

Site de l'inspection IEN de circonscription de Brignoles

Définition : sur le plan sportif, la course d'orientation c'est courir : seul, vite dans un milieu inconnu pour trouver le plus vite possible des postes de contrôle indiqués sur une carte et signalés sur le terrain par une balise. Il s'agit d'une course dynamique (vitesse / précision), tactique (prises de repères), anticipatrice (se représenter le réel)

<i>Caractéristiques de l'activité</i>	<i>Compétences et savoirs en jeu</i>	<i>Situations d'apprentissage proposées</i>
<p style="text-align: center;">Problèmes fondamentaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir gérer la spécificité du terrain : contrôler son énergie et ses émotions face à l'incertitude - Savoir gérer sa motricité : maintenir la vitesse en terrain inconnu - Savoir s'informer : décrypter le langage d'un plan, d'une carte, décrypter une information orale ou proprioceptive (mémoire visuelle) - Savoir piloter un document : mettre en relation le plan, la carte et le terrain <p>Buts et résultats attendus : Mettre le moins de temps possible pour passer par tous les postes dans un ordre déterminé</p> <p>Mode de relation : Seul, par binôme homogène ou en relais, en équipe, confrontation indirecte à l'adversaire</p> <p>Espace investi: Plus ou moins boisé, plus ou moins long, plus ou moins inconnu, accidenté, une représentation du terrain plus ou moins codifié</p> <p>Manipulations et déplacements : Se déplacer selon un azimut (le droit chemin, en étoile, à l'aide de la boussole...)</p>	<p style="text-align: center;">Se déplacer dans différents types d'environnements</p> <p>Acquisitions attendues en fin de cycle 1 : <i>Savoir se situer</i> à partir de la lecture d'une maquette ou d'un plan figuratif sur un lieu connu, présentant de nombreux points de repères. Accepter de se déplacer seul en suivant des jalons sur un terrain inconnu sans perdre le contact visuel avec la maîtresse (terrain découvert).</p> <p>Acquisitions attendues en fin de cycle 2 : <i>Se déplacer seul</i> sur un itinéraire jalonné. <i>Se repérer à l'aide d'un plan figuratif</i> sur un site présentant de nombreux points de repères.</p> <p>Acquisitions attendues en fin de cycle 3 : <i>Identifier et suivre des lignes directrices</i> <i>Se déplacer seul dans un milieu totalement inconnu</i> avec l'aide d'une carte d'orientation simplifiée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours photos : <i>savoir s'informer, savoir piloter un document, savoir gérer la spécificité du terrain, savoir gérer ses efforts</i> - Parcours jalons : <i>savoir s'informer, savoir gérer la spécificité du terrain, savoir gérer ses efforts.</i> - Parcours suisse : <i>savoir s'informer, savoir piloter un document, savoir gérer la spécificité du terrain, savoir gérer ses efforts</i> - La course aux scores : <i>savoir s'informer, savoir piloter un document, savoir gérer la spécificité du terrain, savoir gérer ses efforts</i> - Jeu de la boussole : <i>savoir utiliser une boussole, connaître les quatre points cardinaux, se repérer à partir d'un azimut.</i>

Des outils pour pratiquer la course d'orientation

La finalité de l'activité est d'amener l'enfant à utiliser une carte type « course d'orientation ».
Pour apprendre à traiter les informations d'un tel document entièrement codé et abstrait plusieurs étapes sont nécessaires.

Chacune d'elles est caractérisée par l'utilisation d'un « certain type de support topographique » :

- la maquette
- la photo couleur
- le dessin figuratif
- le plan figuratif
- le plan d'orientation
- la carte d'orientation

Toutes ces étapes nécessiteront chez les élèves 3 types d'opérations de traitement de l'information :

- **Traiter des informations par codage :**

Partir d'une lecture de terrain pour établir un lien entre un élément caractéristique et une information topographique à propos de cet élément.

Etape 1 : une maison = 

Etape 2 : une maison = 

- **Traiter des informations par décodage :**

Partir du document pour établir une correspondance entre un symbole (dessin, signe...) et l'élément caractéristique se rapportant sur le terrain à ce symbole.

« Comment reconnaître sur le terrain la borne indiquée près du chemin sur le document ? »

- **Traiter des informations par association :**

Il s'agit de traiter une information concernant un élément caractéristique du terrain en fonction de son utilité dans un projet de déplacement .

L'élève s'informe en associant les réponses à 2 types de questions :

Qu'est ce que c'est ?

Est ce utile pour me situer ou me guider dans mon déplacement ?

la maquette

A la maternelle, dès la petite section.

L'enfant perçoit l'espace en trois dimensions ; il peut toucher manipuler cet espace.

la photo couleur

Dès la deuxième année du cycle 1.

Premier passage à une représentation du terrain en deux dimensions.

Elle est adaptée à la représentation mentale de l'espace chez un enfant de maternelle, représentation très proche de ce qu'il voit devant lui.

le dessin figuratif

Dès la deuxième année du cycle 1.

Très proche de la photo, cette représentation du réel est une première étape vers la symbolisation.

Difficulté pour respecter une échelle.

le plan figuratif

A partir de la grande section maternelle.

Comme sa grande sœur la carte d'orientation, il respecte :

- une échelle
- une orientation SUD / NORD

Le plan figuratif est une représentation en perspective cavalière du site.

Le document est organisé tel une photo, en ce sens, il est difficilement orientable.

le plan d'orientation

Il s'agit de l'étape ultime avant la lecture d'une carte d'orientation. Tout est codifié par des symboles conventionnels.

Il est abordé dès la fin du cycle 2.

Il est en noir et blanc.

L'échelle est comprise entre le 1/200 et le 1/10000^e.

Il reprend la plupart des symboles de la carte d'orientation.

Les zones de forêt apparaissent de façon très précise.

Le relief n'apparaîtra que s'il constitue un élément indispensable à l'orientation.

la carte d'orientation

C'est le document le plus perfectionné pour s'orienter en milieu inconnu .

En fin de cycle 3 pour des enfants expérimentés.

Aucun détail ne manque ; le plus petit objet caractéristique stable est indiqué : souche, borne...

Toutes les marques du relief apparaissent.

La pénétrabilité du terrain est précisée par des nuances de couleur.

Tellement complexe, il est difficile à lire.

Les démarches d'apprentissages sollicitées par la course d'orientation

La démarche de type **comparatif** :

L'enfant placé en situation d'observateur, construit dans l'action des analogies entre ce qu'il voit sur le terrain et ce qu'il lit sur le document :

Je repère un indice sur mon plan.

En comparant ce que j'ai lu et ce que je vois,

Je localise cet indice sur le terrain.

Je m'oriente en fonction de ce repère.

J'ajuste mon déplacement entre ce repère

Et mon objectif de recherche.

Je reprends un nouvel indice

La démarche de type **combinatoire** :

L'enfant placé devant un problème, va le résoudre en combinant plusieurs informations. Il s'agit d'une véritable situation de type résolution de problèmes.

Je prends en compte un certain nombre de paramètres

- *la position des postes*
- *mes ressources personnelles*
- *les contraintes du milieu*
- *le degré d'incertitude lié au choix de l'itinéraire*

En fonction de ces différents paramètres, j'élabore plusieurs stratégies.

Je les compare.

Je choisis celle qui me semble la mieux adaptée.

Cette démarche exige une forte réflexion avant l'action. Elle reste à privilégier au cycle 3.

Le parcours photos cycles 1, 2,3

Savoir visé : Oser réaliser en toute sécurité des actions dans un environnement proche.

Descriptif : Relever le code d'une balise située sur un élément caractéristique du terrain à l'aide d'une ou plusieurs photos.

CONSIGNES

But : Retrouver le plus de balises possibles dans un temps déterminé.

Lire une photo .

A cet endroit se trouve une balise.

Il s'agit de s'y rendre le plus vite possible pour en relever le code.

Critères de réussite : Nombre total de codes-balises exact.

Dispositif : **Lieu**

- connu :classe, cour d'école, école, stade, village...
- inconnu ; en pleine nature
- Pour des enfants débutants, il convient de choisir un terrain découvert présentant peu d'obstacles naturels. La zone de jeu sera délimitée.

Matériel

Photographier des éléments caractéristiques très facilement identifiables.

Prévoir une feuille de route où les enfants pourront reporter le code découvert sous chacune des balises.

Organisation

Travail individuel ou en équipe.

Variantes : **Photos :**

- Présenter une balise sous des angles différents :
- grand angle qui présente l'axe général de déplacement.
- Les photos se ressemblent (arbres), seul l'arrière plan permet de reconnaître le poste.

- On peut avoir sélectionné des détails à retrouver (toutes les classes ont les mêmes portes mais on aura zoomé sur un détail de l'une d'elle, laquelle ?

Matériel :

Nombre variables de balises.

Prendre une gommette qui se trouve à chaque balise et la coller en dessous de chaque photo, plutôt que de reporter un code à dessiner, récupérer un indice (morceau de plan...)

Espace :

La photo est consultée au départ puis l'enfant se rend au point caractéristique avec un plan figuratif sur lequel est positionné l'emplacement de la balise

Temps :

Prise en compte du temps ou non.

Connaissances développées à travers cette situation

Pour apprécier identifier :

- retrouver des repères visuels sur un espace représenté en deux dimensions.
- Prendre des indices visuels sur la photo et les localiser sur le terrain.

Pour réaliser :

- courir sans hésitation du départ aux abords immédiats de la balise.
- Mémoriser le trajet aller pour revenir le plus vite possible de la balise au point de contrôle.

Pour gérer :

- accepter de se déplacer seul ou en équipe
- Apprendre à accepter de s'éloigner progressivement de l'adulte.

Démarche d'apprentissage : de type comparatif

Niveaux d'habileté :

Niveau 1 : La recherche est hasardeuse, l'enfant relève peu d'indices sur la photo.

Niveau 2 : Avant de s'engager dans l'action l'enfant s'attache à mémoriser un maximum d'indices sur la photo.

Au cours du déplacement il établit des liaisons fréquentes entre ce qu'il voit sur le terrain et ce qu'il lit sur la photo.

Exemple de parcours photo au cycle 1

Jeu 1 : Lire une photo sur laquelle est indiquée la position d'une balise à retrouver.

Relever le code de cette balise (gommette, dessin à reproduire, lettres, chiffres, poinçon, couleur...)

Organisation en étoile : distribution des photos une par une à partir d'un poste de contrôle.

Jeu 2 : idem (moyenne et grande section)

Organisation en jalons : L'enfant se rend à l'endroit indiqué par une première photo, relève le code de la balise . Une deuxième photo présente près de la balise l'envoie dans un deuxième lieu et ainsi de suite.

A la fin du jeu, on retrace l'itinéraire parcouru en remettant les photos dans l'ordre.

Jeu 3 : idem (grande section)

Organisation en jalons : L'enfant doit suivre un itinéraire photographié donné dès le départ du jeu.

A la fin du jeu, on retrace l'itinéraire parcouru sur le plan de l'école ou de la cour.

Par la suite, des enfants proposent un itinéraire photographié à leurs camarades à suivre et à retracer sur un plan (codage de l'itinéraire). Ensuite des enfants proposent de suivre un itinéraire codé sur un plan que d'autres devront décoder en replaçant dans l'ordre les photos des lieux rencontrés.

On propose une même progression au cycle 2 et au cycle 3 avec pour variable ; le terrain de jeu. On passera de l'école au village , au cycle 2 ; du village à ses alentours (colline, terrain boisé...) au cycle 3.

La course au score Cycle 3

Savoir visé: Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement.

Descriptif: *Rechercher une stratégie efficace pour engranger le maximum de points possibles en un temps minimum.*
A chaque balise est attribuée une valeur en points proportionnelle au niveau de recherche.

CONSIGNES

But: Construire un projet de déplacement qui permette de réaliser le plus grand score possible en 30 min de course.
Après 5 min de réflexion un départ commun pour tous sera donné.

Critères de réussite: Le nombre de points obtenu.

Dispositif: Les paramètres liés à la difficulté dans la recherche d'un poste sont les suivants :

- la distance entre les postes
- la complexité du cheminement entre les postes
- la position du poste par rapport à une ligne directrice ('à proximité de la ligne, sur la ligne...)
- la construction du projet de déplacement sera d'autant plus intéressante que le nombre de balises est important.

Sécurité : il est pertinent de prévoir une équipe d'adultes ou d'élèves chargée de la sécurité sur le site.

Les élèves peuvent être munis d'un moyen sonore (sifflet) pour appeler à l'aide .

Matériel :

- un plan indiquant la position des différents postes
- un cadre indiquant la valeur des balises
- une fiche de contrôle
- des balises avec des poinçons différents (des plots avec des cartons à récolter sur lesquels figurent les points attribués à la balise)

Variantes: **Matériel** :pour simplifier ; prévoir quelques jalons pour rejoindre les balises les plus délicates.
Pour complexifier ; organiser « une course au temps » : il s'agit de trouver tous les postes en un minimum de temps. Prévoir 2 ou 3 postes de départ différents pour répartir les enfants sur le site.

Connaissances développées à travers cette situation

Pour apprécier, identifier :

Identifier en un minimum de temps les contraintes du milieu.

Apprécier l'implantation des balises les unes par rapport aux autres.

Pour réaliser :

Adopter une stratégie efficace pour enchaîner les passages aux différents postes.
Adopter des allures de déplacement adaptées à la nature du terrain et aux degrés d'incertitude rencontrés.

Pour gérer :

Rester vigilant pour prendre en compte le temps imposé

Démarche d'apprentissage : de type combinatoire

Niveaux d'habileté :

Niveau 1 : L'enfant réalise ses recherches au coup par coup, sans construire une véritable stratégie.

Il n'a qu'une vision parcellaire du site.

Niveau 2 : L'enfant organise ses recherches en fonction d'un projet d'ensemble.

Par une vision globale du site, il anticipe son déplacement sur 2 ou 3 postes.

JEU DE LA BOUSSOLE (cycle 3)

Compétences :

- S'orienter à l'aide d'une boussole
- Utiliser une boussole
- Repérer les quatre points cardinaux
- Coopérer et s'opposer collectivement
- Adapter ses déplacements à un environnement incertain
- Lire un plan, une carte...

Matériel :

- Des boussoles
- Des balises numérotées ou non indiquant une direction
- Des objets ou autres cachés dans la direction indiquée par les balises
- Feuille de route
- Crayons

Pré-requis :

- Savoir utiliser une boussole

Organisation :

Durée de jeu variable suivant le lieu, l'emplacement et le nombre de balises.

Temps limité ou non

Elève repartis en équipe de 2,3 ou 4

Lieux :

Salle, cour , terrain, stade, village, forêt, colline... plus ou moins connu

Déroulement :

But de la course : retrouver le plus rapidement les balises et les objets cachés.

Chaque équipe doit retrouver les balises, s'orienter à partir de chacune d'elle, découvrir un objet caché et reporter le nom de l'objet en face du numéro de la balise sur la feuille de route.

Une fois toutes les balises trouvées ou le temps de jeu écoulé, chaque équipe revient au point de départ pour se faire valider (attribuer 1 point par réponse juste, points de bonification suivant l'ordre d'arrivée des équipes)

Critères de réussite :

Trouver tous les objets dans le temps donné, le plus rapidement possible

Se déplacer en équipe

Variantes :

Nombre de balises plus ou moins élevé, lieu plus ou moins connu, plat, praticable, objets à rechercher ou lettres, codes, puzzle de photo mystère, de plan indiquant un lieu final, un trésor....

Utilisation d'un plan, d'une carte

Recherche d'azimut, mesure de distance (étalonnage de pas)

Organisation du jeu libre, parcours étoile, parcours jalonné

Prolongement : Proposer aux enfants d'inventer et de mettre en place un jeu identique

TRANSVERSALITE DU JEU ET PISTES DE TRAVAIL POSSIBLES

EPS :

Proposer différents jeux d'orientation simples dans la cour, trouver des balises placées dans différentes directions à partir du plan de la cour sans boussole au départ...

Cf jeux et progression proposés

Sciences expérimentales et technologie:

Utilisation de la boussole

Expériences sur le magnétisme, les aimants

Fabrication d'objets techniques : boussole, circuit aimanté...

Cf documents joints

Géographie :

Travail sur le plan (école, cour, village...)

Lecture de cartes, orientation de cartes à l'aide de la boussole

Analyse et cartographie de paysages

Codage, décodage d'itinéraires

Altitudes, courbes de niveau, latitude, longitude...

Mathématiques :

Codage, décodage de direction (jeux de chasse au trésor...)

Mesures, système métrique

Etalonnage, utilisation de différents objets pour mesurer, des parties du corps

Echelle

Angles, degrés...

Français :

Compréhension de textes informatifs, documentaires

Réalisation et rédaction de règles de jeux d'orientation pour une autre classe...

DECLINAISON DU JEU SUIVANT LES CYCLES

Cycle 1 : jeu sur les directions, utilisation de flèches, vocabulaire spatial, codage, décodage de parcours, jeu avec des maquettes des lieux.

Cycle 2 : idem cycle 1 en complexifiant, jeu avec plans de classe, d'école, cour, village, lieux connus. Première utilisation de la boussole en Ce1, repérage des quatre points cardinaux.

Cycle 3 : idem cycle 2 en complexifiant, jeu avec plans plus détaillés, lieux plus ou moins connus, lecture de cartes IGN, utilisation approfondie de la boussole, trouver un point à partir de son azimut, donner l'azimut d'un point, orienter une carte avec une boussole.

Le parcours jalons cycles 1 et 2

Savoir visé: Oser réaliser en sécurité un déplacement contrôlé dans un milieu inconnu.

Descriptif: Suivre seul un itinéraire jalonné et passer à 2 points de contrôle.

CONSIGNES

But: Courir d'un jalon à l'autre.
Sur le parcours sont positionnés 2 balises ; à côté de chacune d'elles sera placée une boîte d'images.
Prendre une gommette dans chaque boîte ou recopier sur sa feuille de route un code affiché.

Critères de réussite: Nombre de dessins recopiés ou de gommettes collées.

Dispositif: Le parcours jalonné empruntera des lignes directrices simples en terrain couvert : chemin, lisière de forêt.
Mettre en place un jalonnement suffisamment serré pour que d'un jalon on puisse voir les 2 suivants.
Les balises seront positionnées sur la ligne directrice. Elles seront parfaitement visibles.
Chaque élève dispose d'une feuille de route pour y coller les gommettes ou y reproduire les codes.
On pourra prévoir l'aide de 2 ou 3 adultes placés à des points stratégiques.

Variante: **Matériel :** augmenter le nombre de balises ;

Espace : réaliser cette situation en terrain connu ou non

Allonger ou raccourcir le parcours.

Tracer le parcours avec des passages en dehors des lignes directrices naturelles.

Plan : - Les enfants peuvent disposer d'un plan représentant le parcours jalonné avec des cercles figurant des balises . Ils devront colorier les cercles de la couleur des balises rencontrées sur le

parcours.

- les enfants devront indiquer sur le plan l'endroit où ils rencontrent une balise (cycle 2)
- **Le parcours suisse** : de très nombreuses balises sont positionnées le long du parcours. Il s'agit de relever uniquement le code des 5 balises qui sont indiquées sur le plan. (cycles 2 et 3)

Connaissances développées à travers cette situation

Pour apprécier, identifier :

Reconnaître et différencier une balise et un jalon, les repérer tout au long du parcours.

- Avoir un large champ de vision pour passer, sans rupture, d'un jalon à l'autre.
- *Pour le parcours suisse* : établir une relation document terrain efficace en identifiant les points caractéristiques sur le plan pour les localiser ensuite sur le site.

Pour réaliser :

Conserver une attention tout au long du parcours pour :

- Rester sur le jalonnement,
- Repérer les balises,
- Relever correctement les couleurs

Pour gérer :

- Contrôler ses émotions pour réaliser la tâche sans oublier la consigne.
- Organiser ses actions en fonction du niveau d'incertitude rencontré.

Démarche d'apprentissage : de type comparatif

Niveaux d'habileté :

Niveau 1 : L'enfant hésite à s'engager dans l'action.

Ses déplacements s'effectuent à l'aide d'un camarade.

Il s'arrête fréquemment.

Il réalise le parcours mais oublie de relever le code des balises.

Le pointage des cases ou leur positionnement est aléatoire.

Vers la construction et l'utilisation d'un plan d'orientation

Pistes de travail sur le plan cycle 1

1) **Travail sur les parcours** : utilisation du [matériel ASCO](#) (reproduction miniature du matériel d'EPS). On peut se référer à la situation « parcours anomalies ».

- se déplacer sur des parcours utilisant du petit matériel (plots, cerceaux, cordes, bâtons, briques...)
- jeu des anomalies : retrouver tous les objets qui ont changé de place ou qui n'existent plus sur un parcours connu des élèves.
- Reproduire à l'aide du matériel ASCO le parcours présent sous nos yeux, photographier cette reproduction sous différents angles.
- Demander aux élèves de reconstituer le parcours à partir des photographies prises.
- En classe mettre en place un parcours à l'aide du matériel ASCO, le photographier et le faire reproduire par la suite par des élèves en salle de motricité.
- A partir des différents éléments du matériel ASCO photographiés (on peut fabriquer un jeu de 7 familles), demander aux élèves de tirer au sort différentes cartes et de mettre en place un parcours avec ces éléments uniquement.

2) **Travail de représentation d'un parcours**

- Utiliser le dessin figuratif pour représenter un parcours : amener les élèves à coder un parcours (symbolisme). Constituer un tableau de correspondances entre les symboles et les éléments qu'ils caractérisent (1^{ère} légende).
- Décoder un parcours représenté en classe, reproduire celui-ci en salle de motricité.
- Jeu des anomalies à partir de plan : retrouver le plan qui correspond au parcours que l'on a sous les yeux.

3) **Elargir son champ d'investigation : plan de la classe.**

- Etablir la maquette de la classe. Représentation du terrain en 3 dimensions. Travail de représentation symbolique des différents éléments de la classe. A partir d'un jeu de cubes, on peut symboliser les différents éléments de la classe ; exemple certaines formes représenteront les armoires, d'autres les bureaux ...constituer un tableau de correspondances entre les symboles et les éléments qu'ils caractérisent (1^{ère} légende). Manipuler, placer, déplacer les éléments (jeu des anomalies) Cacher des objets dans la maquette, les retrouver dans la classe...
- Etablir le plan de la classe. Représentation du terrain en 2 dimensions. Photographier la maquette sous différents angles, cacher des éléments, retrouver les éléments cachés (jeu des [anomalies](#)). Symboliser les différents éléments au travers de dessins figuratifs, établir un tableau de correspondances. Représenter l'espace sous la forme d'un plan figuratif qui respectera une échelle, une orientation SUD/NORD. Jouer à l'aide du plan, retrouver des messages cachés dans la classe à l'aide du plan de celle-ci.

4) **Elargir son champ d'investigation : plan de la cour, de l'école**

La démarche pourra être identique à celle utilisée pour le plan de la classe.

5) **Utiliser un plan : course d'orientation**

Les situations vécues lors de l'activité course d'orientation pourront être proposées en parallèle du travail fait en classe autour du plan. Elles donneront du sens aux apprentissages et permettront aux élèves et à l'enseignant de mesurer les progrès.

Le parcours photos peut être une bonne situation de référence : au départ les élèves devront retrouver des endroits ou des détails de ces endroits photographiés dans la classe ou la cour ou l'école, on mettra un plan à leur disposition avec localisation des éléments à retrouver. On utilisera dans un premier temps la forme parcours en étoile. Les enfants prennent une photo partent à la recherche de l'endroit photographié puis reviennent au poste de contrôle. Un temps imparti sera donné. A la fin du jeu, on constatera que toutes les photos n'ont pas été retrouvées et que le plan n'a pas été utilisé. Si l'activité classe de travail sur le plan est menée en parallèle, on peut imaginer que le jeu reproposé par la suite progressera : plus de photos trouvées dans le même temps imparti, utilisation du plan pour retrouver celles-ci.

Pistes de travail sur le plan cycle 2

Au CP, on pourra reprendre plus rapidement le travail présenté ci-dessus pour le cycle 1 surtout si celui-ci n'a pas été fait auparavant.

A la fin du cycle 2, les élèves devront être en mesure de repérer sur un plan des éléments d'un paysage urbain, de se repérer dans un espace à l'aide d'un plan, de lire une carte simple, tel que le plan de leur village ou quartier.

1) Travailler sur un itinéraire, le représenter.

- Sur un trajet (école/stade) identifier les éléments qui peuvent servir de points de repère pour suivre un itinéraire. Distinguer ce qui est mobile de ce qui est fixe ; photographier ces éléments, les classer.
- Représenter l'itinéraire à l'aide des photographies prises et remises dans l'ordre.
- Suivre un itinéraire avec un groupe d'élèves, prendre des photos et représenter cette itinéraire pour que d'autres élèves puissent le suivre. Amener les élèves à prendre le plus d'informations possibles, photographier le nom des rues, les bifurcations éventuelles...
- Représenter cet itinéraire à l'aide d'un plan figuratif : construire une légende de plan, définir des signes pour représenter les repères.
- Comparer le plan figuratif établi en classe avec le plan réel de l'itinéraire (carte ou plan du village) comparer les légendes, replacer les points de repères photographiés et non présents sur le plan
- Utiliser le plan du village pour établir des itinéraires à suivre, proposer des photos d'éléments points de repères qui serviront à valider l'itinéraire suivi. ([jeu des anomalies](#), certains points de repères photographiés ne sont pas sur le trajet à suivre.)
- En classe, travailler sur le plan du village quartier, en demandant aux élèves de retrouver des anomalies (travail de comparaison) de tracer un itinéraire pour se rendre d'un endroit à un autre, de décrire cet itinéraire, de trouver le point d'arrivée en suivant un itinéraire décrit...
- Jeu questions/réponses : proposer différents itinéraires pour se rendre à un endroit, valider celui qui est juste à l'aide du plan.

2) Utiliser un plan : course d'orientation

Les situations vécues lors de l'activité course d'orientation pourront être proposées en parallèle du travail fait en classe autour du plan. Elles donneront du sens aux apprentissages et permettront aux élèves et à l'enseignant de mesurer les progrès.

- Le [parcours photos](#) peut être une bonne situation de référence : au départ les élèves devront retrouver des endroits photographiés dans le village, on mettra un plan de celui-ci à leur disposition avec localisation des éléments à retrouver. On utilisera dans un premier temps la forme parcours en étoile. Les enfants prennent une photo partent à la recherche de l'endroit photographié puis reviennent au poste de contrôle.. Un temps imparti sera donné. A la fin du jeu, on constatera que

toutes les photos n'ont pas été retrouvées et que le plan n'a pas été utilisé. Si l'activité classe de travail sur le plan est menée en parallèle, on peut imaginer que le jeu reproposé par la suite progressera : plus de photos trouvées dans le même temps imparti, utilisation du plan pour retrouver celles-ci .

- Dès lors, on pourra faire évoluer le jeu au travers d'une [course aux scores](#).

Pistes de travail sur le plan et la carte cycle 3

Au cycle 3, on pourra reprendre plus rapidement le travail présenté ci-dessus pour le cycle 2 surtout si celui-ci n'a pas été fait auparavant.

A la fin du cycle 3, les élèves devront être en mesure de repérer sur une carte des éléments d'un paysage, de se repérer dans un espace à l'aide d'un plan ou d'une carte d'orientation simplifiée, de lire une carte IGN.

1) Travailler sur un itinéraire, savoir le lire.

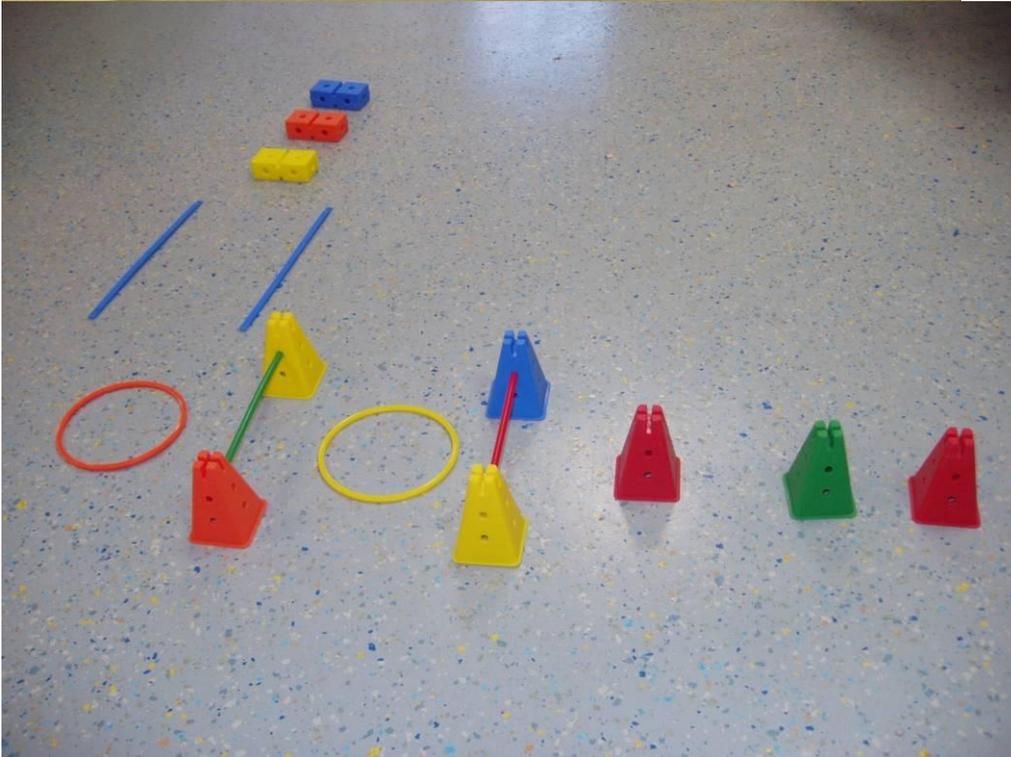
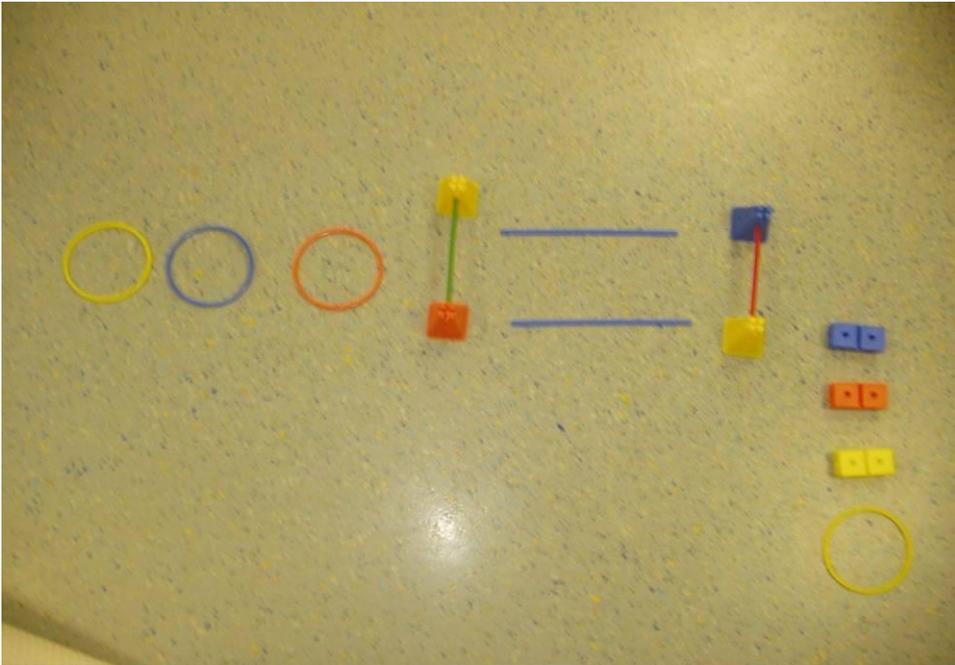
- A partir d'un projet type parcours de randonnée, lire le trajet qui va être suivi sur une carte IGN identifier les éléments qui peuvent servir de points de repère pour suivre cet itinéraire. Au cours du trajet; photographier ces éléments et d'autres fixes non présents sur la carte.
- En classe retracer l'itinéraire à l'aide des photographies prises et remises dans l'ordre.
- Replacer les points de repères photographiés sur la carte
- Travailler sur la carte, en demandant aux élèves de retrouver des anomalies (travail de comparaison) de tracer un itinéraire pour se rendre d'un endroit à un autre, de décrire cet itinéraire , de trouver le point d'arrivée en suivant un itinéraire décrit...
- Jeu questions/réponses : proposer différents itinéraires pour se rendre à un endroit, valider celui qui est juste à l'aide du plan ou de la carte.
- Travail sur la notion d'échelle, courbes de niveau.
- Utilisation de la boussole cf [jeu de la boussole](#)

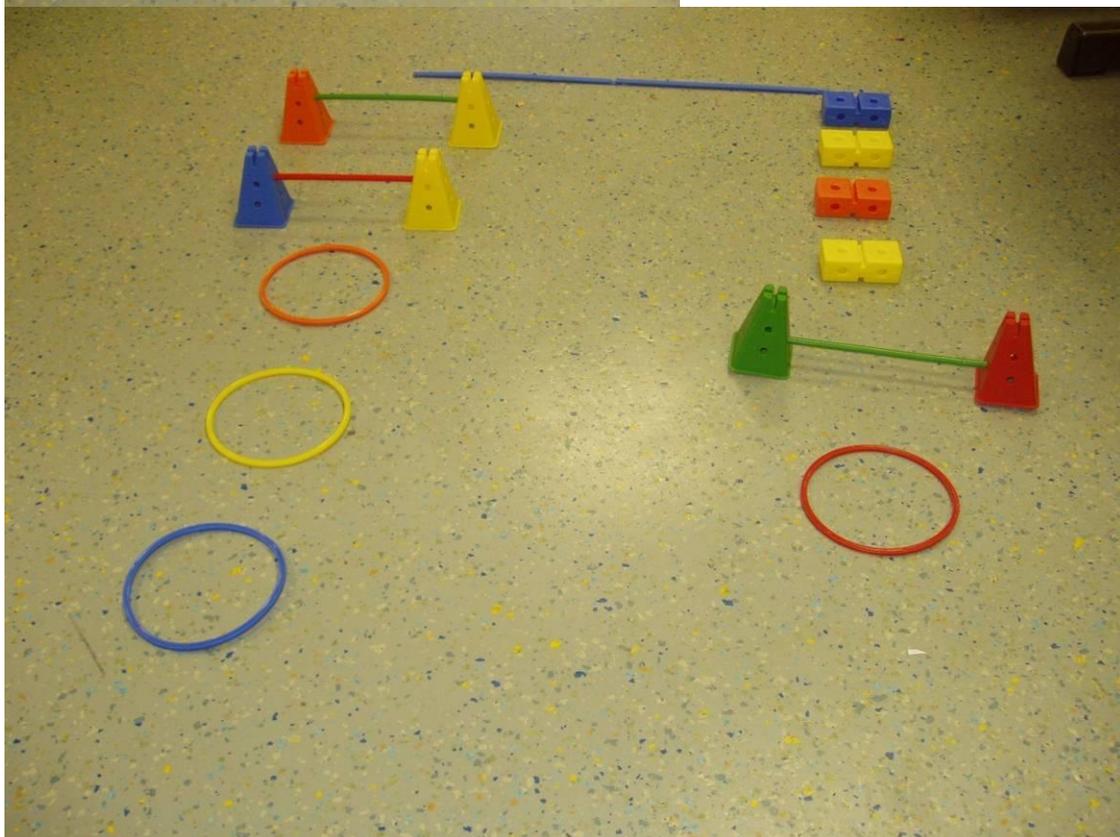
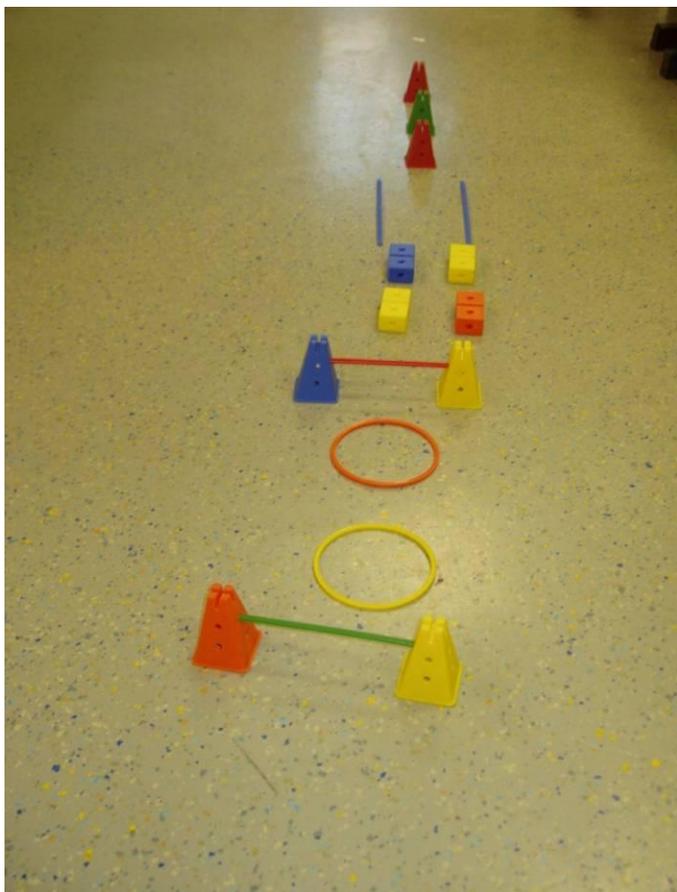
2) Utiliser un plan : course d'orientation

Les situations vécues lors de l'activité course d'orientation pourront être proposées en parallèle du travail fait en classe autour du plan, de la carte. Elles donneront du sens aux apprentissages et permettront aux élèves et à l'enseignant de mesurer les progrès.

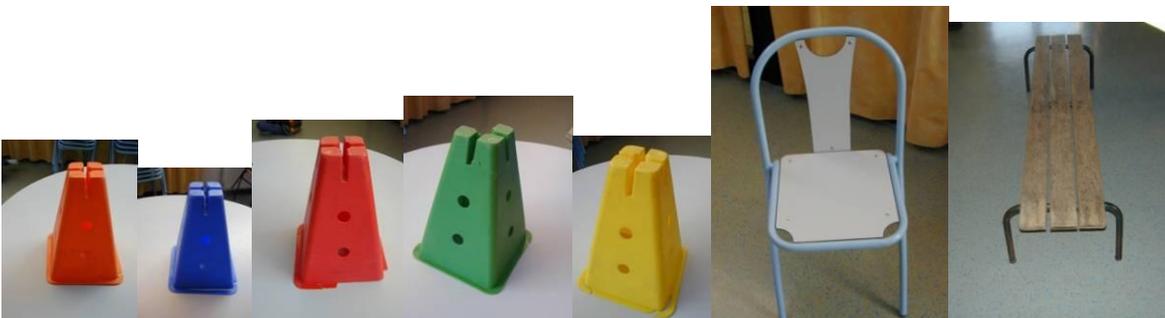
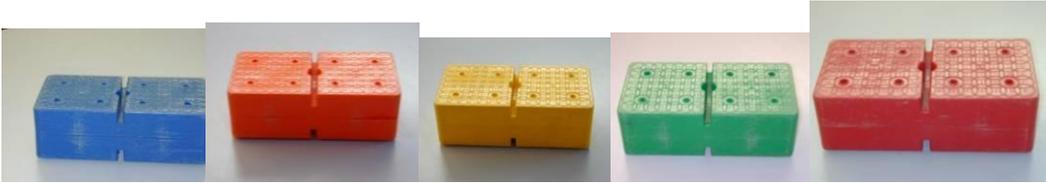
- a. Le parcours photos peut être une bonne situation de référence : au départ les élèves devront retrouver des endroits photographiés on mettra à leur disposition une carte IGN avec localisation des éléments à retrouver. On utilisera dans un premier temps la forme parcours en étoile. Les enfants prennent une photo partent à la recherche de l'endroit photographié puis reviennent au poste de contrôle.. Un temps imparti sera donné. A la fin du jeu, on réfléchira sur les éléments de la carte qui permettent de retrouver plus facilement les lieux photographiés. Si l'activité classe de travail sur le plan, la carte est menée en parallèle, on peut imaginer que le jeu reproposé par la suite progressera : plus de photos trouvées dans le même temps imparti, meilleure utilisation de la carte pour retrouver celles-ci .
- b. Dès lors, on pourra faire évoluer le jeu au travers d'une course aux scores, [cf fiche jeu](#).

PARCOURS ASCO

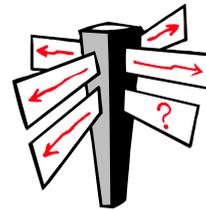




Matériel Asco



Course d'orientation en cycle 3



Un exemple de programmation

Tout ce qui suit est un condensé de situations glanées dans différentes progressions sur le site Internet de l'IUFM de La Réunion (à visiter, <http://www.reunion.iufm.fr/Dep/Eps/default.htm>).

OBJECTIFS	SITUATIONS CORRESPONDANTES
Retrouver des balises à l'aide d'un plan	"La chasse aux objets"
Placer et retrouver 4, 2 ou 6 balises en se repérant dans l'espace à l'aide d'un plan	"Les trésors cachés"
Prendre des indices pertinents pour réaliser un itinéraire sur un plan	"Les messages secrets"
Mesurer des distances avec des doubles pas	"Etalonnons"
Evaluer à l'œil et mesurer des distances avec des doubles pas	"La distance reportée"
Repérer les 4 points cardinaux	"La rose des vents"
Se repérer à partir d'un azimut	"A la recherche d'azimut"
Retrouver un objet matérialisé sur un plan à l'aide d'une boussole	"La chasse aux objets bis"
Retrouver des balises cachées en utilisant un plan, une boussole et un calcul d'azimut	"La course en étoile"
Placer et retrouver des balises cachées en utilisant un plan, une boussole et un calcul d'azimut en milieu stable (la cour)	"La grande course en étoile"
Trouver des consignes de sécurité adaptées au nouveau milieu Se repérer grâce à l'ouïe	"Préparons la course en forêt" (terrain boisé, milieu inconnu avec visite guidée préalable pour un repérage) "Ecoute la direction"
Placer et retrouver des balises cachées en utilisant un plan, une boussole et un calcul d'azimut en milieu naturel (instable).	"La grande course en étoile...en forêt" (terrain boisé, milieu inconnu avec visite guidée préalable pour un repérage)



LA COURSE D'ORIENTATION Cycle 3



Compétence à maîtriser : se déplacer seul en milieu ouvert pour décoder 10 balises, dans un temps donné, sans se perdre, à l'aide d'une carte en couleur, ou d'un plan d'orientation.

Niveau d'habileté / évaluation : dans un espace inconnu, seul mais aussi à plusieurs, retrouver des balises placées par le maître à partir d'un plan d'orientation de cet endroit.

Niveau 1 : retrouve 6 balises sur 10 en parcours étoile.

⊗ Niveau 2 : retrouve 8 balises sur 10 en parcours étoile.

⊗ Niveau 3 : retrouve 10 balises sur 10 en parcours étoile.

<u>Compétences générales</u>	<u>Compétences spécifiques à acquérir par les élèves</u>	<u>Compétences transdisciplinaires</u>	<u>Connaissances</u>
⊗ Etre capable, dans diverses situations, d'appliquer et de construire des principes de vie collective	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Se repérer à partir d'une carte d'orientation pour : ⊗ Rechercher des balises ⊗ Se déplacer rapidement dans un milieu inconnu. 	<p>Maîtrise du langage :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊗ Dire : dialoguer, questionner, reformuler, ⊗ acquérir du vocabulaire. ⊗ Ecrire : produire des écrits. 	⊗ Avoir compris et retenu que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive : sensations, émotions ...
⊗ Etre capable, dans diverses situations de construire un projet d'action.	⊗ Réaliser un déplacement après avoir mémorisé les caractéristiques d'un itinéraire.	<p>Espace, géométrie :</p> <p>Utiliser des plans ou des cartes</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊗ (relations et propriétés, agrandissement et réduction, grandeurs et mesure). 	
⊗ Etre capable, dans diverses situations de s'engager lucidement dans l'action.	⊗ Concevoir des stratégies de déplacement et élargir son milieu d'investigation.	<p>Education civique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊗ Sensibiliser au respect de l'environnement. ⊗ Respecter des règles de vie, des règles en situation de danger. ⊗ Jouer son rôle dans une activité collective 	
⊗	⊗ Sécuriser ses déplacements.	<p>Géographie :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊗ Situer des éléments sur une carte. ⊗ Etablir des relations entre les cartes à différentes échelles. 	

Situations		Documents supports	Lieux	Objectifs
1	Créer un plan des différents lieux		Cour d'école, stade.	Ⓢ Etablir un plan
2	Course à la gommette	Plan conçu par les élèves	Milieu semi ouvert (stade)	Situer une dizaine d'emplacements sur un plan : coder
3	Parcours photo	Des photos	Cour d'école	Ⓢ Apprendre à lire une photo Comparer réalité et représentation de celle-ci
4	Parcours jalonné avec 5 à 10 balises à encoder	Plan simplifié ou carte simplifiée	Milieu semi ouvert (stade)	Suivre un parcours jalonné et relever des postes
5	Parcours jalonné avec 5 à 10 balises à relever	Plan simplifié ou carte simplifiée	Milieu ouvert	Suivre un parcours jalonné et relever les codes des 5 à 10 balises indiquées sur le plan
6	Course au score	Plan d'orientation	Milieu ouvert	Rapporter le plus de points en un temps donné
7	La carte flottante	Carte d'orientation ou de 25 000ème agrandie	Milieu ouvert	Elaborer un itinéraire et transposer des indices d'une carte à l'autre

Variables :

- Ⓢ L'incertitude : milieu fermé, semi-ouvert ou ouvert, seul ou à deux.
- Ⓢ Le type de support : plan figuratif, carte en couleur ...
- Ⓢ La tâche à réaliser : coder ou encoder.
- Ⓢ La gestion de l'effort et du risque : parcours jalonné, course en étoile, course au score.

COURSE D'ORIENTATION

Réaliser le plan de l'école et du stade.

- ✎ Adapter ses déplacements à différents environnements dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude.
- ✎ Etre capable d'effectuer un parcours seul ou à plusieurs, dans un espace délimité, inconnu en un minimum de temps à partir de la lecture d'un plan d'orientation.

Domaine : E.P.S

Niveau : CIII

Séance 1 et 2/ 8

Dates :

Objectifs de la séance:

- 🕒 Réaliser un plan de différents lieux (cour d'école et stade).

Compétences disciplinaires et transversales :

Espace et géométrie

- 📐 Réaliser un plan

Géographie

- 📐 Réaliser un croquis spatial simple.

Déroulement	Matériel	Org.	Durée
En classe je demande aux élèves de m'expliquer ce qu'est la course d'orientation. Chacun s'exprime puis je leur explique la séquence de la période deux, en leur donnant les objectifs à atteindre.		Collectif Oral	5'
Je demande ensuite aux élèves : « Quels sont les différents moyens de se repérer dans un lieu ? » (cartes diverses, plan ...) « Qu'est-ce qu'un plan ? à quoi cela sert ? comment le construit-on ? »		Collectif Oral	10'
Les élèves devront réaliser le plan de la cour et du stade. Déplacement sur ces deux lieux, les élèves notent ce qu'ils leur semblent nécessaire à la réalisation de leur plan.	Feuilles crayons de bois	Individuel Ecrit	1h
Mise en commun. Par groupe de 4 les élèves mettent en commun leurs données et élaborent un plan ensemble sur affiche. Deux groupes travaillent sur le plan de la cour et deux autres sur le plan du stade.	Affiches plans réalisés par les élèves	Par groupe Ecrit	20'
Mise en commun. J'affiche les différents plans réalisés que les élèves commentent et nous les corrigeons si nécessaire. Nous nous mettons d'accord sur un plan commun à toute la classe qui sera photocopié pour chacun et qui servira de base aux premières courses d'orientation.	Affiches des 4 groupes Affiches vierges pour plan définitif	Collectif Oral	10'

Bilan de la séance :

COURSE D'ORIENTATION

Course à la gommette

- Adapter ses déplacements à différents environnements dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude.
- Etre capable d'effectuer un parcours seul ou à plusieurs, dans un espace délimité, inconnu en un minimum de temps à partir de la lecture d'un plan d'orientation.

Domaine : E.P.S

Niveau : CIII

Séance 3 / 8

Date :

Objectifs de la séance:

Se situer à partir d'un plan élaboré avec des éléments symboliques et figuratifs.

Déroulement	Matériel	Org.	Durée
<u>But :</u> Situer sur un plan figuratif des postes (emplacement des pochettes de gommettes, 1 couleur de gommettes par endroit).			1h15
<u>Consigne :</u> « Trouver 10 pochettes de gommettes ; coller à chaque fois une gommette sur le plan à l'endroit où vous pensez être. »	Pochettes de gommettes à des endroits divers Plans		
<u>Environnement :</u> Cour d'école			
<u>Sécurité :</u> Les limites du jeu sont montrées. Chaque élève fait contrôler son plan après avoir positionné 5 gommettes.			
<u>Critère de réussites :</u> Toutes les gommettes sont bien placées.			
<u>Variables :</u> Travailler seuls ou à deux. Temps limité ou non. Les CE2 travaillent par 2, Les CM seuls. Les CM2 ont un temps limité.			

Bilan de la séance :

COURSE D'ORIENTATION

Parcours photo

- ✎ Adapter ses déplacements à différents environnements dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude.
- ✎ Être capable d'effectuer un parcours seul ou à plusieurs, dans un espace délimité, inconnu en un minimum de temps à partir de la lecture d'un plan d'orientation.

Domaine : E.P.S

Niveau : CIII

Séance 4 / 8

Date :

Objectifs de la séance:

- 🕒 Apprendre à lire une représentation réaliste de la réalité.

Déroulement	Matériel	Org.	Durée
But : Suivre un parcours de photo en photo. Les photos sont numérotées, il faut retrouver la liste des numéros.	Photos		1h15
Consigne : « Trouver l'endroit indiqué par la gommette de la photo n°1. En lisant la photo, trouver où est la suivante, etc. »			
Environnement : Stade			
Sécurité : Les limites du jeu sont montrées.			
Critère de réussites : Liste des numéros dans l'ordre.			
Variables : Travailler seul ou à deux. Rallye photo en étoile.			

Bilan de la séance :

COURSE D'ORIENTATION

Parcours jalonné avec encodage des balises

- Adapter ses déplacements à différents environnements dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude.
- Etre capable d'effectuer un parcours seul ou à plusieurs, dans un espace délimité, inconnu en un minimum de temps à partir de la lecture d'un plan d'orientation.

Domaine : E.P.S

Niveau : CIII

Séance 5 / 8

Date :

Objectifs de la séance:

- Retrouver des éléments caractéristiques du terrain.
- Se situer sur un plan simple.

Déroulement	Matériel	Org.	Durée
<u>But :</u> Suivre seul le parcours jalonné par des rubans de même couleur. Des balises très visibles sont installées sur des points caractéristiques. Il y a des planchettes de gommettes à chaque balise.	Parcours jalonné avec rubans Balises visibles Gommettes		1h15
<u>Consigne :</u> « Vous allez suivre la parcours jalonné et vous devrez trouver des balises. Quand vous trouvez une balise, prenez une gommette dans le sachet placé à coté et collez-la sur votre plan à l'endroit où vous pensez être ».			
<u>Environnement :</u> Stade			
<u>Sécurité :</u> Les chemins s'éloignant du parcours sont barrés.			
<u>Critère de réussites :</u> Toutes les balises sont bien positionnées			
<u>Variables :</u> Travailler seul ou à deux. Longueur du parcours. Nombre de balises. Type de plan.			
<u>Bilan de la séance :</u>			

COURSE D'ORIENTATION

Parcours jalonné avec décodage des balises

- 🗺 Adapter ses déplacements à différents environnements dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude.
- 🗺 Etre capable d'effectuer un parcours seul ou à plusieurs, dans un espace délimité, inconnu en un minimum de temps à partir de la lecture d'un plan d'orientation.

Domaine : E.P.S

Niveau : CIII

Séance 6 / 8

Date :

Objectifs de la séance:

- 🕒 Retrouver des éléments caractéristiques du terrain.
- 🕒 Se situer sur un plan simple.

Déroulement	Matériel	Org	Durée
<u>But :</u> Suivre seul le parcours jalonné par des rubans et repérer 6 à 10 balises.	Parcours jalonné par des rubans Balises discrètes		1h15
<u>Consigne :</u> «Voici un plan avec des balises positionnés. Vous devez les retrouver en suivant le parcours jalonné. Quand vous trouvez une balise vous notez le code couleur de celle-ci sur le plan. »	Plan avec 6 à 10 balises positionnées		
<u>Environnement :</u> Stade			
<u>Sécurité :</u> Les chemins s'éloignant du parcours sont barrés.			
<u>Critère de réussites :</u> Les codes des balises sont tous relevés.			
<u>Variables :</u> Travailler seul ou à deux. Longueur du parcours. Nombre de balises. Type de plan. CE2 : 6 balises positionnées, CM1 : 8, CM2 : 10.			

Bilan de la séance :

COURSE D'ORIENTATION

Course au score en étoile (décodage)

- 🗺 Adapter ses déplacements à différents environnements dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude.
- 🗺 Etre capable d'effectuer un parcours seul ou à plusieurs, dans un espace délimité, inconnu en un minimum de temps à partir de la lecture d'un plan d'orientation.

Domaine : E.P.S

Niveau : CIII

Séance 7 / 8

Date :

Objectifs de la séance:

- 🕒 Anticiper un itinéraire.
- 🕒 Situer un point précis sur un plan.
- 🕒 Se donner une stratégie.

Déroulement	Matériel	Org	Durée
<u>But :</u> Cumuler le plus grand nombre de points en 30 minutes.	1 balise par plan 15 à 20 balises sur le terrain.		1h15
<u>Consigne :</u> «Voici une carte avec une croix représentant la balise, vous devez relever le code de la balise et retourner au point de départ du jeu. Je vous donnerai alors une autre carte avec une autre balise. Chaque balise vaut un nombre point en fonction de sa difficulté. »			
<u>Environnement :</u> Milieu ouvert			
<u>Sécurité :</u> Les chemins s'éloignant du parcours sont barrées. Deux adultes Noter avant le départ d'un élève, la balise avec laquelle il part.			
<u>Critère de réussites :</u> Le maximum de points en 30 minutes.			
<u>Variables :</u> Travailler seul ou à deux. Travailler à 2 avec 2 cartes. Positionner toutes les balises par carte. Nombre de balises installées. Type de plan.			

Bilan de la séance :

COURSE D'ORIENTATION

Les cartes flottantes (décodage)

- Adapter ses déplacements à différents environnements dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude.
- Etre capable d'effectuer un parcours seul ou à plusieurs, dans un espace délimité, inconnu en un minimum de temps à partir de la lecture d'un plan d'orientation.

Domaine : E.P.S

Niveau : CIII

Séance 8 / 8

Date :

Objectifs de la séance:

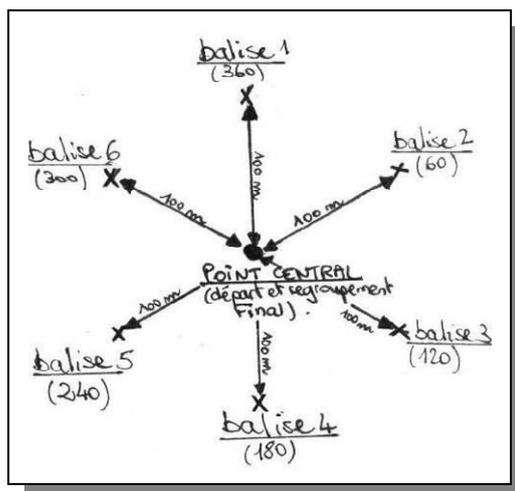
- Rejoindre un poste après avoir maîtrisé l'itinéraire sur une carte mère.

Déroulement	Matériel	Org	Durée
<u>But :</u> Faire le parcours de poste en poste.	Cartes du site		1h15
<u>Consigne :</u> « vous devez trouver le premier poste à partir de la 1 ^{ère} carte. Au poste n°1, lisez la carte pour trouver le poste n°2, etc. Vous avez 5 postes à trouver. A chaque poste, poinçonnez votre fiche de passage.			
<u>Environnement :</u> Milieu ouvert.			
<u>Sécurité :</u> Les chemins s'éloignant du site sont barrés. Adultes en poste sur le parcours.			
<u>Critère de réussites :</u> Fiche de passage poinçonné correctement.			
<u>Variables :</u> Travailler seul ou à deux. Travailler à 2 avec 2 cartes. Positionner toutes les balises par carte. Nombre de balises installées. Type de plan.			

Bilan de la séance :

Course d'orientation sans carte

situation de référence à partir d'un dispositif en étoile



- **Place de la séance dans le cycle** : séance(s) finale(s) => "pré-requis" = utiliser la boussole, étalonner ses pas.
- **Préparation** : placer les balises à 100m environ du point central et aux azimuts 60, 120, 180, 240, 300 et 360 (comptez 10/15 minutes) avant que les élèves n'arrivent.
- **Déroulement** : Donner une feuille de route à chaque équipe (3 élèves/équipe, chacun une boussole). Les élèves devront suivre les indications de la feuille de route donc courir d'une balise à l'autre en respectant la direction et la distance données. 750m à parcourir dans un environnement instable (d'un terrain plat sans obstacles à un dénivelé avec une visibilité plus réduite). Signal sonore de regroupement (sifflet) conseillé si le temps ne permet pas à chaque équipe de finir son parcours.

Feuilles de route (parcours 1 à 6 identiques avec rotation des balises de départ, idem pour 7 à 12):

Parcours 1 :

Azimut (degrés °)	360 (=0)	120	240	90	240	330
<i>Distance (mètres)</i>	100	100	200	175	100	175
Poinçon (à la balise)						

Parcours 2 :

Azimut (degrés °)	60	180	300	150	300	30
<i>Distance (mètres)</i>	100	100	200	175	100	175
Poinçon (à la balise)						

Parcours 3 :

Azimut (degrés °)	120	240	360 (=0)	210	360 (=0)	90
<i>Distance (mètres)</i>	100	100	200	175	100	175
Poinçon (à la balise)						

Parcours 4 :

Azimut (degrés °)	180	300	60	270	60	150
<i>Distance (mètres)</i>	100	100	200	175	100	175
Poinçon (à la balise)						

Parcours 5 :

Azimut (degrés °)	240	360 (=0)	120	330	120	210
<i>Distance (mètres)</i>	100	100	200	175	100	175
Poinçon (à la balise)						

Parcours 6 :

Azimut (degrés °)	300	60	180	30	180	270
<i>Distance (mètres)</i>	100	100	200	175	100	175
Poinçon (à la balise)						

Parcours 7 :

Azimut (degrés °)	60	300	210	90	240	330
<i>Distance (mètres)</i>	100	100	175	200	100	175
Poinçon (à la balise)						

Parcours 8 :

Azimut (degrés °)	120	360 (=0)	270	150	300	30
<i>Distance (mètres)</i>	100	100	175	200	100	175
Poinçon (à la balise)						

Parcours 9 :

Azimut (degrés °)	180	60	330	210	360 (=0)	60
<i>Distance (mètres)</i>	<i>100</i>	<i>100</i>	<i>175</i>	<i>200</i>	<i>100</i>	<i>175</i>
Poinçon (à la balise)						

Parcours 10 :

Azimut (degrés °)	240	120	30	270	60	120
<i>Distance (mètres)</i>	<i>100</i>	<i>100</i>	<i>175</i>	<i>200</i>	<i>100</i>	<i>175</i>
Poinçon (à la balise)						

Parcours 11 :

Azimut (degrés °)	300	180	90	330	120	180
<i>Distance (mètres)</i>	<i>100</i>	<i>100</i>	<i>175</i>	<i>200</i>	<i>100</i>	<i>175</i>
Poinçon (à la balise)						

Parcours 12 :

Azimut (degrés °)	360 (=0)	240	150	30	180	240
<i>Distance (mètres)</i>	<i>100</i>	<i>100</i>	<i>175</i>	<i>200</i>	<i>100</i>	<i>175</i>
Poinçon (à la balise)						

Le parcours anomalies cycles 1 et 2

Savoir visé: Savoir lire un espace

Descriptif: *Repérer des changements de repères sur un espace connu*

CONSIGNES

But: Retrouver tous les objets qui ont changé de place ou qui n'existent plus.

Retrouver sur le plan les anomalies

Critères de réussite: Repérer au premier essai tous les changements de position.

Identifier correctement les objets sur le plan.

Dispositif: Dans un premier temps, tous les enfants réalisent un parcours comprenant différentes zones caractéristiques à franchir.

A la fin du parcours, chaque élève doit énumérer le plus d'objets rencontrés (fiche à compléter par le maître : 1^{ère} éva)

Un groupe d'élèves pourra ensuite modifier le parcours, chaque élève devra énumérer les modifications qui ont été effectuées (fiche à compléter par le maître : 2^{ème} éva).

A l'aide d'un matériel type « Asco » (matériel en petit format qui permet en classe de poursuivre le travail), les élèves reconstituent le parcours effectué puis le parcours modifié.

On travaillera sur la reproduction papier du plan . Exemples : proposition de différents plans, il s'agit alors de repérer celui qui est juste ou de compléter un plan erroné pour finalement reproduire le parcours réalisé.

Variantes: Ce travail doit absolument prendre en compte l'hétérogénéité de la classe ; il sera intéressant de travailler avec des groupes de besoin.

Corps : on pourra travailler sur la notion d'équilibre (passage sur une poutre), ramper sur, sous, grimper, sauter dans... autant d'actions qui faciliteront la mise en mémoire .

Matériel : selon l'âge des élèves ou leurs compétences dans ce domaine, on proposera des parcours avec plus ou moins d'objets, connus sur le plan lexical (plots, briques, cerceaux, corde, poutre, banc...) ; plus ou moins d'anomalies.

Espace : de la même manière, on pourra proposer des parcours en ligne ou non, en fonction des capacités des élèves.

Plan : la représentation écrite ne devra pas être proposée trop tôt aux élèves, il est important de vérifier leur capacité à identifier tous les objets présents, toutes les anomalies mais aussi leur capacité à utiliser le lexique à leur disposition, tant sur le plan des objets que celui des actions réalisées.

On pourra aussi demander aux élèves de mettre en place un parcours à partir d'une lecture de plan.

Connaissances développées à travers cette situation

Pour apprécier, identifier :

- Savoir repérer la position initiale des différents éléments du terrain.
- Identifier les éléments caractéristiques comme points de repères et les mémoriser.

Pour réaliser :

- Comprendre l'organisation du parcours ; son orientation général dans l'espace ; la position relative des différentes zones.

Pour gérer :

- Etablir un lien entre le terrain et le plan
- Savoir gérer le passage du réel au symbolique.

Niveaux d'habileté :

Niveau 1 : L'enfant repère les changements de position sur le terrain. Il ne sait pas encore les identifier sur le plan.

Niveau 2 : L'enfant identifie avec précision la position des objets sur le terrain. Il