

**LES ACTIVITES**  
**D'ORIENTATION**  
**A L'ECOLE**

# SOMMAIRE

I-	Présentation	Pages 2 – 3 - 4
II-	Objectifs Généraux	Pages 5 – 6
III-	Recommandations – Sécurité	Page 7
IV-	Construire une unité d'apprentissage :	Page 8 - 9
	a. au cycle 1	Page 10
	b. au cycle 2	Page 11
	c. au cycle 3	Page 12
V-	Répertoire des situations - variables didactiques	Pages 13 à 24 Page 25
VI-	Activités et expériences motrices	Page 26
VII-	Interdisciplinarité	Page 27
VIII-	Exemples de documents spécifiques à l'activité	Pages 28
IX-	Les cartes en Côtes d'Armor	Page 29
X-	. Bibliographie	Pages 30

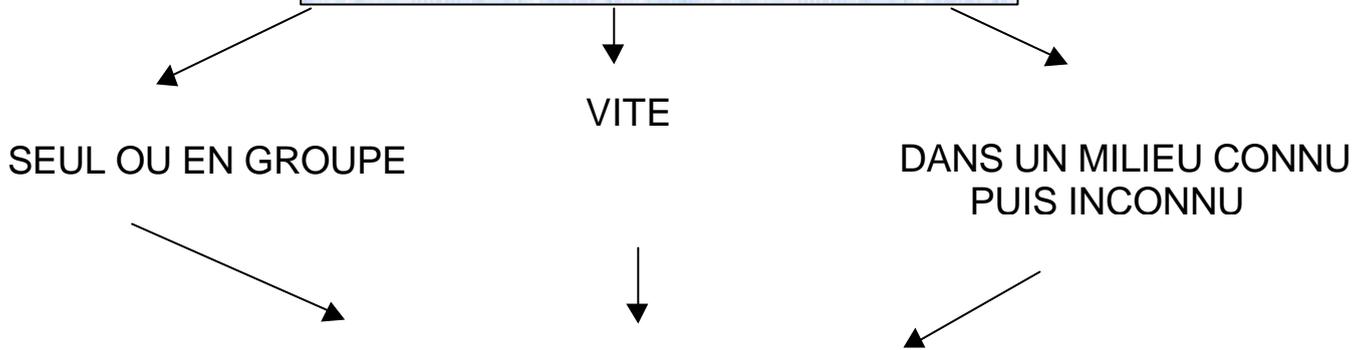
# DES DEFINITIONS

**DEFINITION FEDERALE** : « La course d'orientation est une course individuelle contre la montre, en terrain varié, généralement boisé, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé. Pour ce faire, il élabore des cheminements en se servant d'une carte et d'une boussole. »



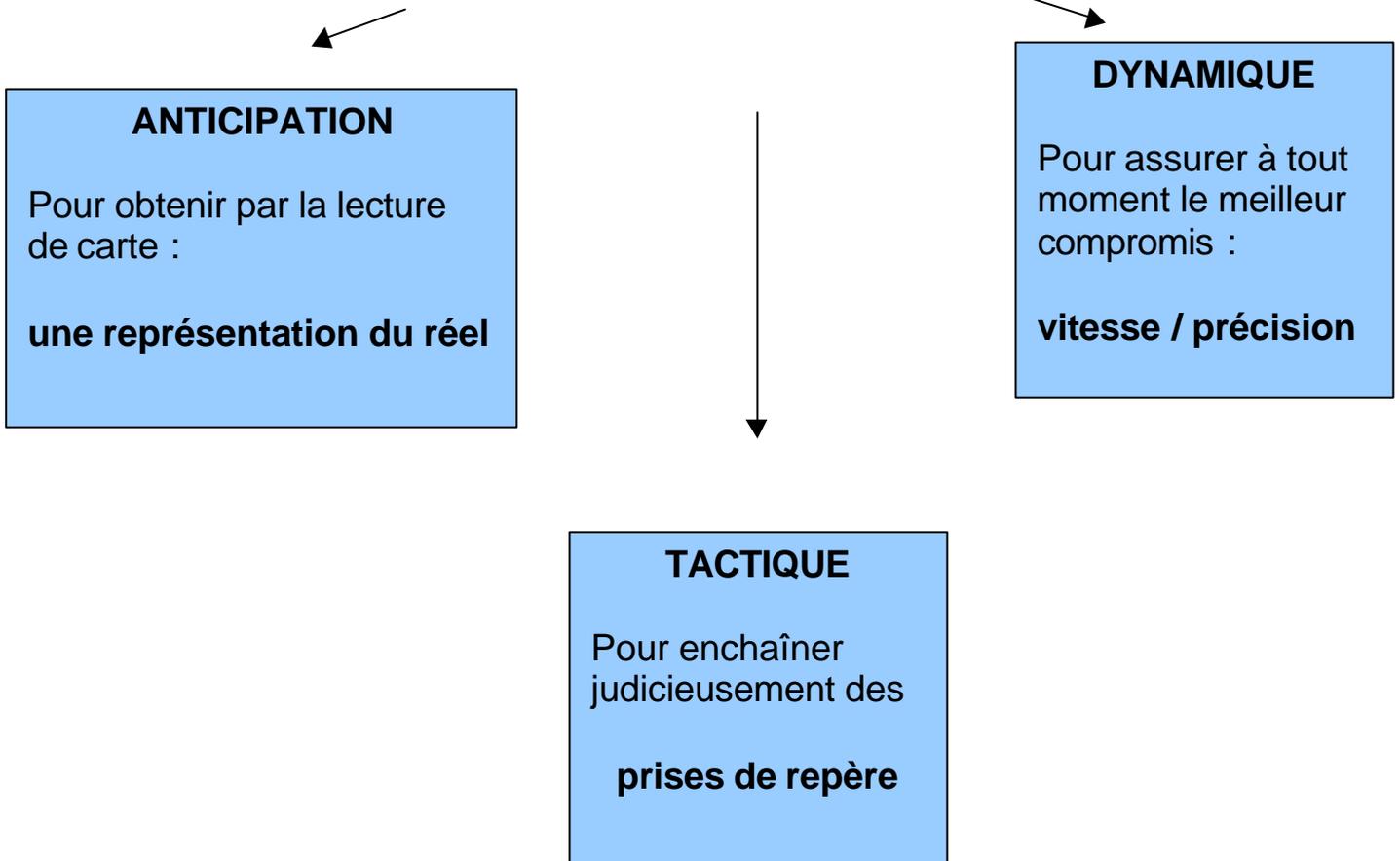
**DEFINITION SCOLAIRE** : « la course d'orientation est un déplacement en milieu connu ou non connu, pour trouver des balises. Pour ce faire, il élabore des cheminements, en utilisant un document cartographique et éventuellement une boussole. »

**A L'ECOLE  
LA COURSE D'ORIENTATION  
C'est marcher ou courir :**



Pour trouver le plus vite possible, dans un espace délimité, des postes de contrôle indiqués sur une carte et signalés sur le terrain par une balise

**C'est donc un déplacement construit  
qui allie :**



## SAVOIR S'INFORMER

- ◆ pour concevoir un trajet de déplacement avant l'action
- ◆ pour trouver des repères attendus, au cours de l'action
- ◆ pour aller au devant de l'incertitude en contrôlant ses émotions

## SAVOIR PILOTER UN DOCUMENT

- ◆ pour être autonome
  - dans ses intentions
  - dans ses décisions
  - dans leur application

## ETRE CAPABLE

DE

## S'ORIENTER

C'EST :

## SAVOIR GERER LA SPECIFICITE DU TERRAIN

- ◆ pour comprendre et respecter l'environnement
- ◆ pour concevoir des déplacements adaptés à la nature du terrain
- ◆ pour gérer sa sécurité

## SAVOIR GERER SES EFFORTS

- ◆ pour s'adapter à une épreuve d'endurance en milieu varié et variable
- ◆ pour conserver une motricité efficace dans des situations de course inhabituelles (obstacles)

## OBJECTIFS GENERAUX

*Ce document est utilisable par tout enseignant désireux de faire pratiquer l'activité orientation. Les objectifs seront adaptés en fonction des pratiques antérieures des élèves.*

*Le travail proposé dans ce document s'appuie sur une continuité du cycle 1 au cycle 3, voire au collège, dans une perspective de projet d'école.*

**FIN DE CYCLE 1 :** parcours avec photo ou sur ébauche de plan en milieu connu

**FIN DE CYCLE 2 :** course sur plan en milieu inconnu

**FIN DE CYCLE 3 :** course en milieu inconnu avec carte et boussole

### Nouveaux programmes (extraits)

**Cycle 1 :**

**« Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »**  
*se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...)*

*Mise en œuvre : activités d'orientation*

**Cycle 2 :**

**« Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »**  
*dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, lacs, montagne...)*

*Mise en œuvre : activités d'orientation – exemple : dans un milieu connu (parc public) par deux, retrouver cinq balises sur les indications données par le groupe qui les a placées...*

**Cycle 3 :**

**« Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »**  
*dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, montagne, rivière, mer...) en fournissant des efforts de types variés.*

*Mise en œuvre : activités d'orientation – exemple : réaliser le plus rapidement possible un parcours de cinq balises en étoile à partir de la lecture d'une carte où figurent des indices.*

# ACTIVITES D'ORIENTATION...

## AU PLAN MOTEUR

- ◆ développer l'autonomie motrice
- ◆ pratiquer des gestes naturels et variés
- ◆ développer l'endurance
- ◆ adapter la motricité à des repères spatio-temporels
- ◆ développer les capacités à maintenir un effort « aérobic » en terrain accidenté
- ◆ maîtriser l'allure
- ◆ développer les capacités à maintenir une motricité liée aux caractéristiques du terrain
- ◆ maîtriser les appuis

## AU PLAN COGNITIF

- ◆ découverte du milieu
- ◆ passage de l'espace vécu à l'espace représenté
- ◆ appréciation globale des distances et de la mesure
- ◆ apprentissage de l'observation
- ◆ formation scientifique
- ◆ accès aux symboles et à l'abstrait
- ◆ compétences à s'orienter sur un terrain inconnu à partir de repères
- ◆ compétences stratégiques liées aux choix de l'itinéraire et la régulation de la vitesse

## AU PLAN AFFECTIF

- ◆ plaisir d'une pratique ludique
- ◆ comportement de coopération et de socialisation
- ◆ contact avec un milieu à priori hostile ou inquiétant mais propice à l'aventure (vaincre sa peur)
- ◆ prise de risques calculés
- ◆ expression de l'imaginaire
- ◆ affirmation de soi par rapport à cet imaginaire
- ◆ capacités d'autonomie

# Recommandations et sécurité

## Distance :

- 1 km maximum pour les élèves du cycle 1
- 2 km maximum pour les élèves du cycle 2
- 3 km maximum pour les élèves du cycle 3

**Durée :** 1 heure au maximum.

## Autorisations :

- Du directeur d'école : Il s'agit d'une sortie occasionnelle.
- Des propriétaires des lieux utilisés.

## Sécurité :

- Les espaces doivent être reconnus au préalable et ne pas présenter de danger particulier (abrupt important, trou profond...)
- S'il n'existe pas de limites bien franches, un balisage s'impose pour délimiter l'espace d'action.
- Prévoir un signal sonore puissant de fin d'activité et un véhicule.

## L'encadrement, les assurances :

- Se référer au dossier n°2 des sorties scolaires

## Propositions d'organisation pédagogique :

- Se référer aux organisations proposées pour les différentes situations d'apprentissage.
- Au cycle 2, en fonction des lieux, les groupes seront accompagnés d'adultes.
- Au cycle 3, on peut constituer des groupes autonomes.

## Equipement pour la classe :

- Moyen de communication (téléphone portable si possible)
- Trousse à pharmacie de premiers secours.

## Equipement individuel :

- Chaussures de type basket, tennis, randonnée. Eviter les bottes, espadrilles, claquettes.
- Prendre des vêtements confortables.

**C'est une activité vraiment citoyenne : penser à rappeler les règles de respect de l'environnement, de l'entraide, de la coopération...**

# PROPOSITION DE REPARTITION

## DES COMPETENCES SPECIFIQUES

	<b>CYCLE 1</b>	<b>CYCLE 2</b>	<b>CYCLE 3</b>
Construire son itinéraire et sa trajectoire	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
Diversifier ses sources d'information	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
Elargir son espace d'action	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
Adapter son action motrice		<b>X</b>	<b>X</b>
Gérer sa sécurité		<b>X</b>	<b>X</b>

# DES SITUATIONS

## CYCLE 1 :

- localisation d'endroits spécifiques de la classe, de la cour d'école à partir de photos
- circuits linéaires avec photos dans la cour d'école
- circuits orientés avec photos dans la cour d'école
- idem en terrain moins connu (parc, stade...)
- parcours schématisés
- circuits ficelle
- circuits ruban

## CYCLE 2 :

- circuits orientés avec photos dans la cour d'école
- idem en terrain moins connus (parc, stade...)
- parcours schématisés
- circuits ruban
- circuits à partir de plans
- parcours mémo
- place / déplace

## CYCLE 3 :

- parcours sur plan dans l'école, hors l'école
- étalonnage du pas
- parcours observation
- découverte de la boussole
- parcours azimuth
- parcours en étoile
- parcours mémo
- course au score
- relevé d'itinéraire
- circuit

IDEM  
EN TERRAIN  
INCONNU

# CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE CYCLE 1

## Compétences spécifiques :

- A - Construire son itinéraire et sa trajectoire  
A1 Repérer      A2 Organiser
- B - Diversifier ses sources d'information
- C - Elargir son espace d'action

Situation de référence : <b>Le rallye photo</b>	
<b>But :</b> Réaliser, en respectant un ordre, un parcours dans un espace défini et connu, à l'aide de photos	
<b>Dispositif :</b> Des pièces de puzzle (carte postale découpée par exemple) sont disséminées dans l'espace à des endroits précis, indiqués sur des photos.	
<b>Consignes :</b> Par deux, à l'aide d'une série de photos (3 à 5 ) retrouver les pièces du puzzle et le reconstituer.	
<b>Critères de réussite :</b> bonne reconstitution du puzzle complet rapidité d'exécution	
Situations d'apprentissage :	Compétences visées :
- S1 : « où est-ce ? »	A 1
- S2 : <b>circuit photo</b>	A 1 / A 2
- S3 : « je pose...tu cherches »	A1 / B
- S4 : <b>parcours mémoire</b>	A 1 / A 2 / B
- S5 : <b>rallye photo en étoile (vitesse)</b>	A 1 / A 2
- S6 : <b>circuit ficelle hors école</b>	B / C
- S7 : <b>circuit ruban hors école</b>	B / C
- S8 : <b>course au trésor hors école</b>	A / B / C

\* Les situations de référence seront proposées en début et en fin d'unité d'apprentissage

## CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE CYCLE 2

### Compétences spécifiques :

- A - Construire son itinéraire et sa trajectoire
- B - Diversifier ses sources d'information
- C - Elargir son espace d'action
- D - Adapter son action motrice
- E - Gérer sa sécurité

<p><b><u>Situation de référence :</u>      Chasse aux trésors (parcours en étoile)</b></p> <p><b>But :</b> Trouver les trésors dont l'emplacement est indiqué sur le plan.</p> <p><b>Dispositif :</b> Une douzaine de trésors sont cachés dans un espace aménagé peu connu et leur emplacement numéroté est indiqué sur un plan.</p> <p><b>Consignes :</b> Par deux, à l'aide du plan, retrouver un trésor (numéro indiqué par le maître et différent pour chaque groupe). Revenir au départ pour une autre recherche.....</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Nombre de trésors trouvés</p>	
<b>Situations d'apprentissage :</b>	<b>Compétences visées :</b>
- S 9 Je pose, je code, tu cherches	A – B – E
- S10 Réalise mon chemin / Dessine mon chemin	A – B
- S 11 Réalise le parcours	A – B – D – E
- S 12 Vrai ou faux	A – B – D – E
- S 13 Course au trésor chronométrée	A – B – C – D – E
- S 14 Parcours Observation	B – D – E
- S 15 Parcours Mémo	A – B – C – D – E
- S 16 Course d'orientation	A – B – C – D – E

## CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE Cycle 3

### Compétences spécifiques :

- A - Construire son itinéraire et sa trajectoire
- B - Diversifier ses sources d'information
- C - Elargir son espace d'action
- D - Adapter son action motrice
- E - Gérer sa sécurité

Situation de référence :	
Course d'orientation en étoile avec plan, <b>chronométrée</b> : Voir situation de référence cycle 2 - trésors remplacés par balises - espace élargi	
Situations d'apprentissage :	Compétences visées :
S17 : Lecture de carte : découverte d'une vraie carte	A – B
S18 : Je pose, je code, tu cherches	A – B – C
S19 : Vrai ou faux	A – B – C
S20 : Course au score	A – B – C – D
S21 : Parcours azimut simple	A – B – C – D – E
S22 : Course chronométrée avec carte sur circuit	A – B – C – D – E
S23 : Parcours azimut sur terrain semi-connu	A – B – C – D – E
S24 : Course d'orientation chronométrée (avec boussole et carte)	A – B – C – D – E

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 1  
« Où est- ce » (PS ...GS)

**But :** aller chercher des objets ou aller se placer sur le terrain

**Objectif spécifique :** identifier un document : lecture d'image  
prendre des informations sur un document : prise d'indices et de repères  
faire la relation image / terrain

**Dispositif :** plusieurs photographies de divers points de la classe, la cour, l'école  
Les enfants disposent d'une ou de plusieurs photos.  
Travail par équipes de 2

**Consignes :**  
identifier, décrire ce que l'on voit, situer sur le terrain  
par exemple :  
aller poser un objet à l'endroit photographié,  
aller chercher un objet déposé à l'endroit photographié.

**Critères de réussite :**  
Bonne description de l'image  
Utilisation d'un vocabulaire précis  
Localisation rapide du lieu représenté

**Variables :**

- où est la marotte de la classe ? (PS)
- situer la place du photographe (GS)
- faire deviner par description d'une photo le point précis matérialisé par une gommette (MS / GS)

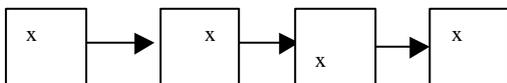
SITUATION D'APPRENTISSAGE S 2

« Circuit photo » (MS / GS)

**But :** réaliser un parcours dans un ordre donné.

**Objectifs spécifiques :** repérer, localiser, suivre un fléchage, construire son itinéraire.

**Dispositif :** les enfants, par équipe de 2, disposent d'une série de photos, de divers endroits de la classe ou de la cour de l'école, organisées de façon linéaire.  
Les points précis à localiser sont indiqués (par exemple par une gommette) sur la photo.



**Consignes :**  
1 - les enfants vont chercher les objets déposés à l'endroit indiqué par la croix.  
2 - les enfants cherchent successivement les points indiqués et y déposent un objet.

**Critères de réussite :**  
Repérage rapide des lieux à trouver.  
Ordre de passage respecté.

**Variables :**

- On fait varier le nombre de photos
- On introduit la dimension temporelle (vitesse)
- On fait verbaliser : « raconte par où tu vas passer » (d'abord, puis, ensuite, enfin...)
- les objets déposés sont des pièces d'un puzzle à reconstituer

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 3

### « je pose, tu cherches » (PS / MS / GS)

**But :** cacher ou trouver des objets d'après des indications

**Objectifs spécifiques :** prise de repères  
développement de l'autonomie et de la confiance en soi  
relation document / terrain.

**Dispositif :** une série de photos sur lesquelles figure un emplacement précis (gommette)  
L'équipe A dispose de quelques photos et va placer les objets à l'endroit indiqué.  
L'équipe B va rechercher les objets.  
On inverse les rôles.

**Consignes :** - Aller cacher des objets  
à l'endroit indiqué sur les photos  
- Aller chercher les objets que les  
camarades ont caché en s'aidant  
des photos.

**Critères de réussite :**  
Les objets sont bien placés.  
Les chercheurs trouvent rapidement.

#### Variables

- travailler avec une photo à la fois (PS)
- Varier le nombre de photos mises à disposition de l'équipe.
- Introduire une notion de vitesse : chronométrer le temps mis pour placer, pour relever.
- varier l'espace utilisé (classe, salle de jeu, cour ..)

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 4

### « parcours mémoire » (MS / GS)

**But :** effectuer un parcours de mémoire

**Objectifs spécifiques :**  
Enregistrer dans sa mémoire des emplacements d'après une indication  
Visualiser mentalement ces emplacements  
Etre capable d'organiser son déplacement

**Dispositif :** On nomme aux enfants successivement 2 (puis 3 ...) emplacements de la cour de l'école. Ils intériorisent, visualisent mentalement et mémorisent les endroits par lesquels ils doivent passer, puis réalisent le parcours.

**Consignes :** Ecouter ou regarder,  
se rappeler, réaliser le parcours

**Critères de réussite :**  
Pas d'oubli de lieux.  
Ordre de passage respecté.  
Vitesse.

#### Variables

- sources d'informations :  
photos
- nombre de lieux
- rapidité
- codage du parcours  
schématisé

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 5

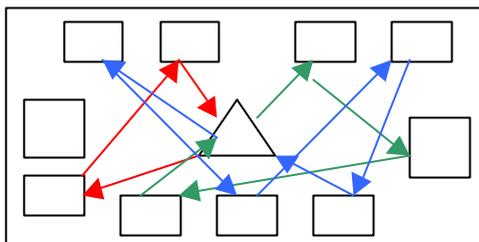
### « rallye photo en étoile » (MS / GS)

**But :** réaliser un parcours en étoile

**Objectifs spécifiques :** orienter un document

S'orienter  
Aller vite

**Dispositif :** les enfants disposent d'un document sur lequel sont organisées des photos de la cour. Ils doivent aller chercher (ou relever des codes) des objets à 2 ou 3 endroits, revenir au point de départ, repartir sur un autre circuit de même difficulté ou de difficulté supérieure, etc.



**Consignes :** effectuer un parcours dans l'ordre, revenir au point de départ, repartir pour un autre circuit.

**Critères de réussite :**

Orientation rapide du document .  
Retour rapide au point central.  
Niveau de difficulté atteint

#### Variables

- Eloignement des postes par rapport au point central.
- Nombre de postes à trouver à chaque fois.
- Espace plus étendu. proche de l'école

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 6

### « circuit ficelle » (PS...GS)

**But :** réaliser un parcours en terrain inconnu

**Objectifs spécifiques :** s'appropriier un espace inconnu

Prendre des repères visuels  
Se déplacer en terrain varié

**Dispositif :** sur un terrain en dehors de l'école (stade, parc, jardin public, bois...) un parcours est balisé par une ficelle. Les enfants exécutent le parcours en suivant la ficelle. Ils expliqueront par où ils sont passés.

**Consignes :**

Suivre la ficelle pour faire un parcours  
Bien regarder, se souvenir par où on est passé

**Critères de réussite :**

Bonnes réponses motrices par rapport au terrain.  
Pas de peur ressentie.  
Bonne restitution orale (et / ou schématique) du parcours (GS)

#### Variables

- La corde est tenue (PS, MS)
- La corde est suivie des yeux (GS)
- Le parcours est refait sans l'aide de la ficelle (GS)

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 7

### « circuit ruban » (MS / GS)

**But :** réaliser un parcours de pleine nature

**Objectifs spécifiques :** observer, repérer  
prendre des risques calculés  
Élargir son champ d'action

**Dispositif :** Un circuit, hors école, est balisé par des rubans espacés d'une dizaine de mètres. Les enfants doivent réaliser le circuit en s'aidant du balisage. Remarque : de l'emplacement d'un ruban on doit apercevoir le ruban suivant.

**Consignes :**

Suivre les rubans  
pour réaliser le parcours

**Critères de réussite :**

Bonne observation,  
Réussite rapide du circuit.  
Utilisation du document annexe  
et anticipation.

**Variables**

- Faire varier : les distances,
- Ajouter un document d'accompagnement (circuit schématisé)
- Faire varier l'espacement des rubans  
( non visibles d'un point à un autre mais la direction est indiquée sur un schéma)
- Faire varier la difficulté du terrain.
- Proposer des tâches à réaliser sur le parcours
- Introduire la notion de vitesse

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 8

### « course au trésor »

**But :** trouver des trésors grâce à des indications

**Objectifs spécifiques :** prendre des indices et des repères à partir d'outils variés du plus simple au plus complexe (photo, schémas, balisage, plan...)  
adapter ses réponses motrices au terrain  
augmenter son autonomie  
répondre à des critères de sécurité

**Dispositif :**

Un circuit à thème est proposé en dehors de l'école. Les sources d'informations peuvent varier. Les enfants, par 2 ou 3, doivent réaliser le parcours en respectant les consignes et en suivant leur fiche de route

**Consignes :**

Variables selon le type de parcours,  
les documents références utilisés (photos,  
circuits schématisés, balisage informatif, plan...)

**Critères de réussite :**

Bonne exploitation du document référence  
Bonne prise d'informations  
Réussite du parcours et rapidité

**Variables**

- tâches à réaliser
- difficulté du terrain
- support document
- degré de complexité du support

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 9

### Je pose, je code, tu cherches

#### Objectifs spécifiques :

Prendre des informations sur un document : indices et repères  
Se familiariser avec la relation terrain/plan

**But :** Placer des balises sur le terrain et les faire trouver par un autre élève après avoir indiqué leur emplacement sur le plan

**Dispositif :** Terrain connu jardin public, stade....  
2 balises par élève

#### Variables :

- nombre de balises
- imposer des zones (quadriller le plan)

**Consignes :** 1. Placer les 2 balises et indiquer leur emplacement sur le plan  
2. Revenir au départ  
3. Echanger les plans, aller chercher les balises  
Recommencer plusieurs fois

#### Critères de réussite :

Bon codage sur le plan  
Nombre de balises trouvées

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 10

### Réalise mon chemin, Dessine mon chemin

#### Objectifs spécifiques :

Prendre des repères  
Relations plan/terrain terrain/plan

#### Variables :

- nombre de repères
- longueur du parcours
- complexité du parcours

**But :** 1 Réaliser un chemin codé sur le plan  
2 Prendre des repères puis à l'issue du trajet, tracer le chemin réalisé, sur le plan

**Dispositif :** cour, jardin public, stade.....  
1 un chemin dessiné sur un plan  
2 un plan du lieu par élève

**Consignes :** 1 Réaliser en petits groupes les chemins codés sur le plan (le meneur peut changer au cours du circuit)  
2 Faire un parcours en suivant le maître et en regardant bien des repères : gros arbre, banc, poubelle.....) puis dessiner le chemin réalisé, sur le plan.

#### Critères de réussite :

- 1 Chemins bien réalisés
- 2 Codage correct du chemin collectif

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 11

### Réalise le parcours

**Objectifs spécifiques :** Prendre des informations sur un document  
Orienter le document  
Faire la relation plan/terrain

**But :** Retrouver les messages en réalisant le parcours indiqué sur le plan

**Dispositif :** Balises disposées sur un terrain peu connu  
Plan avec localisation des balises  
Feuille de route indiquant l'ordre de passage aux balises  
(ordre différent pour chaque équipe)

**Consignes :** Par deux, retrouver les balises dans l'ordre indiqué sur la feuille  
de route  
Prendre à chaque fois un message

**Critères de réussite :**

Avoir récupéré tous les messages  
qui composent une énigme

#### Variables :

- nombre de balises
- distance entre les balises
- longueur du parcours
- parcours chronométré

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 12

### Vrai ou Faux

**Objectifs spécifiques :** Prendre des informations sur un document : indices, repères  
Orienter le document  
Faire la relation plan/terrain

**But :** Chercher les balises et repérer leurs vrais ou faux emplacements indiqués  
sur le plan

**Dispositif :** Balises placées sur le terrain (peu connu) et codées sur un plan

**Consignes :** Par deux, à l'aide du plan, rechercher les balises et entourer sur le  
plan celles qui sont au bon endroit

(ou tableau à doubles entrées : numéro des balises, indiquer V / F )

**Critères de réussite :**

Nombre de vraies et fausses balises  
trouvées

#### Variables

- nombre de balises
- distance entre les balises
- longueur du parcours
- recherche chronométrée
- parcours seul

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 13

### Course au Trésor

**Objectifs spécifiques :** S'approprier un espace peu connu  
Etre capable d'organiser son déplacement  
Elargir son champ d'action  
Adapter son action motrice

**But :** Trouver les trésors dont l'emplacement est indiqué sur le plan, le plus rapidement possible.

**Dispositif :** Une douzaine de trésors sont cachés dans un espace aménagé peu connu et leur emplacement numéroté est indiqué sur le plan. (à chaque emplacement prévoir un objet ou un message pour chaque équipe)

**Consignes :** Par deux, à l'aide du plan, aller chercher un trésor (numéro indiqué par le maître et différent pour chaque groupe)  
Revenir le plus vite possible au départ pour d'autres recherches successives.

**Critères de réussite :**  
Nombre de trésors trouvés  
Rapidité

#### Variables :

- nombre de balises
- éloignement des balises
- nature du terrain
- revenir au départ toutes les 2 ou 3 balises

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 14

### Parcours Observation

**Objectifs spécifiques :** Prendre des repères visuels, observer, repérer  
Développer l'autonomie et la confiance en soi  
S'approprier un espace inconnu

**But :** Repérer des objets insolites sur un trajet effectué en trottinant et s'en rappeler.

**Dispositif :** Chemin linéaire ou circuit avec objets insolites disposés à différentes hauteurs sur le parcours.

**Consignes :** Réaliser seul le parcours sans s'arrêter en observant autour de soi et sans prendre de notes.  
A l'arrivée, restituer la liste des objets insolites rencontrés.  
( possibilité de les restituer dans l'ordre )

**Critères de réussite :**  
Bonne restitution des objets rencontrés

#### Variables :

- nombre d'objets
- place des objets
- temps maximum
- parcours en équipe (stratégie)

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 15

### Parcours Mémo

**Objectifs spécifiques :** Prendre des informations sur un document  
Etre capable d'organiser ses déplacements  
S'approprier un espace inconnu

**But :** Réaliser un parcours en mémorisant les indications données successivement à chaque balise.

**Dispositif :** 3 circuits de 4 balises de couleurs différentes avec un code différent.  
Au départ, un plan découpé en secteurs, indiquant l'emplacement de la 1<sup>ère</sup> balise de chaque circuit  
A chaque balise, un plan sectorisé indiquant l'emplacement de la balise suivante.  
Une feuille de route par équipe pour relever le code.

**Consignes :**

Réaliser le parcours de la couleur indiquée, uniquement en mémorisant les informations données à chaque balise.  
Relever le code à chaque point de passage.

**Critères de réussite :**

Parcours réalisé avec tous les codes

**Variables :**

- nombre de balises
- éloignement des balises
- difficultés du terrain

## SITUATION D'APPRENTISSAGE S 16

### Course d'Orientation

**Objectifs spécifiques :** S'approprier un espace inconnu  
Etre capable d'organiser son déplacement

**But :** Réaliser le parcours par 3 le plus vite possible

**Dispositif :** n. balises, avec un code ( ou les pinces spécifiques), disposées sur le terrain  
Plan avec emplacement des balises  
Fiche de route avec l'ordre des balises à trouver (ordre différent pour chaque groupe)

**Consignes :** Par 3, retrouver les balises indiquées sur le plan en suivant l'ordre demandé et relever à chaque fois le code sur la feuille de route

**Critères de réussite :**

Le nombre de balises trouvées

Le temps mis pour effectuer le parcours

**Variables :**

- nombre de balises
- difficultés du terrain
- retour possible après un certain nombre de balises pour contrôle

**SITUATION D'APPRENTISSAGE S 17**  
**Lecture de carte**

**Objectifs spécifiques :**

- Découvrir la nécessité d'un code commun
- Connaître la légende
- Savoir lire une carte d'orientation

**But :**

- Retrouver des balises ou des objets dont l'emplacement est indiqué sur la carte.

**Dispositif :**

- Les élèves par équipe de deux disposent d'une carte d'orientation
- Parcours en étoile (à chaque retour au départ, les équipes sont dirigées sur des balises différentes.
- Terrain semi-connu

**Consignes :**

- Retrouver sur le terrain des objets ou balises dont l'emplacement est indiqué sur la carte
  - Retrouver sur le terrain des balises
- Ou des objets placés à des endroits caractéristiques (arbre, rocher, jeu...)

**Variables :**

- Balises plus nombreuses
- Variété du terrain
- Complexité de la légende

**Critères de réussite :**

- Les lieux sont bien repérés sur la carte
- La légende est maîtrisée
- Les balises sont trouvées

**SITUATION D'APPRENTISSAGE S 18**  
**Je pose, je code, tu cherches**

**Objectifs spécifiques :**

- Prendre des repères sur la carte et sur le terrain
- Orienter sa carte
- Relation carte/terrain

**But :**

- Poser des balises sur le terrain, coder leur emplacement sur la carte pour que les autres les retrouvent.

**Dispositif :**

- Les élèves sont par groupe de deux : un «poseur» et un «chercheur» ( Inverser les rôles)
- Même terrain que pour S17.
- Le maître détermine les zones de pose des balises

**Variables :**

- Augmenter le périmètre d'action
- Augmenter le nombre de balises

**Consignes :**

- Un élève va poser une ou deux balises
- Il note sur sa carte les emplacements précis
- Son équipier doit retrouver les balises à l'aide de la carte

**Critères de réussite :**

- Bon codage des objets placés
- Les chercheurs trouvent rapidement

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 19

**Lecture de carte**

**Objectifs spécifiques :**

- Affiner les capacités de lecture de la carte : détails, légende

**But :**

- Vérifier l'emplacement des balises posées par le maître

**Dispositif :**

- Les élèves par équipe de deux disposent d'une carte d'orientation
- Sur un total de 20 balises, seules 12 sont indiquées sur les cartes
- 3 circuits sont proposés
- Terrain semi-connu
- Possibilité d'effectuer 2 ou 3 circuits ou de refaire un circuit mal réalisé.
- Feuilles de route

**Consignes :**

- Sur la feuille de route, ne poinçonner que les balises figurant sur la carte.

**Critères de réussite :**

- Les bonnes balises sont trouvées
- Les choix sont argumentés

**Variables :**

- Varier sur l'espace
- Plus de fausses balises
- Proximité des balises

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 20

**Je pose, je code, tu cherches**

**Objectifs spécifiques :**

- Maîtriser la relation carte/terrain
- Anticiper sa course, développer une stratégie, choisir des balises en fonction du nombre de points qu'elles donnent.

**But :**

- Marquer un score en un temps donné en fonction de la difficulté à trouver les balises

**Dispositif :**

- Les balises donnent un nombre de points en fonction de leur emplacement et de la difficulté à les trouver
- Terrain semi-connu.
- Les élèves courent par deux ou trois.

**Consignes :**

- Repérer sur la carte l'emplacement des balises et le nombre de points qu'elles donnent.
- Aller les chercher
- A l'issue de la course, on totalise le nombre de points donnés par les balises trouvées.

**Critères de réussite :**

- Les balises sont correctement repérées
- Plus de la moitié des balises sont trouvées
- Les scores sont élevés.

**Variables :**

- Augmenter le nombre de balises
- Varier les points donnés
- Augmenter ou diminuer le temps de recherche.

## Situation d'apprentissage S 21

### Parcours azimut

#### Objectifs spécifiques :

- Savoir utiliser la boussole.
- Suivre l'azimut.

#### But :

- Accomplir un parcours déterminé, en terrain inconnu, en un temps limité.

#### Dispositif :

- Equipes : de 2 ou 4 enfants.
- Matériel :

Posé : x ... balises (ou objets insolites).

Par équipe : une boussole, une feuille de route indiquant azimut, distance et code des postes à trouver (un crayon).

#### 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).

- A chaque balise trouvée, on inverse les rôles

#### dans l'équipe.

#### Critères de réussite :

- L'épreuve est réussie si toutes les balises ont été trouvées.
- Le temps mis peut constituer un moyen de valorisation.

#### Variables :

- Nombre d'enfants par équipe
- Nombre de balises
- Circuit unique ou en étoile
- Espace : dégagé ou non, périmètre, distance entre les balises.
- Difficulté du terrain : clairsemé, touffu ...
- Durée.

## Situation d'apprentissage S 22

### Parcours Course d'Orientation

#### Objectifs spécifiques :

- Orienter la carte.
- Acquérir de la vitesse de lecture de carte et de choix d'itinéraire.
- Améliorer la maîtrise de la boussole pour orienter la carte.
- Réinvestir les connaissances acquises (orientation, lecture de carte, relation carte/terrain)
- Investir un espace inconnu.
- Adapter sa course au terrain.

#### But :

- D'après la carte, effectuer le plus rapidement possible le circuit demandé.

#### Dispositif :

#### Equipes de 3.

Matériel :

- Balises.

- Par équipe, une carte, un carton de contrôle, une boussole (seulement pour orienter la carte, sans azimut).

#### Espace : élargi inconnu.

#### Chaque équipe effectue plusieurs circuits dans un ordre différent des autres équipes.

Possibilité de constituer un groupe de contrôleurs chargé de vérifier l'ordre de poinçonnage des balises (à des points donnés ou au hasard).

#### Consignes :

En utilisant la carte remise à chaque équipe, effectuer le plus rapidement possible le circuit et poinçonner son carton de contrôle à toutes les balises. Revenir au point de départ quand toutes les balises ont été trouvées ou au signal sonore de fin.

#### Critères de réussite :

- Le nombre de balises poinçonnées.
- Le temps de course.
- Le respect de la durée éventuellement imposée.

#### Variables :

- La composition des équipes
- L'espace : périmètre plus ou moins important.
- Difficulté du terrain (touffu ou non ...)
- Le nombre de balises
- La durée imposée de l'épreuve

**Annexe** : un carton de contrôle.

## Situation d'apprentissage S 23

### Parcours azimut en étoile

#### Objectifs spécifiques :

- savoir utiliser la boussole
- chercher un azimut
- suivre un azimut
- poser des balises avec précision

#### But :

A partir de circuits sur une carte, construire sur un secteur donné, un parcours que les autres équipes devront réaliser ensuite.

#### Dispositif :

Parcours en étoile.

**Équipes :** par couples d'équipes. Les équipes (A et B), (C et D), (E et F) sont partenaires. Chaque équipe prépare pour son équipe partenaire.

**Espace d'action :** terrain semi-connu. Chaque équipe partenaire occupe un secteur de l'étoile séparé.

#### Matériel :

- une boussole, un jeu de 4 balises ou objets insolites par équipe.
- une carte par équipe pour noter le parcours à construire.
- un crayon par équipe.

#### Consignes :

En utilisant la boussole et la carte, construire sur un secteur donné de l'étoile (imposé par l'enseignant) un parcours à l'azimut que l'équipe partenaire devra être capable de retrouver.

Se partager les rôles au départ de chaque « poste ».

Changer de rôle à chaque nouvelle balise à poser.

Une partie de l'équipe pose la balise, une autre donne l'azimut, une autre compte les pas, ...

Changer de circuits ( de « branche » de l'étoile)

après chaque jeu.

Critères de réussite :

- L'épreuve est réussie lorsque les équipes partenaires ont refait le parcours

préparé par l'autre sans erreur.

**Préalables :** avoir travaillé sur la boussole, l'azimut et l'étalonnage du pas.

**Annexe :** fiche explicative sur la détermination d'un azimut.

#### Variables :

- La durée du jeu.
- L'espace imparti.
- Le nombre de balises à poser.

## Situation d'apprentissage S 24

### Parcours course d'orientation avec carte et utilisation de la boussole

#### Objectifs spécifiques :

Maîtriser la relation carte/terrain.

Adapter sa course au terrain.

Acquérir une meilleure qualité de lecture de carte.

Améliorer la maîtrise de l'utilisation de la boussole.

Chercher et suivre un azimut.

Investir un espace inconnu.

Réinvestir les connaissances acquises.

#### But :

Le plus rapidement possible, parcourir un itinéraire et trouver toutes les balises.

#### Dispositif :

Espace inconnu élargi (nécessité d'un encadrement nombreux).

Course par équipes de 3 (ou 2).

Matériel :

- une carte, une boussole par équipe.
- Balises

Départ toutes les 3 à 5 minutes de 2 ou 3 points de départ différents.

**Consignes :** Le plus vite possible, effectuer dans l'ordre le circuit indiqué sur la carte et poinçonner son carton (pour une balise)

seulement : utilisation de la boussole).

#### Critères de réussite :

Nombre de balises trouvées.

Temps.

#### Variables :

- Nombre de balises.
- Temps.
- Espace.
- Difficulté du paysage et du terrain.

# LES VARIABLES DIDACTIQUES

## LE DOCUMENT REFERENCE

- ◆ une photo
- ◆ un schéma
- ◆ un plan
- ◆ une carte (différentes échelles)

## LA BOUSSOLE

- ◆ orientation de la carte
- ◆ suivi d'un azimut
- ◆ détermination d'un azimut

## LA DISTANCE

- ◆ kilométrage des parcours
- ◆ éloignement des postes
- ◆ distance du point de départ

## LE TERRAIN

- ◆ connu
- ◆ inconnu
- ◆ étendue
- ◆ ouverture ou fermeture
- ◆ plat ou dénivelé
- ◆ uniformité ou variation

## CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

## LE POSTE

- ◆ point d'attaque
- ◆ complexité du déplacement
- ◆ leurre

## LE CHRONOMETRE

## LA COOPERATION

# ACTIVITES ET EXPERIENCES MOTRICES ...

## ⇒ AUTOUR DE LA COURSE

- ◆ travail de la course longue
- ◆ travail en fractionné (arrêt pour effectuer une tâche : récupération)
- ◆ travail de décentration visuelle (circuit avec relevé d'objets, circuit en lisant des indications sur une ardoise...)
- ◆ étalonnage du pas sur 100 m

## ⇒ AUTOUR DE L'EQUILIBRE

- ◆ course slalom (obstacles au sol à contourner)
- ◆ course slalom (obstacles en hauteur à éviter)

## ⇒ AUTOUR DU FRANCHISSEMENT

- ◆ course avec franchissement d'obstacles au sol : de faible hauteur  
espaces réguliers  
espaces irréguliers
- ◆ course avec franchissements d'obstacles de plus grande hauteur (type haie)

## ⇒ AUTOUR DU SAUT

- ◆ en profondeur
- ◆ en longueur
- ◆ en hauteur

## ⇒ AUTOUR DES COMBINAISONS D'OBSTACLES

- ◆ au sol
- ◆ en hauteur
- ◆ avec des franchissements
- ◆ avec des arrêts



**CIRCUITS CROSS EN MILIEU NATUREL**

## ... ET INTERDISCIPLINAIRES

### ⇒ **Domaine des sciences et vie de la terre**

- ◆ circuits d'orientation biologiques (circuit sentier nature) : étude de la flore, la faune, le relief, les eaux, les minéraux, les saisons...

### ⇒ **Domaine de la langue**

- ◆ emploi de vocabulaire précis
- ◆ récit oral ou écrit : reportages, témoignages, comptes rendus...
- ◆ récits imaginaires (mythe de la forêt)

### ⇒ **Domaine de la technologie**

- ◆ maquettes
- ◆ photos
- ◆ les points cardinaux
- ◆ les aimants
- ◆ étude d'un outil : la boussole

### ⇒ **Domaine de la géographie et de l'histoire**

- ◆ vocabulaire spécifique
- ◆ lecture de paysage
- ◆ l'espace et ses représentations : photos, maquettes, plans, cartes
- ◆ les rythmes
- ◆ l'évolution
- ◆ la modification du milieu par l'homme
- ◆ les vieux métiers de la forêt
- ◆ les charbonnières

### ⇒ **Domaine des arts plastiques**

- ◆ dessin, peinture
- ◆ utilisation de matériaux naturels, travail de l'imaginaire
- ◆ collage, modelage
- ◆ etc.

### ⇒ **Domaine des mathématiques**

- ◆ appréciation des moyens de mesure
- ◆ appréciation des longueurs et des distances
- ◆ évaluation chiffrée
- ◆ expérimentation, correspondance avec le système métrique
- ◆ notions géométriques : intérieur, extérieur, limites, frontières, quadrillage...
- ◆ numération, numérotation, échelles, mesures métriques, opérations
- ◆ tableau de proportionnalité...

# DES EXEMPLES DE DOCUMENTS SPECIFIQUES A L'ACTIVITE

**- Fiche de route :**

## Course d'orientation

Nom : ..... Prénom : .....

Ecole : ..... Classe : .....

### Balises Lettres

Heure de départ :	.....	1	...
Heure d'arrivée :	.....	2	...
Temps mis :	.....	3	...
Pénalités :	.....	4	...
Temps compté :	.....	5	...
Classement :	.....	6	...

Mot mystère : . . . . .
-------------------------

Pénalités :
-------------

**Mot mystère :** A certaines balises, une lettre sera cachée et à retrouver sur indication d'un azimut.

- Séparation de l'équipe : 5 minutes.**  
 Conseils ou informations aux autres équipes : 5 minutes.  
 Balise non trouvée : 5 minutes.  
 Parcours effectué dans un mauvais ordre : 5 minutes.  
 Sortie de l'espace délimité par la carte : 5 minutes.

**- carton de contrôle**

CIRCUIT : .....										Arrivée		
Catégorie : .....			N° dossard : .....								Départ	
Nom : .....			Prénom : .....								temps	
Equipe : .....												
H		MN		SEC								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	

# LES CARTES EN CÔTES D'ARMOR

## Secteur ouest

- Castel Pic (Guingamp)
- Pot an duc (Pleumeur Bodou)
- La chênaie rouge (Pleumeur)
- Coat ar sall (Pleumeur)
- Coat Pleumeur
- Lann ar Warem (Pleumeur Bodou)
- Bois de Penhoat (maison de Traou Nez)\*
- Beffou (Loguivy Plougras) \*

## Secteur est

- bois de la Haie (Caulnes)
- bois de Couellan (Caulnes)
- Guenroc
- Bois de Tressaint (Dinan)
- forêt de Coetquen (Dinan)
- Broons
- Guitté (village vacances)
- Ker ar lan (Guitté)
- Yffiniac
- Plédéliac \*
- Le rocher de Lesmont : 5 cartes à différentes échelles (Plouer /Rance)

## Secteur centre

- vallée de Gouédic (cartes anciennes)
- bois Boissel (parcours permanents)
- Plédran 7 cartes, parcours permanents (voir mairie)
- Parc de la duchesse Anne (St Quay)
- L'hermitage Iorge \*
- La côte des Halles (Ploeuc, 2 cartes, parcours permanents)
- Le val Landrouet (Merdrignac)
- Caurel \*
- Bois Cornec (Mûr)
- Guerlédan (plusieurs cartes à différentes échelles) \*

\* **ATTENTION : cartes soumises à autorisations spéciales ou forêts privées**

**Remarque :** la cartothèque évolue sans cesse. Pour tout renseignement s'adresser à :  
Catherine et Daniel Gastard : St Brieuc Athlétique Club  
33, rue de la ville au Bedel 22190 Plérin  
☎ 02 96 74 49 79  
meil : [Gastard-Catherine@wanadoo.fr](mailto:Gastard-Catherine@wanadoo.fr)

# BIBLIOGRAPHIE

## Ouvrages :

- « les activités physiques de pleine nature à l'école : les activités d'orientation » collection ESSAI DE REPONSES revue EPS
- « ABC orientation » Jacques Bruneau CRDP de Basse Normandie
- « l'activité physique de l'enfant » Amicale ENSEP revue EPS
- « Carte, boussole et orientation » MF Buathier et R de Boni CDDP de l'Ain
- « revue EPS 1 » n° 37, 55, 62, 67, 70
- « La course d'orientation moderne » J C Silvestre Vigot éditions Paris
- « Orientation pour tous » cahier FFCO
- « Orientation en plein air » cahiers USEP
- « Méthodes et contenus pour : la course d'orientation » coordination A. Roche CRDP de Grenoble
- « Course d'orientation au collège et au lycée » Denis Fogarolo, Gilles Stryjak revue EPS

## valise matériel :

- antenne USEP
- catalogue CAMIF

## sites internet :

- <http://perso.wanadoo.FR/CO.bretagne>