Le parcours, en coupant, ne doit pas dépasser 20' en marchant.

L'enseignant.e gère les départs/arrivés grâce à un tableau.



Source : Fiches O'abc - Fédération Française Course d'Orientation et Usep

Objectifs

- En autonomie, se repérer sur une carte et aller chercher une balise
- Trouver le maximum de balises sur un temps donné

Apprentissages visés

- Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu
- Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples
- Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu

Matériel

- 15 balises
- 2 jeux de 15 cartes avec une seule balise imprimée sur chaque carte
- Un chronomètre
- 1 sifflet
- 1 plan tous postes
- Un carton de contrôle et une carte par binôme

But du jeu

- A l'aide d'une carte, aller seul poinçonner une balise et revenir au point de départ.
- Trouver un maximum de balises dans un temps contraint.

Consignes

Vous avez une carte par binôme avec une balise à trouver. Sous forme de relais, à tour de rôle, vous allez la poinçonner puis vous revenez au départ pour vérifier.

Si c'est juste, votre binôme repart chercher la suivante. Si c'est faux, vous repartez à deux chercher la balise non trouvée.

Vous devez aller le plus vite possible pour trouver le maximum de balises.

Au signal de fin, revenez au point de départ même si vous n'avez pas trouvé la balise.

Critères de réussite

- Avoir le plus de balises justes au signal de fin.

Recommandations

- Préparer une liste établissant les rotations par binôme.
- L'espace doit être suffisamment grand et sécurisé.

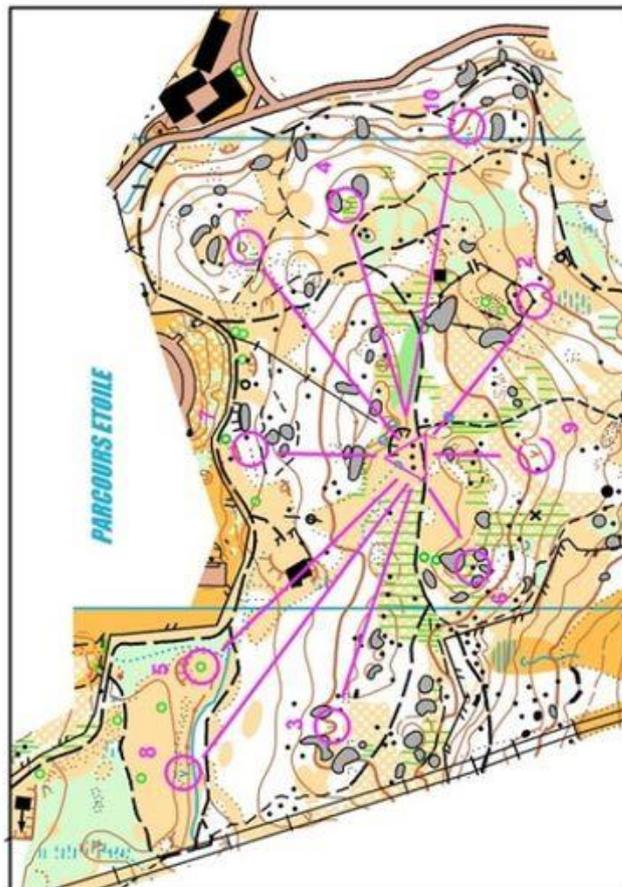
Variables

- Eloigner les balises de plus en plus du point de départ.
- Faire le même jeu seul.

Organisation

Dans un espace connu, suffisamment grand, sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc...).

Chaque élève part seul pour aller rechercher une balise à l'aide de la carte, il poinçonne son carton de contrôle puis revient au point de départ. L'enseignant vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. L'autre élève repart pour rechercher la balise suivante.



ORIENTATION	La course au score		Vers la rencontre 4
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de construire une stratégie (projet d'itinéraire) pour comptabiliser un maximum de points en choisissant les balises appropriées 		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire un déplacement sans appréhension dans un milieu plus ou moins connu • Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples • Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu 		
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 20 balises numérotées avec pinces ou symboles distinctifs • Par équipe de 2 : 1 carte avec toutes les balises (et le nombre de points qu'elles rapportent) et les définitions • 1 chronomètre • Plusieurs cartons de contrôle-correction • 1 carton de contrôle par équipe de 2 		

But du jeu

Par équipe de deux, rassembler le plus de points possibles en choisissant les balises qui « rapportent » le plus possible, en un temps limité.

Consignes

20 balises sont disposées sur le terrain, il ne faut pas les déplacer.

Vous êtes par deux avec une carte et un carton de contrôle pour l'équipe.

Sur votre carte il y a : l'emplacement des balises, leur valeur, leur numéro et la définition des postes.

Au top-départ, vous avez «X» minutes pour trouver un maximum de balises et les poinçonner dans la bonne case de votre carton de contrôle.

C'est vous qui décidez de l'ordre dans lequel vous faites les balises.

Pour se repérer dans le temps, je sifflerai :

- une fois, 5 minutes avant la fin du temps imparti,
- deux fois, 2 minutes avant la fin
- et 5 fois à la fin du temps.

Vous devrez alors retourner au point de départ. Chaque minute de retard entraînera une pénalité (à définir en termes de temps ou de points).

À l'arrivée, vous comparerez votre carton de contrôle avec un des cartons de correction et vous compterez le nombre de balises justes et le nombre de points collectés.

Critères de réussite

- Trouver le plus de balises possibles, le plus vite possible tout en comptabilisant le plus de points possibles.
- Poinçonner les balises dans les bonnes cases du carton de contrôle.

Recommandations

- Poser les balises rapportant le plus de points dans des endroits éloignés ou complexes.

Variables

- Augmenter le nombre de balises.
- Temps de recherche plus ou moins long.
- Réaliser seul l'exercice.

Organisation (durée estimée variable en fonction du temps et de l'espace disponible)

Dans un lieu plus ou moins connu, poser une vingtaine de balises numérotées, avec pinces. Au contraire d'un circuit normal, l'ordre des balises n'est ici pas imposé.

