

ORIENTATION

Cette année, avec notre maître, nous avons participé à une course d'orientation. Nous nous sommes d'abord entraînés dans la cour de l'école ne faisant des jeux qui nous ont préparés à l'épreuve finale.

Ensuite, avec une autre classe, nous nous sommes rencontrés sur un petit parcours en étoile à V al d'I sère.



Ce parcours nous a appris à orienter une carte pour trouver des balises. Les balises étaient presque visibles du point de départ, mais il fallait aller chercher les "bonnes" balises et ne pas se tromper. C'est à dire qu'il fallait trouver celle qu'on nous avait demandée et pas une autre.



Enfin, le 30 juin, nous avons pris le car avec la classe de Ce1 de Tignes et nous sommes allés passer la journée dans les "marais" de Bourg St Maurice. Au début,

nous avons parcouru la forêt tous ensemble pour se repérer un peu.

Ensuite, avec nos cartes, par groupes de 3 ou 4, nous devions trouver de nouvelles balises. Il fallait bien orienter sa carte pour partir sur le bon chemin et trouver la bonne balise. Notre parcours était toujours en étoile, il fallait revenir au point de départ à chaque fois que l'on trouvait notre balise et faire valider notre réponse.



Le maître avait placé des parents aux endroits où on pouvait se tromper et personne ne s'est perdu.

Les enfants de la classe de Tignes et des Brévières

LES SEANCES

Merci à L. Kalbach (cycle 2 - Tignes le Lac) et F. Masson (classe unique - Les Brévières) pour ce compte-rendu d'une unité d'apprentissage

1^{ère} séance

Se déplacer dans un quadrillage en utilisant des plots de couleur.

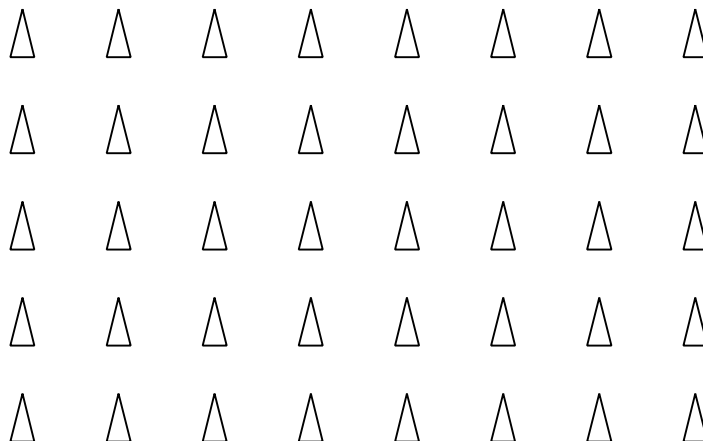
Objectif : utiliser le vocabulaire devant, derrière, à droite, à gauche

Séance : 40 plots différents sont répartis sur le terrain sous forme de quadrillage :

Un dessin est fixé sous chacun des plots. Les enfants partent par équipe de 2 avec une feuille sur laquelle sont représentés les plots en couleur. A chaque passage vers l'adulte, l'enfant a un plot à trouver et doit en ramener le dessin correspondant.

Variante : il faut ramener 2 dessins

Les points de départ peuvent varier (il faut orienter son plan)



2^{ème} séance

avec les plots de couleurs

objectifs : orientation de son plan, aller vite

séance : après un rappel sur le jeu précédent et l'utilisation de son plan, les enfants ont sur leur plan un certain nombre de plots cochés (10) dont ils doivent ramener tous les dessins par équipe de 2. L'équipe vainqueur est celle qui a ramené ses 10 dessins le plus rapidement.

3^{ème} séance

avec les plots de couleurs.

objectif : se déplacer sur un plan, itinéraire.

séance : sur le plan des enfants est inscrit un parcours avec des flèches qu'il faut suivre en expliquant : je vais à droite, je recule, j'avance, je vais à gauche.

4^{ème} séance

utilisation des plots de couleurs

objectif : formaliser les déplacements

séance : même séance que précédemment mais l'enfant qui doit réaliser le parcours ne possède pas le plan. C'est son copain, sur le bord du parcours qui lui dit où il doit aller, quel chemin il doit suivre.

5^{ème} séance

utilisation d'un autre plan

objectif : à partir d'un espace réel connu, utiliser un "espace représenté" correspondant

séance : dans chaque pièce de l'école + la cour est installé un plot de couleur. Avec leur plan sur lequel figure plusieurs indications matérielles (extincteurs, ordinateurs,...) les enfants parcourent l'école et doivent colorier chaque pièce de la couleur du plot correspondant.

6^{ème} séance

utilisation du plan

objectif : orienter un plan et découvrir des indices

séance : à partir du plan de l'école, par groupe de 2, les enfants recherchent les balises qui apparaissent sur leur plan dans l'ordre qu'ils veulent et le plus rapidement possible. Sous chaque balise apparaît un dessin qu'il faut reproduire sur une feuille pour valider.

7^{ème} séance

objectif : découvrir un nouveau milieu, repérer des éléments d'un paysage, lire le paysage. Début de symbolisation, vers un "code", une légende.

séance : Les enfants sont emmenés sur un chemin qui leur fait découvrir un paysage connu en altitude. Les enfants observent depuis le haut et oralement disent les "choses" les plus importantes de ce paysage (champs, forêt, constructions, rivière,...). Par 2, sur une feuille blanche, ils doivent redessiner ces grands ensembles. Ensuite collectivement, des détails peuvent être ajoutés après discussion sur leur schématisation.

8^{ème} séance

objectif : découvrir un milieu inconnu, effectuer une CO

séance : la carte d'un nouveau milieu est étudiée en classe et les points importants du paysage dessiné sont discutés. Ensuite les enfants se déplacent sur le terrain correspondant. Une CO en étoile est prévue et jouée à Val d'Isère sur le front de neige. Les balises sont sur des points remarquables photographiés. Les enfants disposent de la carte et des photos. Il faut donc mettre en relation la phot, la lecture qu'on fait du paysage et la carte. Un bilan en classe est fait ensuite. Le terrain est un terrain accidenté mais nu, c'est-à-dire qu'à tout moment l'élève peut apercevoir les adultes ou, tout du moins sait où se placer pour voir l'adulte. La seule difficulté est une prise d'indice sur la carte et une orientation de celle-ci.

9^{ème} séance : réinvestissement en milieu inconnu.

Une course d'orientation non préparée en classe est organisée dans les marais de Bourg Saint Maurice. Après un tour collectif du terrain destiné à en reconnaître les limites à ne pas franchir, les parents surveillants sont placés aux endroits stratégiques, le point de départ est repéré sur la carte ainsi que plusieurs ensembles et points remarquables. La CO démarre par groupes d'enfants non accompagnés d'un adulte : recherche de 3, 4, 5...balises selon le niveau des enfants. Validation des réussites par relevé du code associé à la balise et auto-contrôle à l'arrivée. Le facteur temps n'est pas encore pris en compte.

ORIENTATION EN MILIEU OUVERT

Yves Ribault - CPC

2 classeurs permettant d'exploiter en orientation le site des "marais" à Bourg St Maurice seront dès ce printemps à votre disposition. Il seront en dépôt à l'école de la Petite Planète à Bourg St Maurice où il suffira de venir les chercher. Ils sont le fruit du travail réalisé en animation pédagogique par les collègues du secteur.

Vous y trouverez cartes, supports divers et variés à dupliquer, séries de photos, fiches de travail... Vous y trouverez également de nombreuses idées de jeux "prêts à l'emploi", l'intention première de ce document étant de limiter autant que faire se peut les temps de préparation qui sont souvent le premier frein à la pratique de la course d'orientation.

Comme toute activité physique de pleine nature, la course d'orientation nécessite une préparation rigoureuse. Si l'objet de ces 2 classeurs autour du site de Bourg St Maurice "les marais", est bien d'abord d'alléger le travail de préparation, il reste néanmoins quelques incontournables qu'il n'est pas inutile de rappeler. Pour plus ample information, on consultera les textes réglementaires relatifs aux différentes APPN (Nectar enseignant ou site de l'IA73)

A qui s'adresse la course d'orientation ou plus généralement les activités d'orientation en milieu "ouvert" ?

Ce n'est pas l'âge ou le cycle qui sont déterminants, mais le vécu préalable dans l'activité. Que la raison soit la "rentabilité pédagogique" ou la sécurité, il est évident qu'on ne lâchera pas les élèves dans la nature s'ils n'ont au préalable acquis quelques bases dans l'activité dans des milieux plus "protégés".

QUEL SITE CHOISIR ?

Pour les plus jeunes, un stade, un complexe sportif, un jardin public ou encore un parc de loisirs feront l'affaire. Cela n'exclut nullement qu'on "s'aventure" dans la forêt...

Pour les plus grands, on choisira un lieu :

- pas trop éloigné pour pouvoir y faire la préparation nécessaire
- facilement sécurisable avec des limites nettement marquées (routes, clôtures, chemins carrossables...)
- avec un relief pas trop marqué
- pas ou peu de dangers objectifs (mares, cours d'eau, ravins, routes à forte circulation...)
- offrant un rayon d'action de 1 à 1,5km (au moins pour les premières expériences)
- présentant des "lignes" nettes, faciles à identifier et à cartographier, le cas échéant (chemins, éléments naturels ou artificiels remarquables...)
- offrant un ou des carrefours de chemins permettant le travail en étoile.

Avant la sortie

- **Une réunion préparatoire entre tous les adultes participant à la sortie.**

Les parents bénévoles doivent être agréés par l'IA s'ils ont un groupe en charge.

- **La reconnaissance sur le terrain par toute l'équipe est impérative.**

Pendant la sortie

Une organisation rigoureuse est le meilleur gage de réussite et de sécurité

Notamment : on anticipera sur les risques d'erreurs. On barrera les chemins ou on postera des adultes sur les limites du site. Tous les enfants doivent connaître la conduite à tenir dès lors qu'on pense avoir "dépassé les limites".

Les lieux et horaires de rendez-vous doivent être connus de tous ainsi que les signaux de rappel éventuels.

Dans chaque groupe, on s'assurera qu'au moins 1 enfant possède une montre.

Les adultes se doteront d'un système de communication interne (radios, ou téléphone portable).

La conduite à tenir et les numéros d'urgence doivent être connus de **tous** les adultes.

S'ORGANISER POUR CONDUIRE L'ACTIVITE

L'organisation doit répondre à des soucis qui peuvent paraître contradictoires et qui sont souvent un frein à la pratique de l'activité.

Du côté des élèves

- évoluer en toute sécurité, mais de façon autonome.
- pouvoir agir le plus possible, avoir à décider, à prendre des initiatives, c'est-à-dire être en situation d'apprendre.

Du côté de l'enseignant

- favoriser l'autonomie et éviter l'assistantat des adultes accompagnateurs.
- favoriser la quantité d'activité de chaque enfant au sein d'un groupe classe dont l'effectif est parfois lourd
- gérer la sécurité
- ne pas "crouler" sous la lourdeur de la préparation.

Organiser la classe

Qu'on soit petit ou grand, on évitera les "équipes" dépassant 2 ou 3 enfants. Chacun doit pouvoir s'impliquer et ne pas pouvoir se contenter de "suivre" les leaders.

Il n'est pas nécessaire de faire accompagner les groupes par un adulte qui, le plus souvent, dépassera le champ de ses prérogatives. Si le lieu et l'activité proposés sont adaptés, l'adulte est inutile. S'aventurer au delà de la vue de l'adulte dans un milieu "inconnu" est déjà en soi un objectif pour les plus petits. La sécurité doit être présente, mais discrète et ne pas empêcher les enfants d'apprendre.

Les activités seront minutées et alterneront souvent, obligeant fréquemment à un passage par le "case départ".

Selon le site dont on dispose, on pourra mettre en place 2 à 3 ateliers simultanés.

Exemple : 6 équipes de 2 sur un "parcours jalonné" en étoile ou en circuit

6 équipes de 2 sur "la photoroute"

On favorisera les fonctionnements en auto-évaluation.

QUELQUES JEUX D'ORIENTATION POUR LE CYCLE 2

Yves Ribault - CPC

L'intention première des jeux qui suivent est d'investir peu à peu un espace inconnu, tant sur le plan de la connaissance de ce milieu que sur le plan purement affectif (apprendre à s'éloigner de l'adulte...prendre le risque de...). Ils ne se substituent pas aux situations proposées dans le document sur l'orientation à la maternelle (voir BCU ?), ils viennent à la suite, en complément, pour aborder l'activité dans sa dimension "pleine nature". Il serait illusoire d'aborder l'activité orientation en milieu naturel avec des petits sans s'y être familiarisé au préalable par une pratique dans des espaces proches tels que la classe, l'école, la cour, le jardin public, le stade...

Pour s'orienter, il faut :

- oser "s'aventurer".
- prendre des informations sur le milieu : donc aiguïser ses sens (observation, audition...).
- Echanger des informations.
- mettre peu à peu en relation ces informations entre elles.

INVESTIR LE MILIEU, AVOIR LES SENS EN EVEIL

La "chasse aux bruits"

Matériel : tambourins, grelots, sifflets...Espace défini, végétation assez dense, pas plus d'une centaine de mètres de rayon, à adapter au niveau et à l'âge.

Organisation : On joue pour soi. Des bruiteurs sont cachés. Des chasseurs de bruits, forcément silencieux, doivent les trouver. Leur passage est validé par un tampon, une contremarque, un code à relever, une gommette....

But du jeu : s'aventurer dans la forêt, avec la charge émotionnelle qu'elle porte pour un petit, ne plus voir l'adulte. Avoir ses sens en éveil pour discriminer et localiser les bruits.

Complexification / différenciation / variantes :

- rechercher les bruits dans un ordre imposé.
- Ne rechercher que certains bruits et ignorer les autres
- Temps de jeu

Critères de réussite :

La validation par le "contrôleur" et par l'adulte au retour.

La "chasse aux anomalies"

Matériel : des objets qui n'ont rien à faire en forêt (une dizaine) sont disséminés au long d'un parcours fléché (rubans, brins de laine).

Organisation : seul ou à deux, départs décalés de 2 à 3 minutes (d'où l'intérêt d'organiser 2 ou 3 jeux en simultané sous forme d'ateliers).

But du jeu : Améliorer ses capacités d'observation. Repérer et mémoriser les objets insolites rencontrés au long du parcours.

Complexification / différenciation / variantes :

- longueur, éloignement
- temps de jeu

Critères de réussite : le parcours est bouclé, donc j'ai bien suivi le fléchage.

J'énonce ou je note les objets identifiés et / ou je les compare à la fiche contrôle de la maîtresse.

La "course aux points".

Matériel : bandelettes de 1 à X points décroissants, agrafées sur des arbres, à hauteur d'enfant, dans un secteur angulaire de 45° à 90°, et sur une distance de 10 à 50 – 60 m

Organisation : on joue seul. Au signal, je pars à la recherche des bandelettes accrochées aux arbres. Je n'arrache que le dernier ticket de la bandelette. Si je suis le premier à passer auprès de cette bandelette, je pourrai prendre le ticket 10 points, si je suis le 3^{ème}, je ne pourrai prendre que le ticket 7 points. Au signal, on rentre tous et on totalise les points. Limiter le temps de jeu à de brèves séquences de 3 minutes, pas plus.

But du jeu : idem jeu précédent + élaboration de stratégies pour gagner. Je prends le risque d'aller chercher plus de points plus loin car personne n'est encore passé ou bien je butine au plus près mais je ne prends que peu de points à chaque fois.

Complexification / différenciation / variantes :

- distance et secteur angulaire

Critères de réussite : celui qui a ramené le plus de points a gagné.

Le "chasse photos"

Matériel : des séries de 2 photos. Chacune des paires de photos représente le même "objet" (arbre, barrière, maison...) mais vu sous deux angles différents distants de 5 à 10 m. Le lieu des prises de vue est matérialisé par 2 plots ou piquets.

Organisation : seul ou à 2

But du jeu : Il s'agit d'associer le lieu de prise de vue à chacune des photos

Complexification / différenciation / variantes :

On peut donner une seule photo pour deux lieux de prise matérialisés au sol : lequel est le bon ?

On peut donner 2 photos mais un seul lieu de prise de vue : laquelle des 2 photos a été prise de là ? On peut faciliter le "cadrage" en donnant aux enfants un cadre de diapo vide à placer devant l'œil.

Critères de réussite :

Auto vérification possible avec une fiche contrôle.

Le loto...

Matériel : cartes type loto sur différents thèmes : moyens de transports, fruits.....

Cartes format A4 sous pochettes plastiques représentant chacun des éléments présents sur les cartes individuelles. Au dos de chacune des pochettes : un code facile à relever.

Organisation : seul ou à 2

Compléter toutes les cases de sa carte de loto en y plaçant les codes convenables. Pour trouver ces codes, il faut trouver la pochette suspendue qui représente l'objet. Exemple : je cherche le raisin pour pouvoir compléter ma carte loto des fruits. Quand j'ai trouvé la pochette suspendu qui représente le raisin, je recopie sur la carte, le code qui est au dos de la pochette. Quand ma carte est complète, je viens contrôler et j'en prends une autre.

But du jeu : Le but premier de ce jeu est d'oser "s'aventurer" et d'explorer si possible rationnellement l'espace. Le temps de jeu ne doit pas être trop long pour ne pas dénaturer l'activité (séquences de 4 à 5 mn au maximum)

Complexification / différenciation / variantes :

Nombre de cartes, temps limité.....

Critères de réussite : auto contrôle avec la fiche contrôle de la maîtresse.

Les jeux de piste ou courses au trésor

Matériel : brins de laine, rubalise, éléments naturels....

Organisation : par 2 ou seul. Départs décalés de 2 à 3 mn au moins. Possibilité d'une équipe faisant le parcours à l'endroit, l'autre, à l'envers. L'essentiel étant d'éviter que 2 équipes se suivent....

But du jeu : suivre la piste jusqu'au trésor.

Complexification / différenciation / variantes :

Messages ou non, possibilité d'interdisciplinarité à l'occasion de ces messages.

Intervention du chronomètre.

Critères de réussite : découverte du trésor.

S'ORIENTER

- **à partir du paysage ou de sa représentation : la photo**
- **avec le support du plan**

La recherche de balises en étoile

Matériel : balises codées à suspendre (pochettes plastique A4)

Un environnement permettant d'explorer différentes directions à partir d'un même point de départ. L'idéal : un carrefour de 4 à 6 chemins en forêt. (on matérialisera les limites extrêmes à ne pas dépasser). **On peut commencer à faire intervenir le plan simplifié des lieux.**

Organisation : seul ou par 2. On court relever le code de la ou les balises demandées (utiliser les fiches coureurs du parcours balises du cycle 3). On vient contrôler au départ et on repart...

But du jeu : s'éloigner ; choisir la bonne direction, la bonne "branche de l'étoile" ; relever tous les codes des balises rencontrées, puis seulement certains codes, ceux des balises demandées...

Complexification / différenciation / variantes :

- On recherche une balise à la fois et on revient contrôler à sa base de départ.
- On recherche plusieurs balises mais dans une seule direction et on repasse au départ.
- On recherche plusieurs balises dans différentes directions. On repasse à chaque fois au départ.
- On recherche plusieurs balises dans différentes directions mais on n'est plus obligé de repasser par le départ : on fait **SON itinéraire.**

Critères de réussite :

Auto contrôle à l'aide d'une fiche contrôle préparée par la maîtresse.

Le parcours jalonné

Organisation : seul ou par 2 (maximum 3)

Matériel : plan portant la localisation des balises sans indication de numéro ou de code.

But du jeu : retrouver 3 ou 4 balises choisies par l'enseignant sur les 20 qui figurent au total sur le plan. En relever le code.

Consigne : Retrouver les balises de la fiche élève en s'aidant uniquement du plan. Relever le code de chaque balise, l'inscrire sur la fiche élève sous le numéro de balise correspondant.

Complexification / différenciation :

- **prendre le temps, au début de se situer au départ et d'orienter la carte (avec aide dans les premières séances)**
- augmenter ou diminuer le nombre de balises
- choisir les balises en fonction du niveau supposé des élèves. Ce choix peut se faire en fonction de la difficulté du point à trouver ou des distances à parcourir entre les balises.
- Faire intervenir le facteur temps pour induire des stratégies de choix d'itinéraires d'une balise à l'autre.
- Faire intervenir le facteur temps pour amener à "la course d'orientation"
- Faire le plus possible d'itinéraires de 3 ou 4 balises dans un temps donné

Evaluation : Le contrôle peut être fait par l'adulte ou en auto-contrôle par comparaison entre la fiche élève et la fiche "contrôle".

Faire expliciter les choix d'itinéraires, faire argumenter entre les groupes :

- par où es-tu passé ?
- dans quel ordre as-tu recherché les balises ?
pourquoi ces choix ?

La photoroute

Matériel

Carte du circuit (2 circuits de difficulté différente joints), jeu de photos à suspendre avec une ficelle de 1,50m à 2m.

Organisation :

Seul ou par équipes de 2. Départ toutes les 2 ou 3 mn.

A chaque fois qu'on rencontre une photo suspendue, on l'oriente dans le sens du paysage que l'on voit. La photo ainsi orientée montre la direction à suivre jusqu'à la prochaine photo et ainsi de suite jusqu'au retour au point de départ.

But du jeu :

Effectuer une boucle en s'orientant grâce à des photos suspendus sur des points caractéristiques du parcours : carrefours de sentier, éléments remarquables...

Complexification / Différenciation / Variantes

- Nombre de photos et fréquence.
- Longueur du parcours
- Possibilité de resituer les photos rencontrées sur une carte du parcours

Critères de réussite :

Le retour au point de départ est la preuve de la réussite.

Le "photographe"

Organisation : seul ou par 2

Matériel : plan comportant la localisation des balises à rechercher. Photos des balises numérotées.

But du jeu : Chaque photo représente une balise et son environnement immédiat. Retrouver les lieux correspondant aux photos. De retour au point de départ, on compare le code de la photo avec celui relevé sur la balise. La fiche contrôle et la fiche élève sont fournies dans le livret.

Consigne : Vous prenez 3 photos, un plan et une fiche élève. Vous devez retrouver l'endroit que représente la photo. Quand vous pensez avoir trouvé la balise représentée par la photo, vous relevez son symbole sur votre fiche réponse. Vous passez à la seconde et ainsi de suite...

Complexification du jeu :

- demander une recherche dans un ordre imposé.
- Faire intervenir le facteur temps : vous avez "X" minutes pour trouver....
- Faire le plus possible de séries de 3 photos dans un temps donné.

Evaluation : Le contrôle peut être fait par l'adulte ou en auto-contrôle par comparaison de la fiche élève et de la fiche "contrôleur".

LE MATERIEL, QUELQUES EXEMPLES

FICHE CONTRÔLEUR BALISES NUMEROTEES

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Balises																					
Codes Balises																					

FICHE COUREURS ; BALISES NUMEROTEES

NOMS PRENOMS :.....

Heure départ :

Heure arrivée :

Temps :.....

Balises à chercher										
Code relevé										

Observations :

FICHE COUREURS ; BALISES PHOTOS

NOMS PRENOMS :.....

Heure départ :

Heure arrivée :

Temps :.....

Photos à chercher										
Code relevé										

Observations :

QUELLES BALISES ?

On peut utiliser :

- Les balises d'orientation normalisées et leurs pinces à poinçonner. Ce n'est peut-être pas le meilleur choix pour les petits.
- Des feuilles de couleur à suspendre dans des pochettes plastiques transparentes : chacune représentera un symbole facile à reproduire.
-

Comment prouver qu'on est bien passé à la bonne balise ?

- On peut poinçonner la fiche coureur avec la pince réglementaire.
- On peut reproduire sur sa fiche coureur le code relevé sur la balise.
- On peut ramener une des pinces à linge (marquée) fixées sur la balise.

- Tamponner sa fiche coureur avec le tampon suspendu à la balise.
- Ramener une image de la pochette suspendue avec la balise.
- Etc.....

Peut-on introduire le facteur temps ? Comment ?

Pourquoi pas ? Aller vite, c'est devoir s'organiser efficacement, devoir mettre en œuvre des stratégies, faire des choix, prévoir un itinéraire...Mais ce paramètre supplémentaire se sera introduit qu'avec une classe déjà expérimentée et/ou sur un site déjà bien connu, et en 3^{ème} année de cycle 2.

On peut prévoir pour ce faire une grosse pendule au départ, visible de tous, si possible avec une trotteuse.

L'orientation est une activité qui se prête à de nombreux prolongements en aval ou en amont de l'activité physique proprement dite.

