



# Course d'orientation

La course d'orientation est une activité qui permet de développer des compétences dans le domaine de l'éducation physique et sportive (déplacements dans différents types d'environnements, gestion de l'effort...) mais aussi dans le domaine de la découverte du monde (se repérer dans l'espace et élaborer des représentations simples) et de la géométrie (enrichir ses connaissances en matière d'orientation et de repérage)

"Se repérer- s'orienter- prendre des informations- lire un plan, une carte, des photos- se déplacer- trouver une balise - décrire un espace..."

— > Je vois, je lis, je lis, je vois

## 4 grands principes

- Valoriser la coopération entre les enfants -en leur proposant des tâches collectives et non une compétition individuelle -en les faisant travailler en groupes restreints : environ 3 élèves tenant chacun leur tour des rôles bien spécifiés -en leur faisant partager des responsabilités -en privilégiant l'entraide.
- Responsabiliser les élèves -en sollicitant leur participation à l'installation et à la récupération du matériel (balises etc.) -en leur laissant prendre seuls des décisions qui seront régulées si nécessaire : ils ont le droit de se perdre, ce qui sous-entend que sur des distances adaptées et des parcours identifiés, ils peuvent être amenés à évoluer sans adultes -en faisant le bilan avec eux et en les associant à la préparation des séances suivantes.
- Sauvegarder l'environnement -en sensibilisant les enfants à l'équilibre de la nature et à sa fragilité -en s'assurant du respect du site par les enfants.
- Favoriser une éducation à la sécurité -en laissant les enfants prendre des risques calculés dans des situations adaptées -en identifiant, avec eux, les risques et les dangers potentiels (routes, pentes ...) -en repérant les points permettant de se retrouver quand on est perdu -en leur permettant d'assurer la sécurité d'autrui -en leur rappelant de toujours rester groupés.



## Les programmes : Adapter ses déplacements à des environnements variés

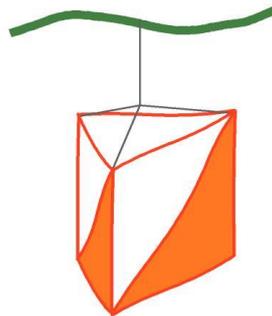
### Attendus de fin de **cycle 2**

- **Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.**
- **Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.**

| Compétences travaillées pendant le cycle   | Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève   |
|--|---|
| <p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.</p> <p>S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.</p> <p>Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.</p> <p>Respecter les règles essentielles de sécurité.</p> <p>Reconnaître une situation à risque.</p> | <p>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, <b>parcours d'orientation</b>, parcours d'escalade, etc.</p> |

### Repères de progressivité

Tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.



### Attendus de fin de **cycle 3**

- **Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.**
- **Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.**

| Compétences travaillées pendant le cycle   | Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</li><li>- Adapter son déplacement aux différents milieux.</li><li>- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).</li><li>- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.</li><li>- Aider l'autre.</li></ul> | <p>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, <b>parcours d'orientation</b>, parcours d'escalade, savoir nager, etc.</p> |

## La sécurité

- De nombreuses situations peuvent être proposées dans l'enceinte même de l'école pour commencer.
  - Pratiquer en dehors de l'école ne signifie pas nécessairement pratiquer en pleine nature. De nombreux lieux semi-ouverts conviennent dans un second temps, par exemple un espace sportif, un pré, un jardin municipal...
  - Pratiquer la course d'orientation en dehors de l'école ne requiert pas la présence d'un intervenant agréé (bénévole ou rémunéré). On peut toutefois choisir de faire appel à des parents pour certaines séances pour aider à l'encadrement. On pourra alors employer ces derniers à la surveillance de points stratégiques (présence d'une route à proximité, d'un plan d'eau, d'une forte rupture de pente...).
  - La sécurité tient également en amont au travail de sensibilisation et de responsabilisation des enfants.
- Elle tient aussi grandement à l'organisation matérielle de la séance :

- choix et reconnaissance du lieu de pratique ;
- délimitation des espaces si besoin ou présence d'un adulte ;
- équipement des enfants (bonnes chaussures, tenue de sport, sifflet éventuellement) ;

## Les documents qui aident à s'orienter

- **La maquette.** Il s'agit d'une représentation en trois dimensions. La maquette peut être de grande taille. On l'utilise dès la maternelle et jusqu'au cycle 2.
- **La photo.** On l'utilise à partir de la moyenne section de maternelle. C'est le premier passage à une représentation du terrain en deux dimensions. Avec des petits, on privilégiera des plans larges et des angles de vue proches de ceux des enfants. Pour complexifier, on pourra rétrécir le champ, prendre des angles inhabituels, tourner la photo, jouer sur les différents plans. Avec des grands, on pourra aussi placer les balises à l'endroit où se trouvait le photographe au moment de la prise de vue...
- **Le dessin figuratif** peut, dès la moyenne section, remplacer certains objets d'une maquette. On pourra par exemple remplacer les arbres, les bancs... par des dessins.
- **La photo panoramique** est un montage de plusieurs photos. On peut l'utiliser à partir de la moyenne section. Elle offre un champ plus large que la photo classique et peut par exemple permettre d'avoir toute la cour sur une même représentation. Elle reste assez facile à lire, mais elle peut déformer un peu le réel, si l'on assemble sur un même plan plusieurs photos prises avec une rotation depuis un même point.
- **Le dessin panoramique** est réalisé à partir de la photo panoramique. Il est une étape intéressante avant d'utiliser le plan figuratif. L'abstraction est en effet plus grande que sur la photo. Toutefois le point de vue reste proche de celui que peut avoir l'enfant. Ce qui rend cette représentation accessible à partir des MS si la photo panoramique a été utilisée auparavant.
- **Le plan figuratif** est utilisé à partir de la grande section de maternelle. Il s'agit d'une représentation en perspective cavalière du site. Il respecte autant que possible une échelle et une orientation Sud/Nord.
- **Le plan d'orientation.** Il s'agit de l'étape ultime avant la lecture d'une carte d'orientation. Il est noir et blanc, son échelle est comprise entre 1/200e et 1/10 000e. Tout est codifié par des symboles conventionnels. Le relief n'apparaît que s'il constitue un élément indispensable à l'orientation.
- **La carte d'orientation** est le document le plus perfectionné pour s'orienter en milieu inconnu. On ne l'utilise qu'avec des élèves de cycle 3 expérimentés. Aucun détail ne manque. Toutes les marques du relief apparaissent. La pénétrabilité du terrain est précisée par des nuances de couleur.

## Progressions

10 séances pour le cycle 2 et 3.

### MATHÉMATIQUES

Situations à faire en classe pour construire des repères et **apprendre à orienter un plan**. [Cycles 2 et 3](#)

Construire une maquette avec ses élèves. [Cycles 1, 2 et 3](#)

### GÉOGRAPHIE

Lecture de paysage

- Dossier lecture de paysage depuis un lieu de proximité [cycles 1, 2 et 3](#))

### MAÎTRISE DE LA LANGUE

Radégou – [cycle 1 & 2](#)

Roman **Joker** de Susie Morgenstern. [Cycle 3](#)

### PRATIQUES ARTISTIQUES

Historique, objectifs et principes pour débiter en Land Art.

[Cycles 1, 2 et 3](#)

### SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Plusieurs **expériences** à mener avec les élèves avec des aimants. [Cycles 1, 2 et 3](#)

Séquence de *La main à la pâte* dont l'objectif est de comprendre le **principe de fonctionnement de la boussole** et de la relier à la "**catégorie**" des aimants. [Cycle 3](#)

Lecture de paysage [Cycle 3](#)

### Bibliographie

- Les activités de pleine nature à l'école : Les activités d'orientation, Collection essai de réponses Edition Revue EPS
- Mathématique topologie, Hachette Education.
- Méthodes et contenus pour la course d'orientation : démarches, propositions d'activités... , CRDP de l'académie de Grenoble.

Pour aller plus loin : Je m'oriente sans difficulté, H DEMANGE, G. GERMAIN, M.NOTIN éditions André Leson.

