

Circonscription d'Andolsheim

ACTIVITES D'ORIENTATION A L'ECOLE ELEMENTAIRE



Karine Rudloff-Beyer, PEMF - Catherine Metz, CPC EPS

Sommaire

A. Repères d'apprentissages.....	1
B. Activités d'orientation :	2
1. Parcours avec les plots (cycle 2 et 3)	2
2. Je pose, tu cherches (cycles 2 et 3).....	4
3. Les objets manquants (cycle 2).....	5
4. Parcours tracé sur la carte (cycle 2).....	6
5. Course d'orientation par équipe (cycles 2 et 3)	6
6. Course en étoile (cycle 2 et 3)	7
7. Course au score (cycle 3)	8
8. Parcours azimut (cycle 3).....	9

A. Repères d'apprentissages

(BO n°11 du 26 novembre 2015) :

COMPETENCES VISEES : être capable de ...	
CA2 CA= champ d'apprentissage	Adapter ses déplacements à des environnements variés.

Activités d'orientation :	Attendu de fin de cycle 2 : Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.
	- situer un objet par rapport à soi
	- se situer par rapport à un objet
	- retrouver un lieu à l'aide d'une photo
	- dessiner, lire, réaliser un parcours simple
	- mémoriser pour réaliser un parcours
	- relever les éléments remarquables de la zone investie
	- choisir un itinéraire
	- inventer une légende simple (codage et décodage)
	- connaître les points cardinaux
- retrouver quelques balises dans un milieu connu.	

Activités d'orientation :	Attendu de fin de cycle 3 : Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
	- réaliser un parcours photos
	- mettre en place, dessiner, lire, réaliser un parcours simple
	- mémoriser pour réaliser un parcours
	- relever les éléments remarquables de la zone investie
	- choisir un itinéraire
	- inventer, lire une légende (codage et décodage)
	- connaître les points cardinaux
	- pratiquer un jeu de pleine nature sans appréhension
	- effectuer un parcours sans boussole en utilisant la carte au 1/15 000 ^e et au 1/25 000 ^e
	- utiliser la boussole
	- courir longtemps et régulièrement à allure modérée
	- évaluer les distances, à l'œil ou au moyen du double pas

B. Activités d'orientation :

1. Parcours avec les plots (cycle 2 et 3)

Objectifs d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser un milieu connu pour se repérer simultanément sur un plan et sur le terrain. ▪ Se repérer pour tracer un itinéraire. ▪ Se déplacer seul le plus vite possible. ▪ Analyser un itinéraire.
Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se situer par rapport aux objets. (cycle 2) ▪ Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs en précisant les directions (cycle 3). ▪ Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : prendre au moins deux repères pour orienter sa carte (cycles 2 et 3).
Buts (du jeu)	<p>Pour l'élève A, se placer à un cône.</p> <p>Pour l'élève B, repérer et identifier le bon cône.</p> <p>Suivre un itinéraire précis.</p>
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu connu</u> : la cour de récréation.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartes plastifiées sur lesquelles figurent les cônes et les lettres : 1/él, puis 1/binôme (Parcours n°A) ➤ Parcours plastifiés sur lesquels ne figurent que les cônes ainsi que l'itinéraire à suivre (indiquer une rosace) ➤ Des cônes ➤ Des lettres plastifiées format 5x5cm (noires pour les parcours A ; rouges pour les parcours B, C, D ; bleues pour les parcours E) ➤ Des feutres effaçables, des chiffons ➤ Plusieurs fiches réponses/élève <p>Dispositif C2 :</p> <p>L'enseignant va renverser un cône. Il en relève la lettre. Il retourne au départ. Chaque élève a une carte et entoure le plot renversé. L'enseignant aide les élèves à se repérer (lignes, colonne, compter les plots...)(Parcours n°A)</p> <p>Dispositif C3 :</p> <p>L'élève A va se placer à côté d'un plot et reste immobile jusqu'à ce que l'élève B ait repéré le plot sur son plan et la lettre correspondante. L'élève B lève la main pour signaler à son binôme qu'il peut soulever le plot pour découvrir la lettre qui s'y cache. L'élève A revient à la ligne de départ. B lui communique le plot/la lettre entourée. L'élève A valide ou invalide la lettre. Les élèves intervertissent les rôles. (Parcours n°A)</p> <p><u>Organisation</u> : Binôme (les élèves changent de rôle après chaque placement validé).</p>
Consignes	<p><i>L'élève A va se placer à côté d'un plot et reste immobile jusqu'à ce que l'élève B ait repéré le plot sur son plan et la lettre correspondante. L'élève B lève la main pour signaler à son binôme qu'il peut soulever le plot pour découvrir la lettre qui s'y cache. L'élève A revient à la ligne de départ. L'élève B donne la lettre qu'il pense avoir repéré sur le plan et l'élève A va dire si oui ou non il s'agit de la bonne lettre.</i></p>

Critères de réussite	<p>La lettre doit être validée par l'élève A (jusqu'à V4) Le mot est validé par l'enseignant (à partir de V5)</p>
Variables C2	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève A va se placer à côté d'un plot et reste immobile jusqu'à ce que l'élève B ait repéré le plot sur son plan et la lettre correspondante. L'élève B lève la main pour signaler à son binôme qu'il peut soulever le plot pour découvrir la lettre qui s'y cache. L'élève A revient à la ligne de départ. B lui communique le plot/la lettre entourée. L'élève A valide ou invalide la lettre. Les élèves intervertissent les rôles. 2. En deux minutes, le binôme doit réaliser un maximum de déplacements justes. Pour comptabiliser le nombre de déplacements, le binôme mettra un trait sur le plan après chaque lettre validée. (Parcours n°A) 3. B change de point de départ (départ au S, à l'O, à l'E, au N). La position de l'observateur B est ainsi modifiée. (Parcours n°A) 4. Ajouter une contrainte supplémentaire au positionnement de A : il doit se placer devant, derrière, à gauche ou à droite du plot. B entoure le cône puis précise la place de A par une croix par rapport au cône. (Parcours n°A) 5. L'élève B trace l'itinéraire de A. puis inverser les rôles. Càd : Muni d'une feuille et d'un crayon, A écrit les lettres de chaque cône rencontré. En même temps, B est au point de départ et trace le parcours emprunté par A. A l'issue du parcours, les élèves comparent leurs suites de lettres. (Parcours n°A) 6. En suivant correctement le tracé de la fiche élève, l'élève doit se rendre sur les plots entourés, les retourner et copier la lettre cachée sur sa feuille de route en dessous pour former un mot. Quand le mot est validé par l'enseignant, l'élève pioche un autre plan. (démarrage en binôme conseillé). Itinéraire qu'avec des angles droits et lignes. (Parcours n°B.1 ; B.2 ...) 7. L'itinéraire est tracé sur le plan. Le chemin obtenu forme une ligne avec angles droits et diagonales. . (Parcours n°C.1 ; C.2 ...) 8. Le message est donné sous la forme $\rightarrow \leftarrow \downarrow \uparrow \nearrow \nwarrow \searrow \swarrow$. (Parcours n°D.1 ; D.2 ...) 9. Reprendre les Parcours n° B1, B2,...B6, C1, C2...C6. Le plan reste au départ. L'élève mémorise le parcours à suivre. Il a la possibilité de revenir aussi souvent que désiré au point de départ en cas d'oubli.
Variables C3	<ol style="list-style-type: none"> 1. En deux minutes, le binôme doit réaliser un maximum de déplacements justes. Pour comptabiliser le nombre de déplacements, le binôme mettra un trait sur le plan après chaque lettre validée. (Parcours n°A) 2. B change de point de départ (départ au S, à l'O, à l'E, au N). La position de l'observateur B est ainsi modifiée. (Parcours n°A) 3. Ajouter une contrainte supplémentaire au positionnement de A : il doit se placer au N, au S, à l'E, à l'O du plot. B entoure le plot puis précise la place de A par la lettre N, S, E, O par rapport au cône. (Parcours n°A) 4. L'élève B trace l'itinéraire de A. puis inverser les rôles. Càd : Muni d'une feuille et d'un crayon, A écrit les lettres de chaque cône rencontré. En même temps, B est au point de départ et trace le parcours emprunté par A. A l'issue du parcours, les élèves comparent leurs suites de lettres. (Parcours n°A)

	<p>5. En suivant correctement le tracé de la fiche élève, l'élève doit se rendre sur les plots entourés, les retourner et copier la lettre cachée sur sa feuille de route en dessous pour former un mot. Quand le mot est validé par l'enseignant, l'élève pioche un autre plan. (démarrage en binôme conseillé) (Parcours n°B.1 ; B.2 ... C.1 ; C.2 ...)</p> <p>6. Le message est donné sous la forme $\rightarrow \leftarrow \downarrow \uparrow \nearrow \nwarrow \searrow \swarrow$. (Parcours n°D.1 ; D.2 ...)</p> <p>7. En suivant correctement les instructions qui se trouvent en bas à droite de la fiche parcours, l'élève doit découvrir un mot. L'itinéraire est donné sous la forme du message suivant : <i>Deux cônes vers le nord.</i> <i>Un cône vers l'est puis un vers le sud....</i> (Parcours n°E.1 ; E.2 ...)</p> <p>8. Reprendre les Parcours n° B1, B2,...B6, C1, C2...C6. Le plan reste au départ. L'élève mémorise le parcours à suivre. Il a la possibilité de revenir aussi souvent que désiré au point de départ en cas d'oubli.</p>
--	---

2. Je pose, tu cherches (cycles 2 et 3)

Objectifs d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se repérer dans un milieu connu. ▪ Identifier un élément remarquable pour placer une balise et en donner une définition précise à l'oral. ▪ Organiser sa recherche en fonction d'informations données. ▪ Prendre conscience de l'influence de la vitesse.
Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se situer par rapport aux objets, en situant un point remarquable par rapport à soi. (cycle 2) ▪ 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. (cycle 2) ▪ Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances. (cycle 3) ▪ Se déplacer à pied. (cycle 3)
But (du jeu)	<p><u>Pour les poseurs</u> : Poser la balise à un endroit, en donner une définition suffisamment précise pour que les « chercheurs » puissent la ramener.</p> <p><u>Pour les chercheurs</u> : Retrouver la balise en fonction des indications données par l'équipe de poseurs.</p>
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu connu</u> : cour(s) + abords de l'école.</p> <p><u>Matériel</u> : Des balises</p> <p><u>Organisation</u> : Groupe de 4 élèves.</p> <p><u>Dispositif</u> : Deux élèves vont placer la balise dans un espace donné et définissent sa position pour que l'autre équipe de deux puisse la retrouver. On inverse les rôles à chaque fois. Point de départ central</p>
Consignes	<p><u>Aux poseurs</u> :</p> <p><i>Vous choisissez un emplacement de balise. Vous allez placer votre balise puis vous revenez au départ. Vous donnez alors de la manière la plus précise possible la définition du lieu où vous avez placé votre balise. Par exemple : « J'ai posé mon objet à côté de la voiture blanche sur le</i></p>

	<p><i>parking. » ou « J'ai posé mon objet sur le rebord de la fenêtre de la classe de Mme M. »</i></p> <p><u>Aux chercheurs :</u></p> <p><i>Vous allez chercher et vous ramenez le plus vite possible la balise placée par l'autre équipe. Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au point de départ et vous irez ensemble avec l'autre équipe qui vous conduira là où elle a posé la balise.</i></p>
Critères de réussite	<p><u>Pour l'équipe des poseurs :</u> La balise est rapportée par l'équipe des chercheurs.</p> <p>Pour l'équipe des chercheurs : Retrouver la balise.</p> <p>En cas d'échec, l'équipe des poseurs reformule et accompagne l'équipe des chercheurs.</p>
Variables	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduire une notion de vitesse : chronométrer le temps mis pour rapporter la balise. 2. Déposer deux balises. 3. Donner l'itinéraire en utilisant un vocabulaire topographique « <i>Raconte le chemin que tu dois faire pour trouver l'objet. Par exemple : Marche tout droit, arrivé au bout de l'école tourne à gauche, la balise est sous quelque chose. »</i> 4. Repérer la balise par un cercle sur une carte. <p>Pour le cycle 2 :</p> <p>Une carte avec 10 emplacements de balises imposés.</p>

3. Les objets manquants (cycle 2)

Compétences spécifiques	Opérer la relation entre la carte et le terrain. S'orienter avec un plan.
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu connu :</u> La cour</p> <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Des objets placés dans la cour ▪ Plan de la cour sur lequel sont représentés les objets placés + d'autres objets représentés qui ne sont pas présents en réalité ▪ Feutres <p><u>Organisation :</u> Individuel ou en binôme</p>
Déroulement	A l'aide du plan, les élèves font une recherche et y entourent les objets découverts. Les objets non entourés sont les objets absents dans la cour.
Consigne	<i>En observant bien la carte, cherchez tous les objets dessinés sur la carte, entourez tous ceux que vous trouvez (éventuellement les barrer)</i>
Critère de réussite	L'enfant repère tous les objets manquants.
Variables	<ol style="list-style-type: none"> 1. Augmenter le nombre d'objets. 2. Les élèves placent tous les objets sur un plan vierge.

4. Parcours tracé sur la carte (cycle 2)

Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Opérer la relation entre la carte et le terrain. ▪ Suivre un parcours d'après un plan.
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu connu</u> : La cour</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Des plans sur lesquels différents parcours ont été tracés ➤ Des balises ➤ Des feuilles de route + planchettes + crayons ➤ Fiches de correction <p><u>Organisation</u> : Individuel, en binôme</p>
Déroulement	<p>Des balises sont placées à des points remarquables de la cour.</p> <p>En suivant le parcours tracé sur la carte, l'enfant doit trouver les balises et recopier sur sa feuille de route les symboles des balises, dans le bon ordre.</p> <p>Il vérifie au retour avec la fiche de correction.</p>
Consigne	<p><i>Regardez bien le plan.</i></p> <p><i>Trouvez les balises qui sont dessinées sur le parcours tracé sur le plan.</i></p> <p><i>A chaque balise vous trouverez un dessin que vous recopierez sur la feuille dans l'ordre indiqué par votre parcours.</i></p>
Critère de réussite	L'enfant a réussi à indiquer les balises dans l'ordre.
Variables	<ol style="list-style-type: none"> 1. Augmenter le nombre d'objets. 2. Longueur du parcours.

5. Course d'orientation par équipe (cycles 2 et 3)

Objectifs d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire une carte. ▪ Se repérer dans un milieu connu. ▪ Prendre conscience de l'influence de la vitesse.
Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orienter sa carte. ▪ Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions.
But (du jeu)	Retrouver la balise demandée.
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu connu</u> : cour(s) + abords de l'école.</p> <p><u>Organisation</u> : La classe est divisée en 4 équipes</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ D'une 20aine à une 30aine de balises avec des dessins distincts (salade, voiture, vélo...) ➤ Des cartes plastifiées sur lesquelles sont indiquées les balises <p><u>Dispositif</u> :</p> <p>Équipe de 4 élèves, placés en colonne.</p> <p>Point de départ central.</p> <p>L'enseignant indique 1 numéro de balise. Au signal de l'enseignant, le 1^{er} élève de chaque équipe retourne la carte et repère la balise demandée. Il court le plus vite possible pour trouver la balise, regarder le dessin (sans la prendre) et revenir au point de départ pour l'annoncer à l'enseignant.</p> <p>Le 1^{er} qui annonce la bonne balise donne 1 point à son équipe.</p>

	Quelques exemples peuvent être faits collectivement pour démarrer l'activité.
Consignes	<i>Au signal, le 1^{er} élève de chaque équipe retourne la carte et repère la balise annoncée. Il court le plus vite possible pour trouver la balise, regarder le dessin (sans prendre la balise) puis revient au point de départ pour l'annoncer.</i>
Critères de réussite	Retrouver la balise. L'équipe qui a le plus de points gagne.
Variables	Annoncer deux balises ou plus.

6. Course en étoile (cycle 2 et 3)

Objectifs d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible dans un milieu inconnu.
Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Situer un point précis sur un plan. ▪ Courir en terrain varié le plus efficacement possible. ▪ Adapter/gérer son effort en fonction de la distance/de la durée.
But (du jeu)	Retrouver les balises indiquées sur la carte.
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu inconnu sécurisé</u> : forêt, parc, stade</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 30 balises avec un code ou un signe graphique, dispersées dans une zone inconnue des élèves. Ces balises sont dispersées par rapport à un point central à des distances variant de 50 m à 300 m ➤ 20 cartes en couleur comportant 3 à 5 balises ➤ Une feuille de route, un crayon par binôme ➤ Un document de correction pour l'enseignant <p><u>Organisation</u> : En binôme</p> <p><u>Sécurité</u> : Prévoir de faire un tour de reconnaissance pour repérer la zone d'activité et les limites à ne pas franchir et les matérialiser si nécessaire (rubalise, coupelles) ou solliciter des accompagnateurs.</p>
Consignes	<p><i>Chaque binôme recevra une carte avec 3 à 5 balises. Chaque carte est différente.</i></p> <p><i>Vous allez rechercher ensemble le plus vite possible les balises marquées sur votre carte.</i></p> <p><i>Lorsque vous trouverez une balise, vous copierez le numéro de la balise et le symbole sur votre feuille de route.</i></p> <p><i>A la fin de la course, de retour au poste central, nous vérifierons les balises.</i></p>
Consignes de sécurité	Ne pas franchir les limites
Critères de réussite	Retrouver les balises. L'équipe qui a le plus de points gagne.

7. Course au score (cycle 3)

Objectifs d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire une carte. ▪ Se repérer dans un milieu inconnu. ▪ Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation.
Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Situer un point précis sur un plan. ▪ Se donner une stratégie. ▪ Utiliser un document de référence (plan ou carte). ▪ Courir en terrain varié le plus efficacement possible. ▪ Adapter/gérer son effort en fonction de la distance/de la durée. ▪ Développer une stratégie collective.
But (du jeu)	<p>Marquer le plus de points possible dans un temps limité. Chaque balise rapportant un nombre de points différent en fonction de la distance à parcourir et de la difficulté de la recherche.</p>
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu inconnu</u> : forêt, parc <u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 30 balises avec un code ou un signe graphique, dispersées dans une zone inconnue des élèves. Ces balises sont dispersées par rapport à un point central à des distances variant de 50 m à 400 m. ➤ 15 Cartes en couleur avec 20 balises/30. La valeur de chaque balise y est indiquée en points (1, 2, 3 pts) en fonction de l'éloignement ou de la difficulté. ➤ Un plan vierge, une feuille de route, un crayon, une montre ou un chrono et un support pour chaque binôme ou trio. ➤ Chronomètre. ➤ Un document de correction pour l'enseignant. <p><u>Organisation</u> : Groupe de 6 élèves : constitué de 3 binômes. <u>Sécurité</u> : Prévoir de faire un tour de reconnaissance pour repérer la zone d'activité et les limites à ne pas franchir et les matérialiser si nécessaire (rubalise, coupelles) ou solliciter des accompagnateurs.</p>
Consignes	<p><i>Vous allez rechercher le plus de balises parmi les 20 marquées sur votre carte. Attention, elles ne rapportent pas toutes le même nombre de points. Plus elles sont difficiles à trouver ou éloignées, plus elles vous rapporteront de points. Le but du jeu étant de marquer le plus de points possible, il faudra bien choisir les balises que vous décidez de chercher.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Chaque groupe de 6 élèves recevra un plan général faisant apparaître 20 balises, avec leur valeur.</i> ▪ <i>Le groupe disposera de 10 mn pour s'organiser en binômes et se répartir les balises à chercher.</i> ▪ <i>A l'issue de cette répartition, chaque binôme recevra un plan vierge sur lequel il reportera les balises qu'il doit aller chercher.</i> ▪ <i>Puis le départ de la course sera donné.</i> ▪ <i>Chaque binôme disposera de 15 à 20 mn (à déterminer en fonction de l'espace investi) pour réaliser son contrat.</i> ▪ <i>Il prendra le départ avec sa carte indiquant uniquement les balises qu'il doit chercher, et une montre pour gérer la durée de la course.</i> ▪ <i>Lorsque le binôme trouvera une balise, il copiera le symbole sur sa fiche-réponse.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A la fin de la course, de retour au poste central, les binômes effectueront ensemble la vérification des balises et le calcul des points obtenus par toute l'équipe (de 6).
Consignes de sécurité et de stratégie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ne pas se précipiter. ▪ Ne pas franchir les limites. ▪ Bien positionner les balises que l'on reporte. ▪ Choisir un itinéraire rapide. ▪ Effectuer des choix stratégiques en fonction des compétences de chacun.
Critères de réussite	<p>Pour chaque équipe : rapporter un nombre significatif de balises. Pour chaque groupe : parvenir au score le plus élevé possible.</p>

8. Parcours azimut (cycle 3)

Objectifs d'enseignement	Se repérer et se déplacer en utilisant un azimut.
Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Savoir utiliser la boussole. ▪ Suivre l'azimut.
But (du jeu)	Accomplir un parcours déterminé, en terrain inconnu, en un temps limité.
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu</u> : connu ou inconnu <u>Matériel</u> : balises (ou objets insolites). <u>Matériel par équipe</u> : une boussole, une feuille de route indiquant azimut, distance et code des postes à trouver (un crayon) <u>Organisation</u> : Individuel ou binôme</p>
Consignes	Trouver toutes les balises d'un parcours en suivant les instructions de la feuille de route, en utilisant la boussole et en suivant les indications de ses partenaires. Pour cela, progresser dans la bonne direction, suivant le même azimut à partir de repères successifs (le repère pouvant être un enfant).
Critères de réussite	L'épreuve est réussie si toutes les balises ont été trouvées.
Variables	Le temps mis peut constituer un moyen de valorisation.