

Les activités d'orientation à l'école primaire

Sommaire

1. Définition.....	2
2. Les enjeux	2
3. Les problèmes fondamentaux	2
4. Les ressources sollicitées	3
5. Les programmes et les compétences au cycle 1	4
6. Les programmes et les compétences au cycle 2.....	5
7. Les programmes et les compétences au cycle 3.....	6
8. Documents d'accompagnement du ministère.....	8
9. Les situations pédagogiques	15
Cycle 1.....	16
Cycle 2.....	44
Cycle 3.....	55
10. Annexes	67
a. La boussole au cycle 3	67
b. L'étalonnage des pas.....	68
c. Sécurité.....	68
11. Bibliographie.....	69

Les activités d'orientation

Les programmes d'enseignement de l'école primaire du 14 février 2002 présentent les activités d'orientation comme support possible de la visée des compétences « Adapter ses déplacements à différents types d'environnement » pour les cycle 1 et 2 et « Adapter ses déplacements à différents environnements » pour le cycle 3.

1. Définition

Pratique sociale de référence : l'activité « course d'orientation », pratique sportive, consiste à réaliser un parcours déterminé, le plus vite possible, avec des passages obligés en différents endroits, le concurrent choisissant son itinéraire à l'aide d'une carte et d'une boussole.

Pratique scolaire : les activités d'orientation permettront de réaliser un déplacement finalisé (je viens d'où..., je suis où..., je vais à...) en terrain plus ou moins inconnu, plus ou moins reconnu et complexe, éventuellement à l'aide d'un document de référence, d'une boussole et le plus vite possible .

2. Les enjeux

- Enjeu social : il est très important.
 - Tous les déplacements dans la vie impliquent de s'orienter. Face à un milieu inconnu, ville nouvelle, zone rurale, une personne est amenée à utiliser des indications orales, des documents qu'elle doit être capable de comprendre pour réaliser des déplacements. Pour ces finalités, ce sont des activités à dominante cognitive, l'aspect moteur est plus secondaire.
 - La coopération est souvent mise en jeu dans les activités scolaires d'orientation sous la forme d'équipes ou de binômes confrontés à une situation et devant réaliser une tâche (décider du chemin à suivre, relever une balise, ...) à deux ou à plusieurs.
- Enjeu affectif : l'exploration d'un milieu plus ou moins connu implique un engagement émotionnel. Se retrouver seul ou à plusieurs au sein d'un tel milieu (urbain, rural, marin...) sans être sûr de l'endroit où l'on se trouve, peut avoir un caractère inquiétant voire angoissant.
- Enjeu pédagogique : les activités d'orientation sont propices à différentes approches pluri et inter-disciplinaire qui permettent aux élèves, avec une démarche transversale, la construction de différentes notions, notamment celles d'espace et de temps.

3. Les problèmes fondamentaux

Pratiquer des activités d'orientation, c'est :

- Traiter des informations ;
 - concevoir un trajet de déplacement avant l'action,
 - choisir et trouver des repères attendus au cours de l'action,
 - aller au devant de l'incertitude en contrôlant ses émotions,
 - utiliser à bon escient un document,pour être autonome dans ses intentions, ses décisions.

- Prendre en compte les spécificités du terrain ;
 - pour concevoir des déplacements adaptés à la nature du terrain,
 - pour gérer sa sécurité (prise de risque, condition de sécurité, caractéristiques de l'environnement),
 - pour comprendre et respecter l'environnement.
- Gérer ses efforts ;
 - pour apprendre à s'adapter à une épreuve d'endurance en milieu riche et varié,
 - pour conserver une motricité efficace dans des situations de course inhabituelles (franchissement d'obstacles).

4. Les ressources sollicitées

- Sur le plan moteur

La construction des techniques de déplacement (étalonnage de la foulée ou de la vitesse de course, aptitude à évaluer les angles de changement de direction) permet d'utiliser au mieux les capacités physiques en limitant le temps de prise d'informations, en anticipant sur les caractéristiques du terrain que l'on va rencontrer.

Les distances de course parcourues, sur un terrain souvent irrégulier, sollicitent une dépense énergétique importante. Les capacités aérobies sont principalement sollicitées, l'élève doit apprendre à gérer ses efforts.

- Sur les plans informationnel et cognitif

L'élève développera des capacités :

- à prendre des informations pertinentes à sa progression,
- à prendre des décisions en sachant mettre en relation les informations prélevées sur une carte ou un plan, et celles observées sur le terrain d'évolution (cour d'école, terrain d'aventure, ...),
- à se représenter le milieu et les déplacements de façon abstraite,
- à concevoir et réaliser un projet de déplacement au moyen d'outils spécifiques (plan, carte, boussole) sur des terrains variés.

- Sur les plans affectif et social

L'élève apprendra à mieux maîtriser ses émotions par :

- la connaissance du milieu qui permet d'objectiver les représentations subjectives de celui-ci, et par-là même, l'appréciation et l'estimation des difficultés,
- la connaissance et le respect des règles de sécurité et des consignes permettant d'appréhender sans risque un milieu peu familier qu'il faudra aussi respecter.

Les pratiques scolaires (par équipes) impliquent une confrontation des analyses individuelles pour arriver à des décisions collectives et engager une réelle coopération.

5. Les programmes et les compétences au cycle 1

Agir et s'exprimer avec son corps

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

être capable de :

- se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...)

Le langage au cœur des apprentissages

1. Compétences de communication

être capable de :

- répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (à trois ou quatre ans) ;
- prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse ;
- participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de paroles et en restant dans le propos de l'échange.

2. Compétences concernant le langage d'accompagnement de l'action (langage en situation)

être capable de :

- comprendre les consignes ordinaires de la classe ;
- dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier ...).

3. Compétences concernant le langage d'évocation

être capable de :

- rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement.

Plus spécifiquement pour les activités d'orientation, l'élève sera amené à dire des éléments pour se repérer dans l'espace : décrire des objets ordonnés et verbaliser les relations spatiales.

Il utilisera pour cela :

- les marques de l'énonciation structurant l'espace à partir de celui qui parle ou d'un espace indépendant de celui qui parle (ici, là, près de, loin de, en haut, en bas, à droite, à gauche, devant, derrière ...)
- les éléments lexicaux exprimant des déplacements ou des situations orientés (s'éloigner, se rapprocher, venir, s'en aller, partir, arriver, monter, descendre) ;
- les éléments lexicaux permettant de décrire les caractéristiques fixes des objets dans un espace pour s'orienter.

Vivre ensemble

Être capable de :

- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective ;
- respecter des règles de la vie commune et appliquer le monde dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de la vie collective (l'écoute, l'entraide, initiative...).

Découvrir le monde

Compétences dans le domaine de structuration de l'espace

Être capable de :

- repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi ;
- décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés ;

- dans des espaces moins familiers (espace vert, terrain vague, forêt...) ;
- suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire et représenter un parcours simple.

6. Les programmes et les compétences au cycle 2

EPS

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

- dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, lac...)

Maîtrise du langage et de la langue française

Maîtrise du langage oral

Communiquer

être capable de :

- écouter autrui, demander des explications et accepter les orientations de la discussion induites par l'enseignant.

Maîtrise du langage d'évocation

être capable de :

- rapporter une information, une observation en se faisant clairement comprendre.

Vivre ensemble

Être capable de :

- commencer à se sentir responsable ;
- prendre part à une discussion.

Avoir compris et retenu :

- que les règles acceptées permettent la liberté de chacun, en particulier à partir de quelques exemples pris dans les règles de vie.

Mathématiques

Espace et géométrie

Repérage, orientation

- connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacement (devant, derrière, entre, à gauche de, à droite de, sur, sous, dessus, dessous, au-dessus de, en dessous de) ;
- situer un objet, une personne par rapport à soi ou par rapport à une autre personne ou un autre objet ;
- situer des objets d'un espace réel sur une maquette ou un plan, et inversement situer dans l'espace réel des objets placés sur une maquette ou un plan.

Découvrir le monde

Dans le domaine de l'espace

être capable de :

- se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer ;
- commencer à représenter l'environnement proche ;
- décrire oralement et localiser les différents éléments d'un espace organisé ;

- repérer les éléments étudiés sur des photographies prises de différents points de vue, sur des plans.

7. Les programmes et les compétences au cycle 3

EPS

Adapter ses déplacements à différents environnements dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, montagne, rivière, mer...)

Maîtrise du langage et de la langue française

Compétences générales

a. Savoir se servir des échanges verbaux dans la classe

Situations de dialogue collectif (échanges avec la classe avec le maître)

- saisir rapidement l'enjeu de l'échange de retenir les informations successives ;
- questionner l'adulte ou les autres élèves à bon escient ;
- se servir de sa mémoire pour conserver le fil de la conversation et attendre son tour ;
- s'insérer dans la conversation ;
- reformuler l'intervention d'un autre élève ou du maître.

Situation de travail de groupe est mise en commun des résultats de ce travail

- commencer à prendre en compte les points de vue des autres membres du groupe.

En toute situation

- rappeler de manière claire et intelligible les expériences les discours passés ;
- projeter son activité dans l'avenir en élaborant un projet.

b. Avoir acquis une meilleure maîtrise du langage écrit dans les activités de la classe

Savoir lire pour apprendre

- lire et comprendre seul les consignes ordinaires de l'activité scolaire ;
- lire et utiliser tout texte scolaire relatif aux diverses activités de la classe.

Avoir acquis une première compétence d'écriture et de rédaction

- orthographier correctement un texte simple lors de sa rédaction ou dans une phase de relecture critique, en s'aidant de tous les instruments disponibles ;
- rédiger, à partir d'une liste ordonnée d'informations, un texte à dominante explicative, descriptive, seul ou à plusieurs ;
- réécrire un texte, en référence aux projets d'écriture et aux suggestions de révision élaborées en classe et, pour cela, ajouter, supprimer, déplacer ou remplacer des morceaux plus ou moins importants de textes, à la main ou en utilisant un logiciel de traitement de texte ;
- mettre en page et organiser un document écrit dans la perspective d'un projet d'écriture en respectant les conventions.

c. Compétences spécifiques

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Utiliser le cycle spécifique de l'éducation physique sportive dans les différentes situations didactiques mise en jeu. Participer à l'élaboration d'un projet d'activité. Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité.	Lire les règles de jeux, une fiche technique et les mettre en oeuvre. Trouver sur la toile des informations concernant les activités sportives de référence des activités pratiquées.	Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu...) Notez les performances réalisées et représenter de manière à réutiliser la formation dans les prochaines séances. Rendre compte d'un événement sportif auquel la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple)

Éducation civique

Être capable de :

- prendre part à l'élaboration collective des règles de vie de la classe et de l'école ;
- participer activement à la vie de la classe et de l'école en respectant les règles de vie.

Géographie

Être capable de :

- mettre en relation des cartes à différentes échelles pour localiser (soi-même, des indices...);
- réaliser un croquis spatial simple ;
- situer le lieu où se trouve l'école dans l'espace local ;

Avoir compris et retenu :

- le vocabulaire géographique de base (être capable de l'utiliser dans un contexte approprié).

Mathématiques

Être capable de :

- résoudre des problèmes en utilisant ses connaissances sur les nombres naturels et décimaux et sur les opérations étudiées ;
- résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité en utilisant des raisonnements personnels appropriés (dont des problèmes relatifs aux échelles et aux vitesses moyennes) ;
- lire, interpréter et construire quelques représentations : diagrammes, graphiques
- **utiliser un plan ou une carte pour situer un objet, anticiper ou réaliser un déplacement, évaluer une distance ;**
- estimer une mesure (ordre de grandeur) ;
- connaître les unités légales du système métrique pour les longueurs (mètre, ses multiples et sous-multiples usités) ;
- utiliser les équivalences entre les unités usuelles de longueur , et effectuer des calculs simples sur les mesures ;
- utiliser le calcul pour obtenir la mesure d'une grandeur, en particulier : calculer une durée à partir de l'instant initial et de l'instant final.

Sciences expérimentales

Être capable de :

- utiliser des instruments d'observation et de mesure (boussole, chronomètre ou horloge).

8. Documents d'accompagnement du ministère

Cycle 1

Compétences spécifiques	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	<p>Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans un milieu familier, puis dans des milieux progressivement plus lointains et moins connus : l'école, le gymnase, un parc public, un petit bois aménagé ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le bureau, l'arbre loin devant moi... - Prendre l'itinéraire (lignes de déplacement) le plus simple : pour aller dans la BCD, au gymnase, au parc des chevaux... - Se déplacer à pied, mais aussi en vélo,... - S'engager de façon continue (réfléchir avant l'action, essayer de s'arrêter le moins possible pendant l'action) - Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant. - Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une activité d'orientation : ramener le plus vite possible des objets se trouvant dans des lieux différents, à partir de bruitages, de dessins ou de photos des objets et/ou des lieux où ces objets sont cachés. <p><u>Compétence minimale de fin de cycle :</u> Dans un par public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant.</p>
Compétences transversales	
Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités. Des exemples de mises en œuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentées ci-dessous.	
S'engager dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> * Oser s'engager dans des déplacements (marche, course...) en milieu de moins en moins connu pour aller récupérer des objets : - Dans les espaces familiers de l'école : la cour, les bâtiments d'école, le plateau d'éducation physique... - Dans des espaces plus lointains que l'on découvre autrement : parc public, aire de jeux, base de loisirs etc... - Dans des espaces semi-naturels plus incertains : un petit bois ou une forêt balisée et où l'on peut se déplacer « à vue ». * Éprouver, ressentir, accepter : - Des sensations diverses, visuelles, auditives : découvrir différents types

	<p>d'arbres, du mobilier urbain, un paysage inattendu, écouter les voitures sur une route, le bruit d'un ruisseau, le bruit d'un torrent, un adulte appelant l'enfant...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des émotions : excitation de la recherche, peur de l'inconnu, plaisir de la découverte d'un nouveau lieu, joie de trouver un objet caché... * Les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres : - « J'ai découvert un nouvel arbre, j'ai eu peur qu'on soit perdus... »
Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> * Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), proposer des actions à faire : - Élaborer des jeux de pistes pour d'autres enfants ou d'autres classes, découvrir un nouvel espace en classe de découverte,... * Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : - Choisir son « parcours de récupération » des différents objets déposés par lui ou un autre enfant car il paraît être le plus court ou le plus simple en termes de repères. * Découvrir, connaître, nommer : des éléments de milieu connus et inconnus : - Points remarquables : bâtiments, mobilier urbain (barrières, lampadaires, panneaux...), éléments naturels (arbres, buissons, pelouses, relief...), - Éléments caractérisant les lignes de déplacement : chemins, routes, sentiers...et ce qui les borde (barrières, buissons, grillages, rideaux d'arbres...) - Des éléments du vocabulaire : sur, sous, à côté de, derrière, devant... Exemple de compétences : décrire succinctement son itinéraire.
Identifier et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> *Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) : - Éléments fixes du paysage (urbain ou naturel) – voir ci-dessus - Dessins, photos, bruitages, représentant ces éléments et/ou les objets à retrouver - Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : repères (points remarquables) fixes et constants (arbres, jeux, toilettes...) de plus en plus nombreux. * Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace. - Repérer les éléments remarquables d'un chemin plus court qu'un autre (en temps et /ou en distance) pour aller d'un point à un autre. - Dire où se trouve un objet par rapport à un repère significatif * Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus : - Dire si l'on a trouvé les objets là où l'on pensait qu'ils étaient cachés. * Ajuster ses actions en fonction des buts visés : - Choisir le parcours le plus court pour rapporter le maximum d'objets le premier. * Mesurer les risques pris (ou à prendre) : - Tenter un nouveau chemin plus rapide mais plus difficile : choisir de contourner ou d'effacer un obstacle (« Couper » par une pente herbeuse ou par un passage plus étroit mais plus court) * Moduler son énergie : gérer son action dans les différents types de terrain tout en conservant le potentiel de réflexion nécessaire à cette activité : être capable de s'arrêter un moment pour réfléchir... *Savoir apprécier l'action des autres comme observateur : dire si le groupe d'enfants qui cherche les objets cachés« chauffe » ou « refroidit » (près du but ou non)
Se conduire dans le groupe en fonction de règles	<ul style="list-style-type: none"> * Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul : - Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres : - Élaborer à plusieurs un parcours d'objets cachés.

	<ul style="list-style-type: none"> - Aider un camarade à trouver son chemin ou les objets cachés. - Comprendre et respecter des règles simples de vie collective, de sécurité (y compris la sécurité routière), de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres... : - Ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, ne pas traverser de route... - Rester toujours en groupe avec un adulte à proximité - Connaître et assurer des rôles différents dans l'activité : « poseur » de trésors, chercheur de trésors...
--	--

Cycle 2

Compétences spécifiques	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	<p>*Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans des milieux familiers élargis : dans l'école, un parc public proche, un petit bois aménagé, puis dans des milieux plus diversifiés : terrain vague, prairie arborée, base de loisirs, parc naturel boisé, parcours forestier de moyenne montagne...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se situer par rapport aux objets, en situant un point remarquable par rapport à soi : décrire sa position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison...) - Choisir entre plusieurs itinéraires pour rejoindre un endroit précis : repérer 2 itinéraires, les « tester » (longueur du trajet, durée) puis désigner le plus court ; - Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en rollers... : en petit groupe, élaborer un parcours de rollers dans la cour, le décrire aux élèves d'un autre petit groupe pour qu'ils le réalisent ; - Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain : réaliser le parcours prévu tout en consultant le plan de l'école sur lequel indiquées les balises à trouver ; - Gérer son effort et s'engager sur des terrains variés : rechercher un effort continu (s'arrêter le moins longtemps possible) lors de l'activité de recherche d'objets ; - Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte ; - Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : récupérer 3 ou 4 objets notés sur une carte de l'environnement proche de l'école en choisissant l'itinéraire le plus court, le plus vite possible. <p><u>Compétence minimale de fin de cycle :</u> Dans un milieu connu (parc public), par 2, retrouver 5 balises, sur les indications données par le groupe qui les a placées.</p>
Compétences transversales	
Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités. Des exemples de mises en œuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentées ci-dessous.	
S'engager lucidement dans l'action	<p>* S'engager dans des déplacements en milieux progressivement plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - En prenant un risque mesuré : - En étant conscient de la difficulté de la tâche et/ou de l'effort qu'elle implique : annoncer avant de partir les caractéristiques de son action en fonction des

	<p>éléments du terrain : là on pourra courir, là il faut monter une pente, là il faut passer sous un grand arbre...</p> <ul style="list-style-type: none"> - En anticipant sur le résultat de son action : préparer son déplacement à partir d'une carte simplifiée pour choisir l'itinéraire le plus court (et le plus rapide) *Éprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées : ne pas céder à la peur lorsqu'on se trouve hors de la vue des autres, contrôler son émotion en longeant un ruisseau... * Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles : se déplacer en marchant ou en courant sur des sols de nature différentes (sentiers sableux, pente herbeuse, chemins caillouteux, sous-bois...)
<p>Construire un projet d'action</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Formuler, mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuel ou collectif, adaptés à ses possibilités (ou celles du groupe) - Pour viser une meilleure performance : choisir le « parcours de récupération des différents objets déposés lors d'un premier passage ou notés sur une carte » car il paraît être le plus court ou le plus simple en termes de repères ; - Pour acquérir des savoirs nouveaux : mieux connaître des milieux variés et faire le lien avec d'autres disciplines (faire le plan de la classe en géographie, observer en sciences de la terre,...) ; - Pour organiser un jeu de piste, une chasse au trésors pour d'autres enfants ou d'autres classes, une randonnée en cas de classe de découverte...
<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Apprécier, lire des indices de plus en plus variés en hauteur, en distance... - Repérer les points remarquables (gros arbre, maison...), les éléments fixes bordant les « lignes de déplacement » (ruisseaux, barrières...), mais aussi des éléments plus lointains du paysage (pont, route, montagne etc.). * Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et au temps : vitesse, trajectoire, déplacement... - Réaliser l'itinéraire que l'on a choisi comme étant le plus rapide. * Établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action : - Expliquer comment on a réalisé un parcours donné pour arriver les premiers : là, on a couru, là, on a marché, là on a coupé à travers le pré... * Prendre conscience de ses capacités et ressources corporelles et affectives : - Dans différents types d'efforts : sur le parcours, adapter son mode de déplacement (marche rapide, course...) pour ne pas finir essoufflé. - Dans une situation de risque mesuré : j'ai rassuré mon copain qui avait peur de se perdre dans le bois en lui expliquant où on était et où on allait. * Donner son avis, évaluer une action selon des critères simples : - Vérifier les fiches de parcours d'un autre groupe en comparant avec la carte-mère * Reconnaître et nommer : - différents types d'efforts et leurs effets sur l'organisme et la santé : savoir ce que produit sur le cœur et le souffle le fait de marcher ou de courir durant plusieurs minutes.
<p>Appliquer des règles de vie collective</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on fait respecter : - Règles de vie collective, règles simples de sécurité, de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres... - Ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, ne pas traverser de route,

	<p>empêcher un camarade de le faire...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élaborer avec la classe les conduites à tenir en cas de problème * Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets. - Gérer sa sécurité et celles des autres en coopérant à l'organisation de randonnées, jeux de pistes...). - Écouter, argumenter, justifier son action (citer un repère significatif et dire pourquoi il l'est) lors de courses en groupes afin d'optimiser les stratégies de chacun. - Aider un camarade à trouver des repères significatifs pour s'orienter. * Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités. - Assurer la sécurité de l'activité par l'élaboration des règles propres aux terrains rencontrés, par la surveillance des limites de la zone de travail pendant l'activité de ses camarades, en vérifiant sur les grilles d'évaluation la récupération effective d'objets par les autres enfants.
--	--

Cycle 3

Compétences spécifiques	
Adapter ses déplacements à différents environnements	<p>Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté dans des milieux plus ou moins familier (parc public aménagé) et dans des milieux inconnus (forêt) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances ; - Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre : choisir un itinéraire en fonction du temps et non de la distance donnée par la carte ; - Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer, et situer la balise suivante ; - Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en kayak... ; - Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés : adapter le déplacement aux difficultés du terrain (marche en côte par exemple) ; - Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : rechercher les indices confirmant les hypothèses, « j'entends les voitures de ce côté donc ma carte est bien orientée » ; - Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : à partir de la lecture de cartes où figurent des indices, noter sur sa fiche résultat l'emplacement des balises trouvées. <p><u>Compétence minimale de fin de cycle :</u> Réaliser le plus rapidement possible un parcours de 5 balises en étoile à partir de la lecture d'une carte où figurent des indices.</p>

Compétences transversales

Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités. Des exemples de mises en œuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentées ci-dessous.

<p>S'engager lucidement dans l'action</p>	<p>* S'engager dans les activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées en fonction du milieu dans laquelle elle se déroule : marcher, ou courir, selon les données du terrain, en tentant des raccourcis, en contournant des obstacles... - en anticipant sur les actions à réaliser : se fixer un contrat de parcours (nombre de balises trouvées ou temps approximatif réalisé) et le réaliser. - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté de plus en plus diversifiées : réaliser un parcours orientation en étoile par équipes de 3 dans un milieu inconnu. - en gérant ses efforts avec efficacité et sécurité : adapter son allure de déplacement aux caractéristiques du terrain et à ses ressources physiques pour finir le parcours dans le temps imparti sans être trop fatigué. <p>* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons : se déplacer à pied ou avec d'autres moyens dans des environnements avec incertitude : rouler à bicyclette sur des chemins forestiers, effectuer un trajet en kayak sur un petit étang, franchir une dune de sable..</p>
<p>Construire un projet d'action</p>	<p>* Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant de manière adaptée ses ressources sensorielles, motrices, mentales, ses connaissances et des représentations graphiques:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour viser une meilleure performance : récupérer un objet quel que soit son emplacement, dans le temps minimum. - pour acquérir des savoirs nouveaux : sur les outils utilisés (boussoles), sur les différentes façons de représenter des trajets, sur la cartographie, sur l'environnement caractéristiques des milieux inconnus (la mousse au pied d'un arbre annonce le nord) <p>C'est l'occasion de faire le lien, des passerelles avec d'autres disciplines (géographie, sciences de la terre...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour organiser sa vie physique : gérer ses efforts (pour se rendre d'un lieu dans un autre, effectuer une randonnée), dans les différents types de terrain, tout en conservant le potentiel de réflexion nécessaire à cette activité. - pour organiser des courses d'orientation, des jeux de pistes pour d'autres enfants ou d'autres classes, une randonnée en cas de classe de découverte,...
<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une carte y compris IGN, des outils (boussole, montre,...), repérer des éléments du trajet (rideau d'arbres, barrières, ruisseaux...) ou des points remarquables (arbres particuliers, château d'eau, monticule, cabane...), écouter les bruits (voitures sur une route, bruit d'un ruisseau, d'un torrent,...) - Prendre conscience des volumes sur une carte (courbe de niveau) - Mesurer des distances, des secteurs angulaires, des durées, le relief,... en modulant en fonction des dénivelés pour réaliser le parcours demandé. <p>* Mettre en relation des notions d'espace et de temps : vitesse, accélération, durée, déplacements... :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer de la notion de distance à celle de durée pour optimiser les déplacements - Prévoir la durée de son déplacement et le contractualiser

	<p>* Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa vitesse de déplacement aux caractéristiques du terrain à parcourir. - Se repérer avec exactitude dans l'espace en combinant les paramètres pour choisir la solution adaptée : distance sur carte, courbes de niveau, types de déplacements. - Il vaut mieux marcher dans la bonne direction que courir dans la mauvaise... <p>* Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour réaliser des actions précises et/ou pour s'engager dans un type d'effort particulier : choisir parmi plusieurs parcours différents celui qui est adapté à ses capacités d'endurance ou à son mode de déplacement le plus maîtrisé (marche, course, en vélo, en kayak, en ski...), prévoir les difficultés du terrain et choisir les moments de récupération et de réflexion. - pour s'engager dans une situation de risque mesuré : décider de prendre un raccourci à travers le bois, de contourner un obstacle... <p>* Évaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le système de vérification (poinçon) du passage aux balises. - Savoir dire qui a fait le meilleur parcours (en tenant compte du temps, des balises trouvées...) - Situer des objets par rapport aux autres par le geste, le langage oral, le dessin (en inventant une légende, en respectant globalement une échelle...) ... par rapport à des repères permanents, <p>* Identifier et décrire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La situation de points remarquables, les caractéristiques des lignes de déplacement, par le geste, le langage oral, le dessin (en inventant une légende, en respectant globalement une échelle...)... par rapport à des repères permanents (autres éléments de l'environnement) <p>Exemple : Cacher un objet et décrire le déplacement et/ou l'endroit à un autre enfant pour qu'il le retrouve rapidement (en limitant ou non le nombre d'éléments de la description)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Différents types d'effort et leurs effets sur l'organisme et la santé : savoir ce que produit un effort long et pas trop intense (course de durée : parcours d'orientation en endurance), savoir prendre son pouls...
<p>Appliquer et construire des principes de vie collective</p>	<p>* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles simples de vie collective, de sécurité (y compris la sécurité routière), de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres... - Ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, ne pas traverser de route, en chronométrant, en vérifiant sur les feuilles de route le passage effectif des enfants par les points demandés - Ne pas boire une eau qu'on ne connaît pas - Respecter les plantations, ne pas cueillir les fleurs rares... <p>* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écouter, argumenter, justifier, lors de courses en groupes afin d'optimiser les stratégies : remettre en cause des choix stratégiques en cours d'activité. - Aider un camarade ayant perdu des repères significatifs lui permettant d'orienter sa carte : poser une question : « qu'est-ce qui se voit bien et ne change pas d'emplacement ?

	<p>Exemples de projets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rejoindre le centre de classe de découverte après avoir été déposé avec un adulte par le car à une distance donnée du centre avec une carte et sans boussole - Organisation de manifestations sportives prenant en compte l'orientation (randonnée,...) <p>* Connaître et assurer plusieurs rôles : coureur, contrôleur, responsable de la sécurité, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assurer la sécurité par l'élaboration des règles propres aux terrains rencontrés, par la surveillance des limites de la zone de travail pendant l'activité de ses camarades.
--	---

9. Les situations pédagogiques

a . Préalable

Une situation d'évaluation vous est donnée pour chaque cycle, en référence à la compétence minimale de fin de cycle. Elle peut être utilisée en évaluation terminale ou en évaluation diagnostique pour le cycle suivant.

Les situations sont présentées dans un tableau (excepté le cycle 1) qui vous permettra de les choisir en fonction des compétences ciblées, en référence aux documents d'accompagnements ci-dessus.

En fonction du niveau de pratique des élèves, il peut être envisagé d'utiliser les situations proposées pour le cycle précédent ou suivant.

L'évolution logique au cycle 3 conduira à reprendre différentes propositions en utilisant la boussole, ou à associer d'autres pratiques physiques (bicyclette, canoë-kayak, bateau ...).

b. Cycle 1

Les situations sont présentées selon une logique de niveaux de progrès, avec une complexification progressive.

c. Cycles 2 et 3

Les situations sont construites en fonction des compétences ciblées dans les fiches d'accompagnement du ministère.

Cycle 1

A) Utiliser des repères pour se situer et se déplacer dans des espaces familiers restreints et construire progressivement leur représentation.

A1/ Explorer un espace pour chercher des objets :

1. Les objets cachés : « à l'aveuglette, chaud-froid, avance-recule, ... »
2. Le siffleur
3. La chasse aux bruits

A2/ Se repérer dans un espace en identifiant la position des différents objets à partir de repères fixes ou mobiles :

4. La chasse aux objets
5. Les quadrillages I
6. Le parcours anomalies
7. Le poste photo

A3/ Construire la représentation de l'espace :

8. Des « lego » pour une maquette.
9. La maquette
10. Le codage

B) Coder et décoder un itinéraire

B1/ Réaliser des parcours simples en suivant des itinéraires balisés, jalonnés :

11. Le petit Poucet
12. Les quadrillages II
13. Les quadrillages III
14. Les parcours colorés
15. La course aux photos

B2/ Représenter des itinéraires :

16. Le parcours cerceaux

B3/ Réaliser des parcours en suivant des itinéraires représentés sur des plans simples :

17. L'arc-en-ciel
18. Le parcours puzzle
19. Le parcours jalons
20. Le parcours suisse simplifié

B4/ Se déplacer dans un espace élargi :

22. 1 km à pieds (milieu naturel et urbain)

C) Situations d'évaluation en cours d'apprentissage :

Les épreuves des 7 Princes

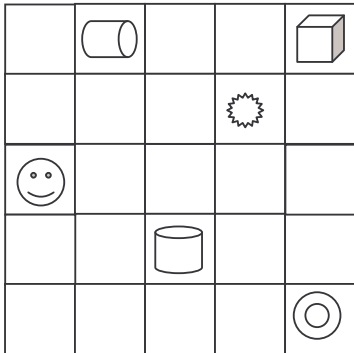
Évaluation	
Compétence terminale de fin de cycle	Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de deux, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant.
BUT	Avec le plan, retrouver les 3 « objets ». Écrire le code de chaque objet dans la bonne case de la feuille de route.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Au cours de trois parcours différents, chaque groupe de deux, aura trouvé et noté, sur la feuille de route, les codes correspondants aux objets inscrits sur les trois plans attribués.
DISPOSITIF	<p><u>1^{er} tour</u> : En groupe classe et par groupe de deux, pendant la promenade de découverte, chaque groupe dépose trois objets correspondants à une position indiquée sur un plan simplifié.</p> <p><u>2^{ème} tour</u> : Par groupe de deux, avec le plan d'un autre groupe, les élèves recherchent les trois objets et notent les codes sur une fiche de route (circuit complet).</p> <p>Après validation, le groupe repart pour effectuer un second puis un troisième parcours. Recommandation : chaque parcours s'inscrit dans un rayon de 100 m environ.</p>
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> • Le nombre d'objets • La nature des objets • La plus ou moins grande distance • Le nombre d'indices sur le plan • La nature des indices

SITUATION N° 1	Les objets cachés
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Faire explorer un espace pour chercher des objets et découvrir la nécessité d'utiliser des repères ou des indications topologiques.
BUT	Rapporter le plus d'objets possible.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre d'objets retrouvés.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Différentes situations problèmes où il s'agit de faire découvrir les moyens les plus pertinents de trouver efficacement (beaucoup et vite) des objets cachés.
DISPOSITIF	<p>Lieu : espace restreint (salle de motricité, cour d'école...)</p> <p>Matériel : objets divers, balises ...</p> <p>Situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail alterné avec deux groupes A et B A cache les objets et B les cherche (et réciproquement) - A l'aveuglette : faire émerger la difficulté de trouver tous les objets - Avec un guidage : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chaud / froid ▪ Avance / recule : faire émerger les différentes difficultés rencontrées : <ul style="list-style-type: none"> • Imprécision des directions, des distances • Obligation d'avoir un guide
VARIANTES	Introduction des notions de repères topologiques, de codes graphiques commun à tous.

SITUATION N° 2	Le siffleur
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Utiliser des repères sonores pour identifier la position du porteur du sifflet dans l'espace afin de se déplacer dans la bonne direction.
BUT	Retrouver le porteur du sifflet.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Avoir retrouvé le porteur du sifflet.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Écouter attentivement et se déplacer dans la direction des sons repérés.
DISPOSITIF	En milieu boisé, jardin public ou pleine nature, le maître ou un enfant, muni du sifflet, part, prend un peu d'avance, et se cache. Il siffle à intervalles réguliers. Les enfants doivent le retrouver grâce aux signaux émis.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Le siffleur se déplace. - Deux ou trois sources sonores très différentes sont proposées : jeu par équipes, une partant à la recherche, par exemple, du tambourin, l'autre à la recherche du sifflet. - Les deux sources sonores sont de même nature. Exemple : trois sifflets de tonalités différentes (appeaux).

SITUATION N° 3	La chasse aux bruits
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Utiliser des repères sonores pour identifier leur position dans l'espace afin de se déplacer dans la bonne direction.
BUT	Repérer les sources sonores.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Avoir retrouvé les sources sonores à partir de l'ordre indiqué sur une fiche.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Décoder les indications données sur les fiches, les mettre en relation avec les éléments sonores repérés.
DISPOSITIF	En milieu boisé, jardin public ou pleine nature. Deux ou trois personnes, ayant chacune une source sonore différente, partent en avance et se cachent. Ils « font du bruit » à intervalles réguliers. Les enfants doivent les retrouver dans l'ordre indiqué sur leur fiche, grâce aux signaux émis.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre de sources sonores, - En diminuer l'intensité, - Utiliser deux sources sonores de même nature. Exemple trois sifflets de tonalités différentes (appeaux).

SITUATION N° 4	La chasse aux objets
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Établir des relations avec des repères topologiques
BUT	Rapporter des objets et définir leur position
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Rapporter un nombre défini d'objets (exemple « 3 »)
CRITÈRES DE RÉALISATION	<p>Progressivement, les indicateurs seront localisés précisément en fonction des repères et qualifiés en nombre de pas.</p> <p>Discerner des analogies, des différences : forme, couleur, grandeur....</p> <p>Introduire la nécessité d'une représentation graphique.</p>
DISPOSITIF	<p>Espace connu, riche en repères topologiques (poteaux, arbres, barres, grillages...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des objets sont placés sur chaque repère topologique. - Les élèves rapportent les objets et sont questionnés sur l'emplacement des objets. - Remettre les objets à l'emplacement initial.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Placer un objet revenir en placer un deuxième, revenir aller chercher le 1^{er} puis le 2^{ème}. - Par 2 , chacun place un objet et décrit sur quel repère se trouve l'objet - ...

SITUATION N° 5	Les quadrillages 1
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Repérer un lieu (une case) choisi dans un espace limité visible.
BUT	Se positionner sur une case avec un objet, le repérer, revenir, le nommer, 1) y retourner 2) aller sur un autre objet
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réussir 3 fois une entrée sur le quadrillage, différente à chaque fois.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Apprécier la position des différents objets. Se déplacer en mémorisant les informations.
DISPOSITIF	<p>Matériel : quadrillage au sol (5 X 5 cases de 50 cm de coté) Différents objets disposés sur le quadrillage</p>  <p>Par couple de 2 élèves.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chacun se positionne à tour de rôle sur une case : <ul style="list-style-type: none"> o Différente o La même
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Se placer sur deux cases successives (amorçe d'un chemin) - Changer les repères de place - Prolongement « construire la représentation de l'espace <ul style="list-style-type: none"> o Faire un damier (modèle réduit) o Placer le dessin des repères, placer des personnages aux places des élèves

SITUATION N° 6	Le parcours « anomalies »
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Identifier et définir la position de différents objets dans un espace connu.
BUT	Repérer des changements de repères sur un espace connu
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Repérer au 1 ^{er} essai tous les changements de position. Identifier correctement les objets sur le plan.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Mettre en relation la place mémorisée des objets avec celle observée. Relever les différences.
DISPOSITIF	<p>Dans un premier temps, tous les élèves se déplacent en observant l'organisation du lieu (espace, objets, ...).</p> <p>Puis, organiser la classe en deux groupes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un groupe quitte la salle, l'autre effectue des modifications (enlever, ajouter ou déplacer des objets) - le premier groupe devra repérer les changements. <p>Prévoir des organisations facilement identifiables et des objets connus.</p>
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre des « anomalies » - Prévoir une localisation sur une maquette, puis, sur un plan. - Travailler dans un autre espace : la cour, le gymnase, ...

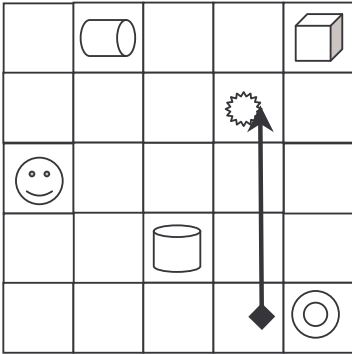
SITUATION N° 7	Le poste photo
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Identifier un objet à partir d'une représentation.
BUT	Rapporter l'objet situé à l'emplacement représenté sur la photo et définir leur position.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Rapporter le bon objet. Réussir 3 fois de suite.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Analyser la photo, le repère ou l'objet à identifier. Faire la comparaison avec la réalité.
DISPOSITIF	Espace connu riche en repères topologiques. (poteaux, arbres, portes, fenêtres...), nombreux objets disposés aux pieds de ces repères. <ul style="list-style-type: none"> - Donner à chaque élève 1 photo avec un repère topologique bien identifié. - Les élèves partent chercher l'objet, le ramène à l'enseignant qui valide.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver parmi 2 ou 3 photos celle qui correspond à un repère topologique donné. - Placer des intrus. - Ramener l'objet trouvé au même emplacement. - Aller placer l'objet à l'emplacement indiqué sur la photo. . - Par petits groupes sous forme de « rallye photo » (un code peut être mis sur un objet ou sur une balise et être noté par les élèves pour une vérification ultérieure). - ...

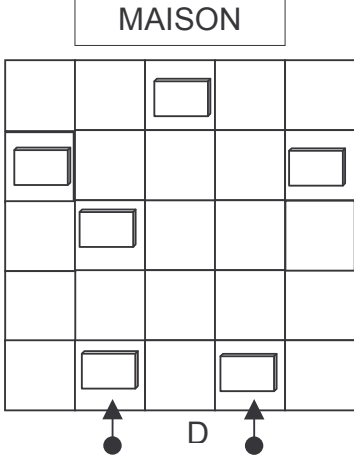
SITUATION N° 8	Des « lego » pour une maquette
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Établir des relations entre des objets réels et leur représentation avec d'autres objets miniatures.
BUT	Utiliser des « lego » pour représenter chaque élément disposé dans la salle.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Comparer les réalisations des différents groupes. Comparer avec la réalité (nombre d'éléments, configuration, disposition, relation terme à terme).
CRITÈRES DE RÉALISATION	Passer d'une vue horizontale à une vue verticale Faire coïncider l'orientation de la salle et celle du support d'emplacement des « lego »
DISPOSITIF	Aménagement matériel : <ul style="list-style-type: none"> - Placer divers objets de gros volume (matériel gymnique, tapis ...) dans la salle de motricité. - Des supports divers (plaques de bois, de carton, des éléments de construction (« lego » « duplo »). - Faire explorer l'espace et utiliser les éléments pour des actions motrices (grimper, sauts ...) espace vécu par les élèves. - Utilisation des « lego » pour représenter la disposition des différents éléments dans la salle.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Changer de disposition. - Faire l'opération inverse (mise en place dans la salle à partir des « lego »). - Prendre des photos de la maquette (vers la notion de plan) utiliser la photo pour mettre en place. - ...

SITUATION N° 9	La maquette
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se donner des repères et les coder. Percevoir l'espace en trois dimensions.
BUT	Construire une maquette simplifiée de la cour.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	La pertinence dans le choix des objets (forme, taille, couleur, ...). La précision dans le positionnement sur la feuille.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Rechercher des objets symbolisant au mieux les éléments à représenter et les positionner sur une grande feuille.
DISPOSITIF	Répartir la classe en deux ou trois groupes Dans un premier temps, chaque groupe construit sa maquette, avant d'aller valider celle des camarades. Après cette phase d'échange, l'ensemble de la classe élaborera la maquette de référence.
VARIANTES	- Partir d'éléments de référence déjà disposés. - Proposer des supports pour poser les objets, de tailles différentes.

SITUATION N° 10	Le codage
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se donner des repères et les coder. Passer du réel à une représentation graphique.
BUT	Élaborer des dessins simplifiés.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pertinence dans l'aspect général des dessins.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Établir un lien entre ce qui existe sur le terrain et ce qui est dessiné sur la feuille.
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner des éléments facilement repérables : <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour les parcours construits par l'enseignant et / ou les élèves : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dans la cour : cerceaux, plots, cordes... ▪ Dans l'école : jeux, bancs, bâtiments... ○ Dans un espace naturel : arbre, allée, chemin... - Dans un premier temps chaque élève réalise un dessin. Puis on confronte les dessins en vue d'établir une représentation commune.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Un codage commun est proposé par l'enseignant : <ul style="list-style-type: none"> ○ Code pour le départ, l'arrivée. ○ Déplacements en avant, à droite, à gauche... ○ ...

SITUATION N° 11	Le petit Poucet
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Suivre un parcours jalonné.
BUT	Aller chercher un trésor en suivant des marques. (jalons divers, balises cartonnées...)
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Trouver le trésor.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Comprendre l'organisation du parcours. Rester sur l'itinéraire jusqu'au point d'arrivée.
DISPOSITIF	Aménagement matériel : <ul style="list-style-type: none"> - Un itinéraire jalonné, jalons visibles le long d'un petit parcours dans un milieu connu et sécurisé. - Trésor placé près de l'arrivée(repère indiqué très significatif). - Seul ou par 2. - A tour de rôle, les élèves ramènent une partie du trésor ou son descriptif ou son dessin (Indiquer le trajet de retour en marchant, en courant). - Dans un milieu élargi (stade, parc ...) - Par petits groupes en fonction du lieu, 1 adulte accompagnateur par groupe.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Longueur du trajet - Type de jalons. (nombre, couleur, emplacement ...) - Visibilité des jalons - Difficulté du cheminement - ...

SITUATION N° 12	Les quadrillages II
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Prendre des repères pour effectuer un itinéraire dans un espace limité visible.
BUT	Choisir un chemin pour aller dans la « maison » en prenant les cases balisées.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réussir 3 fois une entrée sur le quadrillage, différente à chaque fois
CRITÈRES DE RÉALISATION	Bien identifier la position des objets. Mémoriser le parcours à prendre. Anticiper le passage d'un objet à un autre.
DISPOSITIF	<p>Matériel : quadrillage au sol (5 X 5 cases de 50 cm de coté)</p> <p>Différents objets disposés sur le quadrillage :</p> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Maison</div>  </div> <p>- Par groupe de 4 élèves. - Les élèves suivent le meneur (permutation du meneur) - Placer des repères permettant des parcours courts, longs....</p>
VARIANTES	<p>- Changer les repères de place. - Chemin court, chemin long. - Le chemin <ul style="list-style-type: none"> o est indiqué sur un plan, o est construit par les élèves sur un plan. </p> <p>- Par deux, chacun effectue le chemin de l'autre (inverser les rôles)</p>

SITUATION N° 13	Les quadrillages III
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	<p>Utiliser un plan, établir des relations entre l'espace vécu et l'espace représenté.</p> <p>Utiliser un plan pour suivre le bon chemin</p>
BUT	<p>Choisir et tracer un chemin sur le plan.</p> <p>Le suivre sur le quadrillage</p>
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Représenter et effectuer le bon chemin.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<p>Tracer un chemin de couleur en passant par un nombre fixe d'objets (2, 3, 4)</p> <p>Suivre le chemin tracé en repérant attentivement les cases à traverser, vérifier en s'arrêtant sur les cases avec objet.</p>
DISPOSITIF	<p>Matériel : quadrillage au sol (5 X 5 cases de 50 cm de coté). différents objets disposés sur le quadrillage</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Équipes de 2 élèves. - Préparer des plans avec deux chemins de couleurs différentes. - Effectuer le trajet par deux sur un chemin de couleur, changer de meneur pour chaque chemin.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des équipes de trois ou quatre (3 ou 4 chemins). - Chemin court, chemin long. - Faire exécuter par un autre son chemin. - ...

SITUATION N° 14	Les parcours colorés
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Identifier le parcours à réaliser en suivant un itinéraire codifié.
BUT	Se déplacer seul en suivant un itinéraire défini par sa couleur.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Choix des bonnes gommettes, collées dans le bon cadre sur la feuille de contrôle.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Rester sur le parcours. Prendre le temps d'observer les plots.
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - Dans la cours de l'école, la salle de motricité, trois parcours différents sont organisés avec des plots : le parcours rouge, le vert, le bleu. - Sur chaque parcours 4 boites avec des gommettes de la couleur du parcours. A chaque boite correspond une forme de gomme. - Répartir les groupes d'élèves par parcours de couleur, pour chaque élève : suivre un parcours, prendre une gomme dans chaque boite et la coller sur sa feuille de contrôle.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours avec un jalonnement plus espacé - Entrecroisement des différents parcours colorés - Sur son itinéraire l'élève peut rencontrer des boites d'un autre parcours. - ...

SITUATION N° 15	La course aux photos
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se déplacer en suivant un itinéraire balisé
BUT	Relever le code d'une balise située sur un élément caractéristique du terrain à l'aide d'une ou plusieurs photos. Retrouver le plus de balises possibles en un temps donné.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre total de « codes-balises » exacts.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Lire une photo, reconnaître l'endroit. Imaginer son chemin pour retrouver l'endroit figurant sur la photo et le parcourir.
DISPOSITIF	Espace connu. Les élèves répartis en binôme, donner une photo et une feuille de route. Après repérage et inscription du code sur la feuille de route, l'adulte vérifie l'exactitude du codage. Le binôme repart avec <ul style="list-style-type: none"> ▪ la même photo si le codage est faux, ▪ une nouvelle photo si le codage était juste.
VARIANTES	- Les élèves partent avec plusieurs photos en même temps et ne reviennent qu'à la fin de la recherche. - La photo est consultée au départ, la recherche s'effectue sans le support visuel. - Utiliser des photos en noir et blanc.

SITUATION N° 16	Le parcours « cerceaux »
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se donner des repères et les coder. Passer d'un espace vécu à un espace représenté.
BUT	Identifier un déplacement et le reproduire.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réaliser le même parcours que son camarade. Dessiner le bon cheminement sur la feuille.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Repérer et mémoriser le parcours réalisé par le camarade pour l'effectuer et savoir le représenter sur la feuille.
DISPOSITIF	Un ensemble de cerceaux est disposé dans la salle de jeux. Chaque cerceau porte un symbole (voir document outils). Les élèves sont répartis par groupe de deux. Le premier de chaque équipe va de la souris au fromage en passant par les cerceaux de son choix. Son camarade devra parcourir le même chemin. Chaque élève a un dessin de la situation sur lequel il tracera le chemin parcouru.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de cerceaux. - Agrandir l'espace. - Supprimer les symboles et n'utiliser que des cerceaux de couleur (4 couleurs).

SITUATION N° 17	L'arc-en-ciel
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Réaliser un parcours en toute sécurité. Des déplacements en milieu naturel connu en se repérant sur un document.
BUT	Se déplacer seul sur un itinéraire jalonné, en repérant l'emplacement des balises sur un plan.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Respecter le parcours jalonné. Repérer les balises. Respecter l'ordre des couleurs
CRITÈRES DE RÉALISATION	Mettre en relation les indices remarquables du milieu avec les indications donnés sur le plan. Ne pas dépasser un lieu très significatif. (repères très visibles, grillage, cabane...) Rester sur les allées, chemins...
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - Dans un terrain naturel, découvert, restreint, mettre en place sur les allées, chemins ou pistes un jalonnement suffisamment serré pour que d'un jalon on puisse voir le suivant (Ex de jalonnement : bandes de rubans colorés). - Quelques balises seront positionnées de façon parfaitement visible sur le parcours. - Un plan figuratif par élève. - A chaque balise est attribuée une couleur de feutre différente. Colorier sur le plan figuratif les cercles correspondants aux balises. - Faire des départs échelonnés, en fonction du nombre d'élèves, proposer plusieurs parcours semblables. - Réaliser la première fois, le tour du circuit tous ensemble.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre des balises. - Tracer le parcours en dehors des lignes directrices naturelles. - Sur un carton de contrôle recopier le dessin figurant sur les balises - ...

SITUATION N° 18	Le parcours puzzle
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se situer sur un espace connu à partir d'un plan figuratif.
BUT	Rechercher dans la cours 3 points identifiés sur un plan pour reconstituer un puzzle.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réaliser le puzzle.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Une bonne lecture du plan est indispensable. Bien apprécier la position des différents éléments sur le plan et les associer à la réalité du terrain.
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - Placer des boîtes d'images à des points caractéristiques facilement identifiables dans la cours. Prévoir dans chaque boîte autant d'images qu'il y a d'élèves - Préparer une dizaine de parcours différents et une dizaine de plans avec 3 balises signalées par un cercle - Chaque élève avec son plan retrouve à chaque balise un élément d'un puzzle - Prévoir une fiche de correction avec correspondance des parcours et des puzzles
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre de balises et de pièces du puzzle - Proposer cette situation sur un site plus ouvert - ...

SITUATION N° 19	Le parcours « suisse » simplifié
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Réaliser un parcours dans un ordre chronologique donné Orienter le plan par rapport à un point remarquable
BUT	Trouver des objets et /ou dessins en suivant le chemin tracé sur le plan de la cour et / ou de l'école
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre d'objets ou de dessins trouvés
CRITÈRES DE RÉALISATION	Suivre le chemin de couleur le plus fidèlement possible. Bien situer son plan pour repérer où sont les balises ou objets dans l'école.
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - Dans la cour de l'école, placer des balises ou des objets, visibles à faible distance - Tracer des chemins de différentes couleurs sur le plan. - Par groupe de 2 : <ul style="list-style-type: none"> o En suivant le chemin tracé sur la carte et le positionnement des balises ou objets sur la carte, en relever le code (dessin, couleur...) o Donner à chaque groupe un chemin. (couleur différente)
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Les balises ou objets ne sont pas positionnés sur le plan qui ne comporte que l'itinéraire fléché. - Les balises ou objets sont positionnés sur le plan au fur et à mesure de leur découverte. - Les chemins de couleurs différentes sont sur le même plan - ...

SITUATION N° 20	1 km à pied en milieu naturel et/ou en milieu urbanisé
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	<p>Prélever des informations pertinentes dans le milieu et dans sa représentation et les comparer.</p> <p>Rendre plus familier un milieu proche.</p> <p>Adapter sa motricité de déplacement au milieu.</p> <p>Utiliser ses capacités foncières.</p> <p>Percevoir le relief lors de ses déplacements.</p>
BUT	Pouvoir réaliser un parcours d'un kilomètre en utilisant des informations.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Situer (sur le lieu même ou un peu avant d'y arriver) des points caractéristiques évoqués avant la sortie. (ex : son lieu d'habitation, un commerce, un monument...)
CRITÈRES DE RÉALISATION	Repérer les indices et/ou informations demandés. S'appuyer sur sa connaissance du milieu pour se situer.
DISPOSITIF	<p>Cette situation pourra être support à des activités interdisciplinaires en lien avec les autres domaines d'enseignement.</p> <p>La réglementation en matière d'encadrement sera respectée.</p> <p>L'enseignant prévoit un itinéraire dans le proche quartier en identifiant des points remarquables (lieu d'habitation des élèves, commerces, square...).</p> <p>L'itinéraire est effectué en groupe, en sollicitant régulièrement les élèves sur l'identification des points remarquables.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la distance - la durée
VARIANTES	- Parcours en milieu naturel

Les épreuves des 7 princes

Ces jeux d'orientation sont référés au conte « Les 7 frères et la princesse au pays des trois pyramides ». Revue EPS 1- N° 118 – Juin -Juillet 2004 -

Un module complet d'orientation peut être constitué autour de cette histoire et permettre de nombreux prolongements interdisciplinaires.

Les épreuves peuvent aussi ponctuer une progression faite avec plusieurs autres activités d'orientation et servir d'évaluation formative.

Épreuve 1	Les épreuves des sept princes : « Les déplacements »
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Donner et respecter des consignes de déplacement : <ul style="list-style-type: none"> • Pour celui qui guide : choisir des mots précis et anticiper le trajet de l'autre. • Pour l'enfant guidé : avoir confiance en l'autre et écouter des consignes immédiates.
BUT	Réussir trois épreuves pour remporter un élément de l'histoire
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • L'enfant guidé ne commet pas plus de trois erreurs.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Le guide donne des consignes pertinentes
DISPOSITIF	<p>Parcours dans l'enceinte de l'école, comportant, en référence au conte des « 7 frères et de la princesse au pays des 3 pyramides », des étapes au cours desquelles les élèves peuvent conquérir un élément de l'histoire. Les enfants se déplacent par équipe.</p> <p>Un parcours constitué d'objets connus (bancs, cerceaux, tunnels, etc.) est disposé. Dans un premier temps, tous les enfants le réalisent, un par un, les yeux ouverts ; ils peuvent le commenter. Ensuite, un enfant guide oralement un camarade qui aura les yeux bandés. L'adulte est attentif à la nature des informations liées au matériel (annonce des objets), aux actions motrices (enjamber, lever, etc.), aux directions (avancer, reculer, etc.) ou aux émotions (difficultés, dangers).</p>

Épreuve 2	Les épreuves des sept princes : « Les objets »
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Connaître, respecter et mémoriser une disposition spatiale.
BUT	Réussir trois épreuves pour remporter un élément de l'histoire.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les intrus et les objets manquants. - Réaliser les épreuves en moins de 10 minutes.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Prendre le temps de bien observer. Se construire une stratégie pour bien mémoriser.
DISPOSITIF	<p>Parcours dans l'enceinte de l'école, comportant, en référence au conte des « 7 frères et de la princesse au pays des 3 pyramides », des étapes au cours desquelles les élèves peuvent conquérir un élément de l'histoire.</p> <p>Les enfants se déplacent par équipe.</p> <p>Chaque atelier, tenu par un adulte, propose trois activités à réussir pour gagner l'élément convoité.</p> <p>Les enfants sont par deux et doivent dresser le couvert en prenant les objets dans la panier.</p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir l'intrus (une gomme ou un crayon) - observer la disposition, se retourner pour que l'adulte puisse dissimuler un ou deux éléments, puis retrouver les objets manquants - par deux : un enfant se cache sous la table, regarde la disposition d'objets placés devant lui, son camarade se tient debout (dans le même sens) et doit disposer les mêmes objets en suivant les indications qu'il lui sont fournies

Épreuve 3	Les épreuves des sept princes : « Les représentations »
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer par rapport à un objet et le repérer par rapport à soi. - Ajuster son comportement spatial par anticipation motrice en l'intégrant dans un système de représentation mentale.
BUT	Réussir trois épreuves pour remporter un élément de l'histoire.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le personnage est placé au bon endroit.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Faire un aller-retour entre la photo et ce que l'on voit, entre le plan et l'image.
DISPOSITIF	<p>Parcours dans l'enceinte de l'école, comportant, en référence au conte des « 7 frères et de la princesse au pays des 3 pyramides », des étapes au cours desquelles les élèves peuvent conquérir un élément de l'histoire.</p> <p>Les enfants se déplacent par équipe.</p> <p>Chaque atelier, tenu par un adulte, propose trois activités à réussir pour gagner l'élément convoité.</p> <p>Trois pyramides de taille et de couleur différentes sont placées sur le plateau :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une photo est donnée à chaque élève qui doit trouver la position initiale du photographe, - on montre une carte figurant un personnage placé à côté, entre ou derrière les pyramides et un élève doit, sans se déplacer, positionner un petit personnage sur le jeu à l'endroit correspondant à l'image. <p>La verbalisation trouvera là toute son importance et l'adulte veillera au choix d'un vocabulaire, adapté et pertinent.</p>

Épreuve 4	Les épreuves des sept princes : « La maquette »
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Se représenter et s'approprier un lieu figuré par une maquette. - Reconnaître et agir dans un milieu défini.
BUT	Réussir trois épreuves pour remporter un élément de l'histoire.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les relations topologiques. - Réaliser les épreuves en moins de 10 minutes.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Faire un aller-retour entre la maquette et la réalité. S'appuyer sur les repères existants.
DISPOSITIF	<p>Parcours dans l'enceinte de l'école, comportant, en référence au conte des « 7 frères et de la princesse au pays des 3 pyramides », des étapes au cours desquelles les élèves peuvent conquérir un élément de l'histoire.</p> <p>Les enfants se déplacent par équipe.</p> <p>Chaque atelier, tenu par un adulte, propose trois activités à réussir pour gagner l'élément convoité.</p> <p>L'adulte guide les élèves dans leur compréhension de la maquette en suscitant la description des différents éléments. Il veille à la distinction entre les objets de même forme mais de tailles différentes (anneaux et cerceaux par exemple) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à la vue des élèves, il place des anneaux et des cerceaux dans l'espace d'action et les enfants doivent compléter la maquette en conséquence, - inversement un élève place les objets sur la maquette et les membres de son équipe doivent aller positionner les vrais accessoires dans l'espace d'action.

Épreuve 5	Les épreuves des sept princes : « Le plan »
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Établir une relation entre un schéma simple et des objets réels. Communiquer au sein d'un groupe. Donner une réponse collective à la demande de l'adulte.
BUT	Réussir trois épreuves pour remporter un élément de l'histoire.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Reconnaître au moins trois lieux. Justifier les positions prises en utilisant du vocabulaire topologique. Réaliser l'épreuve en moins de 7 minutes.
CRITÈRES DE RÉALISATION	S'appuyer sur des repères identifiés, les localiser sur la représentation schématique. Faire des aller-retour entre le schéma et le terrain.
DISPOSITIF	<p>Parcours dans l'enceinte de l'école, comportant, en référence au conte des « 7 frères et de la princesse au pays des 3 pyramides », des étapes au cours desquelles les élèves peuvent conquérir un élément de l'histoire.</p> <p>Les enfants se déplacent par équipe.</p> <p>Chaque atelier, tenu par un adulte, propose trois activités à réussir pour gagner l'élément convoité.</p> <p>L'enseignant donne aux enfants une représentation schématique de l'espace visible, sur laquelle est ajoutée une silhouette. Il demande : à un élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de trouver dans la cour l'endroit figuré, - de se rendre en équipe à proximité de ce lieu pour comparer le schéma et la réalité, - de trouver et de prendre la place de la silhouette représentée afin de réaliser une photographie correspondant à la représentation schématique. <p>Il veille à solliciter successivement tous les enfants en aménageant la difficulté de manière croissante.</p>

Épreuve 6	Les épreuves des sept princes : « Le parcours »
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des schématisations déjà utilisées (symbolisation d'objets et d'itinéraires). - Réaliser un déplacement dont on a mémorisé le parcours au préalable (lecture puis action).
BUT	Réussir trois épreuves pour remporter un élément de l'histoire.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les objets représentés, - Effectuer le parcours avec, puis sans, le contrôle visuel du schéma initial, - Réaliser l'épreuve en moins de 10 minutes.
CRITÈRES DE RÉALISATION	S'appuyer sur des repères identifiés, les localiser sur la représentation schématique. Faire des aller-retour entre le schéma et le terrain.
DISPOSITIF	<p>Parcours dans l'enceinte de l'école, comportant, en référence au conte des « 7 frères et de la princesse au pays des 3 pyramides », des étapes au cours desquelles les élèves peuvent conquérir un élément de l'histoire.</p> <p>Les enfants se déplacent par équipe.</p> <p>Chaque atelier, tenu par un adulte, propose trois activités à réussir pour gagner l'élément convoité.</p> <p>L'enseignant présente une ardoise comportant des représentations d'objets connus (cerceaux, tunnels, bancs, etc.) pour motiver différentes activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves retrouvent librement ces objets répartis dans l'espace d'action ; - L'adulte trace sur l'ardoise un parcours que les enfants doivent parcourir ; - Successivement, chaque élève du groupe mémorise un itinéraire différent avant de le réaliser.

Cycle 2

<p style="text-align: center;">SITUATIONS →</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">COMPÉTENCES</p>	1 – Recherche sauvage	2 – Je pose, tu cherches	3 – Suivez le parcours	4 – Je dessine mon chemin	5 – Parcours dessin en étoile	6 – Le parcours papillon	7 – Le papillon sélectif	8 – Parcours fléché en étoile	9 – Les explorateurs	10 – La course circuit
<p>1 Se situer par rapport aux objets, en situant un point remarquable par rapport à soi : position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison...)</p>		***	***	***					*	
<p>2 Choisir entre plusieurs itinéraires pour rejoindre un endroit précis : repérer 2 itinéraires, les « tester » (longueur du trajet, durée) puis désigner le plus court.</p>						***	***			
<p>3 Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en rollers... : en petit groupe, élaborer un parcours de rollers dans la cour, le décrire aux élèves d'un autre petit groupe pour qu'ils le réalisent.</p>			***							
<p>4 Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain : Réaliser le parcours prévu tout en consultant le plan sur lequel indiquées les balises à trouver.</p>			*	*	***	*	*	***		
<p>5 Gérer son effort et s'engager sur des terrains variés : rechercher un effort continu (s'arrêter le moins longtemps possible) lors de l'activité de recherche d'objets.</p>	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
<p>6 Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte.</p>				***	*	*	*	*	***	*
<p>7 Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : récupérer 3 ou 4 objets notés sur une carte de l'environnement proche de l'école en choisissant l'itinéraire le plus court, le plus vite possible.</p>						*	***			***
<p>Compétence de fin de cycle : Dans un milieu connu (parc public), par 2, retrouver le plus vite possible 5 balises, sur les indications données par le groupe qui les a placées, avec l'aide d'une carte (plan du parc).</p>	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

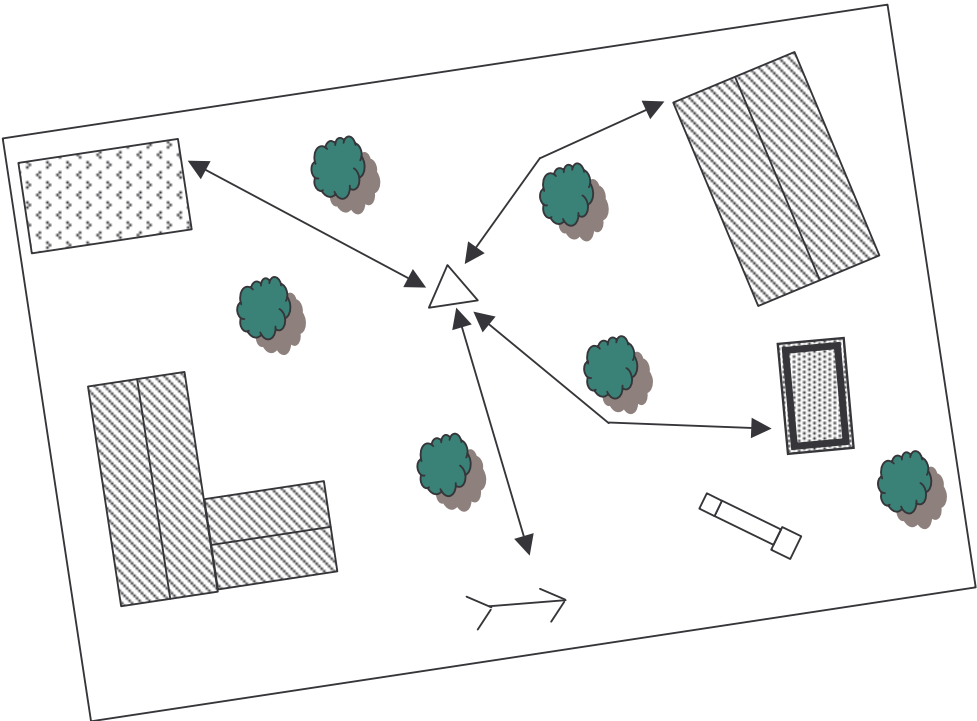
Situation d'évaluation	
Compétence terminale de fin de cycle	Dans un milieu connu (parc public), par 2, retrouver le plus vite possible 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées.
BUT	Poser 5 balises à des endroits pré-définis. Indiquer précisément (par message oral, codé ou écrit) les endroits où elles ont été posées. Retrouver le plus vite possible les balises selon les indications fournies.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Avoir placé les balises aux endroits indiqués par les photos. Avoir correctement indiqué l'emplacement des balises sur la carte. Avoir rapporté dans un minimum de temps les balises que l'autre équipe a déposées.
DISPOSITIF	<p><u>Déroulement :</u></p> <p>Lieu : connu (parc public) rayon 200m.</p> <p>Dans un premier temps, chaque équipe de 2 doit se rendre sur les lieux à l'aide de photos et y déposer les balises.</p> <p>Dans un 2^{ème} temps, elle indique sur son plan ou sa carte les emplacements précis où elle les a posées.</p> <p>L'enseignant vérifie le positionnement des balises sur le plan ou la carte.</p> <p>Dans un 3^{ème} temps, après échange des plans ou cartes, chaque équipe part à la recherche des balises et rapporte les codes sur leur feuille de route.</p> <p>L'enseignant chronomètre le temps de réalisation des parcours dès l'échange des plans ou cartes.</p> <p><u>Matériel :</u></p> <p>Balises à placer. Plans ou cartes en nombre suffisant (au moins 1 par équipe). Des photos en nombre suffisant (éléments permanents du milieu). Feuilles de route.</p>
VARIABLES	Espace de recherche (plus ou moins étendu, plus ou moins compliqué). Le temps de recherche. Positionnement des objets (au sol, en l'air, plus ou moins dissimulés...).

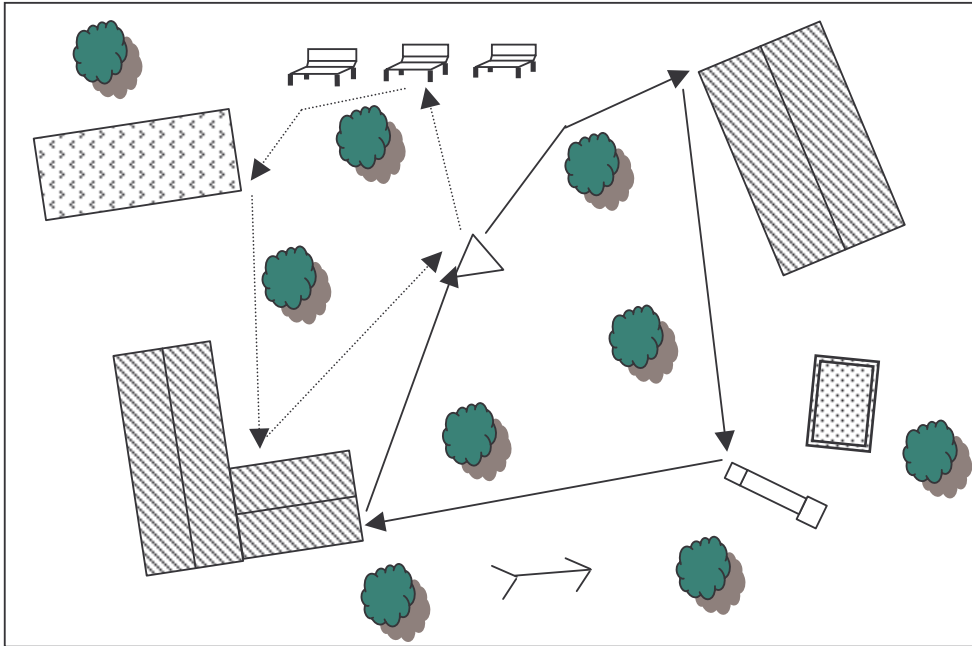
SITUATION N° 1	LA RECHERCHE "SAUVAGE" PAR ÉQUIPES
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Explorer et s'approprier un lieu.
BUT	Déposer par équipes un nombre donné de balises dans un secteur déterminé. Retrouver, par équipe, en un temps donné, les balises déposées précédemment par une autre équipe.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de balises retrouvées.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Pour la 1 ^{ère} phase, placer les balises dans des endroits stratégiques. Pour la 2 ^{ème} phase, explorer le lieu avec méthode.
DISPOSITIF	<p><u>Déroulement :</u> En tous lieux.</p> <p>Deux équipes : une équipe pose un nombre donné de balises (15 par exemple) et revient au point de départ ; l'autre équipe doit retrouver les balises en temps limité (5minutes par exemple) ; permutation des rôles.</p> <p><u>Matériel :</u> Balises, objets divers...</p> <p><u>Variables :</u> Espace de recherche (plus ou moins étendu, plus ou moins compliqué). Le temps de recherche. Positionnement des objets (au sol, en l'air, plus ou moins dissimulés...) Nature des balises (dimensions, couleurs...) Nombre d'équipiers.</p>

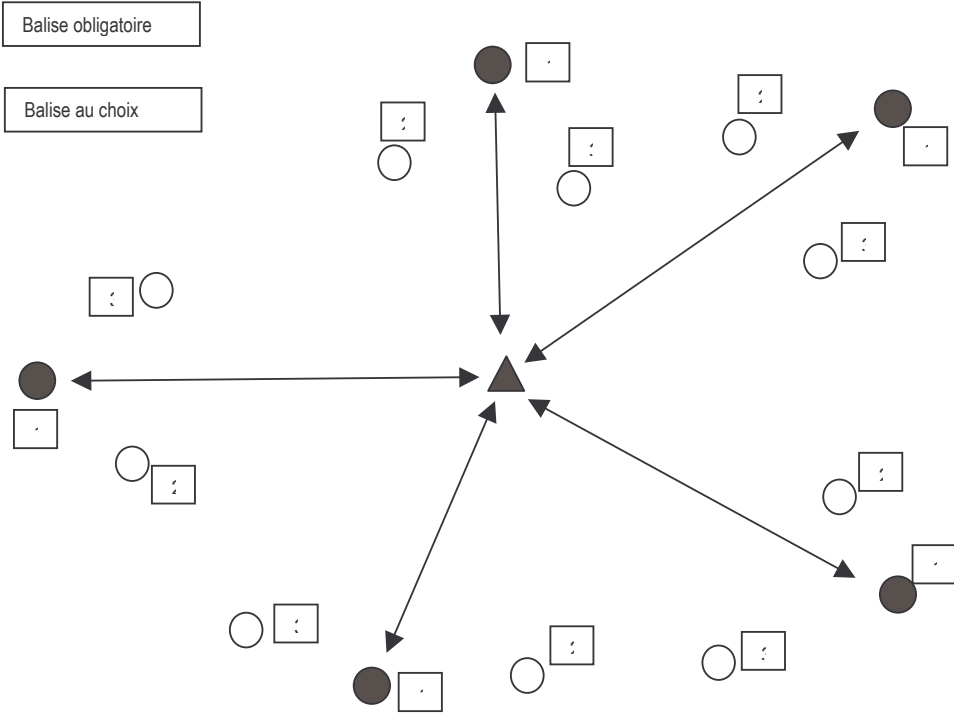
SITUATION N° 2	“JE POSE, TU CHERCHES”
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Explorer et s'approprier un lieu. Situer précisément un point. Organiser sa recherche en fonction d'informations données.
BUT	Placer un objet et décrire son emplacement. Retrouver l'objet selon des indications.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour l'enfant chercheur : retrouver l'objet. Pour l'enfant qui a placé → la réussite de son camarade (les indications données étaient suffisamment précises).
CRITÈRES DE RÉALISATION	Faire une description suffisamment précise. Visualiser l'espace en fonction d'indications.
DISPOSITIF	<u>Déroulement :</u> En tous lieux. Équipes de 2. Un des enfants va placer son objet dans un espace donné et définit sa position pour que son camarade puisse le retrouver. On inverse les rôles à chaque fois. <u>Matériel :</u> 1 objet pour 2. <u>Variables :</u> Espace de recherche (plus ou moins étendu, plus ou moins compliqué). Le temps de recherche. Positionnement des objets (au sol, en l'air, plus ou moins dissimulés...). Nature des balises (dimensions, couleurs...). Nombre de balises.
VARIANTES	1- Le poseur accompagne le chercheur et le guide selon : -des verbes d'action (avance, recule, tourne...), -des indications sur la distance le séparant de la balise (tu brûles, tu gèles...), -utilisation de sons (1 claquement: à droite, 2 claquements: à gauche...). 2- Le poseur est capable de décrire le lieu selon des renseignements de différentes natures : - des informations écrites, - une représentation graphique.

SITUATION N° 3	“Suivez le parcours”
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Élaborer un parcours le décrire aux élèves d'un autre groupe pour qu'ils le réalisent.
BUT	Imaginer un itinéraire et le communiquer verbalement. Effectuer l'itinéraire décrit.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour le 1 ^{er} enfant : la réussite de son camarade (les indications données étaient suffisamment précises). Pour le 2 ^{ème} enfant : effectuer le parcours sans se tromper.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Pour le 1 ^{er} enfant : choisir des éléments de description pertinents. Pour le 2 ^{ème} enfant : se représenter mentalement le parcours et le mémoriser.
DISPOSITIF	<u>Déroulement :</u> En tous lieux. Par équipes de 2. Une équipe imagine et effectue un parcours en repérant des éléments remarquables, pour le communiquer oralement à la 2 ^{ème} équipe. Cette dernière effectue le parcours, accompagné par la 1 ^{ère} qui vérifie. Échange des rôles. <u>Variables :</u> Le parcours (difficulté, longueur...).
VARIANTES	1- Le message peut être écrit ou codé. 2- Le parcours est établi sous forme de plan.

SITUATION N° 4	“Je dessine mon chemin”
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se situer dans l'espace par rapport à des éléments remarquables. Reporter ces éléments sur un plan.
BUT	Noter les éléments remarquables lors d'un déplacement, sur une carte ou un plan sommaire. Confronter diverses représentations.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Avoir complété judicieusement le plan fourni au départ.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Choisir des éléments pertinents ; les placer convenablement sur le plan. Comparer les différentes réalisations.
DISPOSITIF	<p><u>Déroulement :</u> Lieu connu (cour, parc...)</p> <p>Chacun, au cours d'un déplacement, note les éléments remarquables qu'il rencontre (chemins, sentiers, cours d'eau construction, arbres...) sur un plan incomplet. La confrontation des différentes productions permettra une représentation collective.</p> <p><u>Variables :</u> Espace (taille et configuration). Plan d'origine plus ou moins complet.</p>

SITUATION N° 5	“Parcours dessin en étoile”
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	<p>Décoder le message (plan ou carte). Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations. Choisir des éléments pour en faire des repères. Prendre, suivre une direction et retrouver les repères.</p>
BUT	Effectuer le parcours en revenant au point de départ après chaque balise.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Parcours réalisé et tous les messages notés.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Identifier les repères visuels pertinents pour les mettre en lien avec le plan.
DISPOSITIF	<p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Lieu : espace connu large (parc, stade, semi boisé). Organisation de la classe : individuellement ou par équipe de n enfants. Chaque équipe suit le parcours dessiné à l'aide de flèches sur le plan et note sur la feuille de route les messages qui se trouvent sur les balises.</p>  <p><u>Matériel</u> : plan idéographique, feuilles de route.</p> <p><u>Variables</u> : complexité de l'espace</p>

SITUATION N° 6	"Parcours fléché papillon"
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	<p>Décoder le message (plan ou carte). Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations. Choisir des éléments pour en faire des repères. Prendre, suivre une direction et retrouver les repères.</p>
BUT	Effectuer le parcours dessiné sur le plan.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Parcours réalisé et tous les messages notés.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Identifier les repères visuels pertinents pour les mettre en lien avec le plan.
DISPOSITIF	<p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Lieu : espace connu large (parc, stade, semi boisé). Organisation de la classe : individuellement ou par équipe de n enfants. Chaque équipe suit le parcours dessiné à l'aide de flèches sur le plan et note sur la feuille de route les messages qui se trouvent sur les balises.</p>  <p><u>Matériel</u> : plan idéographique, feuille de route.</p> <p><u>Variables</u> : complexité de l'espace</p>



SITUATION N° 7	Le papillon sélectif
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire. Adapter sa vitesse de déplacement.
BUT	Après avoir trouvé une balise, choisir et trouver la balise qui permet de revenir le plus vite possible au départ.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Avoir trouvé les 2 balises (1 ^{ère} et celle au choix). Avoir réalisé les différentes ailes le plus rapidement possible.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Évaluer le temps nécessaire pour retourner au point de départ en fonction de la situation des balises optionnelles (distances, difficultés d'accès, ...).
DISPOSITIF	<p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Lieu : forêt ou parc semi boisé.</p> <p>La classe est partagée en équipes de 2 ou 3 élèves. Chaque équipe est positionnée à une aile de papillon différente.</p> <p>Sur chaque aile, on doit commencer par la balise n°1 imposée puis aller au choix à la n° 2 ou à la n°3, noter le message et revenir au point de départ le plus vite possible.</p> <p>Effectuer les ailes du papillon.</p> <p>Temps de jeu limité.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="margin-right: 10px;">● Balise obligatoire</div> <div style="margin-right: 10px;">○ Balise au choix</div> </div>  <p style="margin-top: 20px;"><u>Matériel</u> : Plans, balises.</p> <p><u>Variables</u> : Distance des balises. Milieu.</p>

SITUATION N° 8	Le parcours papillon
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire. Adapter sa vitesse de déplacement.
BUT	Réaliser un parcours papillon 2 fois par des itinéraires différents.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réaliser le plus d'ailes possibles dans le temps imparti. Marquer le plus de points. 1 aile 3 points ; 1 aile + 1 itinéraire différent 6 points.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Évaluer le temps nécessaire pour effectuer le parcours, en fonction de la situation des balises (distances, difficultés d'accès, ...).
DISPOSITIF	<p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Lieu : en forêt ou parc semi boisé. La classe est partagée en équipes de 2 ou 3 élèves. 2 équipes par aile de papillon. Sur chaque aile, la 1^{ère} balise de chaque équipe est imposée. L'ordre des autres balises est libre. Après un 1^{er} essai, effectuer la même aile en changeant l'ordre des balises. Temps de jeu limité.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>● Balise obligatoire</p> <p>○ Balise "libre"</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>→ itinéraire 1</p> <p>⋯ itinéraire 2</p> </div> </div> <p><u>Matériel</u> : Plans, balises. <u>Variables</u> : Distance des balises. Milieu, visibilité. Tracer l'itinéraire avant de partir.</p>

SITUATION N° 9	Les explorateurs
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Codifier, lire et utiliser une représentation simple.
BUT	Avoir trouvé l'ensemble des balises et les placer correctement sur le plan.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de balises positionnées et totalisées.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Explorer de manière rationnelle le milieu pour trouver toutes les balises. Savoir se situer sur un plan.
DISPOSITIF	<p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Lieu : milieu naturel boisé. La classe est partagée en équipe de 3 ou 4. Première phase : du point central, au signal du début du jeu, partir, à la découverte du maximum de balises placées sur le terrain. Toutes les balises ont la même valeur. Lorsqu'une balise est localisée, relever le code sur la feuille de contrôle et noter son emplacement sur le plan. Deuxième phase : de retour au point central, au signal de fin de jeu, les équipes rendent leur plan et feuille de contrôle.</p> <p><u>Variables</u> : nombre de balises, milieu, temps, emplacement des balises, nombre d'équipiers, complexité du plan.</p>
VARIANTES	Valeur des balises (plus elles sont éloignées, plus leur valeur est élevée).

SITUATION N° 10	Course circuit
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire Prendre, suivre une direction et retrouver les repères
BUT	Effectuer le circuit proposé sur la carte en trouvant les balises dans l'ordre indiqué.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de balises trouvées dans l'ordre.
CRITÈRES DE RÉALISATION	
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> : Bois ou terrain boisé. <u>Déroulement</u> : La classe est partagée en équipes de trois élèves Les élèves effectuent le circuit proposé à l'aide d'une carte, en trouvant les balises dans l'ordre indiqué et le plus rapidement possible. <u>Matériel</u> : Balises, un plan par équipe, où sont positionnées les balises comportant des cases pour noter leur code. <u>Variables</u> : Nombre de balises, milieu, nombre d'équipiers, complexité du plan.</p>

Cycle 3

<p style="text-align: center;">Situations </p> <p style="text-align: center;">Compétences ciblées</p> <p style="text-align: center;"></p>	S1 - Je pose tu cherches	S2 – Parcours questions	S3 – Lis et trouve	S4 – Écris, lis et trouve	S5 – Écris, lis et trouve 2	S6 – Pose, démonte, repose	S7 – Parcours choisis	S8 – Itinéraire photos	S9 – Parcours indices	S10 – Course aux balises
Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances	☆	☆	☆	☆	☆	☆				
Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre : choisir un itinéraire en fonction du temps et non de la distance donnée par la carte							☆			
Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer, et situer la balise suivante.								☆	☆	
Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en kayak...	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés : adapter le déplacement aux difficultés du terrain (marche en côte par exemple)							☆		☆	
Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : rechercher les indices confirmant les hypothèses. (j'entends les voitures de ce côté donc ma carte est bien orientée)										
Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : à partir de la lecture de cartes où figurent des indices, noter sur sa fiche résultat l'emplacement des balises trouvées										☆

Évaluation C3	
Compétence terminale de fin de cycle	Réaliser le plus rapidement possible un parcours de cinq balises en étoile à partir de la lecture d'une carte où figurent des indices.
BUT	Relever le code de la balise identifiée sur la carte. Revenir au point de départ. Recommencer pour quatre autres balises.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Avoir ramené les 5 codes correspondants aux balises données, dans un temps imparti. (Temps à définir par l'enseignant en fonction des élèves et du milieu)
DISPOSITIF	<p>Milieu naturel reconnu. (bois, parc, espace naturel varié...), sectorisé et sécurisé par des adultes.</p> <p>De 5 à 15 balises, placées par rapport à des points remarquables sur la carte (lampadaire, arbre, croisement...) dans un rayon de 300 à 400 mètres.</p> <p>Selon les contraintes (matérielles, humaines...) la tâche se réalise seul ou à deux.</p> <p>Une carte est préparée pour chaque groupe avec 5 balises (équivalence en distance des parcours pour chaque équipe).</p> <p>Une carte donnée indique le point de départ et l'emplacement des 5 balises à trouver. Des indices permettent de l'orienter au point de départ. L'élève (ou le groupe) choisit l'ordre de la recherche des balises. L'élève ou le groupe doit revenir obligatoirement au point de départ après chaque balise trouvée. Faire valider les codes au fur et à mesure.</p> <p>Il y a autant de cartes que de groupes constitués où seront notés les horaires du départ et d'arrivée.</p> <p>Un adulte, situé au départ du parcours, valide au fur et à mesure la marque trouvée.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> - distance des balises - nombre d'élèves par groupe - nombre d'indices remarquables sur la carte

SITUATION N° 1	Je pose, tu cherches
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.
BUT	Pour l'élève A, poser la balise à un endroit qu'il est capable de déterminer avec précision. Pour l'élève B, trouver la balise en fonction des indications données par l'élève A.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	B rapporte la balise.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Pour A : observation et mémorisation d'indices pertinents (description du poste, du parcours à réaliser avec une évaluation des distances, de la direction à prendre). Organisation du discours. Pour B : Bonne écoute. Mémorisation. Repérage des indices retenus.
DISPOSITIF	Milieu naturel reconnu. Les élèves sont séparés en deux groupes équivalents. Constitution des binômes, 1 élève A du groupe 1 avec 1 élève B du groupe 2. Les élèves A du groupe 1 se dispersent en marchant, au coup de sifflet de l'enseignant, les élèves reviennent au point de départ après avoir déposé leur balise à un endroit qu'ils sont capables de déterminer avec précision. A donne trois renseignements oraux : la description du lieu de pose, la distance, la direction. B part seul, chercher la balise. En cas de réussite, changement de rôle. En cas d'échec, A reformule et accompagne B. Variables : <ul style="list-style-type: none"> - Dépose de deux balises, pour une même recherche - Place de la balise - Taille de la balise - Lieux

SITUATION N° 2	Parcours questions
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.
BUT	Répondre à des questions sur un lieu à trouver à partir d'un plan.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Donner un nombre significatif de bonnes réponses à donner (à préciser par l'enseignant qui met en place la situation).
CRITÈRES DE RÉALISATION	Repérage du lieu et construction de l'itinéraire à suivre. Mise en œuvre de l'itinéraire. Observation du lieu.
DISPOSITIF	<p>Milieu naturel reconnu.</p> <p>L'enseignant choisit des lieux significatifs identifiés sur un plan. Il prépare des questions sur ces lieux.</p> <p>Les élèves sont répartis en binômes. L'enseignement prépare autant de cartes que de lieux à retrouver. Chaque carte situe le lieu et donne la question.</p> <p>Chaque équipe reçoit une carte, rejoint le lieu donné, répond à la question puis revient au point de départ.</p> <p>L'enseignant valide la réponse et redonne une nouvelle carte.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questions de plus en plus précises - Nombre d'indices remarquables sur les cartes - Nombre de lieux à trouver à la suite
VARIANTES	Même principe mais le groupe doit poser une question pour le groupe suivant.

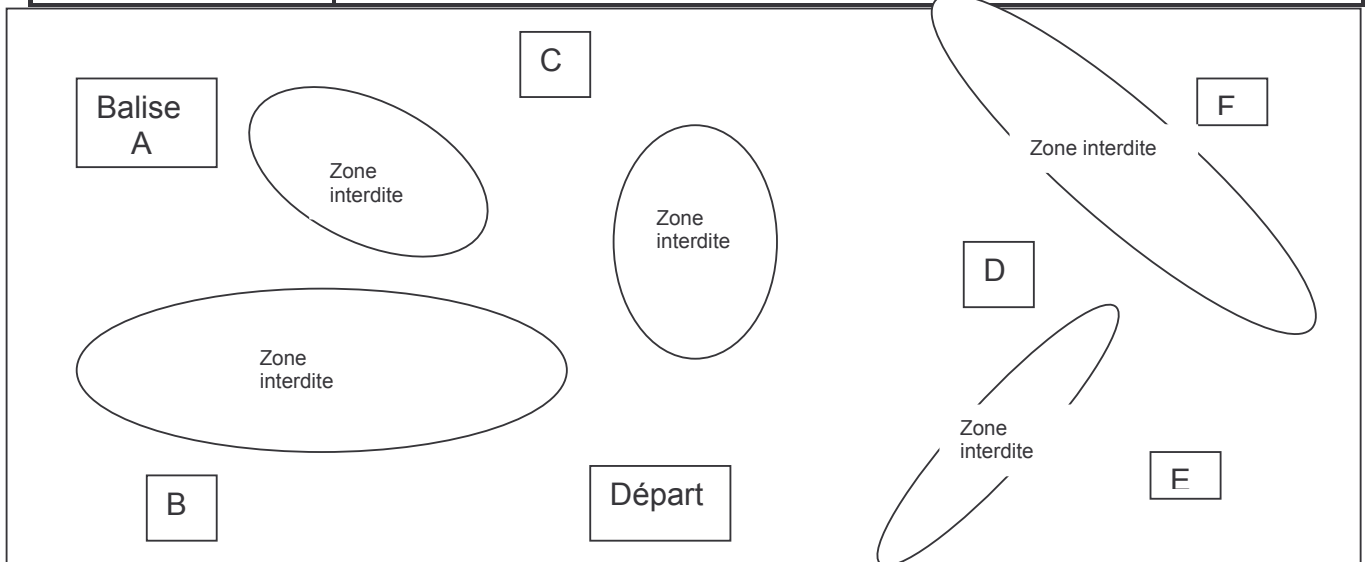
SITUATION N° 3	Lis et trouve
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.
BUT	Pour l'élève A, poser la balise à un endroit qu'il est capable de déterminer avec précision. Pour l'élève B, trouver la balise en fonction des indications données par l'élève A.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	B rapporte la balise.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Pour A : Observation et mémorisation d'indices pertinents (description du poste, du parcours à réaliser avec une évaluation des distances, de la direction à prendre). Organisation du discours. Pour B : Bonne écoute. Mémorisation. Repérage des indices retenus.
DISPOSITIF	Milieu naturel reconnu. Les élèves sont séparés en deux groupes équivalents. Constitution des binômes, 1 élève A du groupe 1 avec 1 élève B du groupe 2. Les élèves A du groupe 1 se dispersent en marchant, au coup de sifflet de l'enseignant, les élèves déposent leur balise à un endroit qu'ils sont capables de déterminer avec précision. Ils reviennent au point de départ. A donne trois renseignements oraux : la description du lieu de pose, la distance, la direction. B part seul, chercher la balise. En cas de réussite, changement de rôle. En cas d'échec, A reformule et accompagne B. Changement de rôles. Variables : - Dépose de deux balises, pour une même recherche - Place de la balise Taille de la balise

SITUATION N° 4	Écris, lis et trouve (1)
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.
BUT	Un groupe d'élèves (2 ou 3) établit une fiche itinéraire, sur place, afin que ses paires puissent le suivre.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	L'itinéraire est réalisé à l'aide de la fiche par 3 groupes d'élèves (successivement).
CRITÈRES DE RÉALISATION	Les élèves utilisent les indices prélevés sur le terrain, écrivent leur itinéraire. Le groupe dépose sa balise.
DISPOSITIF	<p>Milieu suffisamment ouvert.</p> <p>Temps de préparation : Les élèves, en groupe, reconnaissent le terrain puis écrivent leur texte. Ils déposent leur balise.</p> <p>Temps de jeu : Chaque groupe reçoit l'itinéraire d'un autre groupe, réalise la parcours, relève le signe de la balise, revient au point de départ pour validation. Il repart pour une nouvelle balise</p> <p>Temps d'évaluation : Si une balise n'a pas été trouvée, recherche en grand groupe. (recherche des manques éventuels dans l'écrit)</p> <p>Variables : - Milieu de plus en plus complexe</p>

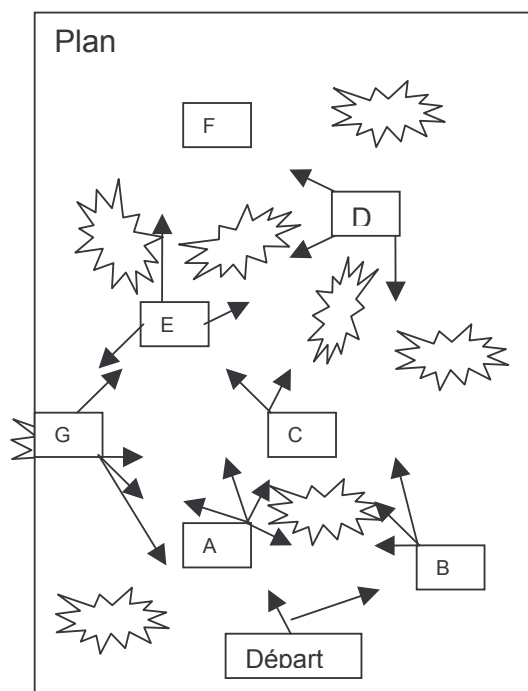
SITUATION N° 5	Écris, lis et trouve - 2 -
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.
BUT	L'élève établit une fiche itinéraire afin que ses pairs puissent le suivre.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	L'itinéraire est réalisé à l'aide de la même fiche par 3 élèves (successivement).
CRITÈRES DE RÉALISATION	L'élève utilise le support donné (plan, carte, photo aérienne) trace son itinéraire, relève les indices pertinents, écrit le texte de sa fiche itinéraire.
DISPOSITIF	<p>Milieu suffisamment ouvert.</p> <p>Temps de préparation : Les élèves, seuls, disposent d'un support visuel et du temps nécessaire de production d'écrit. Chaque parcours est décrit, en fonction d'indices visuels fixes et facilement identifiables, sur une fiche.</p> <p>Sur le terrain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Regroupement des élèves (4/groupe). Le groupe dépose les balises en suivant les indications des fiches établies par chacun des membres. (Phase de validation de l'écrit) 2. Phase individuelle. Chaque élève reçoit une fiche (établie par un élève d'un autre groupe), réalise le parcours, relève les indications portées sur la balise, revient au point de départ pour validation. Il réalise 5 parcours au minimum. <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écrire à 2 - Milieu de plus en plus complexe - L'élève conçoit la fiche dans son ensemble (validation/balise)

SITUATION N° 6	Pose, démonte, repose.
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.
BUT	Trouver et ramasser des balises (3 minimum) en suivant des indications écrites (ou plans), puis les reposer exactement au même endroit sans les indications.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Les balises sont reposées au bon endroit.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Les élèves utilisent les indications pour trouver les balises. Ils mémorisent des indices, des distances afin de poser, dans un deuxième temps les balises au bon endroit sans support écrit.
DISPOSITIF	<p>Milieu naturel reconnu.</p> <p>L'enseignant pose un nombre suffisant de balises (de 15 à 20) en fonction du nombre d'élèves. Ces balises doivent être posées en fonction d'indices très pertinents. (gros rocher, à tant de pas d'un arbre particulier...) Il constitue des supports écrits pour autant de parcours que de groupes (3 balises en circuit).</p> <p>Les élèves sont répartis en groupe (3 maximum). Les élèves repèrent les balises avec le support écrit, les ramassent. Ils reviennent au point de départ et reposent les balises sans les indications (écrites ou plans).</p> <p>La validation se fait par un autre groupe qui reprend les indications (écrites ou plans).</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de balises. - Départ de la recherche d'un endroit différent (autre que le premier point de départ de la recherche).

SITUATION N° 7	Parcours choisi
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre : choisir un itinéraire en fonction du temps et non de la distance. Gérer son effort.
BUT	A l'aide d'un plan, relever le code de 4 à 5 balises en choisissant l'itinéraire le plus rapide.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Les codes correspondent aux balises demandées et le temps est le plus court.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Repérer le trajet le plus économique en temps sur le plan, le réaliser le plus vite possible.
DISPOSITIF	<p>Milieu naturel reconnu sans risques objectifs.</p> <p>L'enseignant pose un nombre suffisant de balises (de 15 à 20) en fonction du nombre d'élèves. Il prévoit de 4 à 5 ensembles de balises différents. Le plan fera apparaître des zones interdites (en fonction d'éléments du terrain ou pas, matérialisées ou pas sur le terrain).</p> <p>Les élèves en groupe (3 maximum) réalisent l'ensemble des parcours, en organisant leur progression, et en relevant le code des balises. Le groupe a un chronomètre synchronisé au départ avec celui de l'enseignant.</p> <p>Prévoir un système de pénalisation pour les balises mal relevées.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Étendu du territoire - Nombre de zones interdites - Nombre de balises <p>Situation individuelle</p>



SITUATION N° 8	Itinéraire photos
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer et situer la balise suivante.
BUT	Réaliser le parcours en s'aidant des photographies et des repères sur le terrain.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le parcours est réalisé, validé par les codes des balises.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Mise en corrélation, par prélèvement d'indices, de l'image et du terrain, pour choisir la bonne direction.
DISPOSITIF	<p>Milieu naturel reconnu.</p> <p>Mise en place de 4 à 5 parcours.</p> <p>Pour chaque parcours, l'enseignant prend des photos à chaque changement de direction et réalise les fiches parcours avec l'ensemble des photos.</p> <p>Il pose des balises très visibles à chaque changement de direction.</p> <p>Pour chaque balise, plusieurs directions peuvent être possibles, avec chaque fois une photographie différente.</p> <p>Les élèves, par groupe, réalisent le parcours en relevant au fur et à mesure le code des balises. Ils mettent en lien la photo, le lieu et le code de la balise. Départs échelonnés pour les parcours identiques.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace de recherche (plus ou moins étendu, plus ou moins compliqué) <p>Nombre de balises</p>



Fiche parcours 1 :

Balise	Code	Photos
Départ		N° 2
		N° 3
		N° 7
		N° 11
		N° 18

SITUATION N° 9	Parcours indices
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer et situer la balise suivante
BUT	Mettre en lien les endroits repérés avec des indices donnés (sonore, visuel, géographique : ruisseau, ponts, château d'eau ...)
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Le parcours est réalisé, validé par la bonne mise en relation des codes (balises / indices).
CRITÈRES DE RÉALISATION	Trouver la balise, en prenant en compte les informations données par le plan. Observer le secteur repéré, trouver l'indice approprié.
DISPOSITIF	<p>Milieu naturel reconnu.</p> <p>L'enseignant pose des balises (4 à 6 par parcours). Il repère pour chaque balise un indice caractéristique du lieu. Il établit les plans des parcours donnés à chaque groupe ainsi que la liste des indices à associer à ces balises.</p> <p>Les élèves (seuls ou en groupes) prennent connaissance du parcours à réaliser et des indices associés. Ils trouvent les balises. A chaque balise trouvée, ils lui associent un indice de la liste.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace de recherche (plus ou moins étendu, plus ou moins compliqué) . - Nombre de balises. - Nombre d'indices donnés supérieur au nombre de balises à trouver.

SITUATION N° 10	Course aux balises
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : à partir de la lecture de cartes où figurent des indices, noter sur sa fiche résultat l'emplacement des balises trouvées. Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés.
BUT	Trouver des balises et les situer correctement sur une carte, en un minimum de temps.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Trouver et situer toutes les balises demandées sur la carte en un minimum de temps.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Effectuer des aller-retour entre la carte et le terrain, y prélever des informations pertinentes à mettre en relation.
DISPOSITIF	<p>Milieu naturel reconnu.</p> <p>L'enseignant pose un nombre suffisant de balises (de 15 à 20), bien visibles, en fonction du nombre d'élèves. Il prévoit plusieurs parcours qu'il trace sur des cartes.</p> <p>Chaque élève (ou groupe d'élèves) reçoit une carte avec le nombre de balises à relever le long de l'itinéraire. Il écrit au fur et à mesure, à la bonne place sur sa carte, les codes des balises trouvées.</p> <p>Le parcours est chronométré. Départ échelonné.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de balises à trouver - Longueur du parcours

10. Annexes

a. La boussole au cycle 3

La boussole, instrument utilisé en sciences expérimentales et technologie (astronomie), peut être utilisée pour les activités d'orientation. Dans ce cadre, une étude de l'objet est nécessaire, afin d'en avoir une utilisation raisonnée.

Elle ne se justifie pas dans un premier temps pour la plupart des activités proposées. Par contre, à la fin d'un module de formation, quelques situations peuvent être reprises en utilisant la boussole.

Emploi de la boussole :

En cycle 3, deux utilisations de la boussole nous semblent pertinentes :

- la recherche d'un repère à partir de l'azimut (secteur angulaire formé par la direction choisie et le nord magnétique, s'exprime en degré)
- la recherche d'un azimut à partir d'un point de repère

Situation problème :

Dans la cour de l'école ou sur le terrain de sport, on place de nombreux points de repères visibles en étoile autour du point de départ.

Chaque enfant (ou groupe d'enfants) doit mettre en relation, dans un tableau, les azimuts donnés avec les repères trouvés.

La validation peut se faire au fur et à mesure ou à la fin d'une série de balises.

Cette situation va mettre en évidence les difficultés que peuvent rencontrer les élèves dans l'utilisation de la boussole.

Différentes situations d'apprentissage :

Parcours linéaire :

Sur un grand terrain dégagé, placer de 10 à 15 balises codées dans des cerceaux.

Le point de départ est matérialisé par un cerceau.

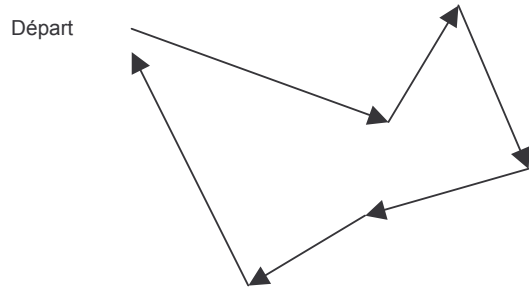
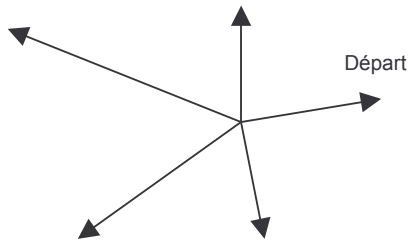
Chaque enfant (ou groupe) doit réaliser un parcours en relevant trois balises en fonction des azimuts donnés. Tous les enfants reçoivent tous les azimuts pour aller d'une balise à une autre.

Relevé d'azimut ;

Indiquer l'azimut d'un élément caractéristique du paysage ou d'un objet. (En atelier ou dans un parcours comme codage à relever pour une balise)

Parcours combiné :

Parcours en étoile ou linéaire avec des itinéraires associant la notion de distance et l'azimut



Pour rejoindre la balise	Azimut	Distance	Codage
N° 1	25 °	30 m	
N° 2	45 °	150 m	
N° 3	124 °	50 m	
N°..			

b. L'étalonnage des pas

Il peut être intéressant de procéder à l'étalonnage des pas des élèves (cycle3) afin qu'ils puissent évaluer les distances parcourues dans certaines situations.

Pour cela, procéder à de nombreux essais sur une même distance (multiple de 10 m).

Les élèves relèvent le nombre de pas sur cette distance et établissent une moyenne.

On peut, pour simplifier les calculs avec des nombres trop grands, compter les doubles-foulées (compter tous les contacts avec le sol du pied droit).

c. Sécurité

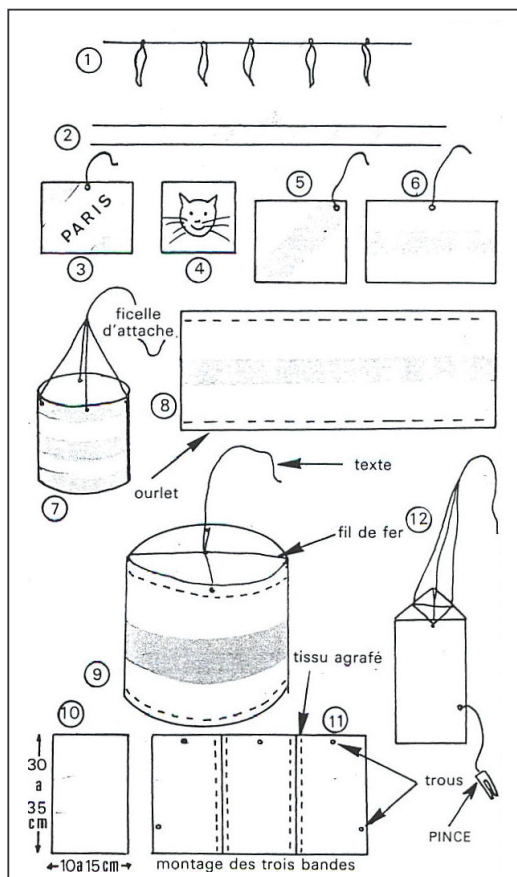
Le repérage complet et minutieux de la zone doit être effectué au préalable et juste avant l'activité.

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

d. Matériel de balisage.



1 et 2 → corde avec fanions, rubans de chantier pour délimiter des zones

Balises :

De 3 à 6 → carton, feuille sous plastique, plaque de bois, de métal

7 → boîte de conserve peinte

8 - 9 → bande de tissu de 60 cm de longueur avec deux ourlets qui permettent de glisser du fil de fer pour rigidifier la balise

10 à 12 → 3 plaques de contre-plaqué assemblées pour former une balise triangulaire

Le contrôle :

Chaque balise devra être identifiée (dessin, symbole, lettre, couleur, pince perforatrice, tampon encreur....)

Vous trouverez dans un dossier accompagnant ce document, des outils complémentaires pour la mise en œuvre de ces activités.

11. Bibliographie.

Les activités d'orientation – Essai de réponses – Éducation Nationale

Méthodes et contenus pour la course d'orientation – CRDP de l'Académie de Grenoble

L'orientation à l'école primaire – Site EPS de l'Orne –

L'activité physique orientation comme construction de l'espace – CDDP du Gard –

Revue EPS 1 -

L'éducation physique à l'école de la maternelle au CM2 – Éditions Revue EPS –

L'EPS aux cycles 2 et 3 – CDDP du Tarn –

L'orientation à l'école primaire – Conseillers pédagogiques EPS de l'Orne – Site IA

Ces documents ont été les supports du travail de l'équipe EPS 17. Nous en remercions les auteurs.