

- Inspections de l'Éducation Nationale de Vichy 1 et 2 -



La course d'orientation à l'école :
quelques aspects
théoriques, institutionnels et pédagogiques



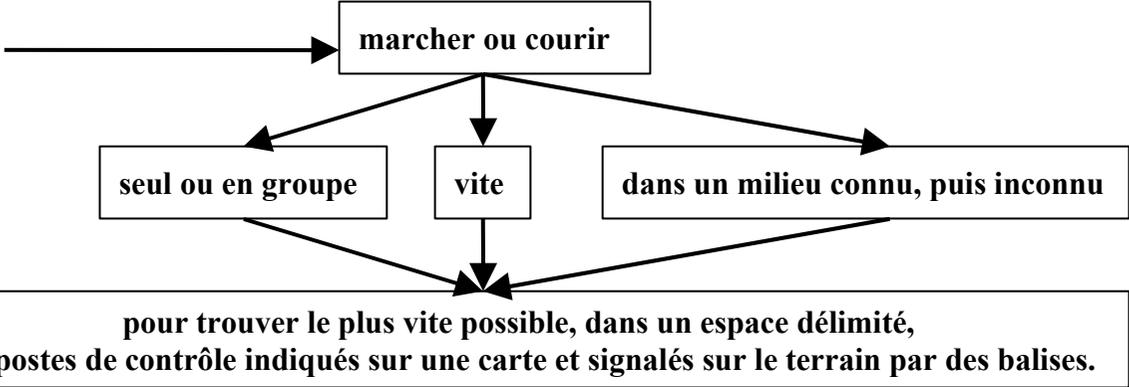
① Quelques éléments généraux sur la course d'orientation

La course d'orientation, c'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, mais par des cheminements de son choix en se servant d'une carte et d'une boussole. » (définition fédérale)

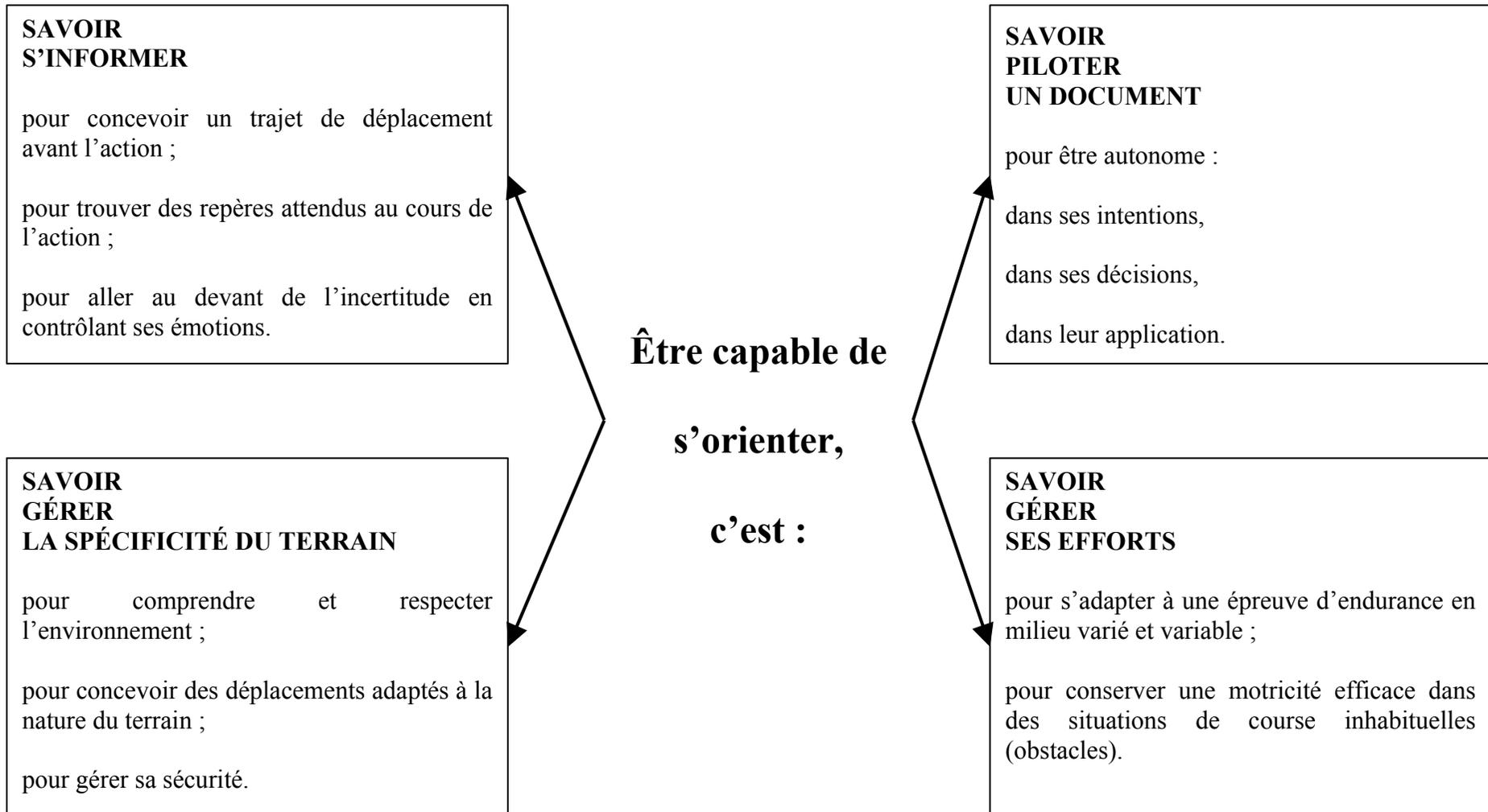
« Un déplacement dans un milieu connu ou inconnu pour y trouver des balises, positionnées au préalable par autrui, en élaborant des cheminements, à l'aide d'un document support, éventuellement d'une boussole et dans un minimum de temps. » (définition scolaire)

A l'école primaire, la course d'orientation, c'est :



C'est donc un déplacement construit qui allie :

- ▶ **ANTICIPATION** pour obtenir par la lecture de la carte une représentation du réel.
- ▶ **TACTIQUE** pour enchaîner judicieusement des prises de repère.
- ▶ **DYNAMIQUE** pour assurer à tout moment le meilleur compromis.



② L'activité orientation et la construction de la notion d'espace

Les situations d'apprentissage, bien sûr liées aux objectifs poursuivis dans l'activité, se doivent également de prendre en compte l'enfant dans son développement.

C'est ainsi que la mise en œuvre de l'activité orientation contribue prioritairement à développer chez l'enfant sa construction de la notion d'espace.

Il apparaît donc intéressant de faire référence à des données du développement de l'enfant (Piaget) en précisant à la fois les stades successifs observés et les différents facteurs de cette construction de l'espace chez l'enfant.

Les stades de développement de l'enfant selon Piaget

- **0 - 2 ans : Stade sensori-moteur** ⇨ Fonctions perceptives et motrices sollicitées dans le milieu familial mais **absence de représentation ou de reconstruction en pensée de l'espace vécu.**
- **2 - 7/8 ans : Stade pré-opérateur** ⇨ Vers 2 ans, développement de la fonction symbolique et du langage : **raisonnement et mise en relation** des repères entre eux, des repères et de leur représentation, des actes et leur représentation à partir d'activités vécues.
- **7/8 - 11/12 ans : Stade opératoire** ⇨ Capacités à établir des relations entre les symboles et les objets qu'ils représentent : **construction et utilisation** d'une représentation codée et d'un vocabulaire spécifique.

Les étapes de la construction de l'espace chez l'enfant

La construction des rapports spatiaux chez l'enfant se fait :

- **sur deux plans distincts mais complémentaires :**
 - *le plan perceptif* lié aux progrès de la perception et de la motricité,
 - *le plan représentatif* lié à la représentation mentale du milieu.
- **et au cours d'étapes au fil desquelles il acquiert progressivement et successivement les notions :**
 - *d'espace topologique* au cours des stades sensori-moteurs et pré-opérateur,
 - *d'espace projectif* et *d'espace métrique* qui se développent simultanément au cours du stade opératoire.

③ Les apports de la pratique de l'orientation

Toute activité physique nécessite des compétences sur les plans moteur, affectif et cognitif. Ces trois plans sont interdépendants et chaque facteur a sa part d'influence.

Dans toute pratique physique, les plus visibles sont, en général, les compétences d'ordre moteur. Celles-ci sont intimement dépendantes des facteurs cognitifs (connaissance et ou plutôt reconnaissance de situations et de réponses) et des facteurs affectifs.

Cependant, et en particulier en orientation, l'élève confronté à un milieu inhabituel non standardisé (degré d'incertitude maximum) peut ressentir le milieu comme hostile. Cette perception négative peut induire des blocages qui peuvent inhiber le processus cognitif.

Toute action pédagogique devra prendre en compte l'interdépendance de ces trois facteurs.

Au plan moteur	Au plan cognitif	Au plan affectif
Au cours d'un déplacement, ① en marche ou ② en course ou ③ avec un engin, un animal	Choix de l'itinéraire en activité de loisir ou en compétition ou dans la vie courante	Gestion de ses émotions ↓ 1 / l'individu et le milieu et 2 / l'individu et les autres
① Adaptation motrice au milieu : sensations propres aux organes du corps (muscles, os, ...), informations qui renseignent le sujet sur les déplacements des différentes parties de son corps, choix du mode approprié de déplacement ② Développement des capacités foncières : distance, durée, terrain, performance ③ Maîtrise de l'engin, de l'animal : équilibre, technique, ...	<p style="text-align: center;">Des opérations mentales :</p> ① Prise d'informations pertinentes : sur le terrain, sur la carte ② Mise en relation de ces informations : représentation mentale de différents itinéraires possibles ③ Décision : en fonction de ses possibilités physiques, du but recherché, du moyen de déplacement ④ Réalisation : adéquation ou non, ajustements, nouvelle prise d'informations	<p style="text-align: center;">①</p> 1-1 / Milieu familier : sécurisation, repères habituels (faible charge émotionnelle dans le processus de décision) 1-2 / Milieu inhabituel : perte des repères habituels, incertitude, nouveauté, rôle de l'imaginaire, prise de risque (forte charge émotionnelle dans le processus de décision) <p style="text-align: center;">②</p> Coopération et socialisation : sécurisation par la présence des autres, communication des angoisses des autres, entraide, ...

④ Les compétences à acquérir à l'école primaire (Programmes 2002)

➤ Cycle 1

Compétence spécifique : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

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, ...

- 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.

➤ Cycle 2

Compétence spécifique : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

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, ...

- 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.

Compétence de fin de cycle 2 :

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).

➤ **Cycle 3**

Compétence spécifique : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté dans des milieux plus ou moins familiarisés (parc public aménagé) et dans des milieux inconnus (forêt).

- 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.

➤ **Quatre compétences transversales** sont travaillées en parallèle de la compétence spécifique.

- *S'engager lucidement dans la pratique de l'activité.*
- *Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action.*
- *Mesurer et apprécier les effets de l'activité.*
- *Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif.*

⑤ La mise en œuvre des activités d'orientation à l'école

➤ Des savoirs spécifiques à la course d'orientation à mettre en place à l'école :

- Se situer à partir des indicateurs fournis.
- Identifier, situer, orienter les éléments significatifs visibles à partir des indicateurs fournis.
- Prévoir tout ou partie du trajet à effectuer (itinéraire, élément de guidage, élément de recalage) à partir des indicateurs fournis.
- Réaliser le trajet prévu en se guidant et en se recalant à partir des indicateurs fournis tout en appréciant de façon permanente les différents paramètres de l'itinéraire (distance, direction, durée, relief, incertitude, risque).
- Trouver le point de passage obligé, identifier le repère et le relever.

⇒ La maîtrise de ces savoirs spécifiques implique la maîtrise de :

Savoirs d'attitudes	Savoirs méthodologiques	Savoirs concernant l'espace et le temps	Savoirs spécifiques à l'EPS
→ Être capable d'affirmer son autonomie par rapport aux personnes et aux objets.	→ Être capable d'anticiper et de décrire ce qui sera vécu à partir d'une représentation.	→ Être capable de réaliser une représentation à partir de son vécu.	→ Être capable de gérer son effort en fonction du temps, de la distance et du terrain à parcourir.
→ Être capable d'agir en groupe, puis seul en milieu inhabituel.	→ Être capable de vérifier constamment la concordance représentation/réel.	→ Être capable de situer sa position et son sens sur une représentation orientée.	→ Être capable de fournir des réponses adaptées à des situations imprévues.
→ Être capable de comprendre, d'accepter et de respecter des règles de sécurité.	→ Être capable de mémoriser et de reproduire informations, trajets, ...	→ Être capable d'organiser chronologiquement et spatialement des indices pertinents.	→ Être capable de s'engager dans des modes d'actions complexes.

➤ **Des éléments que l'on peut faire varier dans les situations proposées :**

- Les contraintes temporelles : *pas de contrainte temporelle, la tâche est réussie ou non, chaque tâche est indépendante de la suivante ; le nombre de tâches réussies est comptabilisé ; le temps mis pour réussir x tâches est chronométré.*
- Le degré de difficulté de déplacement dans le milieu : *cour d'école, quartier, stade, chemin de campagne, forêt ouverte.*
- Le degré de difficulté du positionnement des repères : *le repère peut être positionné sur des éléments identifiables ; le repère peut être positionné par rapport à des éléments identifiables (à une certaine distance dans une certaine direction).*
- Le degré de visibilité du repère à trouver : *plus ou moins dissimulé ; taille variable ; couleur par rapport à l'environnement.*
- La nature du ou des indicateurs fournis : *message oral ou écrit, fléchage, photo, dessin, plan, carte (indicateurs mobiles ou fixes).*
- La nature des outils autorisés : *distance (étalonnage du pas), direction (boussole), durée (montre, chronomètre), relief (courbe de niveaux), carte (symboles employés).*

➤ **Les différents types de situations d'enseignement :**

- Des jeux de communication (ex : message oral)
- Des jeux de mémoire (ex : tracer l'itinéraire parcouru)
- Des jeux d'investigation (ex : chasse au trésor)
- Des jeux d'observation (ex : randonnée - photo)
- Des jeux de relations plan/carte et terrain (ex : carte à trous)
- Des jeux de positionnement (ex : où suis-je ?)



© Les activités d'orientation à l'école élémentaire :
enjeux, objectifs, organisation et situations d'apprentissage.

MISE EN OEUVRE DES ACTIVITES

Enjeux d'apprentissage

- ➡ Au cycle 2 : *Réaliser en autonomie un projet de déplacement en milieu naturel.*
- ➡ Au cycle 3 : *Se repérer dans un espace inconnu pour s'y déplacer.*

Objectifs opérationnels

Situer un objet par rapport à soi, le situer par rapport à des objets repères.	Se déplacer sur des distances et des durées de plus en plus grandes.
Se déplacer à l'aide d'une représentation simple de l'espace : photos, dessins, maquettes.	Prélever des indices dans le milieu et les référer à une carte.
Codifier, lire et utiliser une représentation simple abstraite.	Utiliser la boussole pour progresser dans une direction donnée.

CYCLE 2	ENJEU	Se repérer dans un espace pour s'y déplacer.		
Pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est	Pour apprendre et progresser	Pour mesurer les progrès	Pour évaluer
Des situations globales amenées par l'enseignant	Une situation de référence	Des situations organisées par objectifs ou par ateliers	Une situation de référence	Des outils pour le maître et pour l'élève
<p>La course au trésor Le siffleur Jeu de piste Le parcours anomalies L'objet déposé et retrouvé Le guetteur</p>	<p>Sur les traces du Petit Poucet</p>	<p>Situer un objet Je pose, tu cherches Les slaloms codés La rose des vents</p> <p>Se déplacer Le puzzle Trouve ma balise Vrai ou faux</p> <p>Codifier, lire Les photos vraies Le labyrinthe Les explorateurs</p>	<p>Sur les traces du Petit Poucet</p>	<p>Pour l'élève</p> <p>Feuilles de contrôle</p> <p>Pour le maître</p> <p>Des critères de réussite dans la description des situations</p>

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

<p>Le parcours anomalies <u>But</u> : trouver tous les objets L'enseignant a déposé un certain nombre d'objets de part et d'autre d'un couloir de 5/6 mètres de largeur. Il s'agit de faire individuellement le parcours en repérant au mieux les anomalies rencontrées de façon à en dresser la liste.</p>	<p>Le siffleur <u>But</u> : trouver le siffleur Le maître ou un enfant, muni d'un sifflet, part, prend un peu d'avance et se cache. Il siffle à intervalles réguliers. <u>Variante</u> : le siffleur se déplace – plusieurs sources sonores – sources sonores de tonalité différente.</p>	<p>Jeu de piste <u>But</u> : trouver toutes les balises Par équipes de 2 ou 3 enfants avec départs échelonnés, suivre des rubans rouges qui jalonnent un parcours en courant le plus vite possible. A chaque ruban signalant une balise, s'arrêter et relever l'emplacement de la balise (colorier, mettre une croix, ...).</p>
<p>La course au trésor <u>But</u> : ramener des objets Chercher par petites équipes ou individuellement un certain nombre d'objets ou d'éléments végétaux et les rapporter au point de départ dans un temps déterminé. <u>Variante</u> : avec utilisation de messages oraux, écrits en clair ou sous formes de rébus, dessinés (plan, carte) ou codés.</p>	<p>L'objet déposé et retrouvé <u>But</u> : aller déposer un objet et le retrouver après un temps plus ou moins long. Aller déposer un jeton (carton) sans l'enfouir, bien repérer l'endroit puis revenir au coup de sifflet. Repartir le chercher au signal. <u>Variante</u> : petites promenades avant de retrouver son objet – par 2 – point de départ différent.</p>	<p>Le guetteur <u>But</u> : arriver au but sans être vu – éliminer tous les joueurs. <u>Jeu d'approche</u> : les joueurs doivent atteindre un lieu précis sans être identifiés. Le guetteur, immobile, prend « à vue ». Le joueur vu est éliminé. <u>Variante</u> : guetteur mobile dans une zone – guetteur mobile sur toute la surface de jeu.</p>

POUR VOIR OU ON EN EST

Sur les traces du Petit Poucet

But : reconstituer le chemin parcouru

Matériel : un plan vierge du site – un jeu de 6 photos dont 5 sont placées à des endroits remarquables.

Jeu : par équipes de 3 ou 4, au point central, prendre une première photo qui conduit à un endroit où l'on trouve la deuxième qui permet de trouver l'endroit de la troisième ... jusqu'au mot STOP. De retour au point central, sur un plan, l'équipe doit reconstituer le chemin le plus court réunissant les endroits visités.

Variante : parcours individuel – parcours en sens inverse

POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

- 14 -

<p>Je pose, tu cherches</p> <p><u>But</u> : pour le joueur A, poser une balise à un endroit qu'il est capable de déterminer ; pour le joueur B, retrouver la balise d'après les renseignements fournis par le joueur A.</p>	<p>Les slaloms codés</p> <p><u>But</u> : parcourir par équipes (A, B, C, D) et sous forme de relais, les slaloms tracés en parallèle suivant le code convenu et le plus rapidement possible. A contre B, C et D contrôlent puis on inverse.</p>	<p>La rose des vents</p> <p><u>But</u> : poser sur un cercle, dans les bacs correspondants les balises codées : N S E O. Les joueurs rassemblés au centre du cercle partent en équipe et déposent le plus rapidement possible les balises dans les bacs.</p>
<p>Le puzzle</p> <p><u>But</u> : reconstituer un puzzle à partir de 10 photos placées dans des enveloppes à des points remarquables auxquels on accède successivement photo après photo.</p>	<p>Trouve ma balise</p> <p><u>But</u> : pour le joueur A, poser une balise et la positionner sur un plan. Pour le joueur B, retrouver la balise en utilisant le plan du joueur A et la rapporter.</p>	<p>Vrai ou faux</p> <p><u>But</u> : vérifier que les positions des balises indiquées sur un plan correspondent à la réalité. Chaque balise porte un code (nom d'animal, prénom, ...) et chaque élève reçoit un plan.</p>
<p>Les photos vraies</p> <p><u>But</u> : trouver les 9 « vraies » photos parmi les 12 proposées et être la première équipe à avoir trouvé. Chaque reçoit un plan et doit aller observer les 9 zones notées. Au retour, chacun doit éliminer 3 des 12 photos.</p>	<p>Le labyrinthe</p> <p><u>But</u> : par paires, les élèves effectuent chacun un parcours différent et le représentent selon un code déterminé connu par tous. De retour au point central, les binômes échangent leurs plans puis partent effectuer un nouveau parcours.</p>	<p>Les explorateurs</p> <p><u>But</u> : par équipes de 3 ou 4, trouver l'ensemble des 15 balises et les placer sur un plan. Lorsqu'une balise est trouvée, relever le code.</p>

POUR MESURER LES PROGRES

Sur les traces du Petit Poucet

But : reconstituer le chemin parcouru.

Matériel : un plan vierge du site – un jeu de 25 photos dont 24 sont placées à des endroits remarquables.

Jeu : chaque enfant, au point central, reçoit une feuille de route constituée de photocopies de 9 photos placées dans un certain ordre de telle façon que dans la réalité le chemin à suivre constitue une boucle. La dernière photocopie représente le point de départ. L'enfant part en courant à la découverte du premier site représenté sur sa feuille où il doit retrouver la photo originale avec un code qu'il recopie sur sa feuille. Il doit ainsi passer sur les 8 sites différents.

Attention : ne pas emporter la photo avec soi.

CYCLE 3	ENJEU	Réaliser en autonomie un projet de déplacement en milieu naturel.		
Pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est	Pour apprendre et progresser	Pour mesurer les progrès	Pour évaluer
Des situations globales amenées par l'enseignant	Une situation de référence	Des situations organisées par objectifs ou par ateliers	Une situation de référence	Des outils pour le maître et pour l'élève
La chasse au bruit Les grosses bêtes Le jeu des erreurs Douaniers et contrebandiers Les photos vraies La rose des vents	Sur les traces du Petit Poucet	Se déplacer Etalonnons Tomber pile Se déplacer Les photos vraies La course au score Belle vue Codifier, lire Prendre le cap Les azimuts	Sur les traces du Petit Poucet	Pour l'élève J'ai joué à ... Pour le maître Des indicateurs de réussite

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

- 17 -

<p>La chasse aux bruits <u>But</u> : découvrir les sources sonores. Chaque « musicien », muni de son instrument, va se cacher et émet des sons à intervalles réguliers. Il s'agit de découvrir les sources sonores dans l'ordre indiqué sur la fiche contrôle de chaque joueur. Le musicien découvert signe la feuille de contrôle à côté de son instrument</p>	<p>Les grosses bêtes <u>But</u> : ramener le plus de grosses bêtes dans son camp. La classe est divisée en deux équipes. Chacune établit son camp à environ deux cents mètres de l'autre et doit y ramener un maximum de « grosses bêtes » constituées par des joueurs volontaires partis 5 minutes avant le début du jeu et qui sifflent à intervalles réguliers.</p>	<p>Le jeu des erreurs <u>But</u> : repérer les erreurs. L'enseignant distribue un croquis représentant l'espace aménagé. Il comporte des erreurs qu'il s'agit de repérer : erreurs de couleurs, mauvais emplacements, éléments en trop ou en moins, ... <u>Variante</u> : l'espace est aménagé par un groupe pour un autre.</p>
<p>Douaniers - Contrebandiers <u>But</u> : porter un message. La classe est divisée en deux équipes : les attaquants et les défenseurs. Il s'agit de passer à travers la zone des défenseurs sans être pris pour aller porter un message dans le camp d'arrivée. On joue en deux manches de 15 minutes.</p>	<p>Les photos vraies <u>But</u> : trouver les 9 « vraies » photos parmi les 12 proposées et être la première équipe à avoir trouvé. Chaque reçoit un plan et doit aller observer les 9 zones notées. Au retour, chacun doit éliminer 3 des 12 photos. <u>Variante</u> : le nombre de vraies photos augmente..</p>	<p>La rose des vents <u>But</u> : poser sur un cercle, dans les bacs correspondants les balises codées (8). Les joueurs rassemblés au centre du cercle partent en équipe et déposent le plus rapidement possible les balises dans les bacs. <u>Variante</u> : jeu sans indication du nord.</p>

POUR VOIR OU ON EN EST

Sur les traces du Petit Poucet

But : reconstituer le chemin parcouru.

Matériel : un plan vierge du site – un jeu de 6 photos dont 5 sont placées à des endroits remarquables.

Jeu : par équipes de 3 ou 4, au point central, prendre une première photo qui conduit à un endroit où l'on trouve la deuxième qui permet de trouver l'endroit de la troisième ... jusqu'au au mot STOP. De retour au point central, sur un plan, l'équipe doit reconstituer le chemin le plus court réunissant les endroits visités.

Variante : parcours individuel – parcours en sens inverse

POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

- 19 -

<p>Etalonnons <u>But</u> : connaître avec précision son nombre de foulées sur une distance connue (100 m) puis sur d'autres distances multiples de 10 mais supérieures à 50 m. En fin de séance, chaque enfant inscrit sur sa feuille de route le nombre de foulées effectuées sur chaque distance.</p>	<p>Tomber pile <u>But</u> : il s'agit pour chacun d'effectuer un parcours jalonné de repères (balises) posés à des distances multiples de 10 mais supérieures à 50 m. Ensuite, chacun indique sur un tableau, en regard de la distance, le code de la balise correspondante.</p>	<p>Les photos vraies <u>But</u> : chaque équipe reçoit un plan et doit aller observer les 9 zones notées. Au retour, il s'agit d'éliminer 3 photos parmi 12.</p>	<p>La course au score <u>But</u> : dans un temps déterminé, par équipes de 3 ou 4, partir à la découverte du maximum de balises placées sur le terrain et positionnées sur un plan ou une carte. Toutes les balises n'ont pas la même valeur et il faut donc évaluer les distances à parcourir et effectuer des choix.</p>
<p>Belle vue <u>Matériel</u> : plan du site – 10 photos <u>But</u> : choisir une photo et se rendre à l'endroit indiqué. Observer le lieu. Revenir au point central et indiquer sur un plan l'emplacement où la photo a été prise. Faire de même avec les autres.</p>	<p>Prendre le cap (1) <u>But</u> : réaliser un parcours en suivant l'itinéraire indiqué sur le plan en relevant le code de chaque balise. Chacun devra donc : suivre des caps successifs (points cardinaux) – orienter leur plan à changement de cap – apprécier les distances.</p>	<p>Prendre le cap (2) <u>But</u> : chacun reçoit un plan où sont placées des balises avec départ et arrivée marqués, tracé à faire ainsi qu'une feuille de route. L'axe du terrain est choisi comme axe N/S, l'échelle est de 1 cm pour 10 m. il s'agit de réaliser le parcours en suivant l'itinéraire indiqué sur le plan et en relevant le code de chaque balise.</p>	<p>Les azimuts <u>But</u> : partir sur le terrain avec plan et boussole afin de trouver les balises portées sur la feuille de route. Une fois les balises identifiées, retourner au point central. Là, prendre une autre feuille de route et ainsi de suite jusqu'au signal de fin de jeu.</p>

POUR MESURER LES PROGRES

La course circuit à l'azimut

But : parcourir le plus rapidement possible le circuit tracé.

Lieu : parcours de pleine nature, milieu préparé et balisé.

Matériel : un plan du site – boussole – feuille de route – balises (15).

Jeu :

Phase 1 : d'après la feuille de route, afficher sur la boussole l'angle de marche indiqué puis prendre les repères sur le terrain.

Phase 2 : effectuer le parcours en courant et en relevant les balises positionnées.

Evaluation : course au meilleur temps et avoir identifié les balises.

⑦ L'orientation en terrain boisé

→ Les procédures obligatoires :

Textes de référence	<ul style="list-style-type: none"> • Circulaire n°92-196 du 03/07/1992 : « <i>Participation d'intervenants extérieurs aux activités d'enseignement dans les écoles maternelles et élémentaires</i> » (BO Education Nationale n°27 du 16-07-1992) • Circulaire n°99-136 du 21-09-1999 : « <i>Organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques</i> » (BO Education Nationale n°7 du 23-09-1999) 	
Autorisations	<ul style="list-style-type: none"> • Du directeur d'école (sorties régulières ou sorties occasionnelles sans nuitée). • Des propriétaires de terrains (ONF : convention existante). • Des familles s'il y a dépassement des horaires scolaires habituels (sorties facultatives) : information écrite obligatoire donnée aux familles sur le jour, le lieu et l'horaire, plus accord daté et signé des parents ou tuteurs légaux. 	
Information	<ul style="list-style-type: none"> • Dans tous les cas de sorties, les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles elles sont organisées. • Information à l'Inspecteur de l'Education Nationale de circonscription. 	
Assurances (Assurance responsabilité civile / individuelle accidents corporels)	<p style="text-align: center;"><u>Pour les élèves</u></p> <p><u>Sorties régulières (toujours obligatoires) :</u> assurance facultative</p> <p><u>Sorties occasionnelles :</u> <u>Cas 1 (activité obligatoire si elle se situe sur le temps scolaire) :</u> assurance facultative</p> <p><u>Cas 2 (activité facultative s'il y a dépassement des horaires scolaires) :</u> assurance obligatoire</p>	<p><u>Pour les adultes</u> Assurance recommandée</p>
Test	Pas de test particulier avant la pratique de l'activité.	

	SORTIES RÉGULIÈRES	
	Le maître de la classe ou un autre enseignant seul.	
	SORTIES OCCASIONNELLES	
Taux minimum d'encadrement	<p><u>École maternelle ou élémentaire avec section enfantine</u></p> <p>Jusqu'à 16 élèves, le maître de la classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant.</p> <p>Au-delà de 16 élèves, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 8 élèves.</p>	<p style="text-align: center;"><u>École élémentaire</u></p> <p>Jusqu'à 30 élèves, le maître de la classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant.</p> <p>Au-delà de 30 élèves, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 15 élèves.</p>
Qualification	<p>Le maître peut enseigner cette activité qui se déroule sous sa responsabilité et il doit, le cas échéant, être assisté par un ou des intervenant(s) extérieur(s) qui doivent être autorisé(s) par le directeur d'école et agréé(s) par l'inspecteur d'académie.</p> <p><u>Intervenants rémunérés</u> : personnels territoriaux titulaires (conseillers, éducateurs, opérateurs) et personnels non titulaires des collectivités territoriales et salariés de droit privé (BEES option course d'orientation, BESAPT, BPJEPSAPT, DEUG STAPS, certificat de pré-qualification pour les stagiaires) pouvant justifier d'une compétence dans l'activité.</p> <p><u>Intervenants bénévoles</u> : Vérification de qualification.</p>	
Sécurité	Prévoir une trousse de secours, les moyens d'alerter les secours et les numéros d'urgence, les fiches de renseignements des élèves.	

→ **Les recommandations pédagogiques :**

Cycles concernés	<ul style="list-style-type: none"> • Cycle 1 : milieu connu jusqu'au parc public. • Cycle 2 : en forêt, uniquement sur sentiers, lignes de coupe. • Cycle 3 : en terrain boisé.
Lieux d'activités	S'informer des dates de chasse et des parcelles concernées (voir avec l'ONF).
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un espace bien délimité par des routes, des lisières, des ruisseaux, ... <p>→ Le passage en milieu boisé ne peut se faire qu'après s'être assuré d'un certain nombre de compétences (lecture de carte, déplacements orientés, ...).</p> <p>→ Les espaces d'action doivent être reconnus au préalable et ne pas présenter de danger particulier (abrupt important, trou profond, ...).</p> <p>→ S'il n'existe pas de limites bien franches, un balisage s'impose pour délimiter l'espace d'action.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiser des groupes, munis d'une montre, avec consigne de rester groupés et de respecter les horaires. • Prévoir un adulte sur les postes pour lesquels un danger est proche. • Prévoir un signal sonore puissant de fin d'activité et un véhicule. • Si la rencontre comprend beaucoup d'élèves, prévoir les secours nécessaires (Protection Civile).
Organisation pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser la classe en groupes de 3 élèves maximum. • Au cycle 2, ces groupes sont accompagnés d'adultes. • Au cycle 3, on peut constituer des groupes autonomes de 3 élèves maximum, jusqu'à une pratique individuelle.
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> • Cette activité peut faire l'objet d'un travail interdisciplinaire et transdisciplinaire. • L'orientation doit s'envisager sur les 3 cycles et permettre aux enfants de prendre des repères d'abord dans l'espace proche (classe, école), avant d'aborder des espaces plus éloignés (terrains de sport, parcs, quartiers) avant de pratiquer l'activité en forêt, en milieu connu, puis inconnu. • Privilégier les situations où les points de départ et d'arrivée sont communs. Un adulte reste au point de départ.
Accompagnement	En plus du personnel d'encadrement, pour l'accompagnement des élèves, le maître peut être assisté d'adultes bénévoles, après autorisation du directeur. (pas de demande d'agrément).
Personne ressource	Le conseiller pédagogique EPS de la circonscription.

