

Course d'orientation

cycle 2-3



Présentation de l'activité physique

Cycle 2

Champ d'apprentissage 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés

DEFINITION

La course d'orientation est une activité de pleine nature, qui se déroule en forêt le plus souvent, où l'objectif est de parcourir le plus rapidement possible un circuit matérialisé par des balises, que le coureur doit découvrir par l'itinéraire de son choix, en utilisant une carte d'orientation et éventuellement une boussole. (FFCO)

ENJEUX de l'activité

Le but pour l'enfant, est de réaliser, seul et le plus vite possible, un parcours en passant par des balises, dans un lieu sécurisé connu ou non, en utilisant une carte simplifiée (plan) puis une carte d'orientation. (FFCO)

Aspect physiologique et moteur : savoir gérer sa course et doser ses efforts pour courir vite et longtemps.

Aspect psychologique et affectif : savoir s'engager seul, et faire des choix stratégiques tout en gérant ses émotions et sa sécurité.

Aspect mental : savoir prendre des indices pour se repérer en passant de la réalité symbolique (plan) à la réalité du terrain (et inversement).

OBJECTIFS d'APPRENTISSAGE

Apprendre à s'orienter et à se déplacer dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus, à l'aide d'un plan ou d'une carte.

AU CYCLE 2

Domaine 2 : s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action

Apprendre à planifier son action avant de la réaliser

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel.

Aménager et sécuriser l'espace.

Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

COMPETENCES TRAVAILLEES

Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.

S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.

Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.

Respecter les règles essentielles de sécurité.

DEFINITION

La course d'orientation est une activité de pleine nature, qui se déroule en forêt le plus souvent, où l'objectif est de parcourir le plus rapidement possible un circuit matérialisé par des balises, que le coureur doit découvrir par l'itinéraire de son choix, en utilisant une carte d'orientation et éventuellement une boussole. (FFCO)

ENJEUX de l'activité

Le but pour l'enfant, est de réaliser, seul et le plus vite possible, un parcours en passant par des balises, dans un lieu sécurisé connu ou non, en utilisant une carte simplifiée (plan) puis une carte d'orientation. (FFCO)

Aspect physiologique et moteur : savoir gérer sa course et doser ses efforts pour courir vite et longtemps.

Aspect psychologique et affectif : savoir s'engager seul, et faire des choix stratégiques tout en gérant ses émotions et sa sécurité.

Aspect mental : savoir prendre des indices pour se repérer en passant de la réalité symbolique (plan) à la réalité du terrain (et inversement).

OBJECTIFS d'APPRENTISSAGE

Apprendre à s'orienter et à se déplacer dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus, à l'aide d'un plan ou

AU CYCLE 3**Domaine 2 : partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**

Assumer les rôles sociaux.

Comprendre, respecter, et faire respecter règles et règlement.

Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.

S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors école

Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.

Adapter l'intensité de son engagement physique et ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.

Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.

Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

COMPETENCES TRAVAILLEES [Ressources eduscol](#)

Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité dans un milieu plus ou moins connu.

Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples (lignes directrices simples, croisements, objets particuliers et points remarquables), sur l'échelle de la carte afin de trouver des postes proches du point de départ ou à quelques points de décisions de celui-ci.

Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu (obstacles, végétation, pluie, etc.).

Revenir au point de départ dans les délais en adaptant son projet de course et/ou en gérant son effort.

Coopérer avec un partenaire et aider un camarade en difficulté.

Gérer les outils de sa sécurité en autonomie (tableau de suivi, chronomètre).

L'adaptation du débutant en activité d'orientation

Les paliers adaptatifs

- Il apparaît dans l'évolution du coureur en orientation des étapes comportementales, que nous appelons paliers adaptatifs.
- Pour chaque palier, nous faisons des constats sur ce que l'élève fait. Nous tentons de caractériser son mode d'organisation dominant dans le rapport au milieu environnant.
- Le passage d'un palier à un autre nécessite une transformation de l'organisation du sujet. Cette transformation n'est pas seulement un changement d'attitude, c'est une rupture avec son comportement antérieur.

	Ce que fait l'élève (constats observables))	Ce qui organise l'élève (caractéristiques)	Ce qui résiste aux progrès de l'élève (obstacles moteurs)	Transformations attendues (objectifs d'apprentissage)	Contenus d'enseignement (conditions à intérioriser)
Palier adaptatif A	<ul style="list-style-type: none"> - identifie les objets - premier codage (du terrain...à la carte) - Exploration émotionnelle - décision au fur et à mesure (mode réactif) 	<ul style="list-style-type: none"> - peur de se perdre - pas de prise de risque - peu d'incertitude - peu de construction de l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> - le non-déplacement seul - Les informations visuelles connues et proches <p style="text-align: center;">OBSTACLE EMOTIONNEL</p>	<p>Accepter de se déplacer seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur des parcours jalonnés en y repérant des objets à l'aide d'un document simplifié (légende) - sur des sentiers avec un document- carte correctement orienté 	<ul style="list-style-type: none"> - repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace familier - identifier et nommer les éléments significatifs d'un espace donné - identifier la position relative des éléments repérés - marcher pour se cacher, trouver des personnes, poser ou rapporter des objets - oser réaliser, en sécurité mais sans l'aide de l'adulte, des actions dans un environnement proche et aménagé
Palier Adaptatif B	<ul style="list-style-type: none"> - se situe dans un environnement proche - première reconnaissance (de la carte...au terrain) - exploration élémentaire - choix de lignes entre deux postes (mode prédictif) 	<ul style="list-style-type: none"> - vision globale de l'environnement proche - peu de perception du Temps 	<ul style="list-style-type: none"> - la préoccupation de réussir le parcours - le suivi de son déplacement sur la carte avec le pouce <p style="text-align: center;">OBSTACLE PERCEPTIF</p>	<p>Réaliser un itinéraire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'aide d'une carte simplifiée - en différenciant l'attaque du poste de la phase d'approche 	<ul style="list-style-type: none"> -utiliser des indications pour aller chercher ou poser un objet - comprendre une symbolisation simple afin de désigner dans la réalité les éléments qu'elle représente - marcher et/ou courir pour suivre un itinéraire - oser investir un espace de plus en plus élargi
Palier adaptatif C	<ul style="list-style-type: none"> - première association (utilité de plusieurs indices pour le déplacement) -exploration empirique 	<ul style="list-style-type: none"> - mise en relation des informations prises sur le terrain, avec les Indications de la carte. - prise de conscience progressive de la durée de la tâche. 	<ul style="list-style-type: none"> - le non-discernement entre les informations pertinentes, et celles qui sont inutiles, sans intérêt. - la difficulté d'accepter la perte momentanée de repères spatiaux. <p style="text-align: center;">OBSTACLE MOTEUR</p>	<p>Construire un itinéraire en milieu inconnu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en effectuant des choix entre deux postes - en précisant les points de décision dans son projet 	<ul style="list-style-type: none"> - marcher et/ou courir en terrain varié, sans s'y perdre, sur des distances qui paraissent longues - oser affronter les aléas d'un milieu nouveau - oser faire des choix explicites, les mettre en œuvre, les ajuster en permanence
Palier adaptatif D	<ul style="list-style-type: none"> - recherche le déplacement le plus rapide possible 	<ul style="list-style-type: none"> - cherche à réduire les pertes de temps 	<ul style="list-style-type: none"> - prise d'informations précipitée due à la volonté d'accomplir la tâche le plus rapidement possible. <p style="text-align: center;">OBSTACLE ENERGETIQUE</p>	<p>« Ne pas confondre vitesse et précipitation »</p> <p>Construire un itinéraire en milieu inconnu en tenant compte de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ses propres capacités. - des caractéristiques du terrain. - de la prise d'informations. 	<ul style="list-style-type: none"> - courir de plus en plus longtemps en terrain varié en se déplaçant le plus efficacement possible - rejoindre le plus vite possible un point indiqué sur la carte - oser perdre ses repères pour les retrouver - oser choisir un itinéraire, à partir des informations recueillies dans le but d'être le plus efficace possible

L'adaptation du débutant en activité d'orientation

PALIER ADAPTATIF A : Élève suiveur-coureur

Constats : milieu perçu globalement ; prise de repères anecdotiques; lecture indifférenciée du milieu.

- identifie les objets
- premier codage (du terrain...à la carte)
- exploration émotionnelle
- décision au fur et à mesure (mode réactif)

L'élève est organisé par la peur de se perdre dans un environnement inconnu

PALIER ADAPTATIF B : Élève coureur à vue

Constats : lecture différenciée de l'espace, reconnaissance d'éléments constitutifs du paysage (chemins, sentiers, ...) en relation avec la carte, l'élève est organisé par les intersection de lignes claires, il réagit aux indices rencontrés.

- se situe dans un environnement proche
- première reconnaissance (de la carte...au terrain)
- exploration élémentaire
- choix de lignes entre deux postes (mode prédictif)

L'élève est organisé par une vision globale de l'environnement proche et une perception limitée du temps

PALIER ADAPTATIF C : Élève coureur de proche en proche

Constats : lecture plus subtile de la carte (lignes secondaires : talus, dépressions, fossés, densités de végétation), oriente sa carte sur le terrain, peut à tout moment se resituer, allure adaptée entre 2 prises d'infos, anticipe les indices à rencontrer les uns après les autres.

- première association (utilité de plusieurs indices pour le déplacement)
- exploration empirique

L'élève est organisé par la prise d'informations (terrain/carte), et la durée de la tâche.

PALIER ADAPTATIF D : Élève coureur-projeteur

Constats : choix de l'itinéraire le plus adapté à sa progression (prise en compte du relief, de la densité de végétation, etc pour optimiser son déplacement). Prise de décisions en fonction des aléas du parcours. Course d'un bout à l'autre du parcours.

- recherche le déplacement le plus rapide possible

L'élève est organisé par la recherche du gain de temps

Le sens du progrès

Du palier 1 au palier 2

Objectif comportementaux	Contenus d'enseignement
<ul style="list-style-type: none">● Se déplacer dans un milieu avec peu d'incertitude à partir de lignes claires (parcours étoile, jalons, 5/6 postes).	<ul style="list-style-type: none">● Abandonner une activité organisée par la course.● Construire les exigences de l'activité (les règles comme système contraignant).

Du palier 2 au palier 3

Objectif comportementaux	Contenus d'enseignement
<ul style="list-style-type: none">● Se déplacer dans un milieu avec peu d'incertitude (école) sur des lignes significatives comme les chemins, les sentiers, utiliser des croisements caractéristiques (parcours en étoile, parcours jalons, 5/6 postes) pour se situer.	<ul style="list-style-type: none">● Identifier des éléments caractéristiques du terrain, les mettre en relation avec les éléments de la carte. Donner du sens aux symboles et symboliser le réel.● Centrer l'élève sur les endroits où il peut prendre des décisions (croisements de lignes caractéristiques)● Orienter une carte (à l'aide d'indices de terrain, à l'aide de la boussole)

Du palier 3 au palier 4

Objectif comportementaux	Contenus d'enseignement
<ul style="list-style-type: none">● Se déplacer dans un milieu avec plus d'incertitude (parcours papillons, parcours jalons).	<ul style="list-style-type: none">● Intégrer lors du choix du trajet des lignes plus subtiles comme les limites de végétation, talus, fossés, ... qui demandent une lecture plus fine.● Mettre ces indices en relations avec les éléments de la carte.● Construire des trajets préalables aux déplacements (anticiper la succession des indices à rencontrer)

Palier 4

Objectif comportementaux	Contenus d'enseignement
<ul style="list-style-type: none">● Se déplacer dans un milieu inconnu sous pression temporelle.	<ul style="list-style-type: none">● Intégrer lors du choix du trajet les aléas du parcours pour se déplacer à vitesse optimale.● Identifier sa vitesse optimale, identifier ses limites.● Mettre en relation vitesse et distance à parcourir.

Mettre en œuvre une unité d'apprentissage en course d'orientation

Prérequis : Les élèves auront au préalable travaillé autour du plan ou de la maquette de la classe au cours du cycle 1. Le cas échéant, il est possible de prévoir des activités décrochées pour représenter et se situer dans son environnement proche.

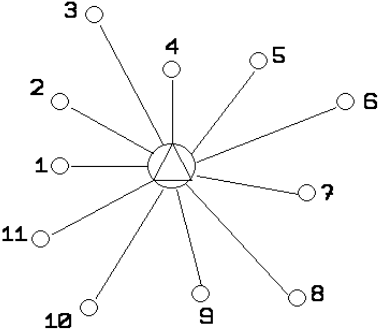
Le nombre de séances, pour chaque phase, dépendra de la durée des séances, du niveau de la classe et de son vécu dans l'activité.

Du temps pour apprendre, c'est indispensable :




➤ **10 à 15 séances de 1h à 1h15 (30 à 45 minutes d'activité physique effective) pour une unité d'apprentissage.**

Phase de découverte Pour entrer dans l'activité	Phase de référence Pour se situer	Phase de structuration Pour apprendre et progresser	Phase de bilan Pour s'évaluer
2 à 3 séances	2 à 3 séances	4 à 5 séances	2 séances
Construire le sens de l'activité Instaurer les règles	Se confronter à un ensemble de problèmes	Apprendre et s'améliorer	S'évaluer, évaluer les acquis et les progrès
S'approprier l'espace et sa représentation, se familiariser avec la tâche	Identifier les problèmes rencontrés dans la pratique en prenant appui sur les outils (fiche de contrôle, cartes...) permettant de problématiser l'activité. A partir des observations, engager une réflexion autour d'un projet d'apprentissage et d'intentions d'actions.	Construire et stabiliser des conduites motrices pour être efficace. Revenir sur le résultat de ses actions.	Identifier, s'approprier les représentations du réel sur une carte Faire le bilan des progrès réalisés en comparant les résultats et les problèmes identifiés lors de la phase de référence. Préparer une rencontre permettant de réinvestir ses acquis dans un milieu inconnu et de finaliser le cycle d'apprentissage mené.
Situation(s) proposée(s)			
Parcours photos en étoile	Parcours papillon	Parcours photos en étoile Parcours papillon Damier (activités décrochées)	Deux sorties en milieu inconnu : Découverte lieu : Parcours jalonné + parcours photos en étoile Finalisation du projet : Parcours papillon
Situation d'entrée dans l'activité : le morpion		Situation décrochées : le damier de balles	
Acculturation			
En parallèle aux séances menées et notamment lors de la phase d'entrée dans l'activité, proposer aux élèves des activités de recherche documentaire, écoute de reportages radiophoniques, visionnage de séquences audio-visuels pour permettre une acculturation mais également d'apporter des ressources au service de la pratique.			
FFCO : http://www.ffcorientation.fr/jeunes/			




Séances Phase de découverte : le parcours photos en étoile

Objectifs	<p>Entrée dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'approprier un espace proche connu ou inconnu • Se situer sur un plan • Identifier les enjeux de l'activité • Enrôler les élèves dans l'activité (notion de plaisir) 	
Aménagement	<p>Parcours photos en étoile</p> 	<p>Déroulement :</p> <p><i>Situation 1-</i> Dans un milieu connu (cour d'école, parc proche...) et sécurisé (délimité, fermé), les élèves doivent aller chercher les balises placées à l'endroit indiqué par une photo. Les élèves notent le code (lettre, chiffre, image...) sur une fiche de route à faire valider par l'enseignant avant de pouvoir passer à une autre photo.</p> <p><i>Situation 2-</i> Replacer sur carte ou plan, l'endroit matérialisé par une photo.</p> <p><i>Situation 3-</i> Situation pouvant combiner les deux premières.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Photos d'éléments de la cour ou de l'espace proche - Plan ou carte de l'espace proche/cour - Fiche de route
Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
<p>Situation 1 - Retrouver successivement et dans un temps limité le plus de balises possibles.</p> <p>Situation 2 -Placer successivement et dans un temps limité le plus de balises possibles.</p> <p>Situation 3 – Retrouver et placer successivement et dans un temps limité le plus de balises possibles.</p>	<p>Par groupe,</p> <p>1- Allez chercher la balise correspondant à votre photo. Vous devez revenir au poste central à chaque balise pour la valider avant de pouvoir repartir sur une nouvelle balise. Notez le code sur votre fiche de route.</p> <p>2-Placez sur le plan, à l'aide d'une croix, le lieu représenté par la photo.</p> <p>3- Allez soit, chercher la balise correspondant à votre photo et indiquez son code sur la fiche d route ; soit la placer sur le plan. Revenez au poste central après chaque balise pour valider votre proposition.</p>	<p>1-Nombre de balises trouvées dans le temps imparti.</p> <p>2-Nombre de balises placées dans le temps imparti.</p> <p>3- Nombre de balises trouvées et placées dans le temps imparti.</p>
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de balises - Nombre de leurres (fausses balises) - Constitution des groupes (2, 3 ou individuellement) - Autoriser ou non le transport de la photo - Temps imposé - Type de plan 	<p>Travail sur le ressenti (ce temps permet aux élèves d'aborder ou de revenir sur la pratique)</p> <p>Penser et dire si on le veut ce que l'on pense ressentir, ce que l'on a ressenti comme émotion(s) pendant la séance (tour de parole à l'aide d'un bâton de parole...).</p> <p>Il peut être intéressant d'avoir un glossaire des émotions si on a travaillé dessus en EMC ou une réglette comme celle proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html)</p> <p>Connaissance de l'activité</p> <p>Questionner les élèves sur leurs représentations, il s'agira d'identifier les enjeux de l'activité et les apprentissages.</p> <p>Lister toutes les difficultés rencontrées par les élèves et apporter ensemble des solutions / situation de référence</p>	

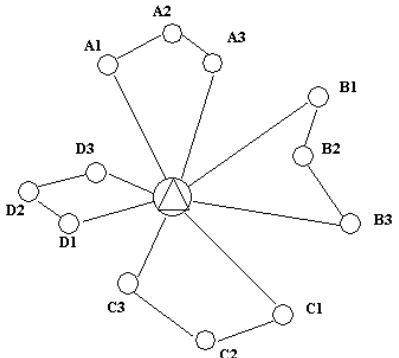
Exemple feuille route parcours photos :

Feuille de route Parcours Photos en étoile																														
Balises																														
Code	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>										<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>										<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>									

Feuille correction

	Parcours « Photo 4 »	Parcours « Photo 5 »	Parcours « Photo 6 »																											
Balises																														
Code	<table border="1"> <tr><td>0</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	0	0		0	0		0	0	0	<table border="1"> <tr><td>0</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	0	0		0	0			0	0	<table border="1"> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	0	0	0		0				
0	0																													
0	0																													
0	0	0																												
0	0																													
0	0																													
	0	0																												
0	0	0																												
	0																													
	C4/2 + LC4/3	C5/2 + LC 5/3	C5/4 + LLC5																											

Séances Phase de référence : le parcours papillon

Objectifs	<p>Entrée dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace en s'appuyant sur des éléments remarquables (établir des relations terrain-plan) • Gérer sa motricité et adapter son effort en fonction du milieu • Choisir l'itinéraire le plus approprié en fonction du but à atteindre 	
Aménagement	<p>Parcours étoile</p> 	<p>En amont : Dans un milieu connu (cour d'école, parc proche...) et sécurisé (délimité, fermé), des balises seront déposées sur des points remarquables et répertoriées sur un plan par l'enseignant. Des leurres (fausses balises) pourront également être placées sur le terrain. Les balises peuvent être soit un code, une lettre, un objet, une image...</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cour ou espace proche divisé en 3 ou 4 secteurs. - Au moins 3 balises par secteur (selon le nombre d'élèves et l'espace d'évolution). - 1 plan par secteur - 1 fiche de route par groupe d'élèves. <p>Déroulement : Les élèves partent chercher un groupe de 3 balises, d'un secteur, indiquées sur le plan.</p>
Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
Retrouver dans un temps limité le plus de balises possibles.	Par groupe, vous devez retrouver toutes les balises de votre plan le plus rapidement possible. Vous devez revenir me voir une fois vos balises retrouvées avant de repartir sur un nouveau secteur. Vous devez relever le code, le noter sur votre fiche de route.	Nombre de balises trouvées dans le temps imparti.
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taille du lieu d'évolution ou des secteurs - Nombre de balises par secteur - Nombre de leurres (fausses balises) - Constitution des groupes (2, 3 ou individuellement) - Temps imposé (Ex : un temps donné par secteur) - Type de plan 	<p>Travail sur le ressenti (ce temps permet aux élèves d'aborder ou de revenir sur la pratique) Amener les élèves à comparer leur ressenti sur cette activité avec celle vécue dans la phase 1. Il peut être intéressant d'avoir un glossaire des émotions si on a travaillé dessus en EMC ou une règlette comme celle proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html)</p> <p>Connaissance de l'activité Questionner les élèves sur leurs représentations, il s'agira d'identifier les enjeux de l'activité et les apprentissages. Lister toutes les difficultés rencontrées par les élèves et apporter ensemble des solutions / situation de référence</p>	

Exemple feuille route parcours papillon :

N°balise	1	2	3	4	5	6	
Code							Points obtenus
Heure départ			Temps réalisé				Temps total
Heure arrivée							
					Total points		

Feuille de route Course orientation « Papillon »

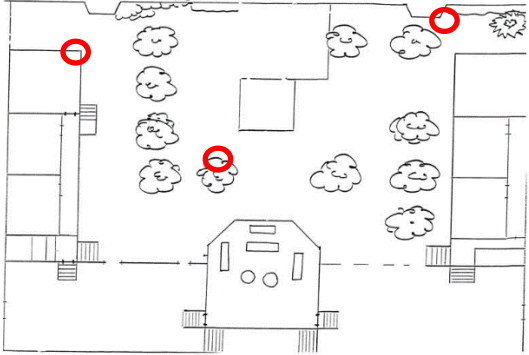
						Total Points		
Heure départ			Temps réalisé				Temps total	
Heure arrivée								
N°balise	7	8	9	10	11	12		
Code							Points obtenus	

Exemple feuille de suivi parcours papillon :

Nom de l'équipe	<u>Papillon 1</u>			<u>Papillon 2</u>			<u>Papillon 3</u>			<u>Papillon 4</u>			Total des points	Classement
	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12		

- Balise en cours
- Balise validée : 1 point
- Balise fausse : 0 point

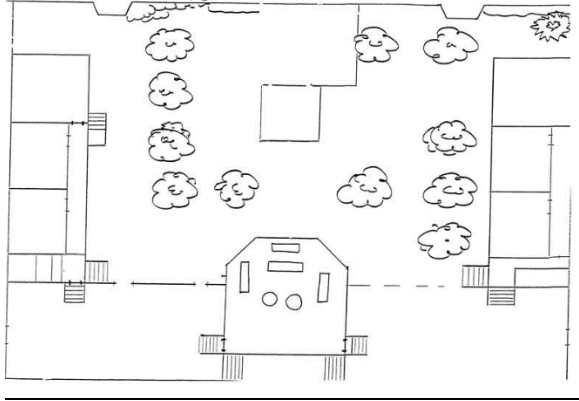
Séances Phase de structuration : J'observe – Je replace

Objectifs	<p>Se situer dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace en s'appuyant sur des éléments remarquables (établir des relations terrain-plan) 	
Aménagement	<p>J'observe - Je replace : sur le plan de cour, parc, espace fermé ...</p> 	<p>Déroulement : Au signal, les élèves vont dans le milieu (cour, parc, espace fermé...) afin de repérer un maximum de balises. Puis ils retournent dans un espace d'où les balises ne sont pas visibles pour les placer avec précision sur le plan ou la carte. Possibilité d'aller vérifier sur le terrain tant que le temps imparti n'est pas écoulé.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - milieu fermé - 1 plan ou carte par élève - 10 balises placées - 1 chronomètre

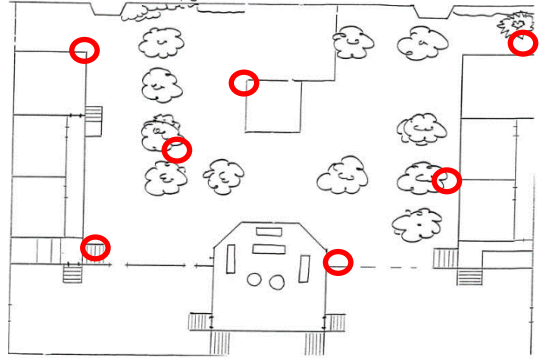
Tâche de l'élève

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Trouver et mémoriser l'emplacement de balises dans un temps imparti et les placer sur un plan.</p>	<p>Vous allez rechercher les balises qui sont placées sur le terrain et mémoriser leur emplacement pour pouvoir les situer, ensuite, sur un plan (ou carte). Vous complèterez le plan dans un lieu où les balises ne seront pas visibles. Cependant, vous aurez la possibilité de retourner sur le milieu pour vérifier l'emplacement des balises.</p>	<p>Nombre de balises correctement positionnées sur la carte en un minimum de temps.</p>
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Complexité du milieu - Nombre de balises - Positionnement des balises (points remarquables, lignes directrices...) - En groupe ou individuellement - Temps imposé - Nombre de retours sur le terrain possibles (ex : système de jetons) 	<p>Travailler en amont sur la réalisation du plan de l'école, sur une maquette...</p>	

Séances Phase de structuration : Je pose – Je dépose

Objectifs	<p>Se situer dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace en s'appuyant sur des éléments remarquables (établir des relations terrain-plan) 	
Aménagement	<p>Je pose - Je dépose : sur le plan de cour, parc, espace fermé ...</p> 	<p>En amont : L'espace est divisé en 4 zones matérialisées sur le plan (ou carte). Les élèves sont répartis en 4 groupes. Ils travaillent en binôme dans deux zones différentes.</p> <p>Déroulement : Chaque élève lit la carte, choisit un endroit précis où placer sa balise avec une carte symbole et part la déposer dans sa zone. Il revient indiquer à son binôme le lieu exact de la pose, sans parler, en le montrant du doigt sur la carte. Chacun part alors avec ou sans la carte chercher le symbole placé sous la balise de son binôme puis revient. Le binôme peut ensuite aller vérifier en cas d'erreur. Si les balises sont trouvées, les élèves retournent placer leur balise à un autre endroit (ils peuvent changer de zone et de carte symbole).</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - milieu fermé - 1 plan ou carte par élève - 1 coupelle par élève - un jeu de cartes symboles plastifiées (carte à placer sous la coupelle de façon à ce que le symbole soit visible par son trou)
Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
<p>Placer une balise à un endroit précis. Revenir l'indiquer sur la carte, sans transmettre le message. Aller chercher le symbole indiqué sur la balise de mon binôme.</p>	<p>Vous allez choisir un endroit précis sur votre carte pour placer votre balise. Vous devrez ensuite placer cette balise dans votre zone. Et, vous reviendrez indiquer à un camarade, sans parler, l'endroit où il doit aller chercher cette balise (La montrer sur votre plan). Votre camarade, vous ayant également indiqué le positionnement de sa balise, vous irez relever le symbole.</p>	<p>Nombre de balises correctement placées (terrain et plan) Nombre de balises trouvées</p>
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Positionnement des balises imposées selon des contraintes : points remarquables, croisement de deux lignes directrices - Partir avec ou sans plan - Temps imposé 		

Séances Phase de structuration : course aux points

Objectifs	<p>Se situer dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Gérer sa motricité et adapter son effort en fonction du milieu 	
Aménagement	<p>Course aux points: sur le plan de cour, parc, espace fermé ...</p> 	<p>Déroulement : Dans un milieu connu (cour d'école, parc proche...) et sécurisé (délimité, fermé), déposer des balises sur des points remarquables. Ces points seront répertoriés sur un plan (élaboré si possible par les élèves) par l'enseignant. Installation de balises leurres (fausses). Les balises peuvent être un code, une lettre, un objet, une image...</p> <p>Matériel : Cour ou espace proche divisé en 3 secteurs. Un certain nombre de balises par secteur (selon le nombre d'élèves et l'espace d'évolution). 1 plan de l'espace proche avec un seul secteur de représenté et une fiche de route pour 2 ou 3 élèves. Nb : Les cartes peuvent être plastifiées et servir à plusieurs classes.</p>

Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
Retrouver successivement et dans un temps limité le plus de balises possibles.	Par groupe de 3, vous devez vous retrouver toutes les balises de votre plan le plus rapidement possible. Mais vous devez revenir me voir à chaque balise pour la valider avant de pouvoir repartir sur une nouvelle balise. Vous devez relever le code, le noter sur votre fiche de route.	Nombre de balises trouvées dans le temps imparti.
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> Taille du lieu d'évolution ou des secteurs Nombre de balises par secteur Nombre de leurres (fausses balises) Constitution des groupes (2, 3 ou individuellement) Temps imposés. (Ex : un temps donné par secteur). 	<p>Travail sur le ressenti (ce temps permet aux élèves d'aborder ou de revenir sur la pratique) Penser et dire si on le veut ce que l'on pense ressentir, ce que l'on a ressenti comme émotion(s) pendant la séance (tour de parole à l'aide d'un bâton de parole...).</p> <p>Il peut être intéressant d'avoir un glossaire des émotions si on a travaillé dessus en EMC ou une règlette comme celle proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html)</p> <p>Connaissance de l'activité Questionner les élèves sur leurs représentations quant à l'activité. Il s'agira d'identifier les enjeux de l'activité et les apprentissages. Lister toutes les difficultés rencontrées par les élèves et apporter ensemble des solutions / situation de référence</p>	

Séances Phase de structuration : Anticiper un trajet

Objectifs	<p>Se situer dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir l'itinéraire le plus approprié en fonction du but à atteindre 	
Aménagement	<p>Parcours papillon</p>	<p>En amont : L'espace est divisé en 2 zones matérialisées sur le plan (ou carte). Les élèves travaillent par binôme. L'enseignant place les balises de façon à favoriser l'écart de distance entre les 3 chemins possibles par aile (3 balises et 3 chemins par aile).</p> <p>Déroulement : Chaque binôme possède une carte ainsi qu'une feuille de route lui indiquant l'itinéraire à suivre pour retrouver ses 6 balises. Les élèves partent sur le terrain les chercher tout en chronométrant les deux parcours indépendamment. Le binôme vient faire vérifier ses 3 premières balises au point de contrôle puis va chercher les 3 suivantes avant de revenir.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - milieu fermé - 1 plan ou carte par binôme - 1 chronomètre par binôme - 3 feuilles de route différentes
Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
<p>Trouver 6 balises dans l'ordre imposé par l'enseignant en un minimum de temps</p>	<p>Vous devez trouver chaque balise dans l'ordre donné et écrire la lettre/le code correspondant sur la feuille de route de l'équipe. Après avoir trouvé vos 3 balises, il faut revenir au point de contrôle avant d'aller chercher les 3 autres. Attention : c'est à vous de chronométrer vos 2 parcours.</p>	<p>Respecter l'ordre imposé par l'enseignant Trouver les 6 balises et noter les codes Utiliser le chronomètre pour calculer la durée du parcours.</p>
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de balises par aile - L'aménagement du terrain (nombre d'ailes) - Les élèves anticipent et doivent prévoir l'itinéraire - Nombre de balises leurres (fausses balises) - Temps limité (pression temporelle) 	<p>Au retour en classe : Pour chaque aile, les binômes ayant les mêmes parcours additionnent leur temps. Amener les élèves à analyser les résultats : <i>Pourquoi tel groupe a mis moins de temps ?</i> Les élèves cherchent les causes. Faire émerger l'idée qu'il existe un chemin plus court, pour cela on peut demander aux élèves de tracer leur trajet sur la carte et éventuellement vérifier sur le terrain avec un podomètre.</p>	

Exemple de feuille de route pour l'activité anticiper un trajet :

Groupe A-B-C

1	2	3		4	5	6
Temps :				Temps :		

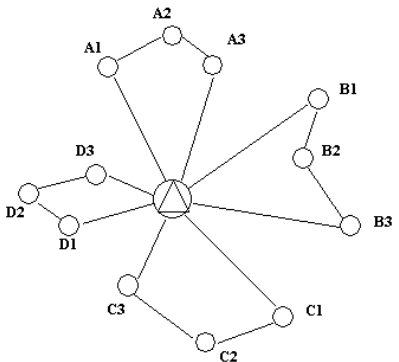
Groupe D-E-F

2	1	3		5	4	6
Temps :				Temps :		







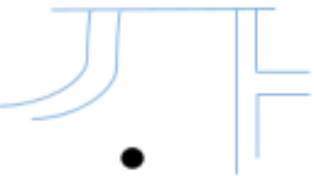
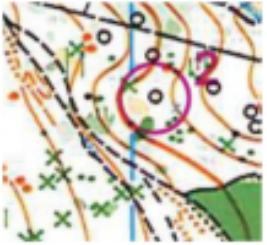
Groupe G-H-I

2	3	1		5	6	4
Temps :				Temps :		


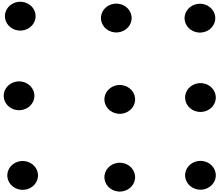

Séances Phase de bilan

Objectifs	<p>Entrée dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace en s'appuyant sur des éléments remarquables (établir des relations terrain-plan) • Gérer sa motricité et adapter son effort en fonction du milieu • Choisir l'itinéraire le plus approprié en fonction du but à atteindre 	
Aménagement	<p>Parcours étoile</p> 	<p>En amont : Dans un milieu inconnu (parcs, parcours boisés...) et sécurisé (délimité, fermé), des balises seront déposées sur des points remarquables et répertoriées sur un plan (élaboré si possible par les élèves) par l'enseignant. Des leurres (fausses balises) pourront également être placées sur le terrain. Les balises peuvent être soit un code, une lettre, un objet, une image...</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace divisé en 3 ou 4 secteurs. - Au moins 3 balises par secteur (selon le nombre d'élèves et l'espace d'évolution). - 1 plan par secteur - 1 fiche de route par groupe d'élèves. <p>Déroulement : Les élèves partent chercher un groupe de 3 balises, d'un secteur, indiquées sur le plan.</p>
Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
Retrouver dans un temps limité le plus de balises possibles.	Par groupe, vous devez retrouver toutes les balises de votre plan le plus rapidement possible. Vous devez revenir me voir une fois vos balises retrouvées avant de repartir sur un nouveau secteur. Vous devez relever le code, le noter sur votre fiche de route.	Nombre de balises trouvées dans le temps imparti.
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taille du lieu d'évolution ou des secteurs - Nombre de balises par secteur - Nombre de leurres (fausses balises) - Positionnement des balises (cf tableau progressivité dans le placement des balises) - Constitution des groupes (2, 3 ou individuellement) - Temps imposé (Ex : un temps donné par secteur) - Type de plan 	<p>Travail sur le ressenti (ce temps permet aux élèves d'aborder ou de revenir sur la pratique) Penser et dire si on le veut ce que l'on pense ressentir, ce que l'on a ressenti comme émotion(s) pendant la séance (tour de parole à l'aide d'un bâton de parole...).</p> <p>Il peut être intéressant d'avoir un glossaire des émotions si on a travaillé dessus en EMC ou une règlette comme celle proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html)</p> <p>Connaissance du milieu Travailler sur le plan du lieu de rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - associer la légende à une photo, - colorier des éléments spécifiques pour faciliter la lecture et distinguer le relief, la végétation, l'eau... - Jeu de devinette sur des parcours à tracer sur la carte (« Où suis-je ? », « vrai/faux »...) 	

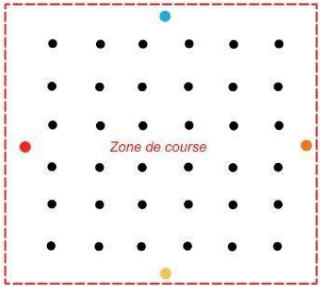
Progressivité dans le placement des balises

Palier	A l'école	En forêt
1	<p>Points remarquables (un banc, une poubelle...) ou un croisement de deux lignes significatives (croisement mur porte, mur couloir...)</p> 	<p>Points remarquables (une souche...) ou croisement de deux lignes significatives</p> 
2	<p>Croisement entre une ligne évidente (chemin, allée...) et une ligne plus subtile (ligne d'arbres...)</p> 	<p>Croisement entre une ligne évidente (et son prolongement) et une ligne plus subtile (limite de végétation)</p> 
3	<p>Croisement d'un mur et d'une ligne prolongée (tracé de terrain de sport, ...).</p> 	<p>Croisement de deux lignes plus subtiles ou prolongement de lignes subtiles.</p> 
4	<p>Objet isolé en dehors des lignes.</p> 	<p>Éléments isolés demandant la mise en relation de plusieurs indices, voire l'utilisation de la boussole à partir d'un point d'attaque.</p> 

Situation d'entrée dans l'activité (en échauffement) : Le morpion

Objectifs	Se situer dans l'activité :		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se préparer physiologiquement à l'activité • S'orienter dans l'espace 		
Aménagement	<p>Le morpion :</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>A</p>  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="margin-top: 20px;">B</p> 	<p>Déroulement :</p> <p>Deux équipes s'affrontent, les joueurs se relaient pour placer les foulards et former une ligne (horizontale, verticale, diagonale). Lorsque les foulards sont positionnés et si les équipes n'ont pas réalisé une ligne, le relais continue mais cette fois l'équipe peut déplacer l'un de ses foulards sur une coupelle libre.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 foulards/chasubles par équipe - 9 coupelles - plots pour lignes de départ 	
Tâche de l'élève			
But	Consignes	Critères de réussite	
Réaliser une ligne avec ses 3 foulards.	Vous devez courir et déposer un foulard de votre équipe sur une coupelle ou le déplacer pour réaliser une ligne.	Etre la première équipe à réaliser une ligne.	
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de foulards par équipe - Nombres de coupelles (3x3 ligne de 3 ou 4x4 ligne de 4 ...) - Mettre deux morpions en même temps pour jouer sur les deux 			

Situation décrochées en autonomie : Le damier de balles (balles de tennis)

Objectifs	Se situer dans l'activité :	
	<ul style="list-style-type: none"> S'orienter dans l'espace 	
Aménagement	Le damier de balles : 	Déroulement : Opposition entre 2 joueurs sur un parcours identique mais dont le chemin est inversé. Prévoir un arbitre par duel. Matériel : <ul style="list-style-type: none"> balles de tennis avec codes de 1 à 9 coupelles 4 plots de 4 couleurs différentes fiches modèles damiers et fiches autocorrections

Tâche de l'élève

But	Consignes	Critères de réussite
Réaliser le parcours le plus rapidement possible face à un adversaire.	Vous devez réaliser le parcours indiqué (dans l'ordre) sur la fiche modèle et récupérer les codes de chacune de vos balises avant votre adversaire.	Etre le premier à revenir avec les codes des balises dans l'ordre indiqué.
Variables : <ul style="list-style-type: none"> Nombre de balises Complexification des fiches Taille de la zone de course 	NB : un dossier complet est à télécharger sur Prim 61 (fiches à imprimer)	

Exemple de feuille de route

Talon de contrôle						
<u>Nom Prénom :</u>						<u>Date :</u>
	1 ^{er} duel	2 ^{ème} duel	3 ^{ème} duel	4 ^{ème} duel	5 ^{ème} duel	6 ^{ème} duel
Arbitre						
Adversaire						
Nom du Parcours						
Réponses						
Résultat						