



COURSE D'ORIENTATION

Construction de savoirs du cycle 1 vers le cycle 3

SOMMAIRE

1. La course d'orientation

A la manière de ...

2. Spécificité et traitement didactique de l'activité

- 2.1 Définition – Essence--- Enjeux -- Problème fondamental
- 2.2. Composantes de l'activité
- 2.3. Variables à utiliser
- 2.4. Niveaux d'habileté
- 2.5. Compétences et savoirs à acquérir au Cycle 1, au Cycle 2 et au Cycle 3

3. La course d'orientation dans une pédagogie de construction de savoirs

3.1 Logique de construction d'une unité d'apprentissage

3.2. Passer de ... à

3.3. Savoirs à acquérir

- au Cycle 1,
- au Cycle 2
- au Cycle 3

4. Construction de modules

Présentation de situations d'apprentissage jalonnant l'unité d'apprentissage (Au cycle 1 - Au cycle 2 - Au cycle 3)

☞ *Choix de situations qui permettent l'acquisition de savoirs identifiés, adaptées à l'âge et au niveau de pratique des élèves (Mise en place de cette situation, préparation et gestion du matériel.)*

5. Conseils pour organiser l'activité

Utilisation d'outils spécifiques : outils de gestion de la classe

Réglementation

Rencontre USEP

6. Pour en savoir plus :

Lexique et signes conventionnels

Bibliographie

Adresses utiles

Equipe de rédaction
Equipe EPS 1 Vaucluse

A la manière de...

Ce que les enseignants disent

Des réponses à la question : « Pour vous, la course d'orientation, c'est quoi ? »

Philosophe Se repérer, chercher, trouver accessoirement.

Convivial Evoluer en groupe et favoriser la convivialité dans une activité de plein air.

Associer étude et nature.

Angoissé C'est une galère ! je n'ai pas le sens de l'orientation.
Ne pas se perdre ! surmonter les difficultés.

Ecolo

Prendre des informations et traiter ces informations pour retrouver des balises dans un ordre donné au départ, à l'aide d'une carte et d'une boussole en allant le plus vite possible.

Sceptique Rejoindre un point défini en passant par d'autres points défini ou pas.

Sérieux

Réaliser un parcours balisé, jalonné passant par des points précis grâce à des messages codés ou non.

Réfléchi

C'est une ballade à travers les ronces, les flaques d'eau ...où l'on essaie d'arriver à bon port sans trop d'écorchures.

Résigné

Interrogatif Rejoindre un lieu donné dans un minimum de temps en respectant un itinéraire donné peut-être en passant par des points précis.

C'est d'aller de surprise en surprise.
C'est faire une course au trésor.

Enfantin

Se diriger vers un lieu précis dans la nature en s'orientant grâce à la boussole et une carte sans s'égarer !

Inquiet

Spécificité et traitement didactique de l'activité

DEFINITION

Course individuelle chronométrée, en terrain varié, sur un parcours matérialisé par des points de passage obligés, mais où l'itinéraire est à l'initiative de chacun. La carte et la boussole permettent de faire le meilleur choix et de le mener à bien.

ESSENCE DE L'ACTIVITE

Se déplacer dans un milieu naturel à l'aide de documents et d'outils pour effectuer un parcours comportant des passages obligés dans un temps minimum.

ENJEU DE FORMATION

Traiter dans l'urgence des informations prises dans la relation carte / terrain prenant en compte les notions de passages obligés et de temps minimum.

PROBLEME FONDAMENTAL

Dans la même performance, gérer le couple vitesse et passages obligés.

COMPOSANTES DE L'ACTIVITE

Agir pour conduire un déplacement

Lire le milieu

S'engager en sécurité

Cette activité relève du domaine 5 : Actions dans un environnement physique avec incertitude dont les caractéristiques sont :

Affronter un milieu changeant

Adapter son comportement aux données du milieu

La course d'orientation correspond plus particulièrement à la caractéristique n° 2.

VARIABLES A UTILISER

ESPACE INVESTI

*SELON LE DEGRE DE NOUVEAUTE POUR L'ENFANT,
VOIRE POUR LE MAITRE,*

D'UN ESPACE FAMILIER ELARGI,
ayant des cheminements non repérables à vue,
et suffisamment vaste pour qu'une dépense
énergétique puisse être envisagée
(groupe scolaire, complexe sportif, parc).

à

UN ESPACE INCONNU
(complexe sportif, parc, forêt, pleine nature.)

TYPES DE SUPPORTS PROPOSES

DE SUPPORTS FIGURATIFS
construits en classe et propres au groupe
(plans de cour , de parc ,...)

à

DES PLANS
répondant à une symbolisation conventionnelle
(carte d'orientation⇒ scolaire ou fédérale)

LE TEMPS IMPARTI

LA PRESSION TEMPORELLE

doit être prise en compte dans chacune des tâches.

elle peut apparaître sous différentes formes : chronométrage,
faire plus vite que ..

c'est un facteur de complexification.

FORMES DE GUIDAGE

**DE CHEMINEMENTS REALISABLES A PARTIR DE
REPERES ARTIFICIELS TRES VISIBLES**
(rubalise, trace au sol, fléchage, etc.....)

à

DES CHEMINEMENTS CHOISIS PAR LES ELEVES ,
réalisés à partir d'un repérage plus discriminatif

<u>mains courantes:</u>	pistes de stade, murs, grillage, sentiers, lignes électriques
<u>points remarquables:</u>	tas de pierres, arbres , souches etc....
<u>accidents géographiques:</u>	fosses, abrupts, ravins, etc...
<u>points virtuels:</u>	usage de la boussole.

NIVEAUX D'HABILETE

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Agir pour conduire un déplacement	☞ Décrit son cheminement après un vécu à partir d' informations prélevées sur le terrain ☞ Organise chronologiquement les éléments rencontrés lors d'un déplacement	☞ Se situe par rapport à des éléments remarquables à travers la liaison carte/terrain ☞ Construit un projet de déplacement par mise en relation et mémorisation de quelques éléments remarquables	☞ Fait une lecture fine et critique du document cartographique (pénétrabilité, courbes de niveau; lignes d'arrêt, nature des postes,...) ☞ Modifie sa stratégie en fonction des paramètres perçus
Lire le milieu pour se déplacer	☞ Découvre l'environnement à partir d'un jalonnement ou d'un document figuratif élémentaire (plan simple, photos..) ☞ Se rend de points fixes en points fixes en terrain varié plus ou moins aménagé	☞ Adapte son allure en fonction des réalités du terrain ➤ suit des lignes directrices qu'il ponctue par l'identification d'éléments caractéristiques organisés chronologiquement	☞ Anticipe globalement sa progression adapte son rythme de déplacement, et l' ajuste par des choix effectués en fonction de la nature réelle des contraintes topographiques rencontrées (obstacles éventuels entre 2 postes, relief, lignes directrices,...)
S'engager en sécurité	☞ Découvre quelques règles simples pour respecter le milieu ☞ Vit l'incertitude du milieu dans un dispositif sécurisé par le maître	☞ Comprend et applique en autonomie les principales règles de sécurité ☞ Respect de l'environnement naturel humain et matériel	☞ Anticipe ses déplacements par reconnaissance des critères de difficulté d'un itinéraire ➤ nature du milieu / pénétrabilité ➤ nature du terrain / vitesse de déplacement, ➤ distance réelle / distance représentée

COMPETENCES ET SAVOIRS A ACQUERIR AU CYCLE 1, AU CYCLE 2 ET AU CYCLE 3

		Compétences du Cycle 1	Compétences spécifiques à l'activité course d'orientation
Compétences disciplinaires	Appréciation du risque et gestion de la sécurité personnelle	Oser réaliser, en sécurité, des actions dans un environnement proche ou aménagé.	➤ Oser s'engager dans l'action ➤ Oser réaliser, seul ou avec d'autres, des parcours en toute sécurité ➤ Affronter des situations nouvelles et contrôler ses émotions
	Développement du répertoire d'actions motrices	Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire d'actions élémentaires : courir, grimper, franchir, sauter ...	➤ Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires dans un environnement familier ➤ Utiliser des actions élémentaires dans un environnement élargi ➤ Ajuster de mieux en mieux ses actions pour les adapter aux éléments de variation du milieu
	Utilisation rationnelle des possibilités dans l'effort		➤ Apprécier les distances (loin, près) ➤ Fournir des efforts variés en réponse aux contraintes du milieu

Compétences transversales	Attitudes	Affirmer son autonomie dans l'espace par rapport aux objets et aux personnes ... Percevoir, explorer, connaître l'espace proche (milieu protégé) Verbaliser ce qu'il comprend ou le traduire par un dessin Prendre, utiliser, construire des repères simples.
	Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps	Parcourir un itinéraire simple Se donner des repères et des codes Réaliser des représentations figuratives de l'espace familier Se situer dans un espace donné
	Compétences méthodologiques	Comparer les effets recherchés et les effets obtenus Identifier les informations données par ses sens Discerner des analogies, des différences (couleurs, formes, grandeurs...)

COURSE D'ORIENTATION au cycle 1

Savoirs propres au cycle 1

Etablir la correspondance entre les éléments de l'espace et une représentation de ce dernier

Coder les informations qui permettront de localiser le lieu indiqué

Communiquer des informations verbalement ou par une représentation figurative du réel - Construire un langage commun (début de légende, mémoire collective , respect de règles)

Mémoriser les lieux (mémoire vécue) - Mémoriser un trajet représenté et l'effectuer

Organiser chronologiquement des éléments rencontrés lors d'un trajet

Réaliser un parcours imposé en respectant un sens de déplacement

Etablir une relation entre une représentation et le point remarquable du terrain

Se situer par rapport aux objets - Situer les objets par rapport à soi - Situer les objets entre eux

Oser s'aventurer pour découvrir un espace et l'explorer seul ou avec d'autres

Prendre des informations sur l'espace environnant en agissant

Savoirs génériques

➔ Passer de repère à codage

➔ Coder

➔ Communiquer

➔ Mémoriser

➔ Construire un itinéraire

➔ Identifier des directions

➔ Etablir des correspondances terrain / plan

➔ Etablir des rapports entre les distances

➔ Gérer son affectivité

➔ Discriminer des indices

➔ Utiliser des outils spécifiques

➔ Elaborer des stratégies pour gérer son énergie

		Compétences du Cycle 2	Compétences spécifiques à l'activité course d'orientation
Compétences disciplinaires	Appréciation du risque et gestion de la sécurité personnelle	Agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié et de la difficulté de la tâche.	➤ Dominer ses appréhensions. ➤ Contrôler, au cours des activités physiques, ses émotions et leurs effets en situation de difficulté et /ou de prise de risques. ➤ Adapter son comportement dans des situations, contrôler ses émotions face à un obstacle, une situation nouvelle.
	Développement du répertoire d'actions motrices	Appréhender dans la réalisation d'actions élémentaires, les notions de déplacement, durée, vitesse.	➤ Maîtriser des actions habituelles dans des milieux de plus en plus diversifiés, de plus en plus complexes. ➤ Intégrer les savoirs du répertoire d'actions élémentaires antérieurement acquis, dans des modes d'action fondamentaux d'un plus grand degré de complexité. (S'orienter) ➤ Prendre un risque acceptable en fonction de ses capacités.
	Utilisation rationnelle des possibilités dans l'effort	Apprécier l'intensité des efforts à fournir et leurs effets sur l'organisme en prenant conscience de ses limites.	➤ Apprécier, lire des indices variés (distances) ➤ Adapter ses efforts aux caractéristiques d'un milieu peu complexe. ➤ Mettre en place un parcours avec / pour les autres. ➤ S'approprier les habiletés caractéristiques de la motricité de l'enfant (courir,...).

Compétences transversales	Attitudes	Respecter des règles liées aux contraintes de l'activité. Faire des choix, les exprimer.
	Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps	Réaliser des représentations simples de l'espace familier, puis d'un espace plus abstrait (éloigné d'une expérimentation concrète). Pouvoir s'y situer.
	Compétences méthodologiques	Mémoriser, à partir de situations vécues. Restituer et réorganiser les informations réunies (décrire un trajet,...)

Savoirs propres au cycle 2

Passer d'une représentation figurative à une représentation symbolisée.

Concevoir et réaliser le document de référence.

Sélectionner les informations pertinentes pour permettre à l'autre d'agir. (Retrouver un poste, réaliser un trajet, ...)

A partir d'un document de référence, mémoriser et reproduire un trajet comportant des éléments remarquables en respectant leur chronologie d'apparition.

Anticiper, décrire ce qui sera vécu à partir d'une représentation symbolisée simple. (plan en noir et blanc)

Identifier son sens de déplacement à partir d'une représentation orientée. (notions de « main courante » et de « point d'attaque »)

Etablir la concordance entre une représentation symbolisée et le terrain (plan noir et blanc)

Situer les objets entre eux et / ou par rapport à soi. (Positionnement réciproque, distances relatives)

Réinvestir des comportements acquis antérieurement dans une situation à forte coloration émotionnelle (seul face à un milieu élargi, inconnu.)

Réaliser des représentations simples de l'espace d'action (familier puis élargi), et situer sa position sur un plan.

Sélectionner les éléments importants d'un paysage pour situer un élément par rapport à un repère orienté. Organiser spatialement les indices pertinents.

Courir longtemps et régulièrement à allure modérée en terrain varié.

Savoirs génériques

➔ Passer de repère à codage

➔ Coder

➔ Communiquer

➔ Mémoriser

➔ Construire un itinéraire

➔ Identifier des directions

➔ Etablir des correspondances terrain / plan

➔ Etablir des rapports entre les distances

➔ Gérer son affectivité

➔ Discriminer des indices

➔ Utiliser des outils spécifiques

➔ Elaborer des stratégies pour gérer son énergie

		Compétences du Cycle 3	Compétences spécifiques à l'activité course d'orientation
Compétences disciplinaires	Appréciation du risque et gestion de la sécurité personnelle	Anticiper sur les actions à réaliser Choisir les stratégies d'action les plus efficaces parmi celles qu'on lui propose ou qu'il conçoit. Mettre en œuvre des projets d'action..	➤ Utiliser des renseignements fournis par le code pour faire des choix de trajets efficaces. ➤ Identifier des obstacles pour élaborer un projet. ➤ Rechercher la régularité malgré les inégalités du relief ➤ Etre efficace et sûr dans des déplacements nécessitant des efforts de type variés ➤ Gérer le couple vitesse / précision ➤ S'engager en appliquant en autonomie des consignes de sécurité
	Développement du répertoire d'actions motrices		
	Utilisation rationnelle des possibilités dans l'effort	Utiliser ses savoirs et connaissances de manière efficace dans la pratique d'activités physiques. S'inscrire dans un projet individuel ...visant à une meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.	

Compétences transversales	Attitudes	Affirme ses choix. Peut les expliciter. Connaît et exerce des responsabilités. Peut énoncer des règles.
	Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps	Repérer et représenter les éléments significatifs d'une situation. Comparer la représentation à des échelles différentes d'une même réalité. Passer d'une échelle à une autre, d'une représentation à l'autre. Passer du temps et de l'espace vécus, au temps et à l'espace pensés : il peut mettre les deux concepts en relation.
	Compétences méthodologiques	Mobiliser, lorsque la situation le nécessite, les connaissances de base qu'il aura mémorisées. Savoir lire et utiliser un plan, une carte. Sélectionner les informations utiles : les organiser logiquement. Savoir construire et utiliser une légende. Communiquer ses démarches

Savoirs propres au C3

Savoirs Génériques

Etablir dans l'action la correspondance entre éléments du terrain (postes) et leur représentation codée

➔ Passer de repère à codage

Mettre en relation différents indices pour valider un codage

➔ Coder

Elaborer un parcours d'orientation en utilisant le code conventionnel pour le communiquer aux autres

➔ Communiquer

Mémoriser des repères , orienter son plan

➔ Mémoriser

Prélever les informations pertinentes , les mettre en relation
⇒ anticiper pour construire un projet de déplacement

➔ Construire un itinéraire

Mémoriser des orientations , des changements de direction

➔ Identifier des directions

Lire les éléments du terrain et les mettre en correspondance avec leur représentation sur le plan : s'approprier le codage conventionnel

➔ Etablir des correspondances terrain / plan

Etaonner son pas.

Mettre en relation distance / relief / échelle.

➔ Etablir rapports entre distances

Accepter d'investir seul un milieu inconnu.
Réfléchir avant d'agir.

➔ Gérer son affectivité

Utiliser la boussole de façon raisonnée (notions d'azimut, mesure d'angle, nord magnétique), ainsi que le codage cartographique (notions de courbes de niveau, équidistance, 5 couleurs,...) pour réaliser un parcours.

➔ Utiliser des outils spécifiques

Mobiliser et croiser divers types d'informations prélevées de manière pertinente.

➔ Discriminer des indices

Construire un itinéraire en élaborant une stratégie à partir de la mise en relation d'indices et de ses propres potentialités physiques.

➔ Elaborer des stratégies pour gérer son énergie

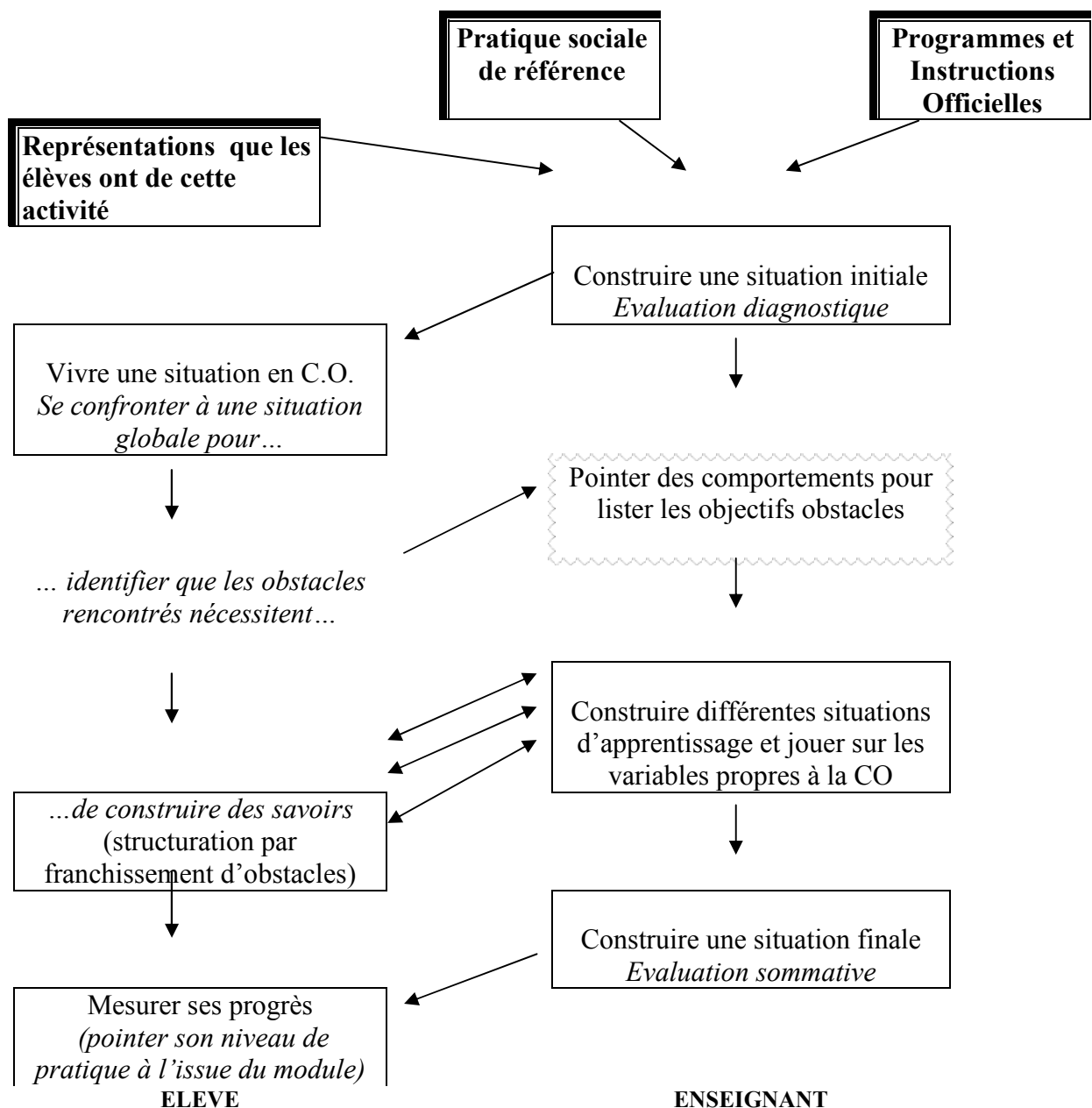
La course d'orientation à travers la construction de savoirs

LOGIQUE DE CONSTRUCTION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE

Le dispositif utilisé prend en compte les représentations que les élèves ont a priori de l'activité et favorise une évolution des connaissances (savoirs) chez les élèves . Ce que l'élève a « à faire » fait sens et présente un caractère de nécessité.

La construction d'une unité d'apprentissage (ou module) comprendra :

- **Une situation initiale** qui permet à l'enfant de se confronter à l'activité et à l'enseignant de repérer les obstacles rencontrés, de les lister afin d'identifier les savoirs que les enfants doivent acquérir ;
- **Des situations d'apprentissage** en regard des savoir à construire ;
- **Une situation d'évaluation terminale** ou performance terminale.



PASSER DE « AGIR POUR REPRESENTER » A « REPRESENTER POUR AGIR »
A « ANTICIPER POUR CONSTRUIRE UN PROJET PERSONNEL DE DEPLACEMENT »

Etape 1

Etape 2

Etape 3

EXPLORATION

SYMBOLISATION

PLANIFICATION

Pas de représentation symbolisée de l'espace

Approche de la notion de symbolisation à partir d'une représentation élémentaire de l'espace

Notions de plan, de plan orienté, de carte et de légende.

du guidage direct

au guidage indirect

vers un guidage interprétatif

☞ Vue (jalons)
☞ Son

☞ Geste
☞ Oral

☞ Eléments photographiés ☞ Eléments graphiques
☞ Dessin ☞ Mot ☞ Phrase ☞ Maquette ☞ Plan figuratif

☞ Plan simplifié
☞ Plan codé
☞ Carte conventionnelle

aucun support

du support figuratif

au support normé^(*) précis

^(*) support normé : ici, « codification propre à un groupe à un moment donné »

d'un espace familier vécu

à un espace familier élargi

vers un espace naturel inconnu

☞ classe, cour,...

☞ école, jardin public, stade, quartier,...

☞ bois, forêt, pleine nature,...

pas de contrainte temporelle

la contrainte temporelle est organisatrice

Savoirs propres au cycle 1	Savoirs génériques	Page s
Etablir la correspondance entre les éléments de l'espace et une représentation de ce dernier	Passer de repère à codage	
Coder les informations qui permettront de localiser le lieu indiqué	Coder	
Communiquer des informations verbalement ou par une représentation figurative du réel	Communiquer	
Mémoriser les lieux (mémoire vécue) Mémoriser un trajet représenté et l'effectuer	Mémoriser	
Organiser chronologiquement des éléments rencontrés lors d'un trajet	Construire un itinéraire	
Réaliser un parcours imposé en respectant un sens de déplacement	Identifier des directions	
Etablir une relation entre une représentation et le point remarquable du terrain	Etablir des correspondances terrain / plan	
Se situer par rapport aux objets Situer les objets par rapport à soi Situer les objets entre eux	Etablir des rapports entre les distances	
Oser s'aventurer pour découvrir un espace et l'explorer seul ou avec d'autres	Gérer son affectivité	
Prendre des informations sur l'espace environnant en agissant	Discriminer des indices	
Construire un langage commun (début de légende, mémoire collective , respect de règles)	Utiliser des outils spécifiques	
	Elaborer des stratégies pour gérer son énergie	

Savoirs propres au cycle 2	Savoirs génériques	Page s
Passer d'une représentation figurative à une représentation symbolisée	Passer de repère à codage	
Concevoir et réaliser le document de référence	Coder	
Sélectionner les informations pertinentes pour permettre à l'autre d'agir (découvrir un poste , réaliser un trajet)	Communiquer	
A partir d'un document de référence, mémoriser et reproduire un trajet comportant des éléments remarquables en respectant leur chronologie d'apparition	Mémoriser	
Anticiper , décrire ce qui sera vécu à partir d'une représentation symbolisée	Construire un itinéraire	
Identifier son sens de déplacement à partir d'une représentation orientée (notions de main courante et de point d'attaque)	Identifier des directions	
Etablir la concordance entre une représentation symbolisée et le terrain	Etablir des correspondances terrain / plan	
Situer les objets entre eux et /ou par rapport à soi (positionnement réciproque , distances relatives)	Etablir des rapports entre les distances	
Réinvestir des comportements acquis antérieurement dans une situation à forte coloration émotionnelle (seul face à un milieu élargi , inconnu)	Gérer son affectivité	
Sélectionner les éléments importants d'un paysage pour situer un élément par rapport à un repère orienté Organiser spatialement les indices pertinents	Discriminer des indices	
Réaliser des représentations simples de l'espace d'action (familier puis élargi) et situer sa position sur le plan de référence	Utiliser des outils spécifiques	
Courir longtemps et régulièrement à allure modérée en terrain varié	Elaborer des stratégies pour gérer son énergie	

Savoirs propres au cycle 3	Savoirs génériques	Page s
Etablir dans l'action la correspondance entre éléments du terrain (postes) et leur représentation codée	Passer de repère à codage	
Mettre en relation différents indices pour valider un codage	Coder	
Elaborer un parcours d'orientation en utilisant le code conventionnel pour le communiquer aux autres	Communiquer	
Mémoriser des repères , orienter son plan	Mémoriser	
Prélever les informations pertinentes , les mettre en relation ⇒ anticiper pour construire un projet de déplacement	Construire un itinéraire	
Mémoriser des orientations , des changements de direction	Identifier des directions	
Lire les éléments du terrain et les mettre en correspondance avec leur représentation sur le plan : s'approprier le codage conventionnel	Etablir des correspondances terrain / plan	
Etalonner son pas Mettre en relation distance / relief et distance / échelle	Etablir des rapports entre les distances	
Accepter d'investir seul un milieu inconnu Réfléchir avant d'agir	Gérer son affectivité	
Utiliser la boussole de façon raisonnée (azimuth , mesure d'angle , Nord magnétique) ainsi que le codage cartographique (courbes de niveau , équidistance couleurs , ...) pour réaliser un parcours	Utiliser des outils spécifiques	
Mobiliser et croiser divers types d'informations prélevées de façon pertinente	Discriminer des indices	
Construire un itinéraire en élaborant une stratégie à partir de la mise en relation d' indices et de ses propres potentialités physiques	Elaborer des stratégies pour gérer son énergie	

