

COURSE D'ORIENTATION

I PRESENTATION

La course d'orientation est une course individuelle en terrain varié sur un parcours matérialisé par des postes (point précis du terrain repéré sur la carte ou le plan par un cercle sur une ligne directrice symbolisant un chemin ou un ruisseau) que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, mais par des cheminements de son choix en se servant d'une carte ou d'une boussole.

A l'école élémentaire, les activités d'orientation permettent à l'enfant de construire l'espace et le temps. Il s'agit donc, de permettre à l'enfant de se déplacer dans un espace plus ou moins connu dans un minimum de temps, pour y trouver des balises positionnées à l'aide d'un document support (élément qui matérialise le poste comme un carton, tissu, plaque de bois...).

II IMPACT DE L'ACTIVITE SUR L'ELEVE

- Modifications physiologiques : l'endurance de l'élève est sollicitée, il est nécessaire que l'élève se connaisse pour gérer ses efforts et terminer le parcours. Il doit également adapter son comportement aux données du milieu.
- Modifications cognitives : L'élève doit être en mesure de choisir la conduite la mieux adaptée pour se situer dans l'espace puis choisir et effectuer un déplacement dans un milieu déterminé. Il doit se repérer pour atteindre un but sans se perdre en respectant un chemin défini.
- Modifications affectives : L'enfant prend peu à peu conscience de ses capacités pour se déplacer seul.

III LE MILIEU INVESTI

Le degré d'incertitude est bien évidemment dépendant des capacités des enfants. En effet, si la cour peut présenter un certain degré d'incertitude pour des élèves de grande section, elle l'est beaucoup moins pour un élève de CM2 qui l'explore depuis le CP.

On peut passer d'un espace familier restreint _comme la classe, l'école la cour ou le gymnase_ à un espace familier élargi (l'école, le jardin public, le stade, une air de jeux...) à un espace inconnu comme le bois ou la forêt.

IV L'ORGANISATION

Les milieux familiers sont délimités par des fanions ou des bandes, tandis que les lieux inconnus peuvent être délimités par des sentiers, des chemins de terre ou des routes.

Attention, la surveillance doit être dans ce cas investie par un personnel averti et compétent.

V LA COURSE D'ORIENTATION A TRAVERS LES TEXTES OFFICIELS

- Cycle I

Cette activité appartient au groupement « s'adapter à différents types d'environnements »

Etre capable de « se déplacer (marcher ou courir) dans des environnements étrangers et incertains (cour, parcs, petit bois) »

Compétence finale

Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupe de deux, retrouver des objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant.

Se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant se point par rapport à soi.

- Cycle II

Cette activité appartient au groupement « s'adapter à différents types d'environnements »

Etre capable de « se déplacer (marcher et courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans des milieux familiers élargis : dans l'école, un parc proche, un petit bois aménagé, puis dans des milieux plus diversifiés : terrain vague, prairie arborée, base de loisirs parc naturel boisé, parcours forestier de moyenne montagne. »

Etre capable de « décrire sa position par rapport à deux repères significatifs »

Compétence finale

« Dans un milieu connu (parc public), par deux, retrouver cinq balises sur les indications données par le groupe qui les a placées, avec l'aide d'une carte (plan du parc). »

- Cycle III

Cette activité appartient au groupement « s'adapter à différents types d'environnements »

Etre capable de « 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 aménagé) et dans des milieux inconnus (forêt). »

Etre capable de « se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances. »

VI TABLEAU SYNOPTIQUE

CYCLE I	CYCLE II	CYCLE III
se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage) en situant ce point par rapport à soi	se situer par rapport aux objets en situant un point remarquable par rapport à soi: décrire sa position par rapport à deux repères significatifs	se situer par rapport à deux ou trois repères significatifs en précisant les directions et les distances
prendre l'itinéraire le plus simple (ligne de déplacement)	choisir entre différents itinéraires pour rejoindre un endroit précis repérer deux itinéraires et désigner le plus court	choisir un itinéraire en fonction du temps et non de la distance donnée par la carte
essayer de s'arrêter le moins possible pendant l'action	gérer son effort et s'engager dans des terrains variés	adapter son déplacement aux difficultés du terrain observer le milieu pour diminuer les incertitudes

VII MISE EN ŒUVRE

- Cycle I

Objectif : observer pour retrouver son objet et le mettre à sa place

But : retrouver les objets cachés dans la cour et les accrocher au bon endroit sur le sapin

Descriptif : une cour d'école maternelle avec des arbres des bancs des éléments pour grimper et des poubelles

Sur un mur, un dessin d'arbre de Noël avec des dessins d'objets perdus à ses branches et des dessins d'objets identiques dispersés dans la cour.

Consignes : « Au signal, vous allez chercher chacun un dessin jouet, vous l'accrocherez au bon endroit sur le sapin »

Critères de réussites : tous les « jouets » doivent être ramenés et placés au bon endroit sur le sapin

- Cycle II

Objectif : se situer et se déplacer dans un espace familier

But : retrouver le plus rapidement possible les objets de l'autre équipe dans un espace familier

Dispositif : la classe est scindée en deux, chaque groupe dispose d'une couleur d'objet et chaque enfant possède un objet

Consignes : chaque équipe cache ses objets dans un coin de la cour. Au premier coup de sifflet, les enfants vont chercher les objets de l'autre équipe. Les enfants doivent les ramener avant le deuxième coup de sifflet.

Critères de réalisation : les élèves doivent s'organiser pour que tous les enfants ne cherchent pas au même endroit

Critère de réussite : l'équipe gagnante est celle qui a ramené tous les objets cachés de l'équipe adverse

- Cycle III

Objectif : observer et lire sur un plan d'orientation

But : repérer les erreurs

Dispositif : cour d'école, un plan par élève, caisses et balles ...

Organisation : l'enseignant distribue un plan représentant l'espace aménagé, il comporte des erreurs que l'élève doit repérer. Les erreurs peuvent être d'emplacement, de couleurs en trop ou en moins...

Consignes : « sur le plan, repérez les erreurs puis signalez les à l'aide d'une croix »

Critère de réalisation : lire le plan correctement, et observer le milieu

Critère de réussite : l'élève doit retrouver toutes les erreurs

Cette activité peut solliciter des compétences transversales telles que utiliser correctement un plan, savoir lire et reconnaître les symboles, se repérer dans l'espace.