

ORIENTATION

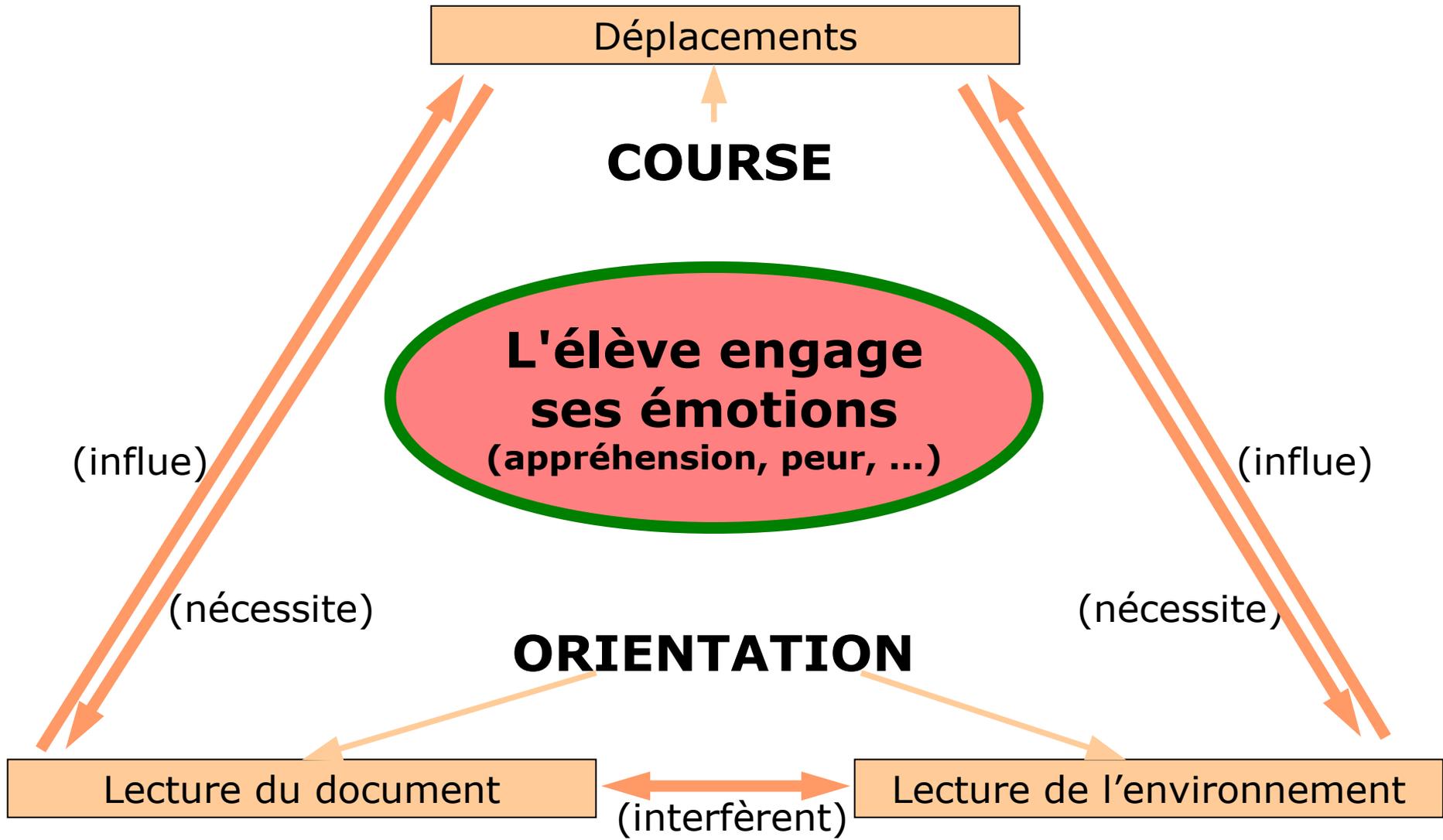
Au cycle 3

Course d'Orientation

La course d'orientation est
un déplacement de poste en poste,
le plus rapide possible,
dans un milieu inconnu,
en se repérant à l'aide de messages spécifiques.

Discipline sportive, la course d'orientation est régie par une fédération autonome (F.F.C.O.), qui organise des rencontres, des compétitions et des championnats.

Les composantes de l'activité



Textes officiels

Programmes 2008

Cycle 2 : EP06 *Activités d'orientation* :

Retrouver quelques balises dans un milieu connu.

Cycle 3 : EP06 *Activités d'orientation* :

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

Socle commun des connaissances et compétences

Pilier 6 : Les compétences sociales et civiques

CONNAISSANCES

Les connaissances nécessaires relèvent notamment de l'enseignement scientifique et des humanités. **L'éducation physique et sportive y contribue également.**

Les élèves doivent en outre :

- * **connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ;**
- * **savoir ce qui est interdit et ce qui est permis**

CAPACITES

Chaque élève doit être capable :

- * **de respecter les règles,**
- * **de communiquer et de travailler en équipe,** ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, **accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe**
 - * **d'évaluer les conséquences de ses actes**
 - * **de respecter les règles de sécurité**

ATTITUDES

La vie en société se fonde sur :

- * **le respect de soi ;**
- * **le respect des autres**

Textes officiels

Socle commun des connaissances et compétences

Pilier 7 : autonomie et initiative

CAPACITES

AUTONOMIE

- * savoir respecter des consignes
- * rechercher l'information utile, l'analyser, la trier, la hiérarchiser, l'organiser, la synthétiser
- * mettre en relation les acquis des différentes disciplines et les mobiliser dans des situations variées
- * identifier, expliquer, rectifier une erreur
- * mettre à l'essai plusieurs pistes de solution
- * développer sa persévérance
- * avoir une bonne maîtrise de son corps
- * définir une démarche adaptée au projet

INITIATIVE

- * prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence
- * prendre l'avis des autres, échanger
- * déterminer les tâches à accomplir

ATTITUDES

- * la volonté de se prendre en charge personnellement
- * d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques
- * conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre
- * conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix

L'envie de prendre des initiatives, d'anticiper, d'être indépendant et inventif [...] constitue une attitude essentielle. Elle implique :

- * curiosité et créativité ;
- * motivation et détermination dans la réalisation d'objectifs.

ORGANISATION et SECURITE

Avant la séance :

- repérer à l'avance la zone d'action
- identifier les dangers et risques potentiels
- demander l'autorisation d'accès au site

Au début de la séance :

- délimiter la zone d'action
- déterminer un point de rassemblement
- fixer l'heure de fin d'activité
- se doter d'un signal sonore (fin d'activité ou problème)

Lors de la séance :

- valoriser la coopération entre les enfants : tâches collectives et non individuelles, groupes de 2 ou 3 élèves, entraide entre les groupes si nécessaire
- responsabiliser les élèves : participation à la récupération, voire à l'installation du matériel, les laisser prendre seuls leurs décisions, au risque de se perdre, faire le bilan en classe, définir le degré d'intervention des adultes (enseignant, parents, ...)
- sauvegarde de l'environnement : sensibilisation à l'équilibre fragile de la nature et au respect du site utilisé
- éducation à la sécurité : laisser les enfants prendre des risques calculés dans des situations adaptées, identifier avec eux risques et dangers potentiels, définir les points et éléments permettant de se retrouver si on est perdu, leur rappeler de toujours rester groupés.

MISE EN OEUVRE

ESPACES D 'ACTION

L 'espace familial restreint : locaux et cour de l 'école

L 'espace familial élargi : parc ou quartier autour de l 'école

L 'espace inconnu restreint : portion de terrain ou de forêt bien délimitée

L 'espace inconnu élargi : surface de forêt plus vaste

	Espace familial restreint	Espace familial élargi	Espace inconnu restreint	Espace inconnu élargi
C1				
C2				
C3				

SYMBOLISATION ou REPRESENTATION DU REEL

1 - Photo - dessin - plan non codé - maquette

2 - Plan avec symbolisation simple : début de codage et de légende, respect des distances

3 - Plan ou carte d'espaces peu complexes et restreints : orientation par rapport au Nord, échelle, légende

4 - Cartes d'espaces plus complexes et /ou plus vastes, incluant la planimétrie (courbes de niveau)

	1 - plan non codé	2 - plan simple	3 - plan détaillé	4 - cartes
C1				
C2				
C3				

FORMES DE GUIDAGE

« Le guidage direct, gestuel ou oral, disparaît peu à peu au profit du guidage indirect (code, légende), outil de lecture et d'interprétation du document. »

	Geste simple Oral simple	Fléchage	Écrit simple (phrases)	Guidage perfectionné *	Guidage écrit succinct (définition de poste)	Boussole
C1						
C2						
C3						

* messages, quantification des distances, choix des repères, description de poste, itinéraire à suivre ...

Objectifs

Etablir la concordance entre représentation et terrain

Repérer, mémoriser des indices terrain caractéristiques

Repérer et utiliser des éléments caractéristiques du milieu pour se situer et se déplacer

Comportements

Les élèves orientent-ils leur carte ?

Prennent-ils la bonne direction ?

Les élèves ont-ils su s'orienter et repérer la direction à prendre ?

Sont-ils capables de formuler des explications efficaces ?

Prendre le temps de repérer les éléments et de choisir son chemin

Donner son avis et prendre en compte l'avis des coéquipiers

Respecter l'environnement

Concilier prise d'information précise et vitesse de déplacement

Objectifs

Identifier au fur et à mesure de son déplacement les directions à suivre

Faire le transfert terrain – carte

- Organiser chronologiquement et dans l'espace les indices pertinents
- Situer les balises sur une carte
- Adapter son allure au terrain et gérer son effort
- Choisir l'itinéraire le plus rapide en tenant compte des caractéristiques du terrain

Comportements

Suivre un itinéraire

Reporter les balises sur une carte

Transcrire la relation entre les repères terrain et les symboles

Orienter et lire une carte

Se repérer sur une carte

Coopérer pour atteindre un même but

Coopérer pour atteindre un même but le plus rapidement possible

Prendre des repères très précis sur la carte

Evaluation

**Faire le transfert
carte - terrain**

**Elargir son
champ d'action**

*Trouver la balise à l'aide de la
feuille de route*

Savoir orienter sa carte

*Vérifier sa réponse sur la
feuille de route*

*Respecter les consignes de
sécurité*

INSTALLATION & RECUPERATION DU MATERIEL ET DES BALISES

Différentes options sont possibles :

installation par le maître peu avant l'activité et récupération par l'ensemble de la classe à la fin

installation par les adultes accompagnateurs au début de l'activité (par ex pendant les consignes) et récupération par les mêmes

installation en début de séance par des groupes d'enfants aidés des adultes (idem pour la récupération)

installation en début de séance par des groupes d'enfants, en milieu protégé, (idem pour la récupération)

les modes d'installation et de récupération du matériel seront à adapter aux lieux d'activités et à l'expertise des enfants.

associer le plus possible et le plus vite possible les enfants à ces tâches

Chat's

all

Folks !