

## Activités d'orientation

### Exemple de progression en cycle 3

EPS 46 à partir de "La course d'orientation »- Courtois CRDP 38- articles revue EPS

Séances	Situation pédagogique	Objectif(s)	Lieu	Matériel	Descriptif
<b>1</b>	Le plan	Apprendre à élaborer en commun un plan d'orientation	Cour	- Différents plans figuratifs du site à représenter -Une feuille récapitulant l'ensemble des symboles utiles pour cette séance -Feuilles -Matériel pour écrire	1-Analyser plans figuratifs 2-Relever ce qui est commun à ces types de représentations 3-Elaborer le plan par groupe puis confrontation pour garder le <i>plan-référence</i> pour la classe
<b>2</b>	Evaluer une distance	Etalonner son pas	Cour	-Un repère au sol de 50m -Fiches individuelles	-Pour 50m, combien de pas? faire plusieurs essais relevés à chaque fois, faire la moyenne -Remplir un tableau d'équivalence (pour 100m, 150 m, 200m...)
<b>3</b>	Questions--réponses	Concevoir et anticiper un projet de déplacement	Classe	-Fond de cartes (cadastral, IGN..) avec emplacement de 5 balises , point de départ, d'arrivée -1 série de 5 questions -	-EX: <i>Où est positionné la balise 2?</i>  -A l'extrémité d'une haie -Proche d'une borne située dans une clairière -A l'extrémité d'un talus proche d'un ruisseau -A l'extrémité d'un talus proche d'1 chemin
<b>4</b>	Promenade orientée	Se repérer à l'aide d'une carte	Terrain naturel	-carte du site balisé	-Partir de l'école , établir le trajet d'une promenade sans sortir des limites -relever sur la carte l'itinéraire suivi. <b>Variante:</b> -3 balises sur le parcours: passer au moins par une .

5	La rose des vents	Trouver une direction à l'aide d'une boussole	Stade	-panier avec des papiers indiquant des directions	<p>-Par équipe: à tour de rôles, A prend un papier et va le poser au bon endroit....  Puis validation quand ts les enfants sont passés.  <b>Variantes:</b>  - 1 espace avec des cerceaux  -On donne 1 azimut, trouver le cerceau correspondant  ou  Idem mais avec azimut + distance (étalonnage)  ou  <i>Relais des directions:</i>  directions quelconques (cartons portant directions )  par équipe A prend 1 carton fait la visée, va poser le carton, revient, B fait de même ...etc  <i>1er classement:</i> l'équipe la plus rapide  <i>2ème classement:</i> l'équipe la plus juste...  -</p>
6	Point d'attaque !	Viser des repères	Terrain naturel délimité	<p>-Balises  -Boussoles  -Feuille de route avec Azimut et distance</p>	<p>-Les balises sont indiquées par leur azimut + distance :  quand la direction est trouvée, viser au loin et ne plus regarder la boussole jusqu'à trouver une balise.  Retour au point de départ  <b>Variante:</b>  -Arrivé à une balise, recherche de la balise "bis" grâce à un nouvel azimut+ distance</p>

7	Course d'orientation	Parcourir un itinéraire le plus vite possible en s'y orientant	Terrain naturel inconnu	-Boussoles -Cartes avec balises	-par équipe (ou seul), aller le plus vite possible d'une balise à l'autre en relevant le code. <b>Variante:</b> A chaque balise, il y a un Azimut + distance pour trouver la balise dont le code sera relevé.
---	----------------------	--	-------------------------	------------------------------------	---

SECURITE pour orientation en milieu naturel, en équipe ou seul..

\*\*\*\*\*

Possibilité de faire appel aux CPC - CPD EPS pour préparer, encadrer...

-Espace jalonné: -reconnaissance tous ensemble  
- On ne franchit jamais le jalon

-Organiser des équipes d'enfants chargés spécifiquement de la sécurité au cours des situations (endroits stratégiques....)

-Utilisation d'un sifflet pour être localisé.