



# Les activités d'orientation à l'école



Document réalisé par l'équipe départementale EPS premier degré du Calvados



Ce document est le fruit de travaux réalisés auprès d'enseignants du premier degré et coordonnés par les conseillers pédagogiques départementaux en EPS du Calvados et l'IUFM de Caen Basse-Normandie.

Il s'appuie en grande partie sur la dynamique initiée par Jacques Bruneau auprès de beaucoup d'entre-nous et dont l'influence est toujours présente dans ces pages : merci à lui pour nous avoir donné envie de suivre cette ligne !

Il a été rédigé par ;

François Berthout, CPC EPS Caen Rive Gauche

Claire Dumortier, CPD EPS

Dominique Gallon, Professeur IUFM

Christian Gueno, CPC EPS Caen Rive Droite

Martine Lefebvre, CPD EPS

Il est en lien sur le site EPS de l'Inspection Académique du Calvados

Décembre 2009

# Sommaire

<b>A .L'ACTIVITE D'ORIENTATION A L'ECOLE.....</b>	<b>4</b>	<b>Etape 2.....</b>	<b>33</b>
Données institutionnelles : les contenus scolaires.....	5	Les détails .....	33
Les programmes de maternelle.....	5	La main courante .....	34
Les programmes de cycle 2 .....	6	Rose des vents .....	35
Les programmes de cycle 3 .....	7	Bien vu, c'est gagné.....	36
Les activités d'orientation et le SOCLE COMMUN .....	9	Le chemin des .....	37
Analyse didactique .....	10		
Notre conception des activités d'orientation à l'école .....	11	<b>Etape 3 .....</b>	<b>38</b>
<b>B .L'ENFANT ET L'ORIENTATION .....</b>	<b>14</b>	De photo en photo.....	38
Niveaux de comportements des enfants.....	15	Photo route.....	39
Vers des situations de plus en plus complexes.....	16	Road Book .....	40
<b>C .LES CONTENUS et DEMARCHES D'ENSEIGNEMENT .....</b>	<b>17</b>	Le jalonné surligné.....	41
Les étapes d'apprentissage .....	18	La planchette orientée .....	42
Compétences visées aux différents niveaux de classe.....	19	Choisis ta route .....	43
Déroutement d'une unité d'apprentissage.....	20	<b>Etape 4.....</b>	<b>44</b>
Critères pour construire des situations d'apprentissage .....	21	4 sur 6 .....	44
Différencier et faire évoluer .....	22	Tous pour un .....	45
La trame de variance.....	23	Chasse aux postes .....	46
<b>D .LES SITUATIONS PEDAGOGIQUES.....</b>	<b>24</b>	Défi pose .....	47
<b>Etape 1 .....</b>	<b>25</b>	Loto orientation .....	48
Je cache, je retrouve .....	25	Course aux scores .....	49
La cueillette.....	26	Etoile .....	50
Le petit poucet .....	27	<b>E .OUTILS DIVERS .....</b>	<b>51</b>
La bonne route.....	27	Outils et lexique pour les activités d'orientation.....	52
Kim maquette.....	29	Conseils pour la fabrication des séries de photos.....	54
Les écrits.....	30	Outils de guidage.....	55
La course au trésor.....	31	Recommandations et Réglementation pour les activités d'orientation... ..	56
La course aux images.....	32		

# **A .L'ACTIVITE D'ORIENTATION A L'ECOLE**

# Données institutionnelles : les contenus scolaires

## Les programmes de maternelle

<p>Agir et s'exprimer avec son corps</p>	<p><b>Objectifs généraux de l'EPS à la maternelle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant</li> <li>• Agir pour explorer des environnements inhabituels</li> <li>• Agir en toute sécurité en prenant des risques mesurés</li> <li>• Fournir des efforts adaptés</li> <li>• Acquérir une image orientée de son corps</li> </ul>	
	<p><b>Compétences spécifiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées</b></li> <li>• <b>Décrire ou représenter un parcours simple</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorer, agir dans des environnements familiers puis, progressivement, plus inhabituels.</li> <li>• Fournir des efforts tout en modulant son énergie : courir longtemps.</li> <li>• Distinguer ce qui est devant, derrière, au-dessus, au-dessous, à droite, à gauche, loin, près.</li> <li>• Apprendre à suivre des parcours.</li> <li>• Verbaliser ou représenter des déplacements.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'approprier le langage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Echanger, s'exprimer, décrire, rendre compte à l'adulte ou aux autres, à partir des situations vécues.</li> <li>• Nommer avec exactitude les objets et les actions accomplies, utiliser un vocabulaire adapté.</li> <li>• Comprendre les consignes des situations pour agir de façon pertinente.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir l'écrit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découverte de différents écrits dans le cadre des situations (fiches ateliers, tableaux de résultats ou d'organisation, ...)</li> <li>• Utiliser des documents de référence codant l'espace à l'aide d'une symbolisation simple.</li> <li>• Lier déplacement dans l'espace et illustrations d'un album à remettre dans l'ordre (chronologie, images séquentielles).</li> </ul>
<p>Interdisciplinarité</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Devenir élève</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exécuter en autonomie des tâches simples, jouer un rôle et prendre des responsabilités dans l'organisation des séances d'EPS.</li> <li>• S'engager dans l'activité selon ses ressources, faire des efforts, persévérer.</li> <li>• Identifier et apprécier les erreurs et réussites, les effets de la pratique sur ses apprentissages : « j'ai appris à... »</li> <li>• Eprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir le monde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre et utiliser des repères spatiaux et temporels</li> <li>• Se déplacer de façon intentionnelle grâce au guidage par des formes variées de « représentations » (consignes orales, gestuelles, photos, dessins, schémas, plans, cartes, ...)</li> <li>• Etre sensible aux problèmes de l'environnement.</li> <li>• Appréhender par le déplacement différentes grandeurs (long/court, loin/près,...)</li> <li>• Utiliser les nombres dans le cadre de situations pour appréhender leur utilité (ordonner, classer, comparer, ...)</li> <li>• Se repérer dans le temps, mesurer des durées, restituer la chronologie d'un déplacement dans l'espace.</li> <li>• Se repérer dans l'espace, se situer, situer des objets ou des personnes, se décentrer.</li> </ul>

# Les programmes de cycle 2



## Objectifs généraux de l'EPS au cycle 2

- Développement des capacités nécessaires aux conduites motrices.
- Offrir une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques.
- Répondre au besoin et au plaisir de bouger, développer le sens de l'effort et de la persévérance.
- Apprendre à mieux se connaître, connaître les autres, veiller à sa santé.

<b>Programmes 2008</b>	
<b>Compétence spécifique</b> <b>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</b>	<p style="text-align: center;"><b>Retrouver quelques balises dans un milieu connu</b></p> <p style="text-align: center;">fin cycle 2</p> <p>Compétence attendue dans l'activité orientation</p>
<b>Pistes de mise en œuvre (Fiches d'accompagnement projet 2003)</b>	
<p>Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans des milieux familiers élargis (dans l'école, un parc public proche, un petit bois aménagé), puis dans des milieux plus diversifiés (terrain vague, prairie arborée, base de loisirs, parc naturel boisé, parcours forestier ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer par rapport aux objets, en situant un point remarquable par rapport à soi : décrire sa position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison...)</li> <li>- Choisir entre plusieurs itinéraires pour rejoindre un endroit précis : repérer 2 itinéraires, les « tester » (longueur du trajet, durée) puis désigner le plus court.</li> <li>- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en rollers... : en petit groupe, élaborer un parcours de rollers dans la cour, le décrire aux élèves d'un autre petit groupe pour qu'ils le réalisent.</li> <li>- Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain : Réaliser le parcours prévu tout en consultant le plan de l'école sur lequel indiquées les balises à trouver.</li> <li>- Gérer son effort et s'engager sur des terrains variés : rechercher un effort continu (s'arrêter le moins longtemps possible) lors de l'activité de recherche d'objets.</li> <li>- Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte.</li> <li>- Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : récupérer 3 ou 4 objets notés sur une carte de l'environnement proche de l'école en choisissant l'itinéraire le plus court, le plus vite possible.</li> </ul>	

# Les programmes de cycle 3

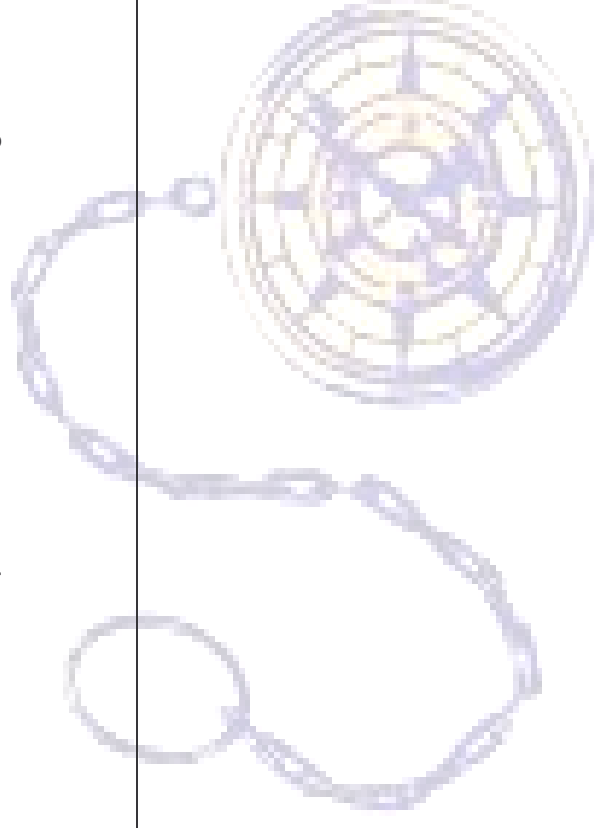
## Programmes école primaire 2008

Objectifs généraux de l'EPS au cycle 3		Compétence spécifique	Compétence fin cycle 3 en orientation
<ul style="list-style-type: none"> <li>Développer des capacités motrices.</li> <li>Pratiquer des activités physiques, sportives et artistiques.</li> <li>Contribuer à l'éducation à la santé par une meilleure connaissance du corps.</li> <li>Contribuer à l'éducation à la sécurité par des prises de risques contrôlées.</li> <li>Eduquer à la responsabilité et à l'autonomie.</li> <li>Accéder à des valeurs morales et sociales.</li> </ul>		Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.
<b>Traduction des programmes en acquisitions attendues</b> (Travail en lien avec les fiches d'accompagnement programmes collège 2008)			
<b>Capacités</b>			
<b>Attitudes</b>			
<b>Connaissances</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>En pratiquant l'activité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vocabulaire spécifique : ligne, point d'appui, ou de décision, poste, jalons, ...</li> <li>principaux éléments de terrain et correspondance de la légende, codages couleurs.</li> <li>Notion d'échelle.</li> <li>Technique de base pour orienter sa carte et suivre son itinéraire avec le pouce en se déplaçant.</li> <li>Consignes de sécurité liées à l'espace, au temps, au point de ralliement, à la conduite à tenir en cas d'accident.</li> <li>Respect de l'environnement naturel et humain.</li> <li>Respect de l'éthique des situations et des règles de fonctionnement (ne pas déplacer un poste, ...)</li> </ul> </li> <li><b>En tenant d'autres rôles :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fonctionnement des tableaux d'organisation, des procédures de validations des résultats, des outils de mesure du temps.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>En pratiquant l'activité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifier et associer les éléments simples du terrain avec leur représentation graphique sur la carte (relation terrain/carte) et inversement (carte/terrain).</li> <li>Reconnaître et progresser dans l'espace délimité par des lignes d'arrêt prédéfinies.</li> <li>Choisir et planifier son itinéraire pour se déplacer (marcher, courir) d'un point à un autre en s'appuyant sur des éléments reconnus (chemin, carrefour, ...)</li> <li>Orienter la carte à partir des éléments situés sur le terrain, la réorienter à chaque changement de direction, se situer sur la carte à chaque arrêt.</li> <li>Suivre avec son pouce sur la carte la progression sur le terrain.</li> <li>Courir sur les lignes directrices simples d'un point de décision à un autre.</li> <li>Mémoriser les éléments marquants (points d'appui) entre deux points de décision, les repérer pendant la course.</li> <li>Gérer son effort, adapter son allure, récupérer au poste.</li> </ul> </li> <li><b>En tenant d'autres rôles :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Poser et contrôler un poste simple.</li> <li>Ramasser les balises d'un parcours connu.</li> <li>Renseigner et corriger les documents de validation.</li> <li>Renseigner le tableau d'organisation (départs/arrivées/résultats).</li> <li>Echanger avec un partenaire pour s'orienter et choisir un itinéraire.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>En pratiquant l'activité :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Maîtriser ses émotions, oser s'engager seul dans un milieu connu, à 2 ou 3 dans un milieu peu connu.</li> <li>Respecter les consignes de sécurité.</li> <li>Respecter l'environnement.</li> <li>Respecter le matériel, tenir des rôles sociaux.</li> <li>Respecter son partenaire, travailler en équipe, être solidaire.</li> <li>Accepter de réfléchir avant d'agir.</li> <li>Faire preuve de décision, d'attention, de concentration.</li> </ul> </li> <li><b>En tenant d'autres rôles :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Accepter de tenir des rôles d'organisation, être volontaire pour chronométrer, contrôler, poser, ...</li> <li>Se montrer responsable des tâches simples confiées.</li> </ul> </li> </ul>	

### **Pistes de mise en œuvre (Fiches d'accompagnement projet 2003)**

#### **Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté dans des milieux plus ou moins familiers (parc public aménagé) et dans des milieux inconnus (forêt) :**

- Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.
- Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre : choisir un itinéraire en fonction du temps et non de la distance donnée par la carte.
- Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer, et situer la balise suivante
- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en kayak...
- Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés : adapter le déplacement aux difficultés du terrain (marche en côte par exemple)
- Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : rechercher les indices confirmant les hypothèses, (« j'entends les voitures de ce côté, donc ma carte est bien orientée » !)
- 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, noter sur sa fiche résultat l'emplacement des balises trouvées





# Les activités d'orientation et le SOCLE COMMUN

(Travail en lien avec les fiches d'accompagnement programmes collège 2008)

<b>Palier 2 fin de CM2</b>	
<p>Compétence 1 La maîtrise de la langue française</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser un vocabulaire juste et précis en relation avec les composantes de l'espace d'évolution et les actions effectuées lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices et à l'élaboration de l'itinéraire.</li> <li>- Lire et comprendre un énoncé, une consigne.</li> </ul>
<p>Compétence 3 Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpréter une représentation plane d'un objet de l'espace.</li> <li>- Evaluer les distances.</li> <li>- Exploiter des données chiffrées (utilisation des nombres, techniques opératoires et calcul mental, estimation d'ordre de grandeur, échelles, rapport temps/distance, heure de départ/arrivée).</li> <li>- Organiser et exploiter des données dans un tableau.</li> <li>- Savoir observer, questionner.</li> <li>- Comprendre et décrire l'environnement proche, l'influence de l'activité humaine sur l'écosystème</li> </ul>
<p>Compétence 5 La culture humaniste</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire et utiliser différents langages : documents images, représentations cartographiques.</li> <li>- Situer dans l'espace un lieu en utilisant une carte</li> </ul>
<p>Compétence 6 les compétences sociales et civiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter les règles de la vie collective. Savoir ce qui est interdit et ce qui est permis, respecter les règles de sécurité.</li> <li>- Coopérer avec un ou plusieurs camarades.</li> <li>- Savoir si une activité, un jeu, un geste de la vie courante présentent un danger vital.</li> </ul>
<p>Compétence 7 L'autonomie et l'initiative</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter des consignes simples en autonomie dans le cadre des situations d'orientation.</li> <li>- Montrer une certaine persévérance dans les situations tout en sachant revenir en arrière au signal.</li> <li>- Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples à partir des fiches de corrections et des critères de réussites donnés dans les situations d'apprentissage.</li> <li>- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif.</li> <li>- Se respecter et accomplir les tâches sans risquer de se faire mal.</li> <li>- Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.</li> <li>- Utiliser un plan, une carte pour se déplacer et s'orienter.</li> </ul>

## Analyse didactique

### Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

### LES ACTIVITES D'ORIENTATION



#### Définition :

Se déplacer seul, le plus rapidement possible d'un point à un autre, en utilisant un document de référence, dans un milieu naturel inconnu.

#### Essence de l'activité :

Activité de pleine nature, de déplacement en autonomie dans un milieu incertain.

#### Enjeux de formation :

- Contrôler ses émotions face aux aléas d'un espace inconnu.
- Pouvoir accéder à l'autonomie et à un savoir suffisant pour ne plus se perdre dans un milieu inconnu à l'aide d'une carte. Assurer sa propre sécurité
- Accéder à un langage symbolique à l'aide de supports (photo, carte, légende) pour se déplacer. Prendre des informations (observations), les traiter, décider et choisir
- Pouvoir gérer un effort sur un terrain varié et sur une longue distance
- Bâtir une éthique :
  - Respect des autres
  - Entraide
  - Coopération
  - Respect de l'environnement

#### Problèmes liés à la pratique de l'activité :

(voir étapes d'apprentissage)

- Accepter de s'éloigner vers le but.
- Mettre les objets en relation les uns avec les autres.
- Se décentrer pour faire coïncider le terrain avec la photo ou la carte
- Elaborer un projet en acceptant de perdre du temps au départ.

## Notre conception des activités d'orientation à l'école

- « **Se déplacer** », c'est un acte moteur raisonné ; c'est aussi « créer » une ligne, une succession de points : c'est donc savoir que « je viens de..., je suis à..., je vais à... »
- « **seul** » ... car c'est bien cette recherche d'autonomie vis-à-vis de l'adulte qui est visée progressivement
- « **Le milieu naturel, incertain, inconnu** » ... ce vers quoi il faut tendre, ce qui suscite l'émotion (risque subjectif) et qui nécessite des connaissances et compétences pour agir lucidement en toute sécurité
- **le plus rapidement possible**, car la pression temporelle implique de savoir faire des choix rapidement : c'est une course contre le temps mais sans précipitation
- **Document de référence** : va « guider » le déplacement. Il faudra décoder la « carte », coder le terrain, car c'est la maîtrise de cette mise en relation pendant le déplacement qui permet l'autonomie. Une carte est faite de points, de lignes et de surfaces ..., mais il y aura une progressivité dans les documents de référence utilisés en fonction des apprentissages des élèves et de leur niveau de développement. Le « guidage » pourra être gestuel, oral, ou utilisant un mode de représentation du réel (la photo, la maquette, le plan, le schéma, la carte, le road-book, ...). Ce guidage pourra se faire en cours de déplacement (guidage direct) ou nécessitera chez l'enfant d'avoir mémorisé l'information avant de se déplacer (guidage différé).

La légende de la carte pour la course d'orientation donnera des informations sur :

- **Les aménagements humains** (bâtiments, routes, clôtures, éléments particuliers,...)
- **La végétation**, et son incidence sur la facilité de la course (densité), mais aussi sur d'éventuelles lignes directrices (haie, lisière ...) ou points remarquables (arbres particuliers, ...)
- **Le réseau hydrographique**
- **Le relief**



## L'orienteur compétent va donc construire, conduire et adapter son déplacement en suivant des lignes, en identifiant des points, en traversant des surfaces ...

Les situations pédagogiques de ce livret sont toujours conçues pour permettre peu à peu aux élèves d'identifier de plus en plus finement ces différents éléments afin de produire des déplacements efficaces.

### • Les lignes ...

#### La ligne directrice,

ce que je vais suivre pour aller d'un point à un autre, qui est représentée sur la carte ou la photo et que j'identifie sur le terrain. Elle est plus ou moins difficile à suivre (chemin, sentier, ... clôture, mur, muret, ligne électrique.. talus, fossé, rupture de pente.. lisière, haie, limite de végétation.. rivière, ruisseau.)

- **Conséquence pédagogique** : rendre ces lignes naturelles **perceptibles par l'enfant** pour qu'il apprenne à les identifier
- sur le terrain : les « jalonnés » où un élément artificiel facile à percevoir « renforce » la ligne naturelle ;
  - sur la carte, les « surlignés » où l'on aide l'enfant à isoler sur la carte les lignes à suivre.

#### La ligne d'arrêt,

facilement repérable et éventuellement identifiée à l'avance avec les élèves, voire renforcée artificiellement (rubalise) quand il s'agit des limites de l'aire d'évolution. Cette ligne deviendra aussi peu à peu celle qui servira de repère dans le cas où l'on a dépassé le point que l'on cherchait : « je longe le talus pour trouver le gros arbre sur ma droite et si j'arrive à la clôture c'est que je suis allé trop loin ! »

**S'orienter c'est aussi savoir faire demi-tour !**

- **Conséquence pédagogique** : donner à l'enfant les moyens d'identifier quand il doit revenir sur ses pas et ne pas insister dans une mauvaise direction en matérialisant ces lignes d'arrêt.

## • Les points ...

### Le point d'appui,

sera un élément caractéristique facile à retrouver le long du déplacement et qui confirmera que je me déplace sur la bonne ligne. Ces points peuvent être des intersections entre ma ligne et une autre (par exemple je me déplace sur un chemin qui va croiser un fossé puis passer au-dessus d'un ruisseau et enfin sous une ligne électrique). Cela peut être aussi un élément caractéristique se situant à proximité directe de la ligne suivie (un bâtiment, un trou, un arbre particulier ...) et qui est cartographié.

### Le point de décision,

possède les mêmes caractéristiques mais avec la fonction d'aider au changement de ligne directrice jusqu'au point que l'on cherche à atteindre : « je suis le chemin, je passe trois croisements et quand j'arrive au talus, je le longe en partant vers la droite ... » ; l'intersection chemin/talus constitue le point de décision.

→ **Conséquence pédagogique** : Rendre ces points perceptibles par l'enfant pour qu'il apprenne à les identifier, à aller d'un point caractéristique à un autre.

- sur le terrain : des balises ou autres éléments artificiels
- sur la carte, des postes (cercles rouges centrés sur le point remarquable)
- entre les deux : la photo

## • Les surfaces ...

Les surfaces apportent essentiellement des renseignements sur la gêne qui peut être occasionnée dans le cadre du déplacement (densité de végétation, nature du sol,...). Les frontières entre deux surfaces constituent des lignes potentielles de déplacement. Cela peut aussi matérialiser un « élément » particulier permettant de se repérer : un parking, une clairière ... « Faire un saut »<sup>1</sup> peut s'avérer très aléatoire, surtout pour des élèves de l'école primaire, même en utilisant la boussole.

→ **Conséquence pédagogique** : faire l'expérience des conséquences de la densité de végétation sur le déplacement.

- Comparer le temps mis pour aller d'un point à un autre en passant par deux « surfaces » différentes.
- Vivre la difficulté de se déplacer « à travers une surface dense » sans suivre une ligne directrice (« faire un saut »).
- Eviter de positionner des objets à trouver trop loin de lignes ou de points facilement identifiables, sauf dans le cas de situations basées sur une quête aléatoire (type « la cueillette ») dans un milieu délimité et dont l'objectif est alors une première prise de contact avec cet espace nouveau

---

<sup>1</sup> Traverser une « surface » dense sans suivre une ligne facilement identifiable

# **B .L'ENFANT ET L'ORIENTATION**

## Niveaux de comportements des enfants

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
Problèmes fondamentaux				
Problèmes sollicitant les ressources affectives et relationnelles	L'enfant est inquiet et hésite à s'éloigner de l'enseignant	L'enfant motivé recherche L'inquiétude persiste, mais il sait qu'il peut se retrouver	L'enfant accepte de se déplacer de repères en repères même si ceux-ci ne sont pas sous ses yeux	L'enfant accepte de prendre des risques Il n'a plus peur de se perdre car il sait se retrouver
Problèmes sollicitant les ressources motrices et posturales	Course précipitée vers le but	Course saccadée	Course régulière avec des arrêts devant les obstacles	Course régulière avec adaptation aux obstacles
Problèmes sollicitant les ressources cognitives et perceptives	Perçoit des points de repères isolés Navigue à vue (sait sélectionner des repères pour décrire un trajet)	Met en relation plusieurs points de repères Navigue de proche en proche (sait se localiser sur un plan)	Met en lien plusieurs informations du milieu (Sait localiser un objet de l'environnement à partir d'une carte)	Se représente l'ensemble de l'environnement familial Se déplace dans un milieu inconnu à l'aide d'une carte (Sait choisir la solution la plus efficace)

# Vers des situations de plus en plus complexes.....



Pour les débutants, les premiers obstacles rencontrés sont d'ordre affectif (oser s'aventurer loin) et informationnels (liés à la construction des notions d'espace et de temps)

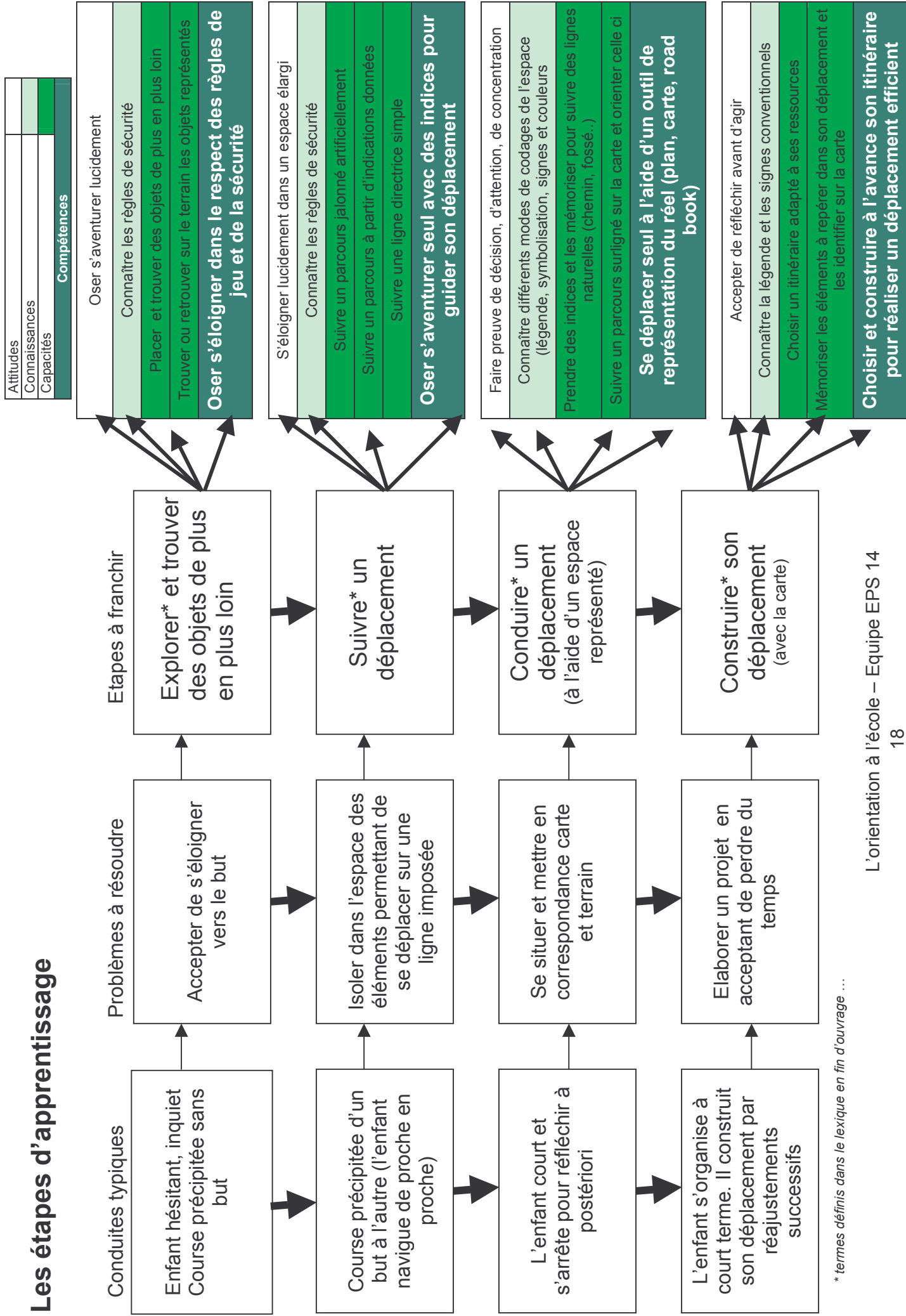
Plus l'élève avance dans sa scolarité et progresse dans l'activité, plus les caractéristiques de la situation tendront vers le niveau 3.

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
AFFECTIF	D'un milieu « à vue » (près de l'enseignant) ➡	à	➡ Un milieu « masqué » (loin de l'enseignant)
	D'un parcours aléatoire ➡	à des allers - retours	➡ à un circuit
	D'un espace proche et restreint ➡	à un espace familier élargi	➡ à un espace plus vaste
COGNITIF	D'un espace vécu (quête aventureuse) ➡	à un espace représenté (photos, maquette, plan)	➡ à un espace instrumenté (carte)
	D'une quête aléatoire ➡	à un guidage simple (geste, parole, dessin) avec déplacement intentionnel	➡ à un guidage basé sur l'élaboration d'un code (symboles, légende, échelle) et déplacement planifié
	D'un parcours jalonné (à suivre) ➡	à	➡ un itinéraire à construire
	D'un déplacement sans contrainte temporelle ➡	à un temps construit signifié (signal de fin de situation)	➡ à une pression temporelle qui impose des choix
MOTEUR	D'un milieu stable (plat, peu d'obstacles) ➡	à	➡ à un milieu accidenté (relief, sol variés)



# **C .LES CONTENUS et DEMARCHES D'ENSEIGNEMENT**

# Les étapes d'apprentissage



\* termes définis dans le lexique en fin d'ouvrage ...

## Compétences visées aux différents niveaux de classe

Niveaux de cycle	Cycle 1				Cycle 2			Cycle 3			Vers le collège
	PS	MS	GS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2		
Compétences hiérarchisées Étape 1 Étape 2 Étape 3 Étape 4	Explorer et trouver des objets de plus en plus loin										
	Suivre un déplacement										
	Conduire un déplacement (à l'aide d'un espace représenté)	Photos	Photos	Photos Plan	Photos Plan	Photos Plan Carte simple	Photos Plan	Photos Plan Carte simple	Photos Plan Carte simple <b>Carte CO</b> Road-Book		
	Construire son déplacement (avec la carte)					Carte simple	Carte simple	Carte simple	<b>Carte CO</b>		

- **FONCÉ**: période préconisée pour un travail prioritaire permettant des apprentissages adaptés à l'étape concernée en s'appuyant sur des acquisitions antérieures. 

- **CLAIR**: travail secondaire prenant en compte les différences des enfants en fonction des expériences antérieures. 

**NB** : une unité d'apprentissage en cycle 3, par exemple, pourra reprendre des situations de l'étape 1 ou 2 en phase de découverte. Mais l'objectif sera bien de construire des savoirs permettant d'atteindre prioritairement la compétence de l'étape 4.

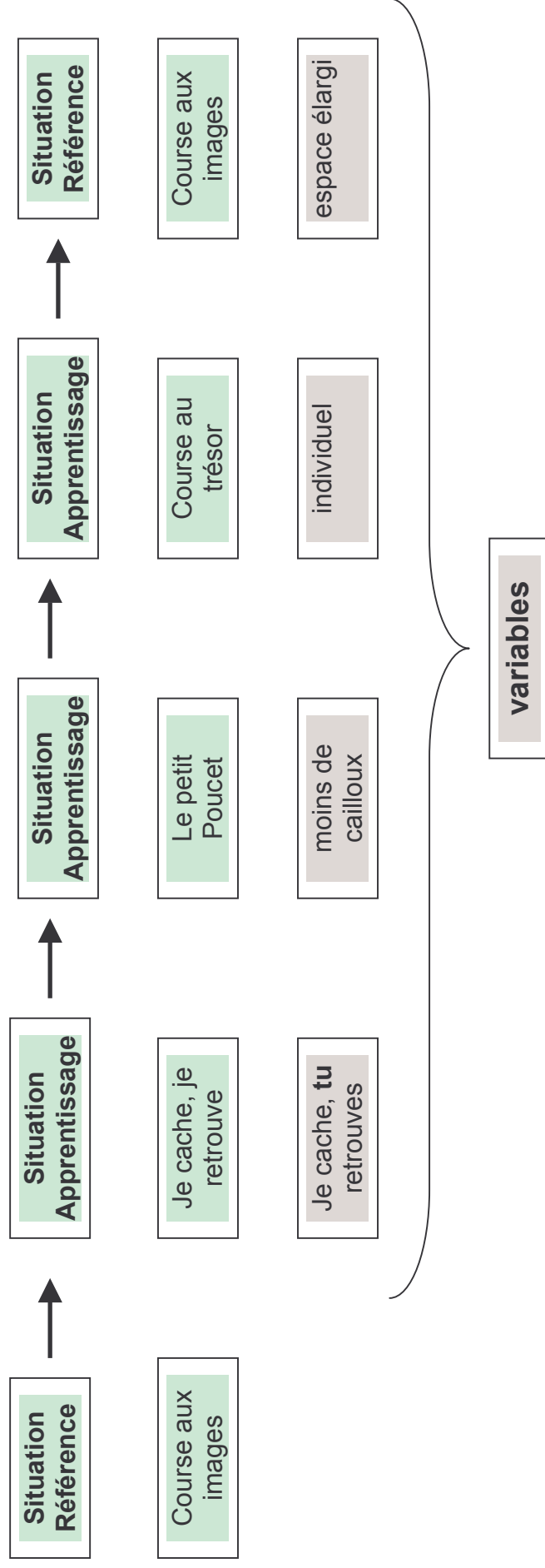
## Déroulement d'une unité d'apprentissage

La logique de l'unité d'apprentissage dépendra essentiellement du lieu de travail (école urbaine ou rurale), des possibilités de déplacement (jardin public, stade...) et de la finalité envisagée (sortie en forêt, classe transplantée...).

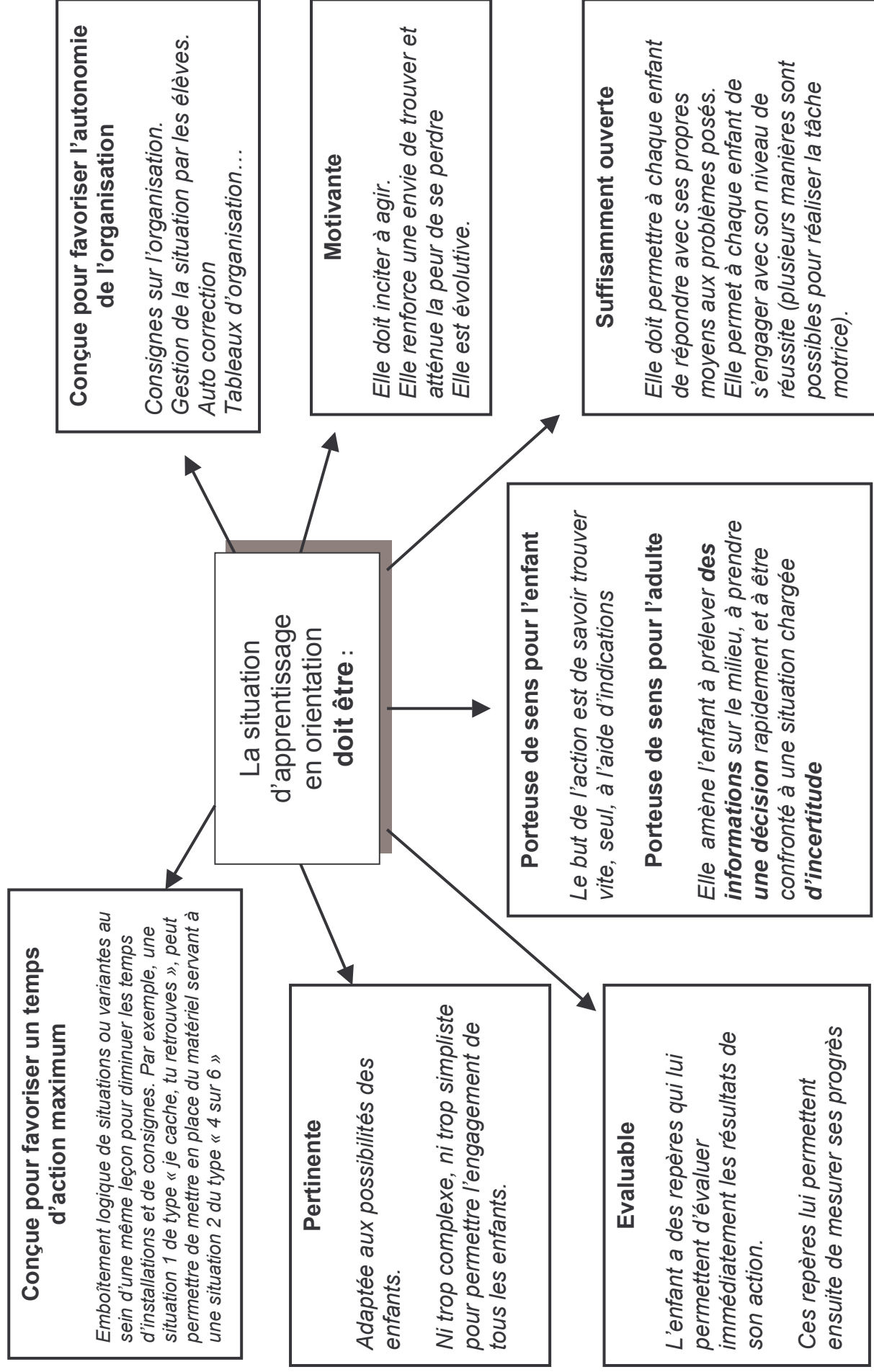
Chaque situation proposée a pour intérêt d'être modifiable et exploitable avec une variable (cf. trame de variance). Elle peut donc être reprise dans un même espace ou dans un espace différent.

Il est même préférable de reprendre plusieurs fois une situation pour que l'élève, en apprenant sa structure et son fonctionnement, y assume des responsabilités (corrections, installation/rangement, gestion des départs/arrivées et des tableaux de résultats, etc.) Ainsi, l'enseignant pourra se dégager de ces tâches pour se concentrer sur l'observation de ses élèves et les aider à résoudre les problèmes qu'ils rencontrent. Cela permettra aussi d'augmenter le temps effectif de pratique et d'adapter les situations aux rythmes de chacun. De surcroît, l'exercice de responsabilités dans le cadre de tâches organisationnelles sera propice à développer des compétences du socle commun et à travailler en interdisciplinarité.

Exemple d'une unité d'apprentissage pour des élèves situés en Niveau 1 ou 2 :



# Critères pour construire des situations d'apprentissage



## **Différencier et faire évoluer**

**La trame de variance** est, pour l'enseignant, un outil qui permet de diversifier les séances, faire évoluer les situations pédagogiques, relancer l'activité de l'élève et complexifier les tâches proposées.

En effet, les variables choisies par l'enseignant jouent sur la difficulté de la situation et sollicitent de manières différentes les ressources de l'enfant, qu'elles soient d'ordre moteur, affectif ou cognitif.

La trame de variance met en évidence les différents paramètres sur lesquels peut intervenir l'enseignant :

- la nature et la disposition du matériel utilisé,
- le milieu dans lequel se déroule l'action,
- les composantes de l'acte moteur (l'espace, le temps),
- les relations aux autres.

Le contenu de chaque séance sera élaboré en faisant jouer certains éléments pris dans ces variables en fonction du niveau d'habileté de l'enfant et de la place de la séance dans l'unité d'apprentissage.

## La trame de variance

### Nature et disposition du matériel

- Type et taille de matériel (Jalon ou balise).
- Nombre et densité (balises, jalons ...)
- Visibilité (depuis au moins 10m).
- Fonction :
  - o Matérialise un objet à trouver
  - o Matérialise une ligne à repérer

### Le milieu

- proche, familier, restreint (école...)
- familier élargi (stade, quartier...)
- inconnu (bois, forêt...)

### Espace

- Fermé (densité de végétation)
- Ouvert (clairière..)
- De nature variée : du plus aménagé (école , stade...) au plus naturel (jardin public, pleine nature...)
- Plus ou moins étendu.

## La situation d'orientation

### Les autres

- seul
- par deux
- en groupe restreint
- la classe entière
- un élève pour un autre
- un élève/un groupe pour la classe
- la classe pour une autre classe
- En compétition ou en coopération

### Validation / critères de réussite :

- **Témoiner** par la parole, le dessin, l'écrit , placer ou
- **Ramasser des objets** (semblables ou différents - dotés d'une valeur - pièces de puzzle...)
- **Poinçonner**
- **Relever** un code

Et en plus :

- **Mettre dans l'ordre** (pendant ou après)
- **Tracer** l'itinéraire (pendant ou après)
- Nombre d'objets imposé/ Contrat / Défi/le plus possible

### Temps

- Défini par une **durée** :
  - le plus vite possible
  - avant le signal de finou
- par la **réalisation** de la tâche (ex : 10 objets)
- **Guidage en cours de** déplacement
  - ou
  - mémorisation des informations **avant** de partir
  - ou
  - restitution d'informations **après** le déplacement

# **D .LES SITUATIONS PEDAGOGIQUES**



# Je cache, je retrouve

**But :** *Cacher un jeton et le retrouver.*

**Aménagement :**  
Un espace limité (cour ou square).

**NB :** ne nécessite pas de mise en place préalable

**Consignes :**

Chaque enfant va cacher son jeton et revient vers la maîtresse  
Les enfants vont rechercher leur jeton

**Critères de réussite :**

Ramener le jeton à la maîtresse

## Matériel

1 jeton (bouchon ou un carton personnalisé) par enfant.

## Etape 1

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Placer et retrouver des objets de plus en plus loin

## Comportements attendus

- Oser s'écarter de la maîtresse
- Aller directement à l'objet

## Variantes

- Aller déposer plusieurs jetons.
- Changer de point de départ pour retrouver le jeton.
- Faire une autre activité avant de rechercher l'objet.
- Faire retrouver par un camarade en lui donnant des indications.
- Peut se jouer en 2 équipes et 2 couleurs de jetons : le but est de ramasser les objets de l'autre équipe.

# La cueillette

**But :** *Ramasser le plus d'étiquettes différentes dans un temps donné*

## Aménagement :

Dans un espace limité (cour d'école, square ou portion de forêt bien délimitée), les enfants sont par 2 ou en individuel.

### Matériel

Des bandes de papier (avec motifs différents selon les bandes) sont accrochées visiblement (Ou bien des gommettes de couleurs ou motifs différents)

## Consignes :

Au signal, les enfants vont détacher un motif par bande de papier. Ils les mettent dans une enveloppe ou bien les collent au retour sur le collecteur (fiche réponse).

## Critères de réussite :

Compter le nombre de motifs collectés (ils doivent tous être différents) à la fin du jeu.

## Etape 1 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Trouver des objets de plus en plus loin

## Comportements attendus

- Oser s'écarter de la maîtresse
- Aller directement à l'objet
- Courir pour trouver
- Passer d'un motif à l'autre sans revenir à la maîtresse

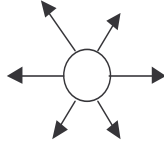
## Variantes

- Jouer sur l'espace : plus ou moins familier, plus ou moins élargi, plus ou moins boisé...
- Ramasser un objet déterminé (son propre habit, sa couleur ....)

# Le petit poucet

**But :** *Cacher un objet, laisser derrière soi des cailloux. Retrouver l'objet à l'aide des cailloux.*

**Aménagement :**  
Par 2 ou 3 dans un espace délimité (parcours en étoile)



## Matériel

1 sac de cailloux de couleurs + 1 jeton par groupe

**Consignes :**  
Pour ceux qui cachent : Prendre un jeton et le cacher.  
Revenir en laissant derrière soi les petits cailloux de couleur.  
Ensuite, pour ceux qui cherchent : suivre le chemin de couleur indiqué par l'élève pour retrouver le jeton.

**Critères de réussite :**  
Le jeton est retrouvé

## Etape 1 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Retrouver des objets de plus en plus loin, de plus en plus vite
- Suivre un parcours jalonné

## Comportements attendus

- Disposer les cailloux au fur et à mesure du déplacement.
- Respecter la couleur du parcours demandé.

## Variantes

- Varier l'espace de jeu et le type d'espace (plus ou moins boisé, plus ou moins connu).
- Varier le nombre de cailloux par équipe (moins de cailloux pour chercher à les espacer).

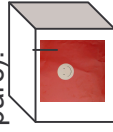
# La bonne route

## But :

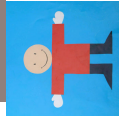
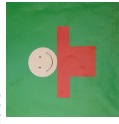
Suivre l'ordre des images

## Aménagement :

Seul ou par groupes de 2 enfants dans un espace restreint (cour d'école ou parc).



« si j'étais... »



### Matériel

- Album lu et connu des enfants
- Une frise des images -de 4 à 7 boîtes réparties sur le terrain/ dans chacune une vingtaine d'étiquettes correspondantes au dessin
- Un collecteur avec les images par groupe

## Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Trouver ou retrouver des objets de plus en plus loin, de plus en plus vite
- Trouver ou retrouver sur le terrain les objets représentés

## Comportements attendus

- L'enfant ne prend pas l'objet de manière aléatoire

## Variantes

Note : cette situation fait suite aux situations de collectes simples Elle fait le lien avec les situations de l'étape 2 : « suivre un déplacement »

- Le collecteur est illustré par les images ou bien, pour les plus grands il n'est pas illustré et les enfants doivent reconstruire l'histoire.
- Au lieu d'utiliser un collecteur, enfiler les images dans l'ordre indiqué par la fiche et les enfiler au fur et à mesure sur la cordelette.
- Peut se jouer avec les « habits du loup » à ramasser selon l'ordre. Chaque groupe possède un pantin et l'habille au fur et à mesure avec de vrais habits...
- Pour les petits 4 ou 5 boîtes sont suffisantes .

## Consignes :

- 1) L'histoire est racontée en classe
- 2) Sur le terrain repérer l'ordre des images en se promenant ensemble.
- 3) Par 2, ramasser les étiquettes dans l'ordre de l'histoire et les coller au fur et à mesure sur son collecteur.

## Critères de réussite :

.Remplir rapidement son collecteur dans l'ordre de l'histoire

# Kim maquette

## But :

*Placer des objets sur la maquette aux bons endroits.*

## Aménagement :

La maquette est placée au centre de l'espace utilisé.

Les foulards sont placés sur des éléments du lieu, connus des enfants (toboggan, bancs, bac à sable, poubelles...)

## Matériel

Une maquette représentant l'espace utilisé (à construire, en amont, avec les élèves)  
Un jeu de foulards de couleur  
Un jeu d'objets de couleur correspondant aux couleurs des foulards

## Consignes :

Trouver un par un les foulards de couleur placés dans l'espace, revenir placer un objet de la couleur du foulard sur la maquette de l'espace.

## Critères de réussite :

Les couleurs d'objets correspondent aux emplacements des foulards

## Etape 1 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser s'aventurer seul lucidement
- Trouver sur le terrain les objets représentés

## Comportements attendus

- Les élèves se placent face à la direction qu'il vont prendre

## Variantes

- Peut se réaliser avec un dessin figuratif à la place de la maquette
- On peut donner plusieurs postes à rechercher dans le même temps

# Les écrits

## But :

*Trouver l'écrit caché*

## Aménagement :

L'enseignant dépose un écrit (symbole) à l'endroit indiqué par le rectangle rouge de la photo  
« espace »

### Matériel

-1 jeu de photos  
« espace » numérotées avec un rectangle rouge indiquant l'endroit où se trouve l'écrit à trouver.

-1 jeu de photos avec les différents écrits.

## Consignes :

Tu prends une photo « paysage », tu observes et tu trouves l'endroit photographié. A la place du rectangle rouge, tu lis et mémorises le mot.

Tu reviens au départ et tu retrouves, dans le jeu de photos, l'écrit observé.  
Tu recommences.

## Critères de réussite

L'écrit correspond à la photo « espace »  
Réaliser un maximum de photos dans le temps donné.

## Etape 1 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Connaître les règles de sécurité
- Trouver sur le terrain les objets représentés
- Trouver des objets de plus en plus loin, de plus en plus vite

## Comportements attendus

- Retrouver l'espace photographié et mémoriser l'écrit

## Variantes

- Nombre d'écrits et difficulté des écrits (des symboles)
- Espace de plus en plus élargi
- Temps imparti

# La course au trésor

## But :

*Trouver le trésor à partir de photos*

## Aménagement :

-Un morceau du puzzle dans une enveloppe est déposé à chaque poste

### Matériel

- Un jeu de photos d'objets (12).
- Une photo trésor puzzle en 12 morceaux
- Un trésor

-Un trésor est posé à l'endroit désigné par la « photo-puzzle »

-Les enfants sont par 2 ou 3

## Consignes :

- Prendre une photo
- Aller chercher une partie de la « photo-puzzle » qui se trouve à proximité de l'objet photographié.
- Recommencer avec une autre photo
- Quand toutes les photos ont été trouvées, reconstruire la « photo-puzzle » qui indiquera l'endroit du trésor

## Critères de réussite :

Trouver le trésor

## Etape 1 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Trouver des objets de plus en plus loin, de plus en plus vite
- Trouver sur le terrain les objets représentés

## Comportements attendus

- Observer la photo avant de se précipiter
- Courir pour trouver rapidement

## Variantes

- Pour faciliter le jeu, on peut signaler les postes avec des « flots »
- Le lieu du trésor peut être le même d'un groupe à l'autre ou bien être différent. (dans ce cas, il faut prévoir un code différent par équipe derrière la photo-puzzle qui lui correspond)
- Pour les plus grands, on peut chercher ensuite à identifier le lieu du trésor sur un plan.
- Peut se jouer avec les « habits du loup » à ramasser selon l'ordre. Chaque groupe possède un pantin et l'habille au fur et à mesure avec de vrais habits...

# La course aux images

## But :

Trouver le plus d'images possibles dans un temps déterminé

## Aménagement :

Un espace délimité familial (cour, parc...)  
Individuel

### Matériel

1 fiche de contrôle par groupe  
20 photos « objet » numérotées  
20 boîtes avec des jetons à déposer au pied de l'objet photographié

## Consignes :

Tu prends une photo, tu l' observes et tu retrouves sur le terrain l'objet photographié  
Tu prends un jeton-image dans la boîte posée près de l'objet  
Tu reviens au départ, tu vérifies et tu recommences avec une nouvelle photo. Tu retrouves le plus grand nombre possible d'images jusqu'au coup de sifflet final.

## Critères de réussite :

Ramener au départ le jeton image correspondant à l'objet photographié  
Toutes les images sont trouvées

## Etape1

## Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

### SITUATION DE REFERENCE

- Trouver sur des objets de plus en plus loin, plus en plus vite
- Trouver sur le terrain les objets représentés ( par la photo)
- Oser lucidement s'aventurer seul

## Comportements attendus

- L'élève prend des informations avant de s'engager dans l'action
- Il passe d'une action spontanée aléatoire à une action réfléchie
- Il s' éloigne de l'adulte

## Variantes

- Nombre de photos à disposition
- Espaces différents plus ou moins connus
- Individuellement
- Trouver un maximum de photos dans un temps donné
- Donner une série de x photos au groupe qui gère son parcours pour ramener en une seule fois les jetons correspondant



# Les détails

**But :**  
*Retrouver les photos « détail »*

## Aménagement :

Par 2 ou seul  
Une photo « espace »  
(grand format),  
permettant de trouver le lieu  
(le bureau, la BCD, la classe  
de...)

### Matériel

Plaquettes : au recto la  
photo du lieu, au verso  
les photos « détail » et la  
photo « intrus »  
Fiche correction  
Feutres Véléda

Des photos « objet » dont un intrus  
Les élèves doivent cocher  
les photos objets  
correspondant au lieu.

## Consignes :

Tu observes la grande photo indiquant le lieu où tu dois  
te rendre.  
A cet endroit, tu te promènes et tu trouves les détails  
que tu marques au feutre.  
Une photo ne représente pas un détail du lieu exploré.

## Critères de réussite :

Repérer les photos et la photo « intrus »

## Etape 2 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- S'éloigner lucidement dans un espace élargi
- Trouver sur le terrain des objets représentés

## Comportements attendus

- L'élève met en relation la photo et le terrain
- La photo est observée avant le départ

## Variantes

- Réaliser le jeu dans un temps minimum
- Nombre de photos « détail » par lieu
- Nombre de photos « intrus »

# La main courante

## But :

Suivre le parcours jalonné par des rubans et repérer les indices à chaque poste

## Aménagement :

par 2

Si possible dans un espace sécurisé mais nouveau pour l'élève

Un parcours jalonné par des rubans (à hauteur des enfants, toujours du même côté).

Des balises placées sur le parcours à intervalles réguliers pour signaler une boîte remplie d'objets

### Matériel

Des rubans  
Des balises ou des foulards  
Des boîtes remplies d'objets

## Consignes :

Tu suis le parcours marqué par des rubans.

Tu t'arrêtes lorsque tu rencontres une balise, tu trouves la boîte dans laquelle tu prends un objet.

## Critères de réussite :

Effectuer le parcours et ramener tous les objets.

## Etape 2 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser s'aventurer avec des indices pour guider son déplacement
- Suivre un parcours jalonné artificiellement
- S'éloigner lucidement dans un espace élargi

## Comportements attendus

- L'élève recherche et trouve les indices lui permettant de se déplacer dans le milieu
- L'élève gère ses émotions pour rester lucide et concentré sur sa tâche

## Variantes

- Refaire le chemin en sens inverse
- Varier les types de cheminement à effectuer (hors des chemins, en suivant des lignes naturelles : fossé, ruisseau, haie...)
- Une boîte = un objet à mémoriser, à nommer au retour, éventuellement à ordonner pour les plus grands
- Raconter, dessiner le chemin effectué
- Faire installer le jeu par une équipe
- Faire le jeu seul (+ difficile)

# Rose des vents

**But :** *Suivre une direction, observer et trouver le trésor*

## Aménagement :

Par 2 ou seul  
Des photos avec des flèches indiquant la direction à prendre.  
Une balise précisant le lieu du trésor.  
Des boîtes à trésor placées au pied de la balise.

### Matériel

Autant de boîtes à trésors que de directions, contenant plusieurs objets identiques.

## Consignes :

Tu prends une photo indiquant une direction.  
Tu observes, tu suis la flèche, tu cherches la boîte à trésor située sous la balise .  
Tu prends un seul objet dans la boîte.  
Tu reviens au départ et tu cherches les autres directions.

## Critères de réussite :

Trouver les boîtes à trésor.  
Etre le premier à trouver tous les trésors.

## Etape 2

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser s'aventurer seul avec des indices pour guider son déplacement
- Suivre un parcours à partir d'indications données
- Suivre une ligne directrice simple
- S'éloigner lucidement dans un espace élargi

## Comportements attendus

- L'élève met en relation la photo et le terrain
- La photo est observée avant le départ
- Il prend la bonne direction

## Variantes

- Eloignement des boîtes à trésors
- Le « trésor » est remplacé par un élément à mémoriser (mot, dessin, photo) et à restituer au retour .
- Chaque direction donne une lettre d'un mot-mystère
- Nombre de directions
- Réaliser la Rose des vents dans un temps minimum

# Bien vu, c'est gagné

## But :

Reconstituer une série chronologique de photos à l'issue d'un déplacement sur un parcours jalonné.

## Aménagement :

Un parcours jalonné par des rubans.

Des photographies d'objets remarquables répartis sur le parcours

Une balise placée dans l'espace proche de chaque objet photographié

## Matériel

Des rubans  
Quatre balises.  
Cinq photos  
objets dont un intrus

## Consignes :

Tu suis le parcours marqué par des rubans.

Tu t'arrêtes lorsque tu rencontres une balise.

Tu observes tout autour de toi.

Tu repars jusqu'à la balise suivante et tu observes de nouveau.

A la fin du parcours, tu regardes des photos codées. Tu élimines l'intrus puis tu les remets dans l'ordre.

## Critères de réussite :

Retrouver les photos et les classer.

## Etape 2 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser s'aventurer seul avec des indices pour guider son déplacement
- Suivre un parcours jalonné artificiellement
- S'éloigner lucidement dans un espace élargi

## Comportements attendus

- L'élève ose s'engager dans un espace élargi et/ou masqué
- Il effectue le parcours dans sa totalité
- L'élève observe et mémorise

## Variantes

- Nombre d'objets remarquables
- Longueur du parcours jalonné
- Prise en compte du temps réalisé pour effectuer le parcours
- D'un groupe d'élèves à seul

# Le chemin des ...

## But :

*Suivre le chemin et mémoriser tous les animaux (ou objets, symboles...)*

## Aménagement :

Un chemin jalonné par de la rubalise avec un point de départ et un point d'arrivée. Des balises placées au bord du chemin avec des images d'animaux (ou personnages d'un album, ou couvertures d'album sur un thème...)

L'élève se déplace seul (ou à 2).

## Consignes :

Tu suis le chemin et tu mémorises les images que tu rencontres sur le parcours

## Critères de réussite :

Les images sont toutes mémorisées (les intrus éliminés)

### Matériel

Des rubans (ou plots, flèches...) pour jalonner le chemin  
Plusieurs séries d'images  
Une fiche correction en A3 reprenant les images placées sur le parcours et deux ou trois intrus.

## Etape 2

## Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

### SITUATION DE REFERENCE

- Suivre un parcours jalonné artificiellement
- Connaître les règles de sécurité
- Oser s'aventurer seul avec des indices pour guider son déplacement
- S'éloigner lucidement dans un espace élargi

## Comportements attendus

- L'enfant s'éloigne de l'adulte
- Il effectue le parcours dans sa totalité

## Variantes

- Nombre de jalons
- Nombre d'images à trouver
- Raconter, dessiner le chemin effectué
- Varier les types de cheminement à effectuer (hors des chemins, en suivant des lignes naturelles)

# De photo en photo

## But :

Réaliser un parcours en suivant les photos placées

## Aménagement :

- Groupes de 3 ou 4 (maximum)
- A chaque changement de direction, une photo est placée +une balise +un poinçon
- Sur le chemin à prendre, une nouvelle balise (ou jalon) est accrochée

### Matériel

Un jeu de photos (placés sur piquets)  
Poinçons et balises

## Consignes :

- Emprunter le chemin désigné par la 1ère photo.
- A chaque croisement, une photo indique le nouveau chemin à prendre.
- Si je ne trouve pas de balise, je reviens au croisement.

## Critères de réussite :

Avoir réalisé le parcours en poinçonnant à chaque balise

## Etape 3 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Prendre des indices et mémoriser pour suivre des lignes naturelles (chemin, fossé ...) et repérer les changements (croisements).
- Se déplacer seul à l'aide d'un outil de représentation du réel

## Comportements attendus

- L'enfant se place de façon à regarder dans le **même plan** : photo + paysage.

## Variantes

- Varier les types de lignes pour aller vers une observation plus fine (haie, ruisseau, talus ...)
- La photo peut être **placée** (suspendue à une branche) sans être orientée (c'est à l'enfant de l'orienter lui-même).
- A l'aide d'une carte, dessiner l'itinéraire en cours de cheminement. (difficile)

# Photo route

## But :

Réaliser un parcours en suivant les photos d'un carnet de route

**Matériel**  
Un carnet de route  
Un questionnaire par groupe

## Aménagement :

- Groupes de 2 ou 3 (maximum).
- Un carnet de route (photos) : les photos indiquent le « chemin » à prendre (photos prises à hauteur d'enfant). Pour chaque changement de direction : une nouvelle photo
- Un questionnaire d'observation par groupe et par itinéraire (qui peut être donné avant ou après)

## Ne nécessite pas de mise en place préalable

## Consignes :

- Emprunter le chemin désigné par la photo.
- A chaque croisement, une photo indique le nouveau chemin à prendre.

## Critères de réussite :

Réaliser le parcours et répondre à toutes les questions

## Etape 3

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Prendre des indices et mémoriser pour suivre des lignes naturelles (chemin, fossé ...) et repérer les changements (croisements).
- Se déplacer seul à l'aide d'un outil de représentation du réel

## Comportements attendus

- Chacun se sent concerné par le jeu (partage des tâches)
- L'élève oriente la photo pour faire coïncider l'image et la réalité.

## Variantes

- Une balise est posée à chaque croisement nécessitant une prise de décision (changement de photo pour une nouvelle direction).
- Varier les types de lignes pour aller vers une observation plus fine (haie, ruisseau, talus ...)
- A l'aide d'une carte, dessiner l'itinéraire en cours de cheminement. (difficile)

# Road Book

## But :

Réaliser le parcours à l'aide des dessins de jonctions de chemins

## Aménagement :

Groupe de 2 ou 3 enfants, ou en individuel (selon le milieu)

Départs décalés

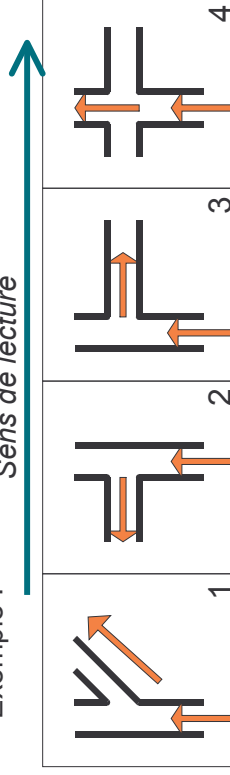
Lecture en frise des dessins = représentation symbolisée du chemin à parcourir

### Matériel

Un road book (ou livret de route) par groupe (ou par enfant)

Exemple :

Sens de lecture



Nota : Ne nécessite pas de mise en place préalable

## Consignes :

Suivre le parcours indiqué par les flèches.

Si le dessin ne correspond pas à la réalité du terrain, il faut revenir en arrière et corriger son erreur.

## Critères de réussite :

Réaliser le parcours sans se tromper.

## Etape 3 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Connaître différents modes de codages de l'espace (symbolisation)
- Prendre des indices et mémoriser pour suivre une ligne naturelle
- Se déplacer seul à l'aide d'un outil de représentation du réel (road-book)

## Comportements attendus

- Garder constamment un œil sur le road book (savoir dire à quelle vignette on en est)
- S'arrêter à chaque croisement et savoir repérer la direction à prendre.

## Variantes

- **Surligner sur une carte** au fur et à mesure de l'itinéraire.
- Peut se réaliser à pied ou en vélo



# Le jalonné surligné

**But :** Réaliser le parcours en suivant les jalons et/ou la carte.

## Aménagement :

Sur chaque carte, l'itinéraire est surligné

Sur le terrain des portions d'itinéraires sont jalonnées à l'aide de foulards. (de moins en moins de foulards)

### Matériel

Balises  
Poinçons  
Fiches de contrôle  
Foulards  
1 carte par personne  
(ou par 2)

Balises placées à des points remarquables (ex : intersection de 2 chemins, extrémité de talus....)

## Consignes :

Suivre le parcours en s'aidant des foulards et de la carte.

A chaque balise, poinçonner le carton de contrôle

## Critères de réussite :

Poinçonner toutes les balises

## Etape 3 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Suivre le parcours surligné sur la carte et orienter celle-ci.
- Prendre des indices et mémoriser pour suivre une ligne naturelle (chemin, fossé)

## Comportements attendus

- Opérer une observation alternée terrain / carte pour faire la liaison.
- Orienter sa carte et suivre son itinéraire sur la carte (le pouce dans le sens du déplacement) (les points de contrôle permettent de vérifier sa position)

## Variantes

- Placer plus ou moins de foulards sur le circuit.
- Progressivement, complexifier en proposant par exemple des changements de direction sur le circuit surligné.
- On peut ne pas placer les balises sur la carte et demander aux enfants de les placer eux-mêmes au fur et à mesure de leur progression (difficile) : nécessité de poser les balises de manière évidente sur le terrain.

# La planchette orientée

## But :

Observer la portion de carte et effectuer l'itinéraire

## Aménagement :

Réaliser autant de cartes que de portions de l'itinéraire.

Chaque balise est placée sur une intersection de lignes très visibles (chemins, sentiers, fossés)

La balise est accrochée à un piquet avec un poinçon.

Sur le piquet une planchette est fixée.

Sur la planchette, une carte est orientée avec le circuit partiel surligné.

## Consignes :

Au point de départ Balise n° 1. Observer la carte, suivre le parcours indiqué en le mémorisant jusqu'à la 2<sup>ème</sup> balise etc.

A chaque balise, poinçonner le carton de contrôle

## Critères de réussite :

Temps réalisé sur le parcours avec toutes les balises poinçonnées

## Etape 3

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Faire preuve de décision
- Prendre des indices et mémoriser pour suivre un parcours surligné sur la carte

## Comportements attendus

- Opérer une observation alternée terrain / carte pour faire la liaison

## Variantes

- Sur la carte orientée, l'enseignant indique de 2 couleurs différentes : la direction à prendre et la direction d'où vient l'élève.
- Faire le trajet avec une carte d'orientation non surlignée à la main
- Tracer l'itinéraire au retour (critère de réussite supplémentaire)

# Choisis ta route

## But :

Effectuer le parcours surligné sur la carte

## Aménagement :

Un indicateur de changement de direction (fouillard) est accroché à chaque croisement de lignes.

Une lettre est accrochée entre les carrefours.

## Consignes :

Suivre le parcours surligné et trouver les lettres.

## Critères de réussite :

Reconstituer le mot.

### Matériel

Une carte avec itinéraire surligné  
Lettres formant un mot  
Feuille + crayon

## Etape 3 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

#### SITUATION DE REFERENCE

- Faire preuve de décision, d'attention de concentration
- Connaître différents modes de codage de l'espace
- Prendre des indices et mémoriser pour suivre des lignes naturelles (chemin, fossé ...)
- Suivre un parcours surligné sur la carte et orienter celle-ci

## Comportements attendus

- Orienter la carte avant de partir (et à chaque changement de direction)
- Suivre continuellement son itinéraire sur la carte (avec le pouce dans le sens du déplacement)

## Variantes

En fonction du niveau des élèves, la SR peut être plus ou moins complexe

- Présence ou non de l'indicateur (dans ce dernier cas, placer un sens interdit à 50 M) .
- Nombre plus ou moins important de changements de direction.
- Utilisation des lignes naturelles plus ou moins fines (chemin, fossé, talus, ligne de végétation...)

# 4 sur 6

## Etape 4 Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

### Comportements attendus

- Elaborer une stratégie et orienter la carte avant de partir.
- Les balises sont choisies après réflexion.

### Variantes

- Augmenter le nombre de balises sur le terrain, le nombre de poinçons à trouver.
- Espace plus ou moins étendu.
- Temps.

#### But :

Construire son déplacement pour trouver 4 balises sur les six proposées.

#### Aménagement :

- Six balises placées à des points remarquables (objet remarquable, croisement de chemin, poteau...).
- Une carte avec les 6 balises repérées.
- Une fiche-réponse par groupe.

#### Matériel

6 balises +  
poinçons  
cartes

#### Consignes :

Repérer la légende.  
Chacun doit trouver 4 balises en un minimum de temps.  
Indiquer le numéro des balises choisies.  
Quand on trouve la balise, on poinçonne la fiche-réponse.  
Quand les quatre balises sont trouvées, revenir au départ.

#### Critères de réussite :

Réaliser le plus vite possible le parcours avec les 4 poinçons validés.

# Tous pour un

**But :** Trouver l'ensemble des balises à 3.

## Aménagement :

Des équipes de 3 élèves.  
Les balises sont disséminées (plus ou moins loin et plus ou moins difficiles).

### Matériel

18 balises et poinçons  
Une carte et une fiche réponse par personne

## Consignes :

Prendre un temps (ex : 5 minutes) pour se répartir les balises dans l'équipe (chacun les entoure sur sa carte) ou au besoin, choisir d'en trouver à plusieurs élèves. Organiser son circuit.

Au signal de départ, aller poinçonner dans les bonnes cases son carton réponse pour les balises attribuées. Au retour s'entraider et chercher à plusieurs si une balise n'a pas été trouvée.

## Critères de réussite :

Poinçonner toutes les balises, en équipe, le plus vite possible.

## Etape 4

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Se concerter et se mettre d'accord pour se répartir les tâches.
- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

## Comportements attendus

- Une répartition de toutes les balises avant le départ.
- Organisation rationnelle des équipes (en fonction des capacités individuelles des élèves) de sorte que tous les élèves arrivent à peu près en même temps.

## Variantes

- Faire démarrer le chronomètre dès que les cartes sont données aux équipes (plus complexe).
- Faire poser les balises par les élèves (une balise par élève, puis vérification par un autre élève) : **Ne nécessite pas de mise en place préalable.**

# Chasse aux postes

## But :

*Pour chaque équipe : trouver toutes les balises.*

## Aménagement :

Par groupe de 3, attribution de 3 postes obligatoires à chacun des membres de l'équipe.

Les autres postes doivent être trouvés collectivement le plus rapidement possible.

### Matériel

Des balises numérotées  
Des cartes avec l'emplacement des balises ( postes )  
Des fiches réponses (une par joueur)  
Un tableau de contrôle classe.

## Consignes :

1<sup>ère</sup> partie : s'inscrire sur le tableau de contrôle. Chaque équipe élabore une stratégie sur un temps minimum d'une minute. L'heure de départ est commune à toutes les équipes.

2<sup>ème</sup> partie : au retour, l'heure d'arrivée sera prise sur le dernier joueur de l'équipe.

## Critères de réussite :

L'équipe trouve toutes les balises ( postes ) dans un temps donné (ou temps minimum).

## Etape 4

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à sa ressource
- Mémoriser les éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte
- Choisir et construire à l'avance son itinéraire pour réaliser un déplacement efficient

## Comportements attendus

- Le groupe constitué s'approprie la carte, la légende et élabore sa **stratégie** avant de partir (chacun se choisit un circuit).
- Organisation rationnelle des équipes (en fonction des capacités de chacun) de sorte que tous les élèves arrivent à peu près en même temps.

## Variantes

- Nombre de balises à trouver
- Nombre d'élèves par équipe
- Pas de poste obligatoire pour tous les membres (mais répartition de tous les postes au sein de l'équipe).
- Jouer sur le temps de préparation : d'un temps obligatoire de 3mn pour tous à un temps choisi par les équipes (le chronomètre démarre dès la construction de la stratégie).

# Défi pose

## But :

Placer correctement et rapidement une balise indiquée sur une carte.

**Matériel**  
Des balises numérotées  
Des cartes avec l'emplacement des balises  
Un tableau de contrôle classe.  
Un jeu de cartons avec les numéros des balises

## Aménagement :

Chacun tire au sort un carton et prend la balise correspondante.

**Ne nécessite pas de mise en place préalable**

## Consignes :

### 1<sup>ère</sup> partie :

S'inscrire dans le tableau de contrôle

Prévoir son déplacement pour aller installer la balise, au moment du départ, renseigner le tableau de départ/arrivée. Au retour, noter son heure d'arrivée. Calculer le temps mis.

### 2<sup>ème</sup> partie :

Echanger les cartons numérotés (premier arrivé/dernier arrivé, etc). Renseigner le tableau de départ/arrivée  
Aller vérifier la position de la balise (la déplacer si nécessaire).

Au retour, noter son heure d'arrivée. Calculer le temps mis.

## Critères de réussite :

Le vérificateur trouve la balise bien placé du poseur  
Le vérificateur est plus rapide que le poseur.

## Etape 4

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à sa ressource
- Mémoriser les éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte
- Choisir et construire à l'avance son itinéraire pour réaliser un déplacement efficient

## Comportements attendus

- L'élève s'approprie la carte, la légende et construit son itinéraire avant de partir.

## Variantes

- Nombre de balises à poser
- Seul, par deux.

# Loto orientation

## But :

Rechercher les balises pour valider sa fiche loto.

## Aménagement :

Les 15 balises sont dispersées sur le site et répertoriées sur la carte.

1 fiche loto = 8 cases numérotées (de manière aléatoire)

Equipes de 2 ou 3 joueurs

## Consignes :

Repérer sur la carte du site les balises numérotées indiquées sur la fiche loto.

Trouver ces balises et poinçonner la fiche loto en face des numéros.

## Critères de réussite :

Revenir au point de départ avec la carte loto complète et correctement poinçonnée.

### Matériel

15 balises  
15 poinçons  
1 fiche loto par équipe  
1 carte d'orientation du site par équipe

## Etape 4

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

## Comportements attendus

- Prévoir son itinéraire et orienter la carte avant de partir (Opérer une observation alternée terrain / carte pour faire la liaison)

## Variantes

- Différencier les fiches loto (N1, N2, N3)
  - Selon la distance ou la complexité des placements
  - Selon le nombre de balises. (N1 : 4 balises, N2 : 6 balises, N3 : 8 balises)
- Choisir son niveau. But : réaliser son contrat .
- Jouer sur le critère temps (aller le plus vite possible)

**Note : cette situation présente l'intérêt de proposer des parcours totalement distincts. Ainsi, on évite que les groupes se suivent.**



# Course aux scores

## But :

Totaliser un maximum de points en un temps limité.

## Aménagement :

Les balises et les poinçons sont posés sur le terrain.

Chaque enfant a une carte avec les emplacements des balises ainsi qu'une fiche réponse attribuant des points différents selon la difficulté et/ou l'éloignement de la balise : de 10 à 60 points.

### Matériel

Environ 20 balises et poinçons  
Une carte et une fiche réponse par personne

## Consignes :

Choisir les balises en fonction des points que l'on pense gagner (les entourer sur sa carte).  
Organiser son circuit.  
Sur le terrain, poinçonner dans la bonne case son carton réponse quand on a trouvé une balise.  
Être de retour sans avoir dépassé le temps limite.

## Critères de réussite :

Obtenir le niveau 1 : faire 150 points  
Obtenir le niveau 2 : faire 250 points  
Obtenir le niveau 3 : faire 350 points

## Etape 4

## Activités d'orientation

### Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

## Comportements attendus

- Avant de partir : choisir les balises que l'on souhaite atteindre et orienter la carte.
- Faire un choix (le plus sûr mais plus long ou le moins sûr mais plus court).

## Variantes

- Réussir 300 points le plus vite possible.
- Faire poser les balises par les élèves (une balise par élève, puis vérification par un autre élève) : **Ne nécessite pas de mise en place préalable.**

# Etoile

## But :

*Trouver le plus de balises possible dans un temps limité.*

## Aménagement :

Placer les balises autour d'un point de départ central (petites balises).

Indiquer chaque balise sur une carte différente.

### Matériel

10 à 15 balises et poinçons  
1 fiche réponse par élève (ou par 2)  
15 cartes avec une balise représentée sur chacune

## Consignes :

Chaque élève (ou groupe) choisit une carte et va poinçonner sa fiche à la balise représentée. Il revient à son point de départ et repart vers une autre balise à l'aide d'une autre carte.

## Critères de réussite :

Trouver plus de la moitié des balises dans le temps donné.

## Etape 4

# Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

### SITUATION DE REFERENCE

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

## Comportements attendus

- Orienter la carte avant de partir (Opérer une observation alternée terrain / carte pour faire la liaison)
- Faire un choix (le plus sûr mais plus long ou le moins sûr mais plus court)

## Variantes

### Éléments de différenciation :

- Préparer quelques cartes avec 2 ou 3 balises afin de complexifier la situation pour les élèves qui réussissent bien (différenciation)
- Placer des balises plus complexes à trouver, qui demandent de changer de lignes de progression (ex : suivre un sentier puis un talus)

# **E. OUTILS DIVERS**

## Outils et lexique pour les activités d'orientation

- 1. Explorer** : étape pendant laquelle l'enfant se déplace dans un espace donné à la recherche d'éléments particuliers sans le support d'un document de référence (photo, plan, ...). C'est une quête aléatoire où l'enfant apprend à isoler un élément particulier dans un environnement perçu globalement. Il fixe ainsi des repères artificiels ou naturels lui permettant progressivement de se situer et de se déplacer de façon plus intentionnelle. Les situations de ce type sont adaptées aux jeunes enfants ou peuvent permettre à des élèves plus expérimentés de prendre un premier contact avec un espace inconnu.
- 2. Suivre** : étape pendant laquelle l'élève est mis en situation de suivre une ligne du terrain qui a été renforcée artificiellement (à l'aide de jalons par exemple). Ce procédé vise à développer chez lui la capacité à identifier, pour s'y déplacer de manière efficiente, des lignes de natures variées et de plus en plus « abstraites » allant du simple chemin à une hypothétique courbe de niveau.
- 3. Conduire** : étape pendant laquelle l'élève apprend à identifier sur la carte les lignes de déplacement les plus pertinentes dans le cadre d'un itinéraire imposé qu'il aura à décoder pour l'effectuer sur le terrain. Il s'agit souvent d'un procédé consistant à surligner sur le document de référence le chemin que doit suivre l'élève ou d'un codage du déplacement à effectuer (road-book).
- 4. Construire** : étape pendant laquelle un document de référence est donné à l'élève lui permettant de situer un point de départ et d'arrivée ainsi que plusieurs postes (points particuliers) par lesquels il devra passer éventuellement dans un ordre établi. L'élève aura lui-même à construire son itinéraire, c'est-à-dire faire le choix lucide et pertinent des lignes qu'il se sent capable de suivre sur le terrain pour retrouver ces postes et revenir le plus rapidement possible.

**Le poste** : Matérialisé sur la carte par un cercle au centre duquel se trouve l'élément à identifier sur le terrain. C'est donc l'endroit précis du terrain vers lequel on va se déplacer pour le retrouver. En général une balise (ou tout autre objet permettant de valider que le poste est atteint) est située sur cet élément remarquable du terrain.

**La balise** : c'est ce que l'on doit trouver, c'est l'objet qui matérialise le poste. Elle est munie d'une cordelette qui permet de l'accrocher. Elle est en tissu, en général blanc et orange et de forme triangulaire. On peut en acheter dans les magasins de sport spécialisés (ou les fabriquer). Les balises ne sont jamais cachées et toujours placées à hauteur du regard pour les élèves.

**Code de la balise** : c'est un numéro qui est attribué à la balise à partir de 31 (pour ne pas confondre avec un numéro d'ordre dans le cadre d'un circuit (1-2-3-...)). On peut également utiliser des lettres ou tout autre symbole en fonction des objectifs interdisciplinaires éventuellement poursuivis.

**Pince de contrôle** : c'est l'objet qui permet de faire un poinçon sur la fiche de contrôle. Cette marque prouve le passage à la balise. La pince est attachée à la balise. Il existe plusieurs poinçons différents. Bien sûr, elle peut être remplacée par tout autre procédé permettant de valider que l'élève est bien passé par ce poste.

**Jalon** : c'est une bande de plastique de 2 couleurs de 30/40 cm de long, fixée sur une pince à linge en bois à l'aide d'une agrafe ou d'une punaise. Les jalons sont utilisés pour baliser un parcours. Ils se voient facilement de l'un à l'autre et sont placés à hauteur de regard et toujours du même côté du chemin à suivre. On peut ranger 50 de ces jalons sur un cintre.

**Le pic de jardin** : il remplace la balise et son code dans un espace découvert, restreint familier ou familier élargi. C'est un outil de validation.

**Le tableau** : c'est un outil indispensable à l'animation de la séance et à la gestion de l'activité des élèves. Il permet de gérer par écrit les heures de départ et d'arrivée, d'organiser l'ordre des départs, de savoir dans quelle direction l'élève est parti. Il constitue la trace concrète du travail réalisé et des réponses proposées par les élèves. Les données recueillies pourront être travaillées ensuite en classe dans le cadre d'autres disciplines.

**La ligne** : c'est tout ce sur quoi on peut se déplacer sur le terrain (sur un chemin, un sentier, une limite de végétation...). On peut se déplacer à côté d'un talus, d'un ruisseau, d'une limite d'espace découvert. La ligne s'oppose à un élément remarquable qui est considéré comme un point (trou, arbre particulier, construction...).

**Main courante** : c'est un déplacement qui s'appuie sur des lignes. C'est le parcours que l'on utilise le plus souvent avec des débutants (c'est sécurisant !).

**La légende** : elle donne le symbole ou la représentation graphique d'une définition du terrain (exemple : ..... fossé x objet particulier). Il faut lors de l'élaboration d'une carte se rapprocher le plus rapidement possible de la légende internationale. Il est intéressant de laisser l'élève choisir sa propre légende, on passera ensuite à une légende collective afin d'avoir un langage commun.

**La fiche de contrôle** : c'est un morceau de papier, de carton sur lequel on note le(s) prénom(s) des élèves, l'heure de départ et d'arrivée. Elle atteste du passage à une balise (poinçon) et valide une réponse.

**La fiche-réponses** : c'est la correction du jeu, avec les codes ou les poinçons.

**La photo-objet** : C'est une photo d'un repère facilement identifiable sur le terrain (le banc de la cour, les gouttières, les poubelles, un arbre..)

**La photo-itinéraire** : C'est une photo qui indique la direction à prendre (ex : le chemin ou le long de la haie ).

**La photo-espace** : C'est une mise en perspective de différents éléments de l'environnement ( 2<sup>ème</sup> plan, des alignements )

**La photo-paysage** : C'est une représentation la plus large possible du terrain englobant sur plusieurs plans des objets du proche au lointain

**Symboles conventionnels :**



désigne le point de départ du jeu, du parcours.



désigne un poste du parcours, c'est l'endroit où l'on doit se rendre pour trouver une balise.



désigne l'arrivée d'un parcours.

# Conseils pour la fabrication des séries de photos.

## Conseils techniques :

Photos numériques en couleur, imprimées sur papier ordinaire ou sur bristol, si possible plastifiées pour résister aux intempéries.  
Format de tirage : 10 x 15 cm  
Focale de prise de vue - 50 mm ou grand angle.

## Nombre de photos :

supérieur au nombre de joueurs.  
(30 photos pour une classe de 25 élèves)

## Prises de vue :

Les prises de vue sont réalisées en fonction des intentions de l'enseignant, des étapes d'apprentissage et du niveau des élèves. Elles se font à hauteur du regard de l'enfant.

**Etape 1 : La photo objet**, pour identifier le poste à trouver

- <sup>2</sup> un objet entier remarquable
- + un détail, une partie ou séries sur des thèmes (avec des indices pour différencier)

**Etape 1 ou 2 : La Photo paysage**, pour représenter l'environnement.

Avant d'aborder le plan figuratif. Sur cette photo grand format, dans un angle très large (d'un promontoire par exemple), on peut coller des gommettes (= postes à trouver)

- photos prises d'un seul endroit identifié.
- + Photos prises de différents endroits identifiés.

**Etape 2 : La Photo-lieu** / pour se situer

Peut servir à retrouver la place du photographe

- Séries très différenciées (avec des éléments remarquables)
- + Séries peu différenciées (avec des indices ou des alignements à réaliser sur plusieurs plans)

**Etape 3 : Photo-itinéraire** : pour mettre en relation ligne naturelle et représentation photographique

- une ligne évidente comme un chemin (avec éventuellement la photo d'un enfant vu de dos)
- + Lignes plus ou moins visibles (haie, limite de végétation ....)

---

<sup>2</sup> Le signe – indique un photo facile à identifier et le signe + indique une photo difficile.

## Les thèmes :

Si possible établir des séries avec un thème dominant...

- ✓ Espaces verts (en fonction des saisons)
- ✓ Routes et chemins
- ✓ Bâtiments, constructions
- ✓ Alignements (haies, arbres, poteaux et grillage...)
- ✓ Eau, relief...

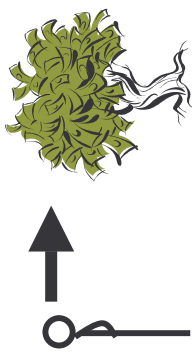

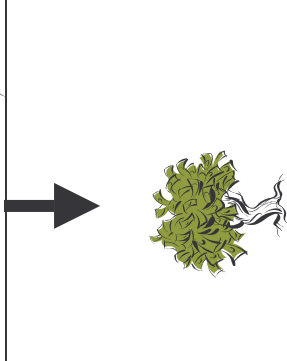
... ce qui constitue pour les enfants, DES IMAGES DE RÉFÉRENCE auxquelles ils peuvent se rapporter, lorsqu'il s'agit de passer à la représentation symbolique de la carte.

## Prévoir un système de mémorisation des endroits d'où les photos ont été prises.

- plan plus ou moins sommaire sur lequel sont représentés ces endroits.
- numérotation, portée sur le plan, qui correspond au numéro des photos.
- flèche qui symbolise l'axe de prise de vue.

**NB** : Les photos peuvent servir pour monter des situations « explorer-trouver » (course aux images), des situations « suivre » (bien vu, c'est gagné) ou des situations « conduire » (photoroute).

# Outils de guidage

Représentations de l'espace		Niveaux classe	Photos	Dessins	Plans	Cartes
 <p>de face</p>	MS	<p>« Photo-objet » : Photo d'un repère facilement identifiable sur le terrain (ex : le banc de la cour) = une photo pour identifier</p>	<p>Dessin figuratif des objets Vers une symbolisation = un dessin pour identifier</p>			
	à	<p>« Photo-paysage » (grand angle) Peut être prise d'un édifice ou d'un promontoire = une photo pour représenter l'environnement</p> <p>« Photo-lieu » Mise en perspective de différents éléments de l'environnement (2<sup>ème</sup> plan, alignements) Photo prise d'un lieu à reconnaître = une photo pour se situer</p> <p>« Photo-itinéraire » Indique la direction à prendre (ex: le chemin ou le long de la haie...) = une photo pour inviter au déplacement</p>				
 <p>oblique</p>	Cycle 2		<p>Plan figuratif Représentation en oblique du terrain (en perspective) = un plan pour représenter</p>			
 <p>« vue d'avion »</p>	Cycle 3		<p>« Road-book » Représentation symbolisée du parcours à réaliser (à chaque changement de direction, un nouveau dessin)</p>	<p>Plan d'orientation Avec les symboles de la carte d'orientation et précision dans l'échelle</p>	<p>Carte d'orientation Avec relief, (planimétrie, courbes de niveau) La pénétrabilité du terrain est indiquée.</p>	

NB : il s'agit ici de guidage au moyen d'un document de représentation. Nous n'oublions pas qu'en maternelle en particulier, on utilisera d'autres médias : la parole et le geste pour expliquer et désigner.

-----> Vers une symbolisation de plus en plus grande du terrain

# Recommandations et Réglementation pour les activités d'orientation

*Les recommandations ci-après s'appliquent essentiellement pour les activités non facultatives se déroulant hors de l'enceinte de l'école sur le temps scolaire. La liste pourra paraître exhaustive, voire dissuasive, voire dissuasive, mais il s'agira pour l'élève d'intégrer progressivement au fil de sa scolarité les différentes règles à respecter et il est préférable que ces activités ne se fassent pas de façon ponctuelle mais bien dans le cadre d'un enseignement pensé et réalisé sur la durée ! Ainsi, la charge de travail sera moins lourde car répartie dans le temps. Le niveau de spécification des règles sera relatif à la difficulté de l'espace d'évolution.*

## Les textes de références

- circulaire 99-136 du 21 septembre 1999 (BO N° 7 HS du 23/09/1999) sur l'organisation des sorties scolaires

## Recommandations administratives :

- Demande d'autorisation de sorties régulières au Directeur d'école
- Si intervenant extérieur, validation du projet par l'EN (voir procédure départementale).
- Il est pertinent de renforcer le taux d'encadrement par la présence de bénévoles dont la liste doit être validée par le directeur. Ces personnes n'ayant pas de rôle pédagogique n'ont pas besoin d'être agréées.
- Information aux familles (réunion de présentation du projet)
- Demande d'autorisation auprès des propriétaires des lieux de pratiques. Attention, certains espaces ouverts au public peuvent-être ponctuellement fermés (entretien, battues, manifestation sportive, ...) et il est toujours préférable de se renseigner avant.

## Recommandations pédagogiques

L'enseignant, maître du projet pédagogique, veillera à la progressivité des apprentissages: les problèmes posés aux élèves seront adaptés au niveau de compétence atteint. La sécurité dans la prise de risque passera par l'apprentissage des attitudes, capacités et connaissances permettant de résoudre les difficultés posées par le lieu de pratique. Une réelle éducation à la sécurité ne peut se faire en milieu aseptisé, sans pour autant basculer dans l'irresponsabilité ! Tout est une question de bon sens, de préparation et de prise de conscience du niveau réellement atteint par les élèves, ce qui renvoie à la nécessité de l'évaluation et de la formalisation du projet pédagogique.

### • Avant la sortie ...

Démarches administratives et pédagogiques (voir ci-dessus)

Prévoir la conduite à tenir en cas d'accident ou si un enfant se perd (numéros d'urgence, numéros de portables des accompagnateurs, accès des secours, carte de la région, ...), ainsi que la trousse de premiers secours. S'assurer du fonctionnement du réseau téléphone mobile ; sinon, trouver un poste fixe proche du lieu de pratique.

Informez les accompagnateurs du rôle qu'ils auront à tenir pour assurer la sécurité et l'organisation, tout en laissant les élèves autonomes face à leurs démarches : « accompagner n'est pas faire à la place de l'enfant ! ». S'assurer de leurs compétences en fonction des rôles qu'ils auront à tenir (il est préférable qu'ils sachent orienter et lire une carte !).

S'informer des conditions météo compatibles avec l'activité.

Prévoir le ravitaillement en eau.



Prévoir les listes d'élèves et de leurs accompagnateurs (« qui prend en charge qui ! »)

Prévoir les modalités d'installation du matériel nécessaire pour les situations.

Prévoir, pour les élèves, une tenue adaptée au milieu de pratique ainsi qu'aux conditions climatiques (et un change si nécessaire) : pantalon de sport et haut à manches longues pour protéger de la végétation voire des insectes (attention aux tiques dans certaines régions) ; éventuellement montre (pour la gestion individuelle du temps) et sifflet (pour un travail seul: le sifflet permet de signaler sa présence aux secours de façon plus perceptible et moins fatigante que la voix).

- **Lieux de pratique :**

Ils doivent-être reconnus préalablement pour éviter les risques trop importants.

Zone d'évolution bien délimitée avec des pourtours faciles à identifier par les élèves: ces lignes d'arrêt pourront être reconnues avec la classe au préalable pour différentes situations et seront qualifiées de « lignes à ne pas franchir » ; elles pourront être renforcées artificiellement par des jalons d'une couleur spécifique. Les éventuels « lieux interdits » auront été repérés avec la classe.

- **Encadrement :**

Le ralliement, point de départ et d'arrivée des situations, se situera à un endroit stratégique, point central caractéristique facile à retrouver et permettant une surveillance optimale.

Un adulte y sera toujours présent. Les autres adultes seront repartis à des endroits stratégiques sur le pourtour ou près des points d'attente. Le taux d'encadrement sera fonction des textes en vigueur et de la complexité du milieu de pratique.

- **Consignes données aux élèves**

Prévoir systématiquement un signal sonore de fin de situation (adapté au lieu de pratique) : rentrer aussitôt que ce signal est donné.

Consignes relatives au respect de l'environnement (faune, flore, équipements, personnes rencontrées, bruit, déchets, ...)

Consignes relatives aux conduites à risques en environnement naturel.

Consignes relatives à la conduite à tenir en cas d'incident.

Consignes pédagogiques et de fonctionnement propres à chaque situation.

NB : nous voyons bien que, pour éviter un discours trop long, il faudra que l'essentiel de ces règles soit progressivement intégré pour ne faire l'objet que d'un rappel le jour de la sortie et ainsi privilégier la pratique.

- **Gestion, organisation**

Tenir pour chaque situation un tableau de contrôle permettant de savoir depuis quand et vers quel secteur sont partis tous les enfants, et quand ils sont revenus. La gestion de ce tableau fait aussi partie des apprentissages visés chez les élèves.



Pour un complément d'information, une remarque,  
un encouragement ....

*nous contacter :*

[ia14-cpdeps@ac-caen.fr](mailto:ia14-cpdeps@ac-caen.fr)

02 31 45 96 82