COURSE D'ORIENTATION

Bassin de Montbéliard – mars 2022

Objectifs

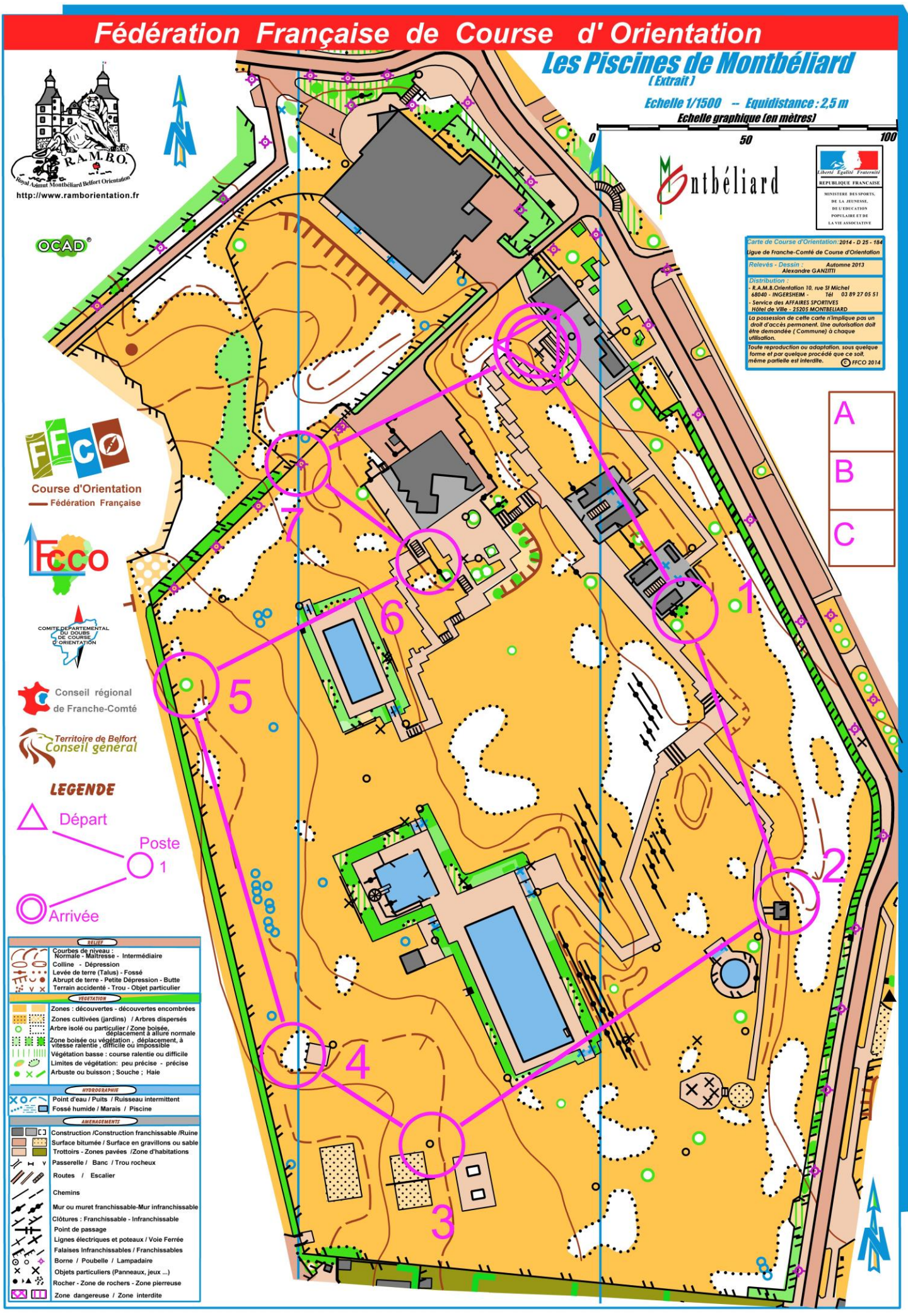
A partir d'une situation de course d'orientation vécue, construire la progressivité des apprentissages pour des élèves d'élémentaire

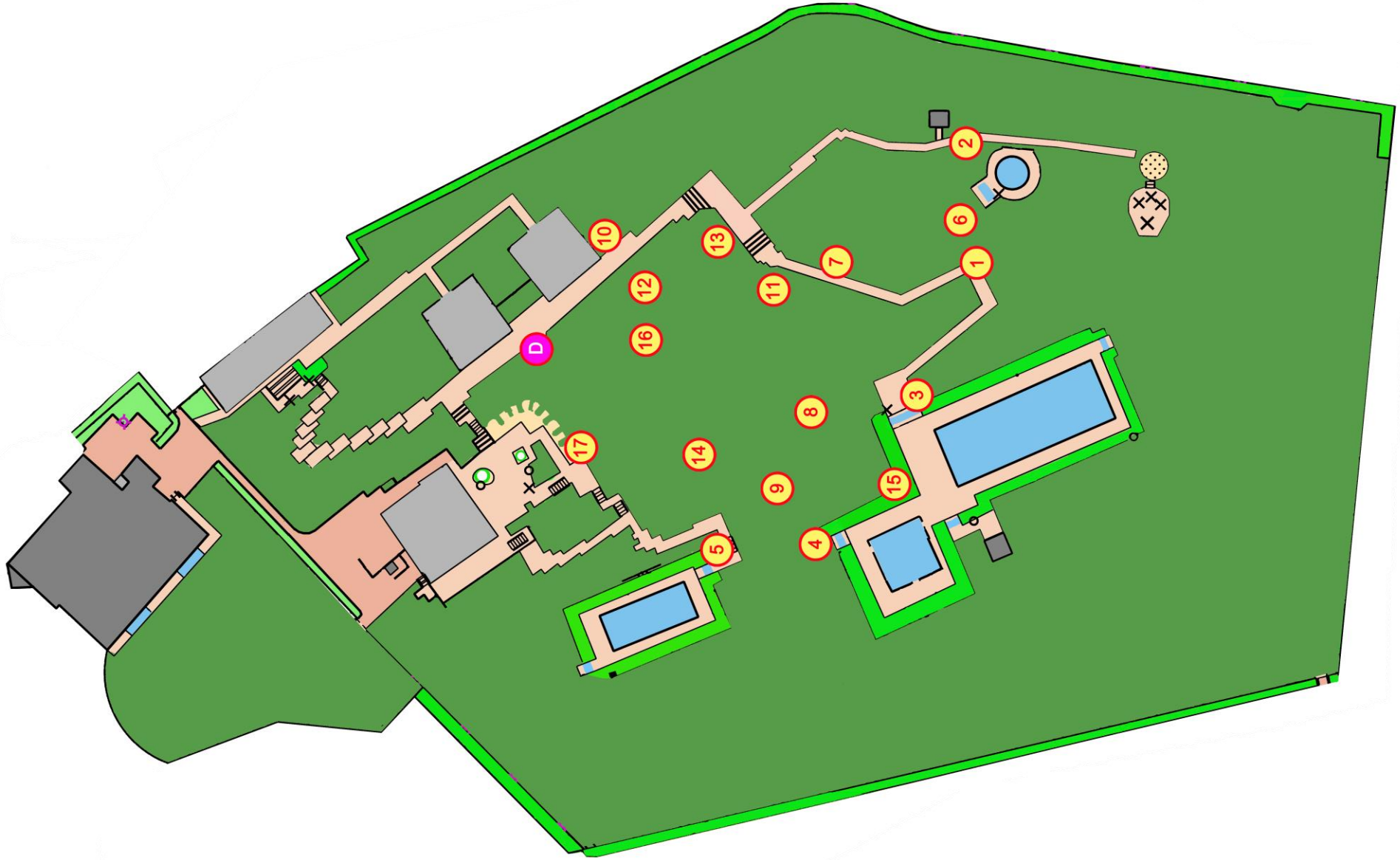
- Identifier et définir les composantes de l'activité course d'orientation
- Identifier la progressivité des compétences motrices, cognitives en course d'orientation
- Construire une progression en articulant les variables
- Concevoir une séquence
- S'approprier des situations à mettre en œuvre en classe

Retours sur la pratique

Ce qui ressort de votre temps de pratique....

Fédération Française de Course d' Orientation

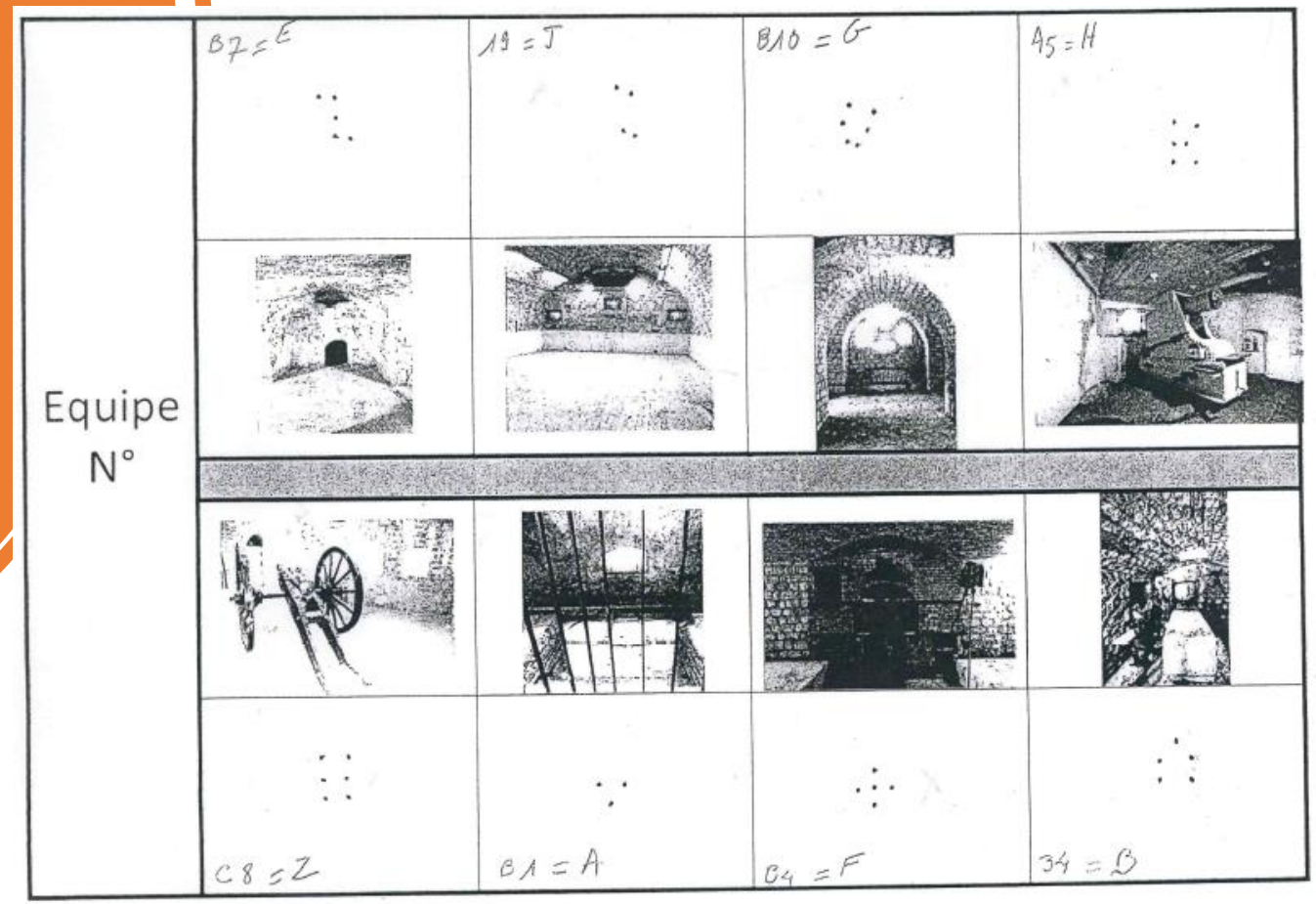


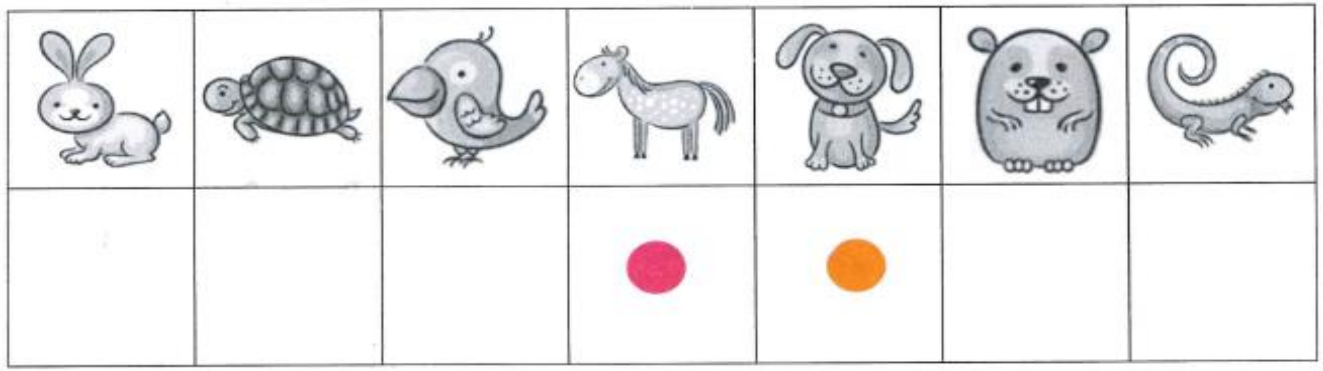

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
D

D
17
10
16
12
5
14
13
9
11
8
4
7
15
3
6
2
1
VEGETATION
Zones découvertes
Arbre isolé ou particulier / Zone boisée.
Haie
HYDROGRAPHIE
Point d'eau
Piscine
AMENAGEMENTS
Construction
Surface bitumée / Surface en gravillons ou sable
Routes / Escalier
Mur ou muret
Borne / Poubelle / Lampadaire
Objets particuliers (Panneaux, jeux ...)

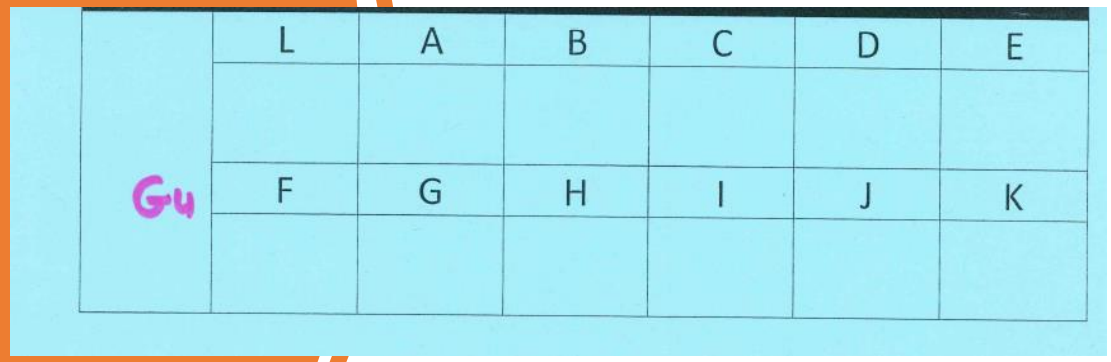
POSTE DE
SECOURS

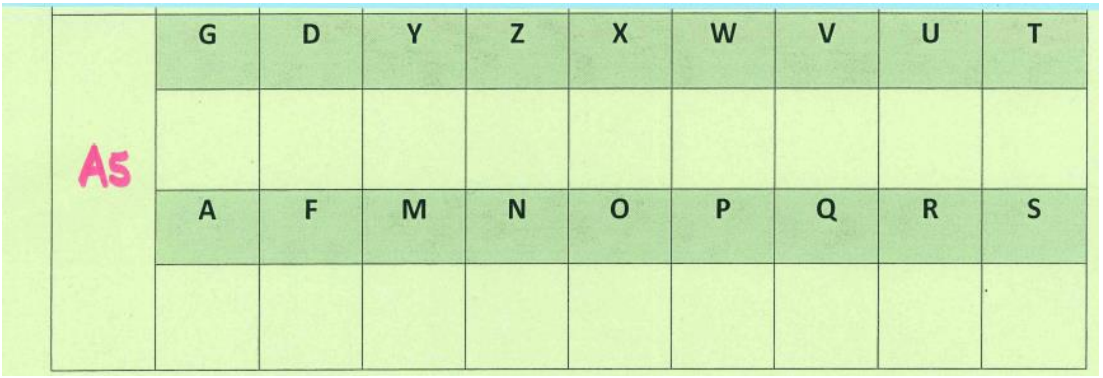
Systèmes possibles de validation

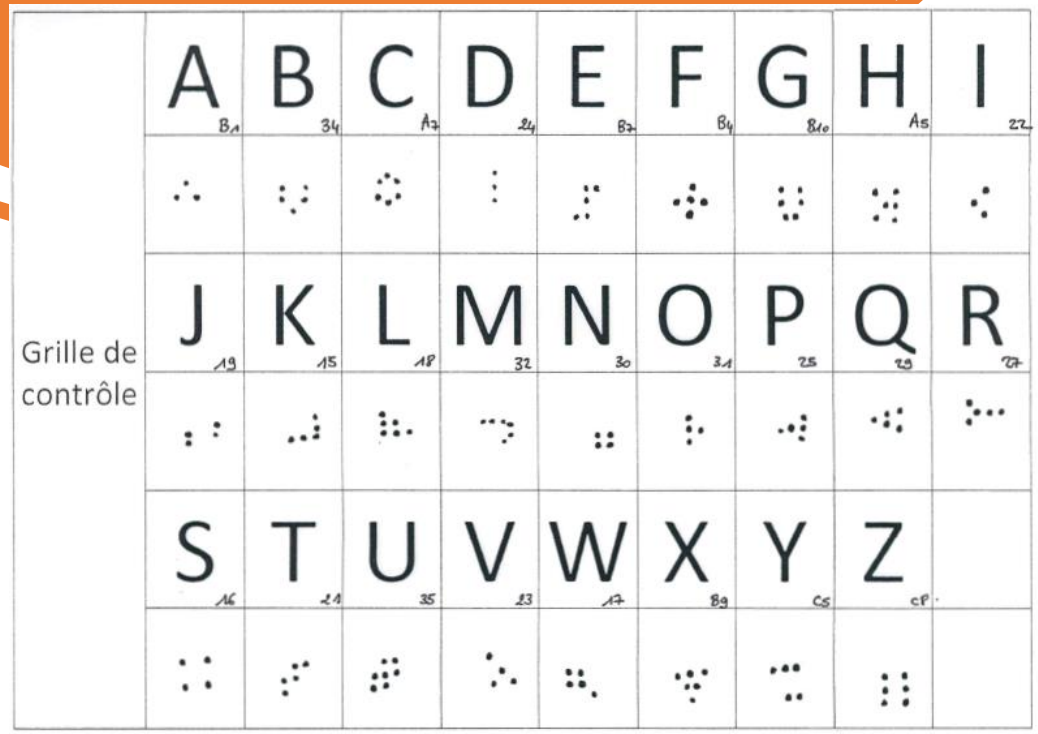




Systèmes possibles de validation







Grille de contrôle									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	8	2	10	5	1	12	6	7	9
	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
	4	13	3	100	22	15	25	20	30
	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
	21	14	18	40	16	50	75	11	

Systèmes possibles de validation

1 - Complète

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Complète	la	phrase :	les	formes	qui	possèdent	quatre	cotés	sont	appelées	les…

Sécurité – suivi des élèves

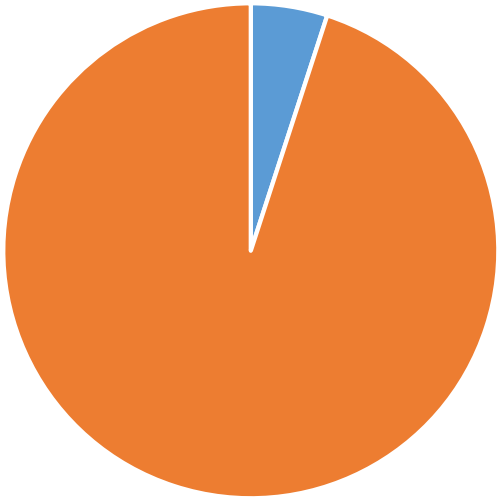
TABLEAU DE VERIFICATION CYCLE 2

Balises	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Equipe 1												
Equipe 2												
Equipe 3												
Equipe 4												
Equipe 5												
Equipe 6												
Equipe 7												
Equipe 8												
Equipe 9												

Définition de la course d'orientation

Qu'est-ce que la course d'orientation ?

Quelle répartition ?

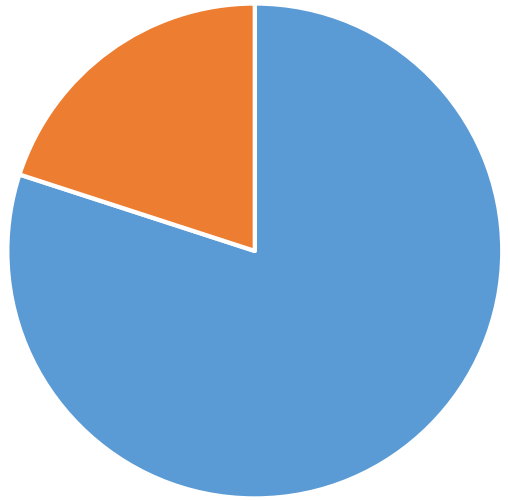


Se déplacer

Se repérer, s'orienter

Se déplacer

Se repérer, s'orienter



Se déplacer

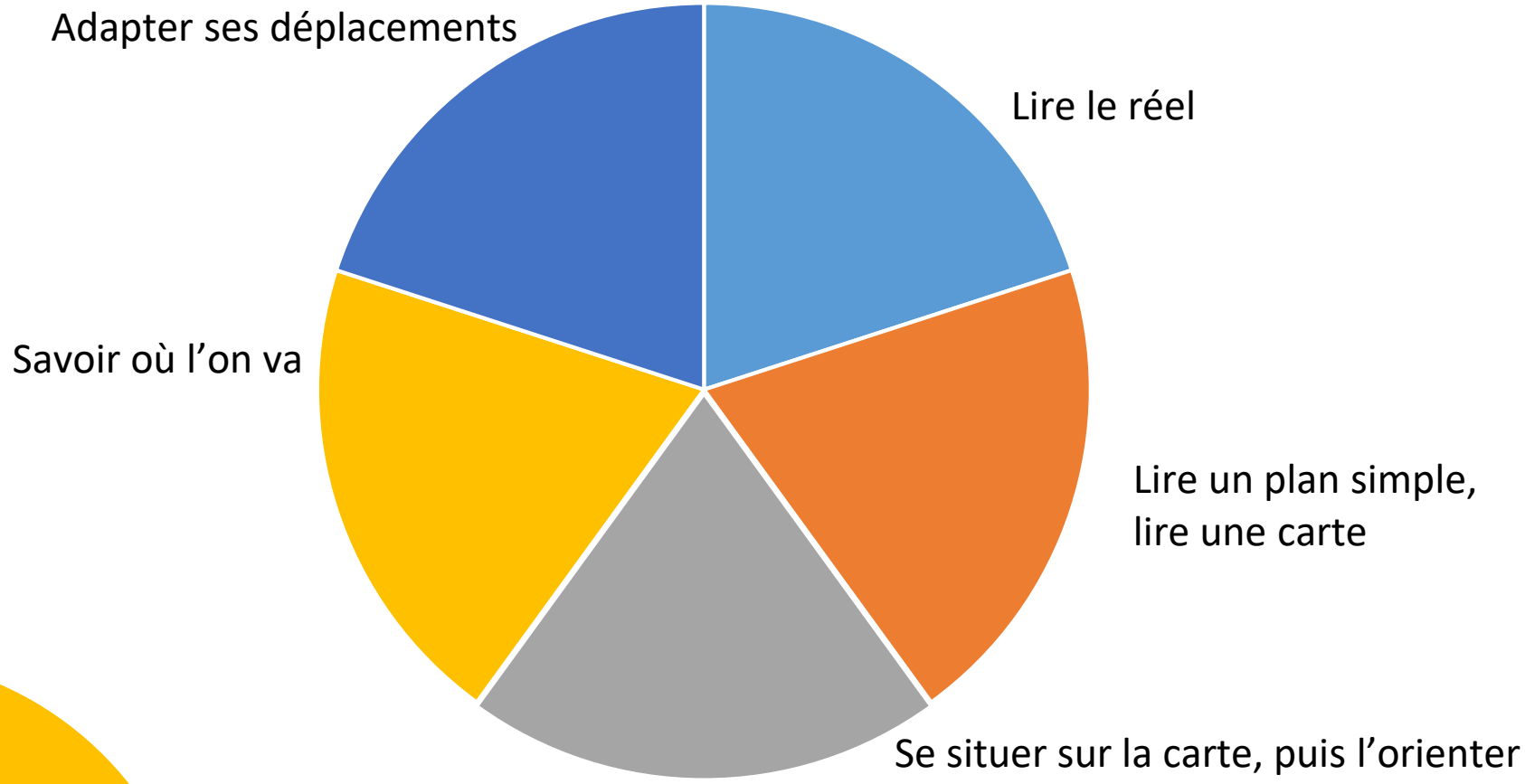
Se repérer, s'orienter

Obstacles pour les élèves

Compétences à travailler avec les élèves

- Inscrire sur chaque post-it une compétence à travailler
- Regrouper les compétences en collaboration

Les compétences en course d’orientation



Au niveau des programmes

CYCLE 1

C1 Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Attendus de fin de maternelle :

- **AJUSTER et ENCHAINER ses actions et ses déplacements** en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir
- **SE DEPLACER avec aisance et en sécurité** dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Au niveau des programmes

CYCLE 2

C2 Education physique et sportive : Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle :

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

Au niveau des programmes

CYCLE 3

C3 Education physique et sportive : Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle :

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème

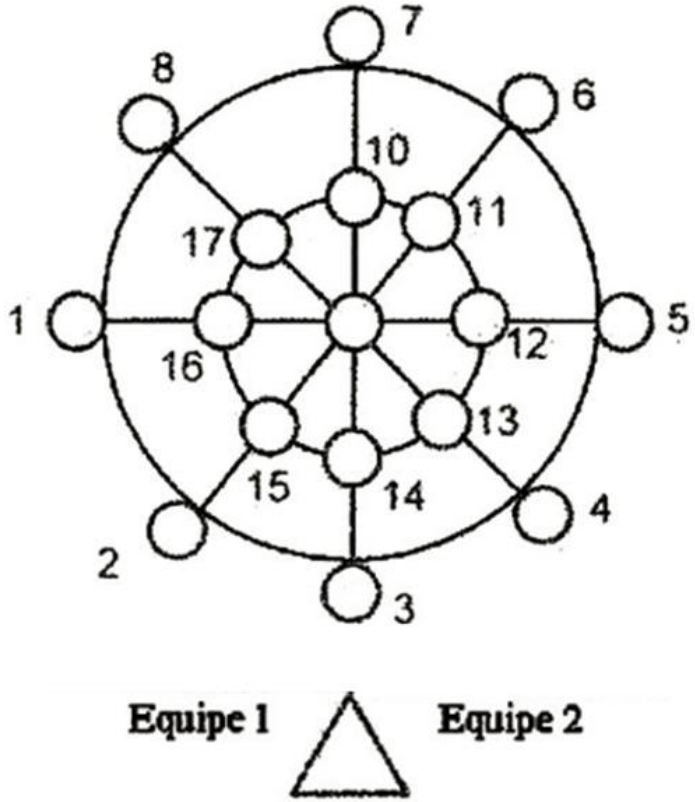
A quel moment je suis en course d'orientation ?

PARCOURS DE MOTRICITÉ

RÉALISATION DE LA MAQUETTE DE LA CLASSE

JEU **DU BÉRET**

TROUVER UN OBJET CACHÉ DANS LA COUR



Jeu du bérêt

A quel moment je suis en course d'orientation ?

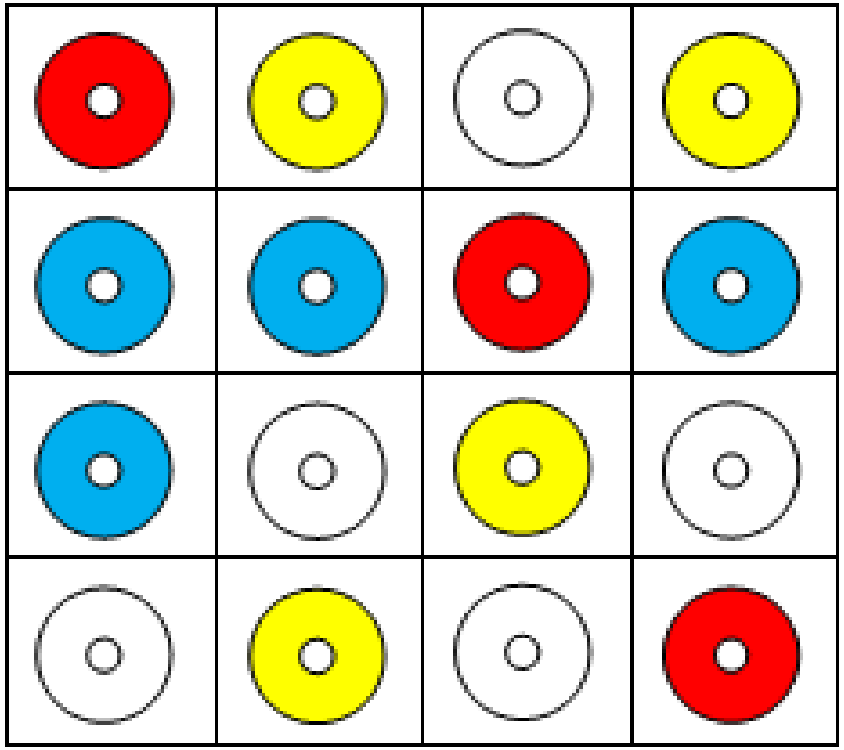
PARCOURS DE MOTRICITÉ

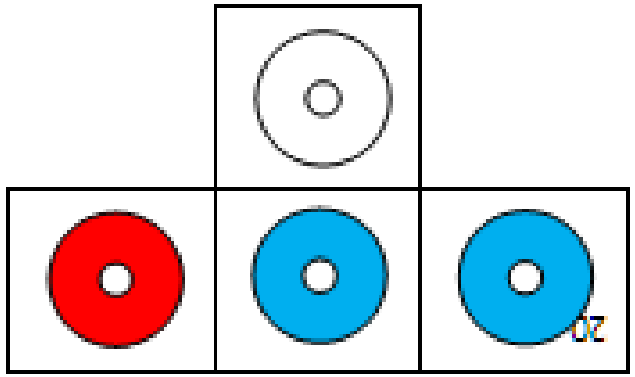
RÉALISATION DE LA MAQUETTE DE LA CLASSE

JEU **DU BÉRET**

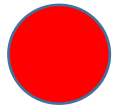
TROUVER UN OBJET CACHÉ DANS LA COUR

LES PLOTS EN FOLIE





Les plots en folie

Carton de contrôle	N°	N°	N°	N°	N°	N°	N°	N°
								

Carton de contrôle	N°	N°	N°	N°	N°	N°	N°	N°

Carton de contrôle	N° 1		N° 11		N° 6		N° 7		N° 4		N° 14		N° 20		N° 9	
	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux
	X			X												

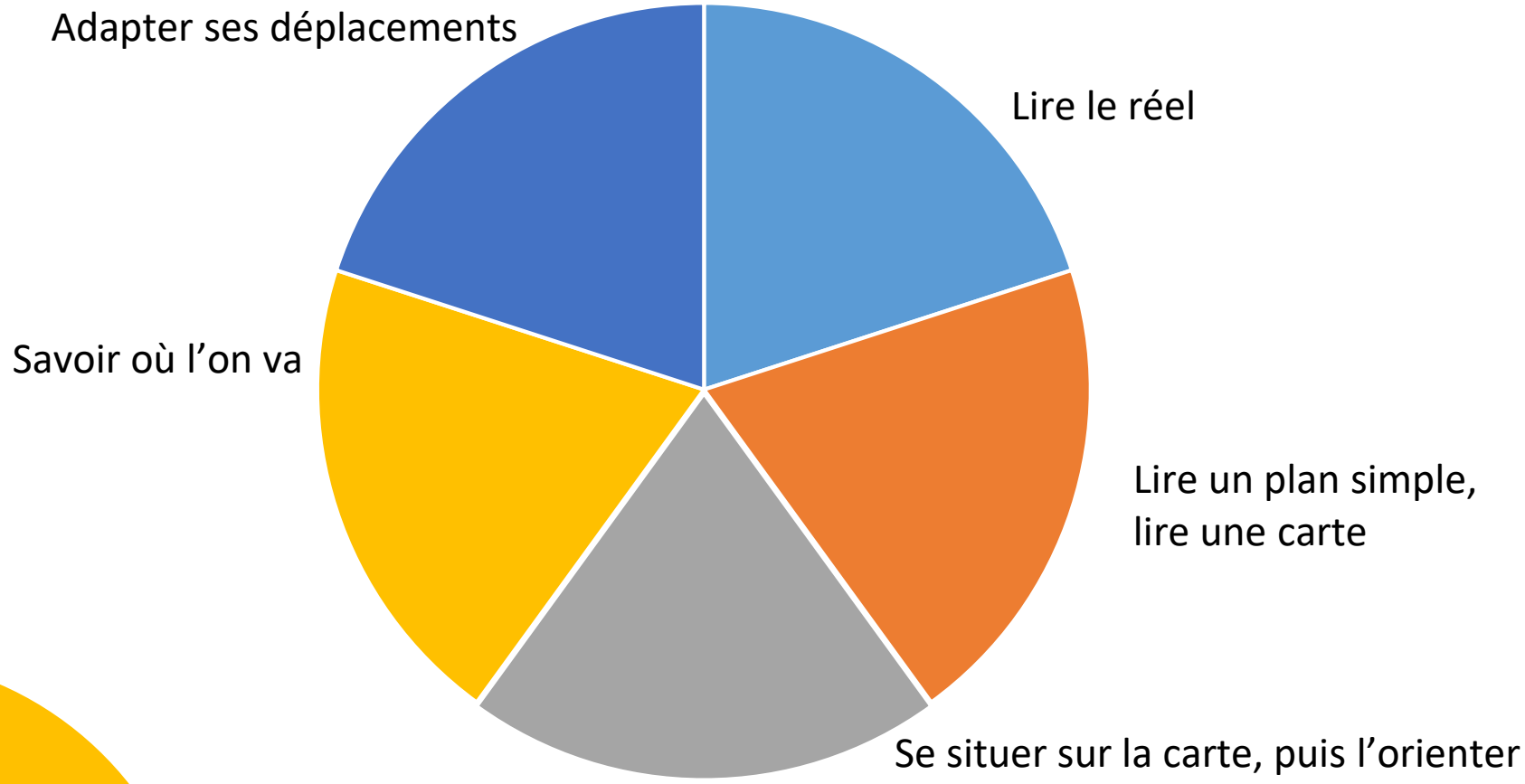
Carton de contrôle	N° 6		N° 7		N° 1		N° 11		N° 20		N° 9		N° 4		N° 14	
	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux

Les plots en folie

Mise en progressivité des compétences

1. REMETTRE LES COMPETENCES LISTEES COLLECTIVEMENT EN PROGRESSIVITE

Les compétences en course d’orientation

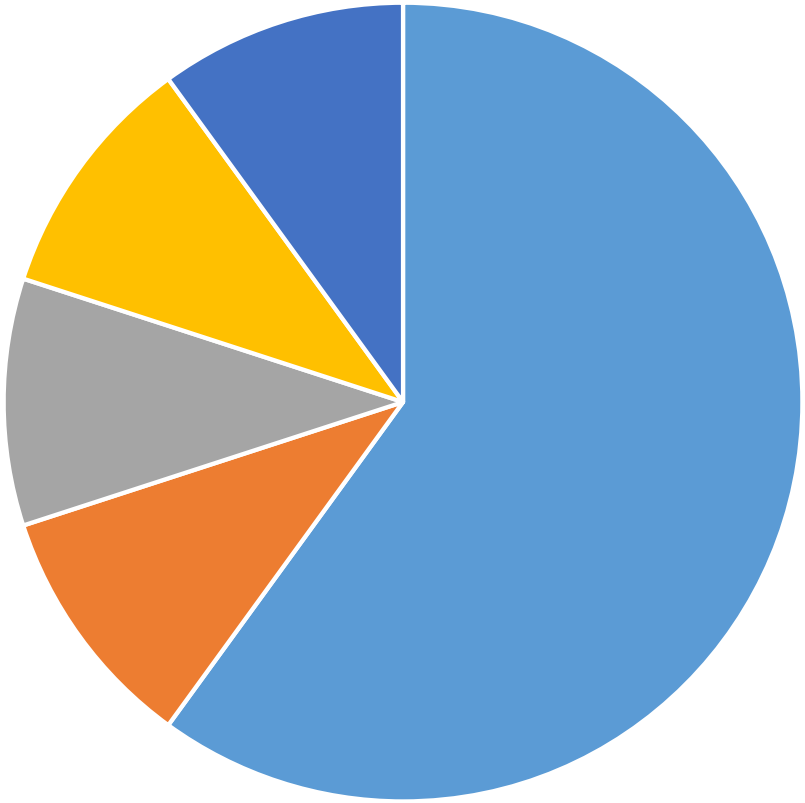


Les compétences en course d’orientation

Faire une course d'orientation

- Lire le réel
- Lire un plan simple, lire une carte
- Se situer sur la carte, puis l’orienter
- Savoir où on va
- Adapter ses déplacements

Dans une séance, on privilégie plus l'une d'elles



- Lire le réel
- Lire un plan simple, lire une carte
- Se situer sur la carte, puis l’orienter
- Savoir où on va
- Adapter ses déplacements

Une progressivité pour apprendre….

- **AGIR ,** S‘EXPRIMER , **COMPRENDRE**

Ce qui est a construire sur l’ensemble du cycle	**Agir…**
Construire des espaces orientés	Suivi d’un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d’indices spatiaux.

Une progressivité pour apprendre….

Ce qui est a construire sur l'ensemble du cycle	Agir…	Vers agir autrement…
Construire des espaces orientés	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.

Une progressivité pour apprendre....

Ce qui est a construire sur l'ensemble du cycle	Agir…	Vers agir autrement…	Vers agir spécifique.
Construire des espaces orientés	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.

Mise en progressivité des compétences

1. REMETTRE LES COMPETENCES LISTEES COLLECTIVEMENT EN PROGRESSIVITE

2. DEFINIR UN RAPPORTEUR :)

3. PROPOSER UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE
(compétence à travailler, position dans la séquence, niveau, difficultés possibles, variables)

Quelles conséquences sur le choix de la situation ?

<u>Exemple : "Lire le réel" :</u>

Situation A : Recherche aléatoire

Situation B : Recherche aléatoire et mémorisation d'emplacement

Situation C : Recherche d'objets à partir d'indications données par des photos prises en plan large

La trame de variance

Le matériel

- Maquette
- Photos
- Dessin
- Plan
- Carte
- Matérialisation du poste

Le corps

- Se déplacer
- Franchir des obstacles en adaptant son déplacement

L'espace

- Connu, inconnu
- Terrain homogène ou irrégulier

Les interactions

- avec le réel, le milieu
- avec le plan la carte la photo
- avec l'enseignant, avec un camarade

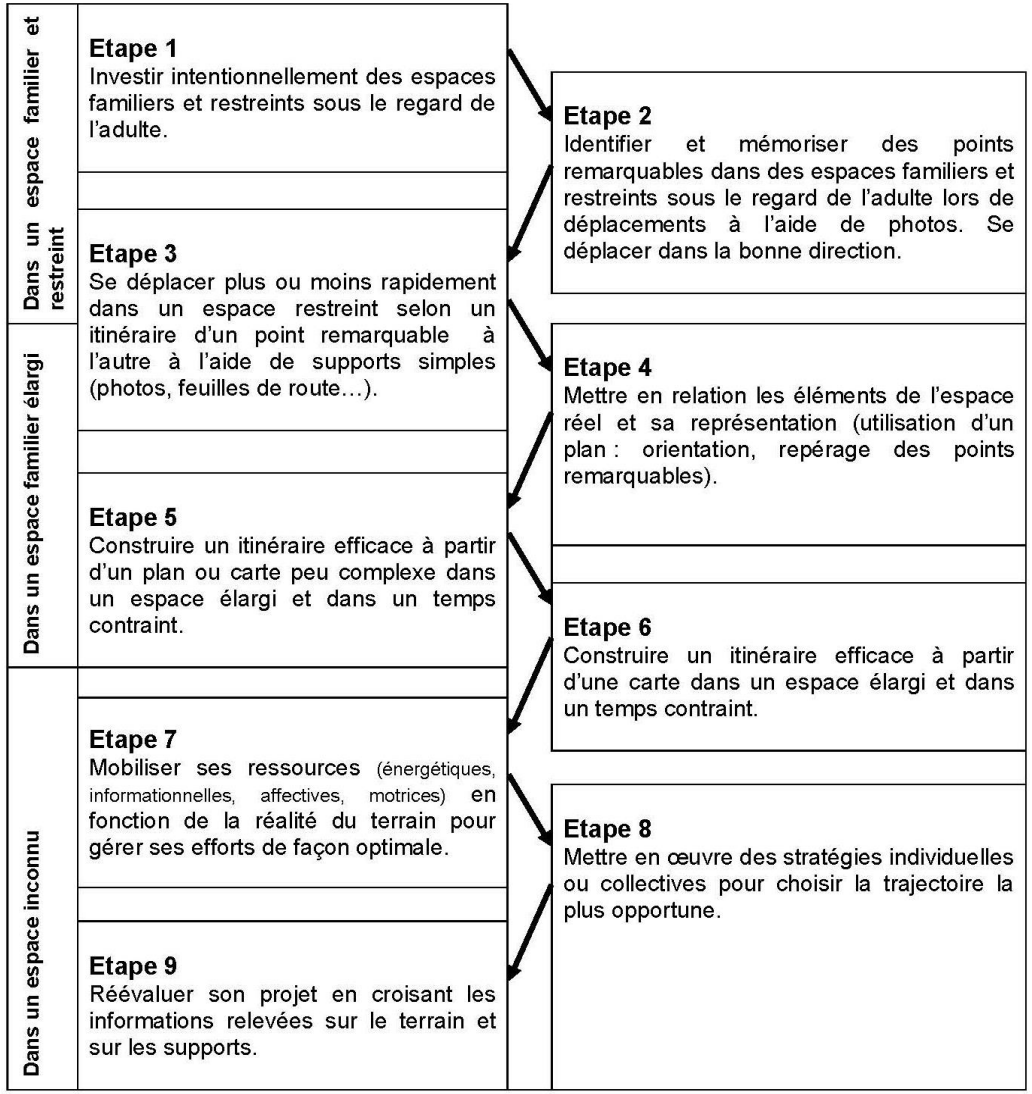
Le temps

- Modalités du parcours

4. Etapes de l'apprentissage : repères de progressivité

Les situations d'apprentissage distinguent 3 niveaux correspondant globalement aux 3 cycles.
A titre d'exemple des élèves découvrant l'activité peuvent débuter par des situations du niveau précédent.

- **Niveau 1 :** étapes 1 à 4 (maternelle)
- **Niveau 2 :** étapes 4 à 5 (élémentaire)
- **Niveau 3 :** étapes 6 à 9 (élémentaire)



Etape 1

Investir intentionnellement des espaces familiers et restreints sous le regard de l'adulte.

Etape 2

Identifier et mémoriser des points remarquables dans des espaces familiers et restreints sous le regard de l'adulte lors de déplacements à l'aide de photos. Se déplacer dans la bonne direction.

Etape 3

Se déplacer plus ou moins rapidement dans un espace restreint selon un itinéraire d'un point remarquable à l'autre à l'aide de supports simples (photos, feuilles de route…).

Etape 4

Mettre en relation les éléments de l'espace réel et sa représentation (utilisation d'un plan : orientation, repérage des points remarquables).

Etape 5

Construire un itinéraire efficace à partir d'un plan ou carte peu complexe dans un espace élargi et dans un temps contraint.

Etape 6

Construire un itinéraire efficace à partir d'une carte dans un espace élargi et dans un temps contraint.

Etape 7

Mobiliser ses ressources (énergétiques, informationnelles, affectives, motrices) **en fonction de la réalité du terrain pour gérer ses efforts de façon optimale.**

Etape 8

Mettre en œuvre des stratégies individuelles ou collectives pour choisir la trajectoire la plus opportune.

Etape 9

Réévaluer son projet en croisant les informations relevées sur le terrain et sur les supports.

Quelques documents utiles (module et situations possibles)

Quelques documents utiles (module et situations possibles)

Questions diverses

CONSTRUIRE UN **PLAN FIGURATIF** / D'ORIENTATION

BOUSSOLE

CHOIX DU LIEU

ENCADREMENT SUR UN LIEU INCONNU

AUTRES ?

Merci pour votre attention

(Bonne séquence d'orientation !)