

COURSE D'ORIENTATION

Construction de savoirs du cycle 1 vers le cycle 3

Spécificité et traitement didactique de l'activité

DEFINITION

Course individuelle chronométrée, en terrain varié, sur un parcours matérialisé par des points de passage obligés, mais où l'itinéraire est à l'initiative de chacun. La carte et la boussole permettent de faire le meilleur choix et de le mener à bien.

ESSENCE DE L'ACTIVITE

Se déplacer dans un milieu naturel à l'aide de documents et d'outils pour effectuer un parcours comportant des passages obligés dans un temps minimum.

ENJEU DE FORMATION

Traiter dans l'urgence des informations prises dans la relation carte / terrain prenant en compte les notions de passages obligés et de temps minimum.

PROBLEME FONDAMENTAL

Dans la même performance, gérer le couple vitesse et passages obligés.

CE QUE DISENT LES PROGRAMMES

Cycle 1

Domaine d'apprentissage : agir, s'exprimer, comprendre et à travers les activités physiques

Composante : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

Cycle 2 et 3

Enseignement : éducation physique et sportive

Champ d'apprentissage : adapter ses déplacements à des environnements variés.

VARIABLES A UTILISER

ESPACE INVESTI

*SELON LE DEGRE DE NOUVEAUTE POUR L'ENFANT,
VOIRE POUR LE MAITRE,*

D'UN ESPACE FAMILIER ELARGI,
ayant des cheminements non repérables à vue,
et suffisamment vaste pour qu'une dépense
énergétique puisse être envisagée
(groupe scolaire, complexe sportif, parc).

à

UN ESPACE INCONNU
(complexe sportif, parc, forêt, pleine nature.)

TYPES DE SUPPORTS PROPOSES

DE SUPPORTS FIGURATIFS
construits en classe et propres au groupe
(plans de cour, de parc, ...)

à

DES PLANS
répondant à une symbolisation conventionnelle
(carte d'orientation ⇒ scolaire ou fédérale)

LE TEMPS IMPARTI

LA PRESSION TEMPORELLE

doit être prise en compte dans chacune des tâches.

elle peut apparaître sous différentes formes : chronométrage,
faire plus vite que ..

c'est un facteur de complexification.

FORMES DE GUIDAGE

**DE CHEMINEMENTS REALISABLES A PARTIR DE
REPERES ARTIFICIELS TRES VISIBLES**
(rualise, trace au sol, fléchage, etc....)

à

DES CHEMINEMENTS CHOISIS PAR LES ELEVES ,
réalisés à partir d'un repérage plus discriminatif

- mains courantes:** pistes de stade, murs, grillage, sentiers, lignes électriques
- points remarquables:** tas de pierres, arbres, souches etc....
- accidents géographiques:** fosses, abrupts, ravins, etc...
- points virtuels:** usage de la boussole.

COURSE D'ORIENTATION au cycle 1

		Compétences du Cycle 1	Compétences spécifiques à l'activité course d'orientation
Compétences disciplinaires	Appréciation du risque et gestion de la sécurité personnelle	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Oser s'engager dans l'action ➤ Oser réaliser, seul ou avec d'autres, des parcours en toute sécurité ➤ Affronter des situations nouvelles et contrôler ses émotions ➤ Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires dans un environnement familier ➤ Utiliser des actions élémentaires dans un environnement élargi
	Développement du répertoire d'actions motrices	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ajuster de mieux en mieux ses actions pour les adapter aux éléments de variation du milieu ➤ Apprécier les distances (loin, près) ➤ Fournir des efforts variés en réponse aux contraintes du milieu

Compétences transversales	Attitudes	Affirmer son autonomie dans l'espace par rapport aux objets et aux personnes ... Percevoir, explorer, connaître l'espace proche (milieu protégé) Verbaliser ce qu'il comprend ou le traduire par un dessin Prendre, utiliser, construire des repères simples.
	Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps	Parcourir un itinéraire simple Se donner des repères et des codes Réaliser des représentations figuratives de l'espace familier Se situer dans un espace donné
	Compétences méthodologiques	Comparer les effets recherchés et les effets obtenus Identifier les informations données par ses sens Discerner des analogies, des différences (couleurs, formes, grandeurs...)

Savoirs propres au cycle 1

Etablir la correspondance entre les éléments de l'espace et une représentation de ce dernier

Coder les informations qui permettront de localiser le lieu indiqué

Communiquer des informations verbalement ou par une représentation figurative du réel - Construire un langage commun (début de légende, mémoire collective, respect de règles)

Mémoriser les lieux (mémoire vécue) - Mémoriser un trajet représenté et l'effectuer

Organiser chronologiquement des éléments rencontrés lors d'un trajet

Réaliser un parcours imposé en respectant un sens de déplacement

Etablir une relation entre une représentation et le point remarquable du terrain

Se situer par rapport aux objets - Situer les objets par rapport à soi - Situer les objets entre eux

Oser s'aventurer pour découvrir un espace et l'explorer seul ou avec d'autres

Prendre des informations sur l'espace environnant en agissant

Savoirs généraux

➔ Passer de repère à codage

➔ Coder

➔ Communiquer

➔ Mémoriser

➔ Construire un itinéraire

➔ Identifier des directions

➔ Etablir des correspondances terrain / plan

➔ Etablir des rapports entre les distances

➔ Gérer son affectivité

➔ Discriminer des indices

➔ Utiliser des outils spécifiques

➔ Elaborer des stratégies pour gérer son énergie

COURSE D'ORIENTATION au cycle 2

		Compétences du Cycle 2	Activités spécifiques à l'activité course d'orientation
Compétences disciplinaires	Appréciation du risque et gestion de la sécurité personnelle	Se déplacer d'un point à l'autre en sécurité à l'aide de repères simples (points remarquables, croisement...) dans des milieux familiers élargis (école, parc public, proche)	Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples (points remarquables, croisement,) dans des milieux familiers élargis (école, parc public proche ...) - Suivre un parcours imposé (décrit par le maître ou un camarade, plan, photos...) - Établir la relation plan simple (espace représenté) /terrain (espace perçu) - Prendre des repères pour orienter un plan. - Réaliser un parcours en pointant des balises.
	Développement du répertoire d'actions motrices	S'approprier les habiletés caractéristiques de la motricité de l'enfant (courir,...).	- Suivre un parcours imposé à partir d'un plan ou d'une carte - Réaliser un parcours le plus rapidement possible en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de course à la photo... - Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu.
	Utilisation rationnelle des possibilités dans l'effort	Apprécier l'intensité des efforts à fournir et leurs effets sur l'organisme en prenant conscience de ses limites.	- Coder un parcours dans un lieu connu, indiquer sur la carte la position de la balise que l'on vient de placer. - Orienter sa carte à partir de points remarquables

		Compétences du Cycle 2	Activités spécifiques à l'activité course d'orientation
Compétences transversales	Attitudes	Respecter des règles liées aux contraintes de l'activité. Faire des choix, les exprimer.	
	Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps	Réaliser des représentations simples de l'espace familier, puis d'un espace plus abstrait (éloigné d'une expérimentation concrète). Pouvoir s'y situer.	
	Compétences méthodologiques	Mémoriser, à partir de situations vécues. Restituer et réorganiser les informations réunies (décrire un trajet...)	

<u>Savoirs propres au cycle 2</u>	<u>Savoirs génériques</u>
Passer d'une représentation figurative à une représentation symbolisée.	→ Passer de repère à codage
Concevoir et réaliser le document de référence.	→ Coder
Sélectionner les informations pertinentes pour permettre à l'autre d'agir. (Retrouver un poste, réaliser un trajet, ...)	→ Communiquer
A partir d'un document de référence, mémoriser et reproduire un trajet comportant des éléments remarquables en respectant leur chronologie d'apparition.	→ Mémoriser
Anticiper, décrire ce qui sera vécu à partir d'une représentation symbolisée simple. (plan en noir et blanc)	→ Construire un itinéraire
Identifier son sens de déplacement à partir d'une représentation orientée. (notions de « main courante » et de « point d'attaque »)	→ Identifier des directions
Etablir la concordance entre une représentation symbolisée et le terrain (plan noir et blanc)	→ Etablir des correspondances terrain / plan
Situer les objets entre eux et / ou par rapport à soi. (Positionnement réciproque, distances relatives)	→ Etablir des rapports entre les distances
Réinvestir des comportements acquis antérieurement dans une situation à forte coloration émotionnelle (seul face à un milieu élargi, inconnu.)	→ Gérer son affectivité
Réaliser des représentations simples de l'espace d'action (familier puis élargi), et situer sa position sur un plan.	→ Discriminer des indices
Sélectionner les éléments importants d'un paysage pour situer un élément par rapport à un repère orienté. Organiser spatialement les indices pertinents.	→ Utiliser des outils spécifiques
Courir longtemps et régulièrement à allure modérée en terrain varié.	→ Elaborer des stratégies pour gérer son énergie

COURSE D'ORIENTATION au cycle 3

	Compétences du Cycle 3	Compétences spécifiques à l'activité course d'orientation
Compétences disciplinaires	Appréciation du risque et gestion de la sécurité personnelle	- Se déplacer dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude
	<i>Développement du répertoire d'actions motrices</i>	- Courir de plus en plus longtemps et le plus efficacement possible
	Utilisation rationnelle des possibilités dans l'effort	- Rejoindre le plus vite possible un point indiqué sur la carte.

Compétences transversales	Attitudes	Affirme ses choix. Peut les expliciter. Connaît et exerce des responsabilités. Peut énoncer des règles.
	Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps	Repérer et représenter les éléments significatifs d'une situation. Comparer la représentation à des échelles différentes d'une même réalité. Passer d'une échelle à une autre, d'une représentation à l'autre. Passer du temps et de l'espace vécus, au temps et à l'espace pensés : il peut mettre les deux concepts en relation.
	Compétences méthodologiques	Mobiliser, lorsque la situation le nécessite, les connaissances de base qu'il aura mémorisées. Savoir lire et utiliser un plan, une carte. Sélectionner les informations utiles : les organiser logiquement. Savoir construire et utiliser une légende. Communiquer ses démarches

Savoirs propres au C3

Etablir dans l'action la correspondance entre éléments du terrain (postes) et leur représentation codée

Mettre en relation différents indices pour valider un codage

Elaborer un parcours d'orientation en utilisant le code conventionnel pour le communiquer aux autres

Mémoriser des repères, orienter son plan

Prélever les informations pertinentes, les mettre en relation
⇒ Anticiper pour construire un projet de déplacement

Mémoriser des orientations, des changements de direction

Lire les éléments du terrain et les mettre en correspondance avec leur représentation sur le plan : s'approprier le codage conventionnel

Etalonner son pas.
Mettre en relation distance / relief / échelle.

Accepter d'investir seul un milieu inconnu.
Réfléchir avant d'agir.

Utiliser la boussole de façon raisonnée (notions d'azimut, mesure d'angle, nord magnétique), ainsi que le codage cartographique (notions de courbes de niveau, équidistance, 5 couleurs,) pour réaliser un parcours.

Mobiliser et croiser divers types d'informations prélevées de manière pertinente.

Construire un itinéraire en élaborant une stratégie à partir de la mise en relation d'indices et de ses propres potentialités physiques.

Savoirs Génériques

→ Passer de repère à codage

→ Coder

→ Communiquer

→ Mémoriser

→ Construire un itinéraire

→ Identifier des directions

→ Etablir des correspondances terrain / plan

→ Etablir rapports entre distances

→ Gérer son affectivité

→ Utiliser des outils spécifiques

→ Discriminer des indices

→ Elaborer des stratégies pour gérer son énergie

Pour organiser une CO dans l'école

Pour le cycle 1 : repérage à partir de photo

Pour le cycle 2 : plan de l'école et photo

Pour le cycle 3 : utiliser soit le plan d'évacuation de l'école ou l'image sur google map

Liens vers les activités possibles à mettre en place dans les écoles et hors école

CYCLE 1	http://circo89-avallon.ac-dijon.fr/IMG/pdf/jeux_d_orientation_a_l_ecole_maternelle.pdf https://ain01.comite.usep.org/wp-content/uploads/sites/50/2018/10/Jeux_d_orientation_en_maternelle-2012.pdf https://usep.org/wp-content/uploads/2022/02/2022_matenjeu_orientation_boiteaoutils.pdf
CYCLE 2	https://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/IENPau1/Nouveau%20site/EPS/Orientation/QUELQUES%20JEUX%20D%27ORIENTATION%20AU%20CYCLE%202.pdf https://eduscol.education.fr/document/15034/download
CYCLE 3	https://eduscol.education.fr/document/16669/download https://territoiredebelfort.comite.usep.org/wp-content/uploads/sites/94/2019/03/Orientation-.pdf