

## ACTIVITES D'ORIENTATION CYCLE 2

Animation pédagogique circonscription de Pompey  
Geneviève BONIFACE et Sylvie JADOT mars à juin 2008

### PRATIQUER DES ACTIVITES D'ORIENTATION C'EST :

- Se situer et/ou situer des objets dans un espace donné.
- Prévoir et effectuer un déplacement raisonné dans un milieu de plus en plus complexe, connu ou inconnu, en utilisant un document de référence (plan, carte, dessin...) et des outils (boussoles, altimètres, rapporteurs, règles ...) : c'est avant tout une activité de recherche plus ou moins instrumentée.

La course d'orientation a pour but de trouver le plus vite possible des balises dans un espace inconnu grâce à une carte et une boussole.

### Développer des compétences spécifiques à l'eps : « adapter ses déplacements à différents types d'environnement »

- Etre capable de se déplacer (courir, marcher, franchir, enjamber, sauter...) dans des espaces restreints et familiers (cour, gymnase, école...), puis progressivement dans des espaces élargis, reconnus et clos (parcs, village) et même des environnements ouverts, étrangers et incertains (grand parc public inconnu des élèves, bois, montagne...)

### Développer des compétences générales :

- *s'engager lucidement dans l'action* : oser s'engager en fonction du risque (l'inconnu), de ses compétences (motrices, cognitives et affectives), de ses émotions, de ses représentations, gérer sa sécurité (respect de consignes strictes...)
- *construire un projet d'action* : planifier l'action (construire une trajectoire en fonction d'un but ...), comprendre ce qu'il faut faire à partir de supports variés (consignes, plans, boussoles...)
- *appliquer (et construire c3) des règles de vie collective* : dans l'organisation des situations (parcours...), dans l'utilisation du matériel, dans ses relations avec autrui (partenaires, adversaires, maître, intervenant, personnes extérieures à l'école...), dans la fréquentation de certains lieux (parcs, bois...), coopérer.

### Développer des compétences transdisciplinaires au niveau de la structuration de l'espace :

- Repérer des objets, des personnes ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi, utiliser des indicateurs spatiaux (dessus, dessous, droite, gauche, devant, derrière, points cardinaux, azimuts...) en se référant à des repères stables.
- Se repérer dans l'environnement proche, s'orienter, savoir parcourir un itinéraire simple à partir d'un plan.
- Décrire et représenter l'environnement proche de manière simple (dessin 3D, croquis spatial...) Situer des objets de l'espace réel sur une maquette ou un plan et inversement

**Ces compétences se développent grâce à la confrontation de l'enfant aux trois types d'espace : vécu, perçu, représenté. On procède par aller-retour entre ces différents espaces.**

### **Cycle 1-2 : de l'espace vécu élargi vers l'espace perçu :**

- la chasse aux objets : découvrir des objets disposés (par le PE ou par un autre groupe) dans un espace clairement délimité

### **Cycle 2 : espace familial élargi (école, parc, stade...) et initiation au plan :**

#### **DE L'ESPACE PERCU VERS L'ESPACE REPRESENTÉ**

- **Affiner, multiplier les repères pris dans l'espace et les mémoriser ; situer un repère par rapport à soi ; se situer par rapport à un repère :**

- Je pose, tu cherches : par deux, l'un pose une balise, l'autre la cherche;

→ Le poseur donne deux renseignements au départ : direction, distance...

→ Le poseur guide oralement la recherche en continu : à gauche, à droite, avance... ou chaud, froid,...

- Le puzzle : des photos d'éléments caractéristiques de la cour ou du parc ont été prises à hauteur des yeux des enfants. Elles sont collées sur une grande affiche, elle-même placée au point de départ du jeu. A chaque endroit pris en photo se trouve une pièce d'un puzzle (différent par équipe). But du jeu : se rendre à chaque endroit pour reconstituer le puzzle de son équipe.

- **Apprécier des distances, étalonner** : (non réalisé)

- A vue de nez : placer des balises, des plots numérotés "à vue" depuis un point de départ. Faire évaluer les distances séparant chaque balise du point central pour effectuer un classement de la moins éloignée à la plus éloignée. Seul ou en groupe, évaluation "à l'œil" ou en comptant ses pas..

- Étalonnons : connaître avec précision son nombre de double pas sur une distance connue et mesurée au préalable (100m est la meilleure distance étalon)

- Tomber pile : sur un parcours rectiligne où se trouvent 4 plots numérotés, trouver la balise située à 150m....

- **Se familiariser avec la lecture d'un plan** : passer du plan au terrain et du terrain au plan :

- Je pose, tu cherches avec un plan : Par deux, A dispose d'un plan et d'une balise. Il pose sa balise à un endroit et la positionne sur le plan. Il revient au point central donner son plan à B, qui effectue la recherche.

- Les parcours mémorisés : cinq plots sont disposés en cercle, un autre est placé au centre. Chaque équipe dispose d'un plan identique où figurent ces plots, mais des itinéraires différents sont représentés.

1. Etudier l'itinéraire sans l'essayer, puis faire le parcours sans se tromper. Un autre élève de la même équipe contrôle et suit du doigt sur le plan le trajet effectué.

2. Faire l'itinéraire, plan à la main, sans l'étudier au préalable. Permuter les plans avec une autre équipe (pour se repérer réellement sur le plan et non reproduire par mémorisation).
3. Même jeu avec un grand plan affiché au tableau.
4. Même jeu en pleine nature avec des repères caractéristiques..... nombreuses variables possibles

- Kim cour :

- Repérer les objets disposés dans un espace et les reporter sur un plan.

- A partir de photos, rechercher des objets dans un espace et les positionner sur un plan.

- A partir d'un plan où les objets sont représentés, et du terrain où les objets sont disposés, repérer les éventuelles erreurs : objet en moins, distance entre les objets, positionnement réciproque.

- Le parcours suisse : à partir d'un plan du parc où un itinéraire est représenté, découvrir les balises rencontrées en faisant le parcours et les positionner sur son plan. Idem, mais les balises apparaissent sur le plan et il faut en relever le code.

- **Réaliser un plan** : création d'un codage, d'une légende, approche de la notion d'échelle.

- Le parcours de motricité : installer un parcours avec toute sa classe (lattes à franchir, cerceau à contourner, tapis pour rouler...) Proposer d'en relever le plan pour le réinstaller après rangement.

- Les parcours mémorisés : chaque équipe installe son parcours à partir du matériel mis à sa disposition ; en relève le plan et trace un itinéraire en vue d'organiser des parcours mémorisés aux autres équipes.

- La carte muette : chaque équipe reçoit un plan incomplet. Ces plans sont posés au sol. Il s'agit de reconnaître les figures du plan, de situer où se trouve le groupe, d'orienter la carte et de la compléter. A cette occasion, les élèves peuvent créer des codages à condition de les expliquer dans une légende (+ souche ; --- muret ; etc.)

- Le relevé d'itinéraire : chaque élève dispose d'un plan de la cour, du parc ou d'une carte du quartier...

1. Toute la classe suit un itinéraire proposé par le maître. Chaque élève le relève sur sa carte et doit représenter quelques éléments caractéristiques du paysage qu'il rencontre au fur et à mesure du déplacement (église, construction, croisement de chemin, cours d'eau...).
2. Même tâche dans un lieu délimité et à l'initiative de chacun. Relever son propre chemin...Proposer des cheminements divers qui, en se recoupant, permettront une représentation plus complète d'un espace. La confrontation des différentes productions permettra une représentation collective.
3. Chercher les objets présents sur l'itinéraire, les rapporter ou les représenter sur le plan ....

### **LA CHASSE AUX OBJETS (C1, C2, C3)**

**OBJECTIFS** : Découvrir un espace donné, s'organiser pour être le plus rapide possible dans une recherche d'objets ou d'indices.

**BUT** : une équipe dispose X objets dans un espace clairement délimité (cour, école, stade, gymnase...), l'équipe adverse doit les ramener le plus vite possible.

VARIABLES : Plusieurs petites équipes (de 2 ou 3) - 2 grandes équipes cachant l'une pour l'autre - Le maître cache, le nombre d'objets à retrouver est connu ou non - La taille de l'espace - La visibilité des objets - Le temps imparti pour la recherche – le type d'objet : végétaux fleurs, feuille, herbe, matériaux (sable, cailloux, bout de bois...)

### **LES PARCOURS SUISSES (C1, C2, C3)**

OBJECTIF : Se repérer à partir d'un plan et construire une trajectoire grâce à des indices prélevés sur le plan et dans l'espace.

#### DIFFERENTES POSSIBILITES :

1 - Suivre sur le plan un itinéraire tracé de façon continue (par d'autres élèves ou par l'enseignant), dans un espace aménagé (cour, parc, aire de jeux, stade, gymnase aménagé avec du petit et/ou gros matériel...). Le trajet passe par tous les objets une seule fois. Au cycle 1 on peut utiliser des maquettes (matériel ASCO, legos...).

CR : Effectuer le parcours sans erreurs.

Dispositif : 3 parcours aménagés englobant 4 à 8 objets, chaque équipe comporte 2 joueurs, chaque équipe dessine un parcours, 4 équipes de 2 s'affrontent sur chaque parcours en échangeant les plans : celui qui effectue le parcours est suivi par ses adversaires qui relèvent les éventuelles erreurs.

Variables : complexité et taille de l'espace – nombre des éléments de l'espace conditionnant la longueur – faire le parcours avec ou sans le plan (mémorisation).

2 - Suivre sur le plan un itinéraire tracé de façon continue (par d'autres élèves ou par l'enseignant), dans un espace précis (cour, parc, aire de jeux, stade, village...). Sur ce trajet sont placées des balises qu'il faut reporter sur le plan.

CR : Effectuer le parcours sans erreurs

Dispositif : ex : 3 parcours englobant 8 balises, 3 équipes de 8 dessinent 3 parcours sur 3 espaces différents et placent les balises, les plans sont ensuite échangés entre les équipes. La recherche se fait par 2.

### **LES JEUX DE KIM (C1, C2, C3)**

OBJECTIFS : Se familiariser avec la lecture d'un plan, observer de manière attentive une photo, un espace, être capable de passer de la réalité au codage sur plan, dessiner un plan, fixer un code collectif de représentation.

#### Progression possible :

1 - "Je pose, tu cherches" à partir d'un plan.

2 - Repérer des objets (énumération d'objets fixes ou posés par les élèves) disposés dans un espace (cour, parc, stade...) et les reporter sur un plan : les objets doivent être placés à des endroits facilement repérables sur le plan.

3 - A partir de photos (le format numérique est pratique car les élèves peuvent les faire eux-mêmes et on peut facilement éditer des planches, utiliser la focale 50mm qui correspond à l'œil) :

- trouver et se rendre à l'objet photographié (C1) : c'est toujours l'objet qui est au premier plan que l'on recherche.

- trouver l'endroit où la photo a été prise (C1, C2)

- reporter l'objet de la photo sur le plan, reporter l'endroit d'où la photo a été prise sur le plan (C2, C3)

- trouver une balise posée à l'endroit de la photo et en relever le code (C1)

4 - Course d'orientation : trouver les balises à partir des photos, en relever le code et la positionner sur le plan.

Dispositif possible : Pour une classe de 27 : 9 équipes de 3, 3 planches identiques de 6 photos numérotées, 3 séries de planches différentes I, II, III (soit 18 photos en tout de la n°1 à la n° 18). 3 équipes pour une même planche, une fois les balises trouvées on change de planche. On peut jouer au temps : 10mn pour trouver toutes les balises d'une même planche.

### **LA COURSE-CIRCUIT (C1, C2, C3)**

OBJECTIFS : Se repérer à partir d'un plan, y situer des indices.

BUT : A partir d'un plan, découvrir des balises reportées et en relever le code en allant le plus vite possible.

DISPOSITIF : Individuellement ou par équipes de 3 ou 4 (obligatoire en pleine nature), départ échelonné dans le sens inverse pour éviter les "suiveurs", un plan par équipe.

CONSIGNES : **Ne pas toucher aux balises**, ne pas renseigner les autres, ne pas franchir les clôtures, les propriétés privées, ne pas sortir des chemins.

CR : être la première équipe à avoir trouver les balises sans erreurs.

VARIABLES : Longueur et difficulté du circuit - Nombre et éloignement des balises les unes par rapport aux autres

### **COURSE D'ORIENTATION QUELQUES VARIABLES POSSIBLES**

#### **ESPACE :**

→ + ou - connu

→ + ou - étendu

→ + ou - plat ou chaotique

→ + ou - dégagé

→ + ou - muni de repères fixes (nombre, visibilité)

type de trajet demandé : étoile (1 balise puis retour), papillon ou circuit

itinéraire libre ou + ou - imposé (trouver 8 balises parmi les 20 proposées, trouver les balises 1 à 8 ou 5 à 13 dans l'ordre, trouver les balises 1 à 4 et 4 autres au choix)

## **TEMPS :**

- Fixe (en 5 mn, trouver le plus de balises) ou libre (trouver les 5 balises)
- Avec importance ou sans importance du temps

## **MATERIEL :**

- Balises : taille, nombre, visibilité (couleur, placement), type (énigme, lettre, mot, ...), présence ou non de leurres (= fausses balises, sources d'erreur) ou Carton de contrôle : à poinçonner, énigme à déchiffrer, lettre ou mot à relever
- boussole avec ou sans
- plan : avec ou sans ou mémorisé
  - + ou – rempli ou à remplir, à élaborer ou à compléter
- repères dans l'espace : avec ou sans, taille, visibilité
- itinéraire jalonné ou non

## **RELATIONNEL :**

- tous ensemble (trouver tout ce qui est caché dans un espace)
- par demi classe : une demi classe cache 25 objets que l'autre demi classe cherche
- par petit groupe (tous font ensemble ou en se répartissant les tâches)
- par 2
- seul (seulement en espace limité et connu, pas en forêt en élémentaire)
- + ou – en opposition (comparaison par rapport à soi-même ou par rapport aux autres : enjeu, compétition)

## **CORPOREL :**

- marcher (rarement)
- courir (+ ou – vite et + ou – longtemps) cf variable temps