

ORIENTATION CYCLES 1,2,3

1. Définition

Mais qu'est-ce que la **Course d'Orientation** ?

· la **course d'orientation** est une activité sportive de navigation avec carte et éventuellement boussole qui se déroule en général dans la forêt ou dans un milieu naturel.

Sur le plan sportif, la course d'orientation c'est courir : seul, vite dans un milieu inconnu pour trouver le plus vite possible des postes de contrôle indiqués sur une carte et signalés sur le terrain par une balise. Il s'agit d'une course dynamique (vitesse / précision), tactique (prises de repères), anticipatrice (se représenter le réel)

· programmes en EPS :

C2 :

• **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.**

Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

C3 :

• **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.**

Activités d'orientation : Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.

2. Quatre grands principes

• Valoriser la coopération entre les enfants

-en leur proposant des tâches collectives et non une compétition individuelle

-en les faisant travailler en groupes restreints : environ 3 élèves tenant chacun leur tour des rôles bien spécifiés

-en leur faisant partager des responsabilités

-en privilégiant l'entraide.

• Responsabiliser les élèves

-en sollicitant leur participation à l'installation et à la récupération du matériel (balises etc.)

-en leur laissant prendre seuls des décisions qui seront régulées si nécessaire : ils ont le droit de se perdre, ce qui sous-entend que sur des distances adaptées et des parcours identifiés, ils peuvent être amenés à évoluer sans adultes

-en faisant le bilan avec eux et en les associant à la préparation des séances suivantes.

• Sauvegarder l'environnement

-en sensibilisant les enfants à l'équilibre de la nature et à sa fragilité

-en s'assurant du respect du site par les enfants.

• Favoriser une éducation à la sécurité

-en laissant les enfants prendre des risques calculés dans des situations adaptées

-en identifiant, avec eux, les risques et les dangers potentiels (routes, pentes ...)

-en repérant les points permettant de se retrouver quand on est perdu

-en leur permettant d'assurer la sécurité d'autrui

-en leur rappelant de toujours rester groupés.

3. Des outils pour pratiquer la course d'orientation

La finalité de l'activité est d'amener l'enfant à utiliser une carte type « course d'orientation ». Pour apprendre à traiter les informations d'un tel document entièrement codé et abstrait plusieurs étapes sont nécessaires.

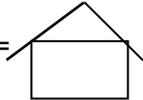
Chacune d'elles est caractérisée par l'utilisation d'un « certain type de support topographique » :

- **la maquette**
- **la photo couleur**
- **le dessin figuratif**
- **le plan figuratif**
- **le plan d'orientation**
- **la carte d'orientation**

Toutes ces étapes nécessiteront chez les élèves 3 types d'opérations de traitement de l'information :

- **Traiter des informations par codage :**

Partir d'une lecture de terrain pour établir un lien entre un élément caractéristique et une information topographique à propos de cet élément.

Etape 1 : une maison = 

Etape 2 : une maison = 

- **Traiter des informations par décodage :**

Partir du document pour établir une correspondance entre un symbole (dessin, signe...) et l'élément caractéristique se rapportant sur le terrain à ce symbole.

« Comment reconnaître sur le terrain la borne indiquée près du chemin sur le document ? »

- **Traiter des informations par association :**

Il s'agit de traiter une information concernant un élément caractéristique du terrain en fonction de son utilité dans un projet de déplacement .

L'élève s'informe en associant les réponses à 2 types de questions :

Qu'est ce que c'est ? Est ce utile pour me situer ou me guider dans mon déplacement ?

la maquette

A la maternelle, dès la petite section.

L'enfant perçoit l'espace en trois dimensions ; il peut toucher manipuler cet espace.

la photo couleur

Dès la deuxième année du cycle 1.

Premier passage à une représentation du terrain en deux dimensions.

Elle est adaptée à la représentation mentale de l'espace chez un enfant de maternelle, représentation très proche de ce qu'il voit devant lui.

le dessin figuratif

Dès la deuxième année du cycle 1.

Très proche de la photo, cette représentation du réel est une première étape vers la symbolisation.

Difficulté pour respecter une échelle.

le plan figuratif

A partir de la grande section maternelle.

Comme sa grande sœur la carte d'orientation, il respecte :

- une échelle
- une orientation SUD / NORD

Le plan figuratif est une représentation en perspective cavalière du site.
Le document est organisé telle une photo, en ce sens, il est difficilement orientable.

le plan d'orientation

Il s'agit de l'étape ultime avant la lecture d'une carte d'orientation. Tout est codifié par des symboles conventionnels.

Il est abordé dès la fin du cycle 2. Il est en noir et blanc.

L'échelle est comprise entre le 1/200 et le 1/10000^e.

Il reprend la plupart des symboles de la carte d'orientation.

Les zones de forêt apparaissent de façon très précise. Le relief n'apparaîtra que s'il constitue un élément indispensable à l'orientation.

la carte d'orientation

C'est le document le plus perfectionné pour s'orienter en milieu inconnu .

En fin de cycle 3 pour des enfants expérimentés.

Aucun détail ne manque ; le plus petit objet caractéristique stable est indiqué : souche, borne...

Toutes les marques du relief apparaissent.

La pénétrabilité du terrain est précisée par des nuances de couleur.

Tellement complexe, il est difficile à lire.

4. Sécurité et conseils

En milieu ouvert, le risque ne doit être **ni exagéré, ni négligé**. Le site doit être préalablement et parfaitement connu et repéré par le maître et les intervenants. La sécurité repose essentiellement sur une attitude active de tous les élèves. Leur connaissance des dangers objectifs et le respect strict des consignes sont les meilleurs gages de sécurité. Ces points seront abordés en amont de la sortie, calmement, en classe.

Reconnaître avec les élèves les " lignes d'arrêt " à ne pas dépasser.

Les chemins et sentiers permettant de s'échapper hors zone doivent être barrés (rubalise) ou surveillés par des adultes.

Les intervenants doivent appliquer des consignes précises du maître, excluant toute initiative.

La possession d'un, sinon plusieurs téléphones portables est utile.

Etre vigilant sur l'ancienneté des cartes : nouveaux sentiers, coupes de bois,...

Les dispositifs et aménagements matériels renforcent l'efficacité de l'enseignement et la sécurité. Les parcours longs ont avantage à être systématiquement jalonnés (attention à la durée de mise en place et de démontage).

Au cycle 2, en fonction des lieux, les groupes seront accompagnés d'adultes.

Au cycle 3, on peut constituer des groupes autonomes.

5. Distances

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.

6. Organisation de l'enseignement et unité d'apprentissage

	Cycle 2	Cycle 3
<p>Espaces d'action : <i>à investir progressivement selon une progression bien définie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Familier restreint, ex : locaux, cour d'école · Familier élargi, ex : parc ou quartier autour de l'école · Inconnu restreint, ex : portion de bois bien délimitée · Inconnu élargi, ex : surface de forêt plus vaste 	<p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>En fonction de la progression</p>	<p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>Oui mais selon une progression adaptée</p>
<p>Symbolisation : <i>mode de représentation de plus en plus élaborés</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Photo, dessin, plan non codé, maquette · Plan avec symbolisation simple (début de codage, respect des distances) · Plan ou carte d'espaces peu complexes (orientation au Nord, échelle et légende) · Cartes d'espaces plus complexes incluant la planimétrie (courbe de niveau) 	<p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>NON</p> <p>NON</p>	<p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI,mais pour certains élèves</p>
<p>Formes de guidage : <i>de direct à indirect</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Gestuel ou oral simple · Fléchage · Écrit simple · Guidage perfectionné (message, quantification des distances, choix des repères, description de poste, itinéraire...) · Guidage écrit de plus en plus succinct (définition de poste) · Boussole 	<p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI selon progression</p> <p>NON</p> <p>NON</p>	<p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI</p> <p>OUI selon progression</p>

Le parcours photos cycles 1, 2,3

Savoir visé	Oser réaliser en toute sécurité des actions dans un environnement proche.
Descriptif	Relever le code d'une balise située sur un élément caractéristique du terrain à l'aide d'une ou plusieurs photos.
But	Retrouver le plus de balises possibles dans un temps déterminé. Lire une photo . A cet endroit se trouve une balise. Il s'agit de s'y rendre le plus vite possible pour en relever le code.
Critères de réussite	Nombre total de codes-balises exact.
Dispositif	<p>Lieu connu :classe, cour d'école, école, stade, village... inconnu ; en pleine nature Pour des enfants débutants, il convient de choisir un terrain découvert présentant peu d'obstacles naturels. La zone de jeu sera délimitée.</p> <p>Matériel Photographier des éléments caractéristiques très facilement identifiables. Prévoir une feuille de route où les enfants pourront reporter le code découvert sous chacune des balises.</p> <p>Organisation Travail individuel ou en équipe.</p>
Variantes	<p>Photos : Présenter une balise sous des angles différents : grand angle qui présente l'axe général de déplacement. Les photos se ressemblent (arbres), seul l'arrière plan permet de reconnaître le poste. On peut avoir sélectionné des détails à retrouver (toutes les classes ont les mêmes portes mais on aura zoomé sur un détail de l'une d'elle, laquelle ?</p>
	<p>Matériel : Nombre variables de balises. Prendre une gommette qui se trouve à chaque balise et la coller en dessous de chaque photo, plutôt que de reporter un code à dessiner, récupérer un indice (morceau de plan...)</p>
	<p>Espace : La photo est consultée au départ puis l'enfant se rend au point caractéristique avec un plan figuratif sur lequel est positionné l'emplacement de la balise</p>
	<p>Temps : Prise en compte du temps ou non.</p>

Connaissances développées à travers cette situation

Pour apprécier identifier :

- retrouver des repères visuels sur un espace représenté en deux dimensions.
- Prendre des indices visuels sur la photo et les localiser sur le terrain.

Pour réaliser :

- courir sans hésitation du départ aux abords immédiats de la balise.
- Mémoriser le trajet aller pour revenir le plus vite possible de la balise au point de contrôle.

Pour gérer :

- accepter de se déplacer seul ou en équipe
- Apprendre à accepter de s'éloigner progressivement de l'adulte.

Niveaux d'habileté :

Niveau 1 : La recherche est hasardeuse, l'enfant relève peu d'indices sur la photo.

Niveau 2 : Avant de s'engager dans l'action l'enfant s'attache à mémoriser un maximum d'indices sur la photo.

Au cours du déplacement il établit des liaisons fréquentes entre ce qu'il voit sur le terrain et ce qu'il lit sur la photo.

Exemple de parcours photo au cycle 1

Jeu 1 : Lire une photo sur laquelle est indiquée la position d'une balise à retrouver.

Relever le code de cette balise (gommette, dessin à reproduire, lettres, chiffres, poinçon, couleur...)

Organisation en étoile : distribution des photos une par une à partir d'un poste de contrôle.

Jeu 2 : idem (moyenne et grande section)

Organisation en jalons : L'enfant se rend à l'endroit indiqué par une première photo, relève le code de la balise . Une deuxième photo présente près de la balise l'envoie dans un deuxième lieu et ainsi de suite.

A la fin du jeu, on retrace l'itinéraire parcouru en remettant les photos dans l'ordre.

Jeu 3 : idem (grande section)

Organisation en jalons : L'enfant doit suivre un itinéraire photographié donné dès le départ du jeu.

A la fin du jeu, on retrace l'itinéraire parcouru sur le plan de l'école ou de la cour.

Par la suite, des enfants proposent un itinéraire photographié à leurs camarades à suivre et à retracer sur un plan (codage de l'itinéraire). Ensuite des enfants proposent de suivre un itinéraire codé sur un plan que d'autres devront décoder en replaçant dans l'ordre les photos des lieux rencontrés.

On propose une même progression au cycle 2 et au cycle 3 avec pour variable ; le terrain de jeu. On passera de l'école au village , au cycle 2 ; du village à ses alentours (colline, terrain boisé...) au cycle 3.

La course au score Cycles 2 et 3

Savoir visé	Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement.
Descriptif	Rechercher une stratégie efficace pour engranger le maximum de points possibles en un temps minimum. A chaque balise est attribuée une valeur en points proportionnelle au niveau de recherche.
But	Construire un projet de déplacement qui permette de réaliser le plus grand score possible en 30 min de course. Après 5 min de réflexion un départ commun pour tous sera donné.
Critères de réussite	Le nombre de points obtenu.
Dispositif	Les paramètres liés à la difficulté dans la recherche d'un poste sont les suivants : la distance entre les postes la complexité du cheminement entre les postes la position du poste par rapport à une ligne directrice ('à proximité de la ligne, sur la ligne...) la construction du projet de déplacement sera d'autant plus intéressante que le nombre de balises est important. Sécurité : il est pertinent de prévoir une équipe d'adultes ou d'élèves chargée de la sécurité sur le site. Les élèves peuvent être munis d'un moyen sonore (sifflet) pour appeler à l'aide . Matériel : un plan indiquant la position des différents postes un cadre indiquant la valeur des balises une fiche de contrôle des balises avec des poinçons différents (des plots avec des cartons à récolter sur lesquels figurent les points attribués à la balise)
Variantes	Matériel : pour simplifier ; prévoir quelques jalons pour rejoindre les balises les plus délicates. Pour complexifier ; organiser « une course au temps » : il s'agit de trouver tous les postes en un minimum de temps. Prévoir 2 ou 3 postes de départ différents pour répartir les enfants sur le site.

Connaissances développées à travers cette situation

Pour apprécier, identifier :

Identifier en un minimum de temps les contraintes du milieu.

Apprécier l'implantation des balises les unes par rapport aux autres.

Pour réaliser :

Adopter une stratégie efficace pour enchaîner les passages aux différents postes.

Adopter des allures de déplacement adaptées à la nature du terrain et aux degrés d'incertitude rencontrés.

Pour gérer :

Rester vigilant pour prendre en compte le temps imposé

Niveaux d'habileté :

Niveau 1 : L'enfant réalise ses recherches au coup par coup, sans construire une véritable stratégie.
Il n'a qu'une vision parcellaire du site.

Niveau 2 : L'enfant organise ses recherches en fonction d'un projet d'ensemble.
Par une vision globale du site, il anticipe son déplacement sur 2 ou 3 postes.

Le parcours jalons cycles 1 et 2

Savoir visé	Oser réaliser en sécurité un déplacement contrôlé dans un milieu inconnu.
Descriptif	Suivre seul un itinéraire jalonné et passer à 2 points de contrôle.
But	Courir d'un jalon à l'autre. Sur le parcours sont positionnés 2 balises ; à côté de chacune d'elles sera placée une boîte d'images. Prendre une gommette dans chaque boîte ou recopier sur sa feuille de route un code affiché.
Critères de réussite	Nombre de dessins recopiés ou de gommettes collées.
Dispositif	Le parcours jalonné empruntera des lignes directrices simples en terrain couvert : chemin, lisière de forêt. Mettre en place un jalonnement suffisamment serré pour que d'un jalon on puisse voir les 2 suivants. Les balises seront positionnées sur la ligne directrice. Elles seront parfaitement visibles. Chaque élève dispose d'une feuille de route pour y coller les gommettes ou y reproduire les codes. On pourra prévoir l'aide de 2 ou 3 adultes placés à des points stratégiques.
Variantes	Matériel : augmenter le nombre de balises ; Espace : réaliser cette situation en terrain connu ou non Allonger ou raccourcir le parcours. Tracer le parcours avec des passages en dehors des lignes directrices naturelles. Plan : - Les enfants peuvent disposer d'un plan représentant le parcours jalonné avec des cercles figurant des balises. Ils devront colorier les cercles de la couleur des balises rencontrées sur le parcours. les enfants devront indiquer sur le plan l'endroit où ils rencontrent une balise (cycle 2) Le parcours suisse : de très nombreuses balises sont positionnées le long du parcours. Il s'agit de relever uniquement le code des 5 balises qui sont indiquées sur le plan. (cycles 2 et 3)

Connaissances développées à travers cette situation

Pour apprécier, identifier :

Reconnaître et différencier une balise et un jalon, les repérer tout au long du parcours.

Avoir un large champ de vision pour passer, sans rupture, d'un jalon à l'autre.

Pour le parcours suisse : établir une relation document terrain efficace en identifiant les points caractéristiques sur le plan pour les localiser ensuite sur le site.

Pour réaliser :

Conservé une attention tout au long du parcours pour :

Rester sur le jalonnement,

Repérer les balises,

Relever correctement les couleurs

Pour gérer :

Contrôler ses émotions pour réaliser la tâche sans oublier la consigne.

Organiser ses actions en fonction du niveau d'incertitude rencontré.

Niveaux d'habileté :

Niveau 1 : L'enfant hésite à s'engager dans l'action.
 Ses déplacements s'effectuent à l'aide d'un camarade.
 Il s'arrête fréquemment.
 Il réalise le parcours mais oublie de relever le code des balises.
 Le pointage des cases ou leur positionnement est aléatoire.

Niveau 2 : L'enfant réalise le parcours en courant.
 Il réussit la tâche sans se laisser influencer par le comportement des autres.
 A chaque case correspond le bon code.

Au fil des mots

Compétence spécifique	S'orienter à partir d'une consigne écrite	
Compétence transversale - générale	Être capable de lire le message en sélectionnant les informations utiles. Adapter continuellement son déplacement aux consignes du message. Mettre en adéquation ce qui est lu et ce qui est fait. Organiser chronologiquement ses actions. Contrôler son émotion en faisant confiance à l'auteur du message.	
But	Utiliser un message écrit pour réaliser un parcours en passant à des postes de contrôle et en relever le code	
Consignes	Lire le message. Suivre l'itinéraire décrit pour se rendre successivement aux trois postes de contrôle puis à l'arrivée	
Organisation - déroulement – espace - matériel - sécurité	Chaque élève reçoit un message écrit sur une fiche. Il est intéressant de faire élaborer les messages par les élèves au cours d'une séance précédente. Afin de répartir les enfants sur l'ensemble du site, il est intéressant de proposer plusieurs messages différents : Message 1 - parcours 1 (balises bleues) Message 2 - parcours 2 (balises rouges) L'enseignant dispose d'un plan sur lequel est indiqué l'ensemble des différents postes. L'activité doit se dérouler sur un site délimité. Tous les élèves ont un sifflet et en connaissent l'usage pour appeler du secours	
Critère de réussite	1 - nombre de "codes - balises" exacts. 2 - temps réalisé pour effectuer le parcours	
Variables	Pour Simplifier	Pour Aller Plus Loin
	Placer les balises en étoile à partir d'un point central : à un message correspond la recherche d'une seule balise : Message 1 - balise 1 Message 2 - balise 2	Demander aux élèves de situer par des cercles, sur un plan, les emplacements des balises rencontrées
Comportements souhaités (niveau)	L'enfant n'utilise pas le message écrit ; la recherche est hasardeuse ou copiée sur un autre camarade. L'enfant comprend le message mais par précipitation oublie des consignes en cours de route. L'enfant réalise le parcours sans hésitation. L'ensemble des consignes est respecté de manière chronologique	

La chasse au puzzle

Cycle 1 espace restreint ex. parc urbain Cycle 2 espace inconnu restreint Cycle 3 espace inconnu élargi	
Compétence spécifique	Prendre des repères pour se retrouver. Utiliser sa mémoire. Organiser son déplacement.
Objectif pédagogique	JEUX DE MEMORISATION
But	Retrouver les pièces de son puzzle pour pouvoir le reconstituer.
Consignes	<p>Au préalable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - fabriquer des puzzles - autant de puzzles que de groupes - autant de pièces pour chaque puzzle que de pochettes à accrocher <p>Dans chaque pochette, mettre une pièce de chaque puzzle.</p> <p>Dans un premier temps, parcourir l'espace à découvrir avec la classe entière en attirant l'attention des élèves sur les repères caractérisant l'endroit où l'on accroche une pochette.</p> <p>Dans un deuxième temps, les élèves partent en petits groupes chercher dans chaque pochette la pièce correspondant à leur puzzle.</p> <p>De retour au poste central, ils doivent reconstituer leur puzzle.</p> <p>Si le niveau le permet, charger le groupe prenant la dernière pièce de la pochette de ramener aussi celle-ci. Sinon toute la classe refait le chemin pour les récupérer, ce qui offre l'avantage de repérer à nouveau les lieux.</p>
Organisation - déroulement – espace -matériel - sécurité	<ul style="list-style-type: none"> - des puzzles différents pour chaque groupe - des pochettes plastifiées dans lesquelles sera mise une pièce de chaque puzzle.
Critère de réussite	Reconstituer son puzzle.
Variables	« La course au puzzle » : reconstituer son puzzle les premiers.

Parcours mémoire

Compétence spécifique	S'orienter en mémorisant des données topographiques	
Compétence transversale - générale	<p>Repérer sur la carte des indices pertinents pour construire un projet de déplacement simple.</p> <p>Localiser sur la carte les lignes d'arrêt et tous les points caractéristiques qui seront facilement identifiables au cours du déplacement</p> <p>Il s'agit de retrouver sur le site une succession de repères topographiques préalablement mémorisés</p> <p>Gérer ses émotions en contrôlant régulièrement son déplacement par rapport au projet initial.</p>	
But	Mémoriser les caractéristiques d'un parcours à partir de la lecture d'un plan d'orientation. S'orienter, à partir de ces données mémorisées, pour rejoindre les différents postes de contrôle.	
Consignes	<p>Au poste de départ, lire un plan sur lequel est positionnée la balise N°1.</p> <p>Mémoriser le trajet puis se rendre sur le poste.</p> <p>De là, consulter un nouveau plan pour rallier la prochaine balise.</p> <p>En cas d'hésitation, il est possible de revenir au poste pour relire le plan.</p> <p>Réaliser le parcours le plus vite possible.</p>	
Organisation - déroulement - espace - matériel - sécurité	<p>Près de chaque poste sera placée une carte indiquant la position de la balise suivante.</p> <p>Toutes les balises seront placées sur des points d'arrêt caractéristiques. Dans un premier temps prévoir une seule incertitude entre chaque balise</p> <p>Tous les chemins situés en dehors de la ligne directrice seront barrés par du ruban de chantier à une centaine de mètres.</p> <p>Il est pertinent de prévoir une équipe d'élèves chargée de la sécurité sur le site.</p> <p>Par ailleurs, tous les enfants auront un sifflet et en connaîtront l'usage en cas d'appel aux secours.</p>	
Critère de réussite	<p>1 - Nombre de "codes-balises" exacts.</p> <p>2 - Temps réalisé pour effectuer le parcours</p>	
Variables	Pour Simplifier	Pour Aller Plus Loin
	<p>Jalonner le parcours à proximité des incertitudes.</p> <p>Tout au long du trajet, l'enfant peut disposer d'un plan du site sur lequel n'apparaît pas le lieu d'implantation des postes.</p>	<p>Utiliser les variables suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre d'incertitudes entre les balises, • distance entre chaque poste, • importance du point caractéristique sur lequel est implanté le poste.
Comportements souhaités	<p>L'enfant ne prend pas suffisamment d'indices pour avoir une vision d'ensemble du cheminement. Il hésite, revient sur ses pas</p> <p>L'enfant retient avec précision la chronologie des différents indices qu'il va rencontrer tout au long de son cheminement</p>	

Le parcours anomalies cycles 1 et 2

Savoir visé	Savoir lire un espace
Descriptif	Repérer des changements de repères sur un espace connu
But	Retrouver tous les objets qui ont changé de place ou qui n'existent plus. Retrouver sur le plan les anomalies
Critères de réussite	Repérer au premier essai tous les changements de position. Identifier correctement les objets sur le plan.
Dispositif	<p>Dans un premier temps, tous les enfants réalisent un parcours comprenant différentes zones caractéristiques à franchir. A la fin du parcours, chaque élève doit énumérer le plus d'objets rencontrés (fiche à compléter par le maître : 1^{ère} éva)</p> <p>Un groupe d'élèves pourra ensuite modifier le parcours, chaque élève devra énumérer les modifications qui ont été effectuées (fiche à compléter par le maître : 2^{ème} éva).</p> <p>A l'aide d'un matériel type « Asco » (matériel en petit format qui permet en classe de poursuivre le travail), les élèves reconstituent le parcours effectué puis le parcours modifié.</p> <p>On travaillera sur la reproduction papier du plan . Exemples : proposition de différents plans, il s'agit alors de repérer celui qui est juste ou de compléter un plan erroné pour finalement reproduire le parcours réalisé.</p>
Variantes	<p>Ce travail doit absolument prendre en compte l'hétérogénéité de la classe ; il sera intéressant de travailler avec des groupes de besoin.</p> <p>Corps : on pourra travailler sur la notion d'équilibre (passage sur une poutre), ramper sur, sous, grimper, sauter dans... autant d'actions qui faciliteront la mise en mémoire .</p> <p>Matériel : selon l'âge des élèves ou leurs compétences dans ce domaine, on proposera des parcours avec plus ou moins d'objets, connus sur le plan lexical (plots, briques, cerceaux, corde, poutre, banc...) ; plus ou moins d'anomalies.</p> <p>Espace : de la même manière, on pourra proposer des parcours en ligne ou non, en fonction des capacités des élèves.</p> <p>Plan : la représentation écrite ne devra pas être proposée top tôt aux élèves, il est important de vérifier leur capacité à identifier tous les objets présents, toutes les anomalies mais aussi leur capacité à utiliser le lexique à leur disposition, tant sur le plan des objets que celui des actions réalisées. On pourra aussi demander aux élèves de mettre en place un parcours à partir d'une lecture de plan.</p>

Connaissances développées à travers cette situation

Pour apprécier, identifier :

Reconnaître et différencier une balise et un jalon, les repérer tout au long du parcours.

Avoir un large champ de vision pour passer, sans rupture, d'un jalon à l'autre.

Pour le parcours suisse : établir une relation document terrain efficace en identifiant les points caractéristiques sur le plan pour les localiser ensuite sur le site.

Pour réaliser :

Conserver une attention tout au long du parcours pour :
Rester sur le jalonnement,
Repérer les balises,
Relever correctement les couleurs

Pour gérer :

Contrôler ses émotions pour réaliser la tâche sans oublier la consigne.
Organiser ses actions en fonction du niveau d'incertitude rencontré.

Niveaux d'habileté :

Niveau 1 : L'enfant hésite à s'engager dans l'action.
Ses déplacements s'effectuent à l'aide d'un camarade.
Il s'arrête fréquemment.
Il réalise le parcours mais oublie de relever le code des balises.
Le pointage des cases ou leur positionnement est aléatoire.

Vers la construction et l'utilisation d'un plan d'orientation

Pistes de travail sur le plan cycle 2

A la fin du cycle 2, les élèves devront être en mesure de repérer sur un plan des éléments d'un paysage urbain, de se repérer dans un espace à l'aide d'un plan, de lire une carte simple, tel que le plan de leur village ou quartier.

Travailler sur un itinéraire, le représenter.

- Sur un trajet (école/stade) identifier les éléments qui peuvent servir de points de repère pour suivre un itinéraire. Distinguer ce qui est mobile de ce qui est fixe ; photographier ces éléments, les classer.
- Représenter l'itinéraire à l'aide des photographies prises et remises dans l'ordre.
- Suivre un itinéraire avec un groupe d'élèves, prendre des photos et représenter cet itinéraire pour que d'autres élèves puissent le suivre. Amener les élèves à prendre le plus d'informations possibles, photographier le nom des rues, les bifurcations éventuelles...
- Représenter cet itinéraire à l'aide d'un plan figuratif : construire une légende de plan, définir des signes pour représenter les repères.
- Comparer le plan figuratif établi en classe avec le plan réel de l'itinéraire (carte ou plan du village) comparer les légendes, replacer les points de repères photographiés et non présents sur le plan
- Utiliser le plan du village pour établir des itinéraires à suivre, proposer des photos d'éléments points de repères qui serviront à valider l'itinéraire suivi. (jeu des anomalies, certains points de repères photographiés ne sont pas sur le trajet à suivre.)
- En classe, travailler sur le plan du village quartier, en demandant aux élèves de retrouver des anomalies (travail de comparaison) de tracer un itinéraire pour se rendre d'un endroit à un autre, de décrire cet itinéraire , de trouver le point d'arrivée en suivant un itinéraire décrit...
- Jeu questions/réponses : proposer différents itinéraires pour se rendre à un endroit, valider celui qui est juste à l'aide du plan.

1) Utiliser un plan : course d'orientation

- Les situations vécues lors de l'activité course d'orientation pourront être proposées en parallèle du travail fait en classe autour du plan. Elles donneront du sens aux apprentissages et permettront aux élèves et à l'enseignant de mesurer les progrès.
- Le parcours photos peut être une bonne situation de référence : au départ les élèves devront retrouver des endroits photographiés dans le village, on mettra un plan de celui-ci à leur disposition avec localisation des éléments à retrouver. On utilisera dans un premier temps la forme parcours en étoile. Les enfants prennent une photo partent à la recherche de l'endroit photographié puis reviennent au poste de contrôle.. Un temps imparti sera donné. A la fin du jeu, on constatera que toutes les photos n'ont pas été retrouvées et que le plan n'a pas été utilisé. Si l'activité classe de travail sur le plan est menée en parallèle, on peut imaginer que le jeu reproposé par la suite progressera : plus de photos trouvées dans le même temps imparti, utilisation du plan pour retrouver celles-ci.
- Dès lors, on pourra faire évoluer le jeu au travers d'une course aux scores.

Pistes de travail sur le plan et la carte cycle 3

Au cycle 3, on pourra reprendre plus rapidement le travail présenté ci-dessus pour le cycle 2 surtout si celui-ci n'a pas été fait auparavant.

A la fin du cycle 3, les élèves devront être en mesure de repérer sur une carte des éléments d'un paysage, de se repérer dans un espace à l'aide d'un plan ou d'une carte d'orientation simplifiée, de lire une carte IGN.

Travailler sur un itinéraire, savoir le lire.

- A partir d'un projet type parcours de randonnée, lire le trajet qui va être suivi sur une carte IGN identifier les éléments qui peuvent servir de points de repère pour suivre cet itinéraire. Au cours du trajet; photographier ces éléments et d'autres fixes non présents sur la carte.

- En classe retracer l'itinéraire à l'aide des photographies prises et remises dans l'ordre.
- Replacer les points de repères photographiés sur la carte
- Travailler sur la carte, en demandant aux élèves de retrouver des anomalies (travail de comparaison) de tracer un itinéraire pour se rendre d'un endroit à un autre, de décrire cet itinéraire, de trouver le point d'arrivée en suivant un itinéraire décrit...
- Jeu questions/réponses : proposer différents itinéraires pour se rendre à un endroit, valider celui qui est juste à l'aide du plan ou de la carte.
- Travail sur la notion d'échelle, courbes de niveau.
- Utilisation de la boussole cf jeu de la boussole

Utiliser un plan : course d'orientation

- Les situations vécues lors de l'activité course d'orientation pourront être proposées en parallèle du travail fait en classe autour du plan, de la carte. Elles donneront du sens aux apprentissages et permettront aux élèves et à l'enseignant de mesurer les progrès.
- Le parcours photos peut être une bonne situation de référence : au départ les élèves devront retrouver des endroits photographiés on mettra à leur disposition une carte IGN avec localisation des éléments à retrouver. On utilisera dans un premier temps la forme parcours en étoile. Les enfants prennent une photo partent à la recherche de l'endroit photographié puis reviennent au poste de contrôle.. Un temps imparti sera donné. A la fin du jeu, on réfléchira sur les éléments de la carte qui permettent de retrouver plus facilement les lieux photographiés. Si l'activité classe de travail sur le plan, la carte est menée en parallèle, on peut imaginer que le jeu reproposé par la suite progressera : plus de photos trouvées dans le même temps imparti, meilleure utilisation de la carte pour retrouver celles-ci.
- Dès lors, on pourra faire évoluer le jeu au travers d'une course aux scores, cf fiche jeu.