

DOSSIER ORIENTATION

(Cycle 3)

☺ **PRESENTATION ET ANALYSE DE
L'ACTIVITE**

☺ **JEUX ET PROPOSITIONS DE TRAVAIL**

- la course en étoile
- la course au score
- la course d'orientation

STRUCTURER L'ESPACE

Vivre, percevoir, décrire, représenter...

Pour analyser nos pratiques et clarifier nos échanges, nous poserons d'abord les définitions qui constitueront le référentiel commun du groupe en matière d'espace, objet d'apprentissage. Nous nous référerons aux travaux de Piaget qui montrent que l'espace n'est pas « donné » à l'enfant mais relève d'une construction lente et difficile qui passe par des étapes bien définies.

- **Espace sensori-moteur.**

Au cours de la petite enfance, de la naissance à 2 ans environ, l'enfant construit son rapport à l'espace à travers l'action et ce n'est que **dans l'action** que l'espace du très jeune enfant existe.

C'est ce que l'on nomme l'espace sensori-moteur.

- **Espace topologique.**

De 2 à 7- 8 ans, l'enfant va représenter par le langage, le dessin,...ce qu'il a élaboré sur le plan sensori-moteur.

La représentation de l'espace repose essentiellement sur la capacité d'en conserver les propriétés connues.

C'est le temps de la construction des rapports spatiaux résultant de l'activité motrice et sensori-motrice de l'enfant.

Les enfants perçoivent les relations de voisinage (à côté), de séparation (frontières, domaines, ouvert /fermé...), d'ordre (succession), de continuité /discontinuité, d'enveloppement (intérieur /extérieur), toutes propriétés d'ordre topologique.

- **Espace projectif.**

De 7 à 11- 12 ans, sur cette perception l'enfant greffe sa propre existence et, par décentration, va pouvoir envisager l'espace sous divers points de vue.

C'est la construction des rapports spatiaux qui peuvent exister entre les objets : situation des objets les uns par rapport aux autres, situation des objets par rapport à soi : alignements, succession, direction, sens, orientation...

On retrouve là les notions (et le vocabulaire) de base : devant /derrière, sur/sous, entre, droite /gauche, dans /hors de...

- **Espace métrique ou euclidien.**

A ces propriétés d'ordre projectif et en parallèle, se développe un espace euclidien.

C'est la découverte des formes, des volumes, la mise en place des notions d'angle, de distance, d'échelle, de symétrie...L'enfant introduit alors les proportions, les systèmes de coordonnées (horizontale, verticale) et la localisation d'objets par rapport à ces coordonnées ; il accède aux opérations de mesure.

COURSE D'ORIENTATION CYCLE III.

Capacités et niveaux de pratique attendus.

Exigences communes

☞ **Mettre en relation la carte et le terrain pour organiser son déplacement.**

- Savoir orienter la carte à l'aide d'éléments remarquables.
- Savoir à tout moment se situer.
- Savoir élaborer une stratégie de déplacement efficace.

Capacités	Niveaux de maîtrise par années de cycle	Démarche
Identifier Repérer Trouver	<p style="text-align: center;">CE2 - Lecture directe de la carte</p> <p>Relation carte /terrain stricte : les postes correspondent à des éléments topologiques (ponts, intersections de chemins, bâtiments, talus, clôtures, haies...)</p> <p>Pour identifier le poste, repérer puis trouver sur le terrain l'élément de la carte suffit.</p>	De l'explicite
Identifier Repérer Trouver Discriminer	<p style="text-align: center;">CM1 - Discrimination</p> <p><i>Lecture directe et discrimination entre deux ou plusieurs éléments de la carte.</i></p> <p>Choisir entre 2 faces d'un même bâtiment, les 2 extrémités d'une clôture ou d'une haie...</p> <p>Pour identifier le poste il est nécessaire de prendre en compte l'élément dans son environnement.</p>	
Identifier Repérer Trouver Discriminer Concevoir Construire	<p style="text-align: center;">CM2 - Projection – Construction</p> <p>Lecture directe et mise en relation des éléments de la carte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - le poste est situé dans le prolongement d'une clôture, d'une haie... - à l'intersection de deux lignes non représentées(alignement d'arbres et d'un bâtiment...) <p>Pour identifier le poste, il faut concevoir et projeter des lignes imaginaires sur la carte.</p>	à l'induit

ACTIVITE ORIENTATION COMPETENCES SPECIFIQUES	ATELIERS	ACTIVITE ORIENTATION COMPETENCES GENERALES
<p>- Se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs en précisant les directions.</p> <p>- Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre : choisir un itinéraire en fonction du temps et non de la distance donnée par la carte.</p> <p>- Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer et situer la balise suivante.</p>	<div data-bbox="898 563 1240 707" style="text-align: center;">  <p>La course en étoile</p> </div>	<p>S'ENGAGER LUCIDEMENT DANS L'ACTION</p> <p>*Oser s'engager dans les activités</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisir les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées en fonction du milieu dans laquelle elle se déroule : marcher ou courir selon les données du terrain, en tentant les raccourcis, en contournant les obstacles... - anticiper sur les actions à réaliser : se fixer un contrat de parcours et le réaliser. - contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté de plus en plus diversifiées : réaliser un parcours d'orientation en étoile par équipes de 3 dans un milieu inconnu. - gérer ses efforts avec efficacité et sécurité. <p>CONSTRUIRE UN PROJET D'ACTION</p> <p>*Formuler, mettre en œuvre un projet d'action et s'engager individuellement ou collectivement pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - viser une meilleure performance : choisir un parcours le plus court, le plus simple ou le plus efficace pour identifier des postes codés sur une carte - acquérir des savoirs nouveaux sur les outils, sur la cartographie, bonne occasion de faire un lien avec d'autres disciplines. - organiser sa vie physique : gérer ses efforts tout en conservant le potentiel de réflexion nécessaire à cette activité.

<p>- Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés.</p> <p>- Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : chercher des indices confirmant des hypothèses.</p> <p>- 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.</p>	<div data-bbox="898 197 1240 341" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 20px; text-align: center;"> La course au score </div> <div data-bbox="880 815 1223 948" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> La course d'orientation </div>	<p>MESURER ET APPRECIER LES EFFETS DE L'ACTIVITE</p> <p>*Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser une carte y compris IGN, repérer des éléments du trajet ou des points remarquables. <p>*Mettre en relation des notions d'espace et de temps : (vitesse, accélération, durée, déplacement)</p> <p>*Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement</p> <ul style="list-style-type: none"> - adapter sa vitesse et déplacements au terrain à parcourir - se repérer avec exactitude dans l'espace en combinant les paramètres pour choisir la solution adaptée <p>*Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performances</p> <p>*Evaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - savoir dire qui a fait le meilleur parcours (en tenant compte du temps, des balises trouvées...). - situer des objets par rapport aux autres par le geste, le langage oral, le dessin <p>*Identifier et décrire</p> <ul style="list-style-type: none"> - la situation de points remarquables, les caractéristiques des lignes de déplacement, par le geste, le langage oral, le dessin. <p>APPLIQUER DES REGLES DE VIE COLLECTIVE</p> <p>*Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on fait respecter (sécurité, hygiène, environnement).</p> <p>*Coopérer, se respecter pour agir ensemble (écoute, respect et tolérance pour élaborer en commun des projets)</p>
---	---	--

1) LA COURSE EN ETOILE

- OBJECTIFS :**
- Oser s'engager, maîtriser ses émotions.
 - Explorer un espace inconnu ou complexe, identifier des éléments, se déplacer rapidement.
 - Lire une carte et y prélever des indices pertinents pour orienter ses recherches.
 - Mettre en relation les indices prélevés sur la carte et les informations issues du terrain.

COMPETENCES A MOBILISER

- Prélever des indices pertinents pour discriminer
- Observer précisément le milieu et savoir se situer par rapport aux éléments de l'espace.
- Effectuer ses choix en établissant une liaison efficace carte/terrain.
- Coopérer dans l'activité pour prendre collectivement les décisions.

- BUT :** Retrouver sur le terrain le plus grand nombre de postes représentés sur (chaque poste est doté d'un numéro).

- DISPOSITIF :** Chaque équipe dispose d'une carte indiquant des éléments remarquables d'un espace à investir (pont, lampadaire, arbre, banc, point d'eau, bassin, poteau, bâtiment...).
- Chaque fois qu'un élément est trouvé, l'équipe revient au point de contrôle pour correction puis repartira à la recherche d'un autre élément (fonctionnement en « étoile »).

- DUREE DU JEU :** 45 minutes

- MATERIEL :** Une carte par équipe.

PROPOSITIONS DE TRAVAIL :

A partir d'une carte d'un lieu connu et peu étendu (classe, école, cour)

- 1) Analyse de la carte : identifier la nature du poste mentionné, différencier les éléments permanents (mur, fenêtre, arbre...) des éléments non permanents (chaise, livres, affiches, personnes...), faire fonctionner la légende.
- 2) Situer et retrouver l'élément mentionné (déplacer ou ramener un des éléments non permanent)
- 3) Retrouver et représenter sur la carte cinq à six postes situés à proximité de celui recherché (s'appuyer sur la légende)
- 4) Mettre en place plusieurs itinéraires à suivre (4 postes représentés: se rendre seul, par 2 ou 3, sur les lieux dans l'ordre des postes (A, B, C, D...))

A partir d'une carte d'un lieu inconnu :

- 1) Travail identique sur l'analyse des postes (au préalable en classe).
- 2) Sur le terrain, en sous groupe, au cours de la promenade, retrouver les divers postes mentionnés sur la carte.

2) LA COURSE AU SCORE

OBJECTIFS :

- Oser s'engager, maîtriser ses émotions,
- Faire des choix stratégiques dans l'espace d'action pour optimiser la recherche d'éléments topographiques,
- Courir vite.

COMPETENCES A MOBILISER :

- Se déplacer le plus rapidement possible.
- Choisir l'itinéraire le plus performant au regard du temps imparti et du nombre de points escomptés (stratégie).
- Prélever des indices dans l'itinéraire choisi.
- Construction du lien entre éléments représentés sur la carte et terrain d'action.

BUT : Trouver sur le terrain dans un temps imparti (15 minutes) le plus grand nombre de postes pour établir un record. Faire un choix au sein de l'équipe car tous les postes ne pourront pas être retrouvés dans le temps imparti.

DISPOSITIF :

Une carte par équipe.
Chaque poste représenté sur la carte est affecté d'une valeur en points (5, 10, 15, 20 pts).

DUREE DU JEU : 15 minutes

MATERIEL : Une carte avec 16 postes mentionnés.

PROPOSITIONS DE TRAVAIL :

Dans un espace connu des élèves

- 1) Classer les postes utilisés lors des séances (des plus « faciles » aux plus « difficiles » à retrouver)
- 2) Réaliser des parcours qui utilisent des postes présentant différents niveaux de difficulté dans le repérage
- 3) Proposer aux élèves, par équipes de préparer des parcours pour les autres, et les réaliser
- 4) Introduire une contrainte temps pour la recherche des postes
- 5) Augmenter progressivement le nombre de postes à retrouver en maintenant une durée identique.

3) LA COURSE D'ORIENTATION

OBJECTIFS :

- Oser s'engager, maîtriser ses émotions,
- Faire des choix stratégiques dans l'espace d'action pour optimiser la recherche d'éléments topographiques,
- Courir vite.

COMPETENCES A MOBILISER :

- Se déplacer le plus rapidement possible.
- Prélever des indices pour construire un déplacement (stratégies)
- Construction du lien entre éléments représentés sur la carte et terrain d'action. (discrimination, alignements, projection)

BUT : Effectuer en équipe, le plus rapidement possible avec l'aide d'une carte un parcours d'orientation chronométré avec relevés de plusieurs balises.

DISPOSITIF :

Une carte par équipe.
10 postes sont représentés sur la carte.

DUREE DU JEU : 20 minutes

MATERIEL : Une carte avec dix postes mentionnés.

PROPOSITIONS DE TRAVAIL :

Dans un espace connu des élèves

- 1) Classer les postes utilisés lors des séances (des plus « faciles » aux plus « difficiles » à retrouver)
- 2) Réaliser des parcours qui utilisent des postes présentant différents niveaux de difficulté dans le repérage
- 3) Proposer aux élèves, par équipes de préparer des parcours pour les autres, et les réaliser
- 4) Introduire une contrainte temps pour la recherche des postes
- 5) Adopter un fonctionnement en étoile et demander à chaque groupe (avant la recherche) de compléter un tableau qui rassemble les informations suivantes (nature du poste, indices qui permettent de le situer, itinéraire).

COURSE D'ORIENTATION CYCLE III

Propositions de travail

Les propositions faites ici ne constituent, ni un passage obligé, ni la seule approche possible de l'activité.

Pour préparer ses élèves chacun travaillera en fonction de ses choix pédagogiques, de ses compétences... ou des conditions qui s'offrent à lui.

Le traitement de l'activité Orientation proposé, accorde une priorité absolue au travail de **lecture de carte et d'observation** (prélèvement d'indices, discrimination, analyse).

La course d'orientation place l'individu devant 3 tâches fondamentales:

- **prélever des indices pertinents** (pour se situer, repérer 1 point).
- **interpréter des représentations codées** de l'espace.
- **organiser** son déplacement.

C'est donc autour de ces 3 tâches que s'articulent nos propositions de travail.

I. RELEVER DES INDICES PERTINENTS

Espaces de travail: Ecole, square, jardin Public, Stade, espace ouvert.

Passer si possible d'un espace limité et familier riche en repères à un espace plus large et moins bien connu.

Situer un point

Dispositif : Travail par groupes de 2 enfants

But: **A** va poser une balise sans la cacher (plot, anneau...). **B** doit ramener la balise.

Variables

1) A donne **oralement** à B les indications nécessaires.

difficultés pour A : choix des indications à transmettre, pertinence, précision, concision du message pour qu'il soit bien mémorisé par B.

difficultés pour B : mémorisation du message, reconstitution de l'espace et organisation de son déplacement en fonction du message.

2) A donne ses indications à B à l'**aide d'un schéma**.

difficultés pour A : choix des éléments à représenter, positionnement des points les uns par rapport aux autres, proportions.

difficultés pour B : entrer dans les codes implicites de son partenaire.

3) A reporte **sur un plan fourni**, l'emplacement de la balise.

Le plan peut-être amené par le maître ou faire l'objet d'une élaboration collective.

Nota : Les élèves sont ici en phase terminale d'appropriation de l'espace familier et donc en mesure d'y repérer les balises à l'aide du plan.

Repérer des points

- Dispositif: Un grand nombre de balises portant toutes un signe distinctif (lettres, nombre ...) et bien visibles, sont placées dans l'espace d'évolution.
- But: Chaque enfant va devoir relever sur son plan l'emplacement des balises de son choix.
- Consigne: Ne relever que les balises que l'on est sûr de savoir situer sur la plan (priorité dans l'évaluation à l'absence d'erreur).
- Nota : Toutes ces situations peuvent - et doivent - faire l'objet d'un traitement sous forme de jeu , course, comptage des points.

Définir un itinéraire

Même principe que pour les situations précédentes.

Groupement :Travail par groupes de 2 enfants.

But: A réalise un parcours et dépose au passage des balises qu'il ne cache pas. B doit refaire le parcours et récupère les balises comme gage de son passage aux bons endroits.

Variables: A décrit oralement son parcours à B (sans préciser la place des témoins)
A représente librement son parcours sur une feuille. (schéma)
A reporte son parcours sur le plan fourni.

II. INTERPRETER DES REPRESENTATIONS CODEES DE L'ESPACE

Un plan, une carte, constituent des "messages" régis par un code.

Il faut avoir accès à ce code pour comprendre le message et donc utiliser le plan ou la carte.

Réaliser un plan

- de la classe en créant son propre code
- de la cour en utilisant une légende conventionnelle

Travailler sur un plan donné, écoles, stade, espace vert ...

Situations :

- utiliser le plan pour repérer 1 point, réaliser un parcours
- vérifier les informations d'un plan: justesse, précision, cohérence
- compléter un plan dans une perspective course d'orientation : le mettre en conformité avec les codes de la légende (couleurs, représentations...).Il s'agit là d'un travail d'appropriation active de la légende).

Du plan à la carte

La carte est un plan dans lequel, par convention, le Nord se situe toujours en haut de la feuille.

Situations:

- comparer cartes - IGN, routières, géographiques, touristiques..
- observer la nature des informations fournies, différences et similitudes, variations d'échelle
- remarquer la cohérence entre les éléments figurant sur la carte et la destination de celle-ci.

La carte de Course d'orientation

Situations

- justifier et comprendre les codes (nature de la végétation, courbes de niveau...)
- réaliser une carte Course d'Orientation à partir d'une carte D.D.E au 1/10 000 d'un espace proche de l'école ou, à défaut, à partir d'un plan d'un espace vert de la commune.
- Sur le terrain, modifier, compléter et colorer la carte (deuxième étape du travail d'appropriation active de la légende)

Concevoir des itinéraires sur la carte

Situations

- interpréter la légende pour "Imaginer", concevoir un parcours
- vérifier sur le terrain (faisabilité, difficulté, pertinence des choix ...)

III. ORGANISER SON DEPLACEMENT

Orienter la carte : faire correspondre le Nord de la carte avec le Nord magnétique.

Orienter la carte constitue une aide à la lecture : quand ma carte est orientée, ce qui se trouve face à moi sur le terrain, correspond au haut de ma feuille.

Situations

- Orienter la carte à partir d'éléments fiables du terrain. (bâtiments, carrefours de voies, plan d'eau ...)
 - Orienter la carte à l'aide de ta boussole (en l'absence d'éléments fiables, la boussole est l'outil indispensable).
- Nota : dans tous les cas, toujours penser à placer sur la carte le point de départ (coureur) et le point d'arrivée (balise).

Choisir un itinéraire Faire des choix d'itinéraires

Situations: trouver et justifier le chemin le plus court, le plus sûr, le plus rapide, le plus facile
De nombreuses formes jouées sont possibles

Comparer des itinéraires

Situations:

- Comparer 2 itinéraires pour se rendre en un même point :
- Critères: temps mis, difficultés rencontrées : "lecture", nature du terrain.

Evaluer temps et distances

Estimer le temps mis pour : trouver 1 poste, réaliser 1 circuit.

Estimer son temps de course (cycle endurance).

Evaluer la distance entre 2 points, les dimensions de la classe, de la cour ...

Ce travail d'évaluation du temps et des distances ne relève pas d'activités spécifiques mais doit être un souci constant lors des séances de préparation à la Course d'Orientation.