# 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

## Les Piscines de Montbéliard

( Extrait )

Echelle 1/1500 -- Equidistance : 2,5 m

Echelle graphique (en mètres)

0 50 100

R.A.M.B.O.
Royal Azimut Montbéliard Belfort Orientation
http://www.ramborientation.fr

OCAD®

Montbéliard

Liberté Égalité Fraternité
REPUBLIQUE FRANCAISE
MINISTERE DES SPORTS, DE LA JEUNESSE, DE L'EDUCATION POPULAIRE ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

Carte de Course d'Orientation: 2014 - D 25 - 184
Ligue de Franche-Comté de Course d'Orientation

Relevés - Dessin : Automne 2013
Alexandre GANZITTI

Distribution :
- R.A.M.B.Orientation 10, rue St Michel 68040 - INGERSHEIM - Tél 03 89 27 05 51
- Service des AFFAIRES SPORTIVES Hôtel de Ville - 25205 MONTBELIARD

La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être demandée ( Commune) à chaque utilisation.

Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle est interdite. © FFCO 2014

A
B
C

FFCO
Course d'Orientation
Fédération Française

FCCO

COMITE DEPARTEMENTAL DU DOUBS DE COURSE D'ORIENTATION

Conseil régional de Franche-Comté

Territoire de Belfort Conseil général

### LEGENDE

Départ

Poste 1

Arrivée

**RELIEF**
- Courbes de niveau : Normale - Maîtresse - Intermédiaire
- Colline - Dépression
- Levée de terre (Talus) - Fossé
- Abrupt de terre - Petite Dépression - Butte
- Terrain accidenté - Trou - Objet particulier

**VEGETATION**
- Zones : découvertes - découvertes encombrées
- Zones cultivées (jardins) / Arbres dispersés
- Arbre isolé ou particulier / Zone boisée, déplacement à allure normale
- Zone boisée ou végétation , déplacement, à vitesse ralentie , difficile ou impossible
- Végétation basse : course ralentie ou difficile
- Limites de végétation: peu précise - précise
- Arbuste ou buisson ; Souche ; Haie

**HYDROGRAPHIE**
- Point d'eau / Puits / Ruisseau intermittent
- Fossé humide / Marais / Piscine

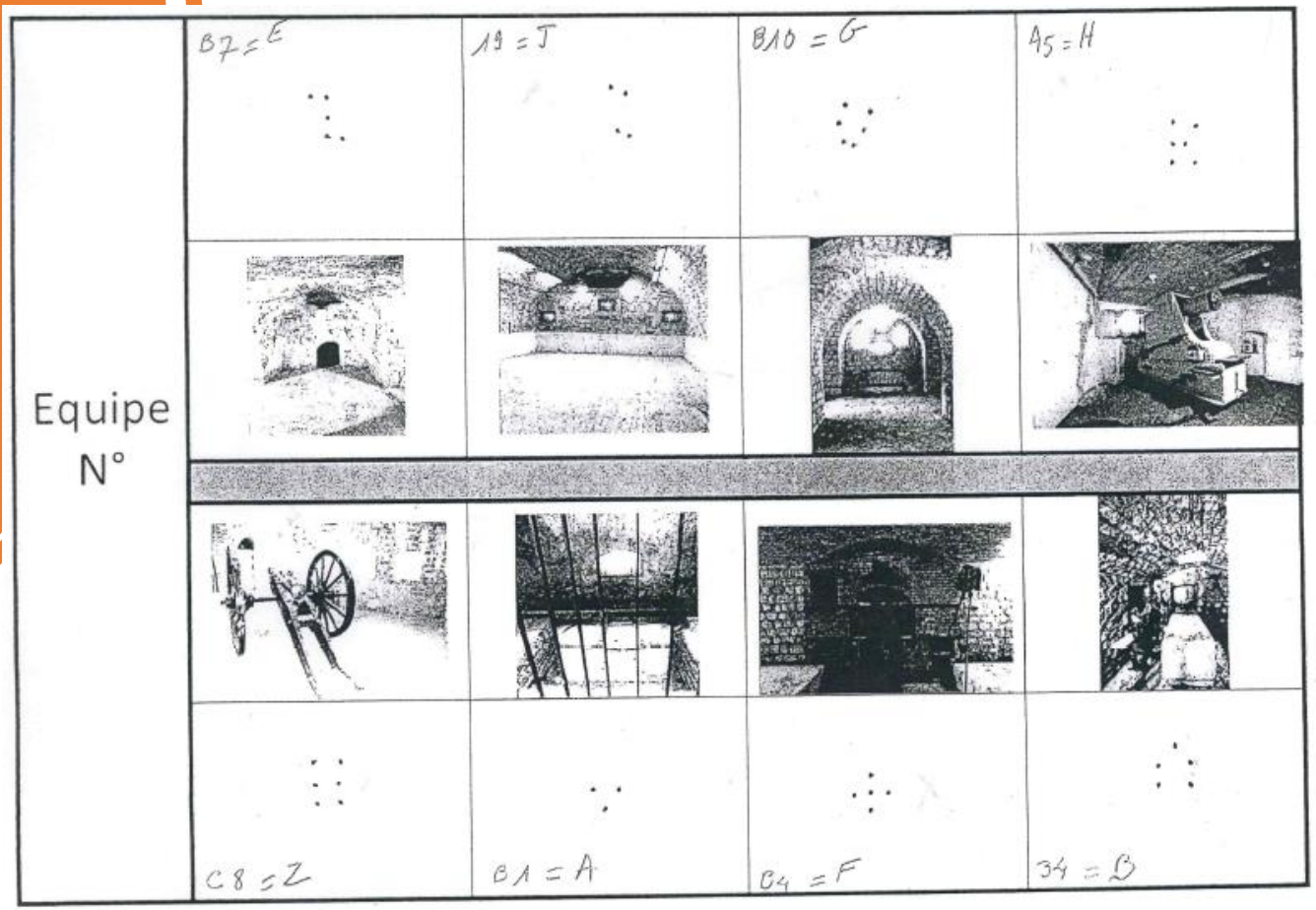
**AMENAGEMENTS**
- Construction /Construction franchissable /Ruine
- Surface bitumée / Surface en gravillons ou sable
- Trottoirs - Zones pavées /Zone d'habitations
- Passerelle / Banc / Trou rocheux
- Routes / Escalier
- Chemins
- Mur ou muret franchissable-Mur infranchissable
- Clôtures : Franchissable - Infranchissable
- Point de passage
- Lignes électriques et poteaux / Voie Ferrée
- Falaises Infranchissables / Franchissables
- Borne / Poubelle / Lampadaire
- Objets particuliers (Panneaux, jeux ...)
- Rocher - Zone de rochers - Zone pierreuse
- Zone dangereuse / Zone interdite

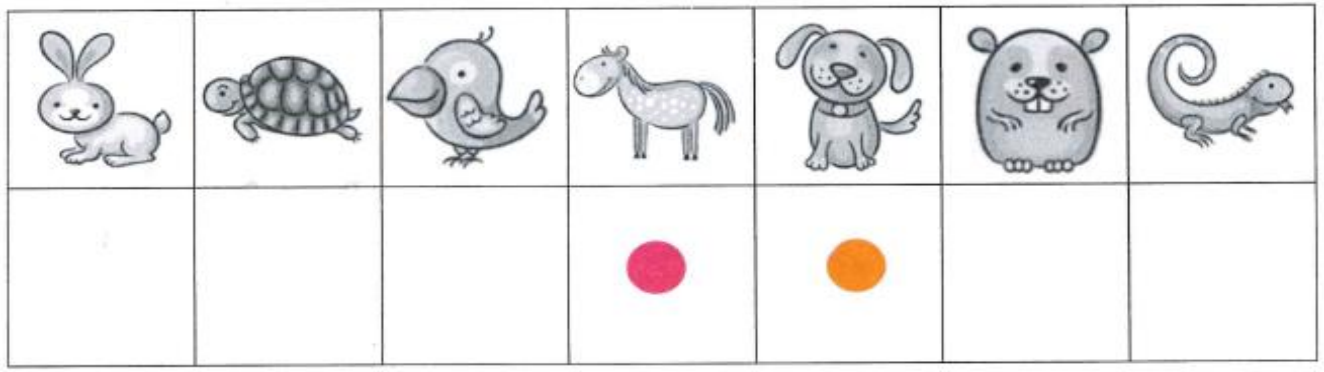
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
D

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

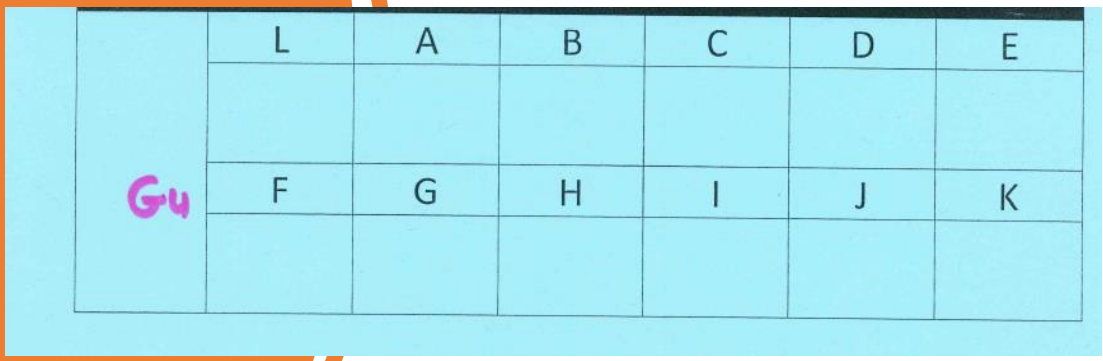
POSTE DE
SECOURS

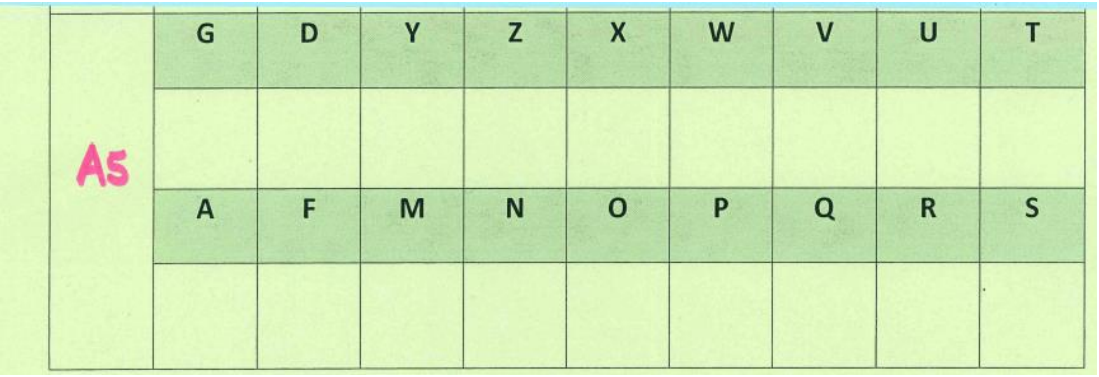
# Systèmes possibles de validation

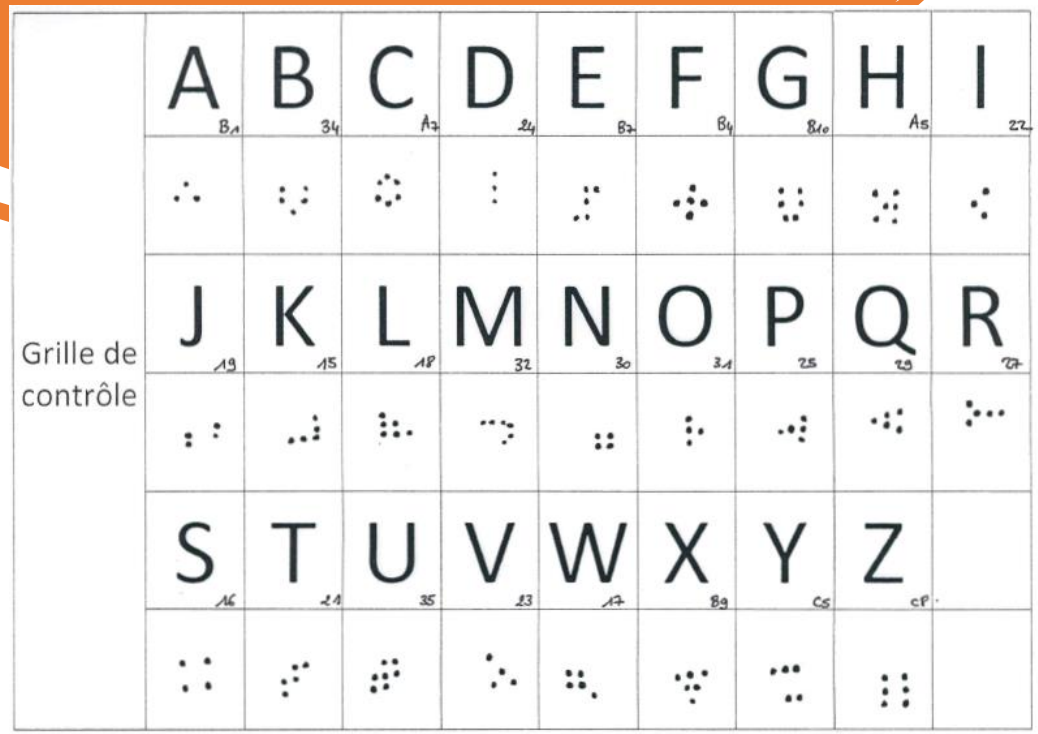


# Systèmes possibles de validation



# 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

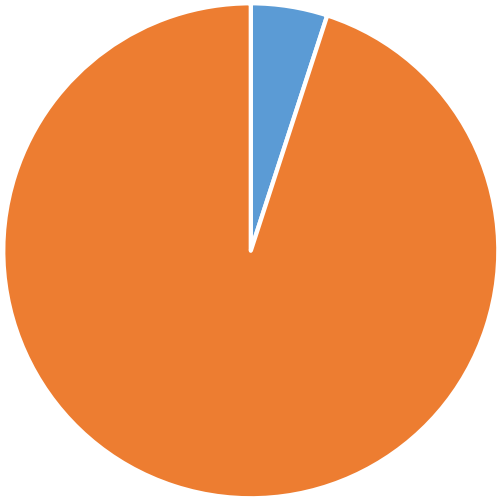
TABLEAU DE VERIFICATION CYCLE 2

| 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 ?

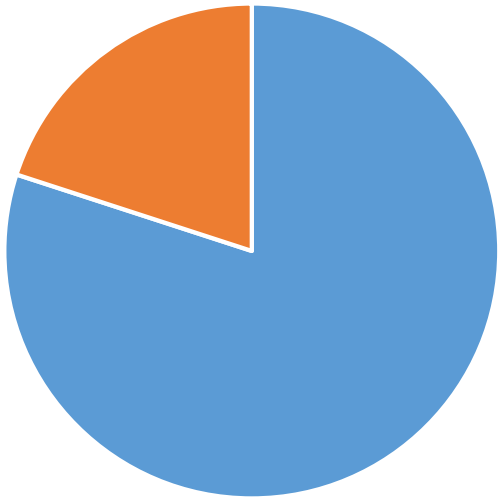


Se déplacer

Se repérer, s'orienter

Se déplacer

Se repérer, s'orienter



Se déplacer

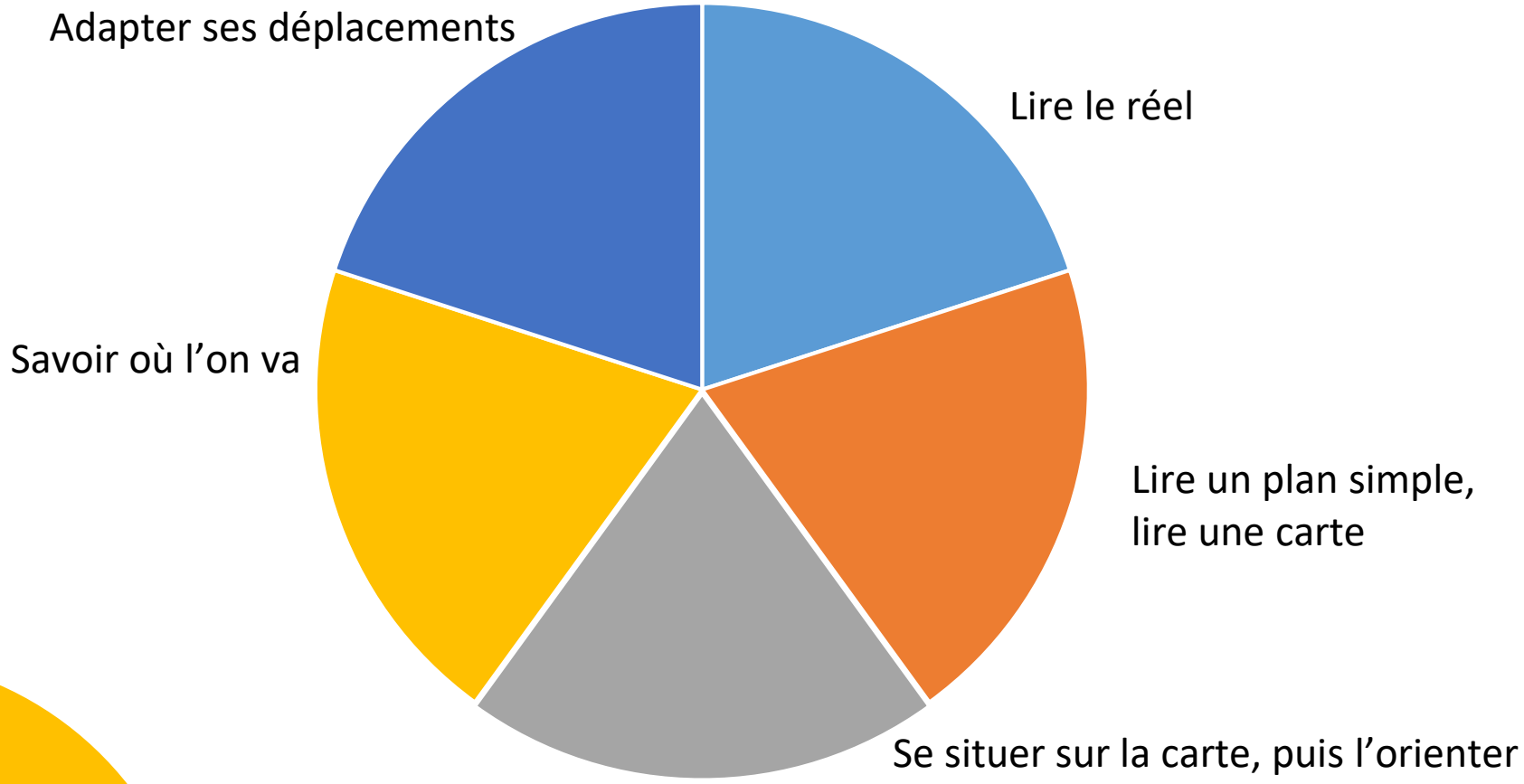
Se repérer, s'orienter

# 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

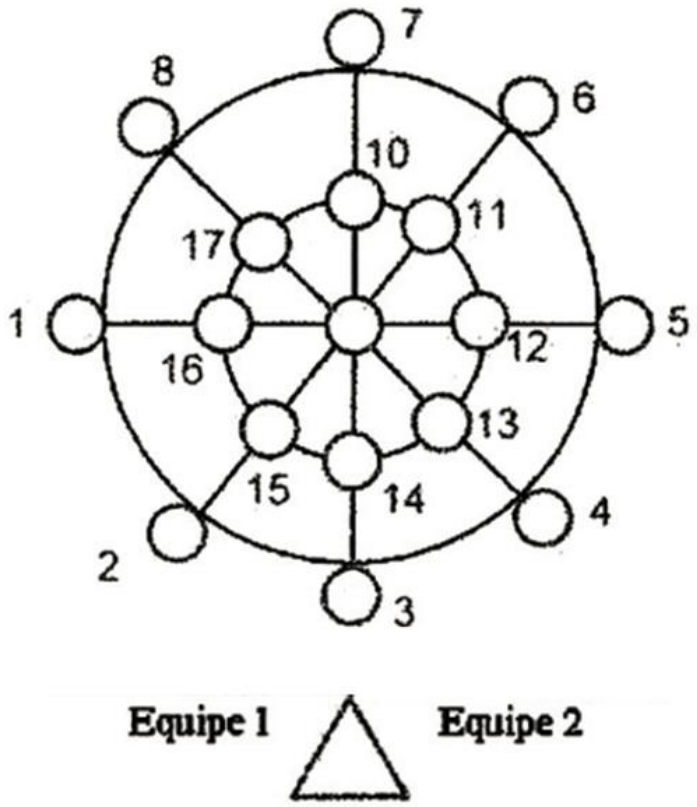
# A quel moment je suis en course d’orientation ?

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 ?

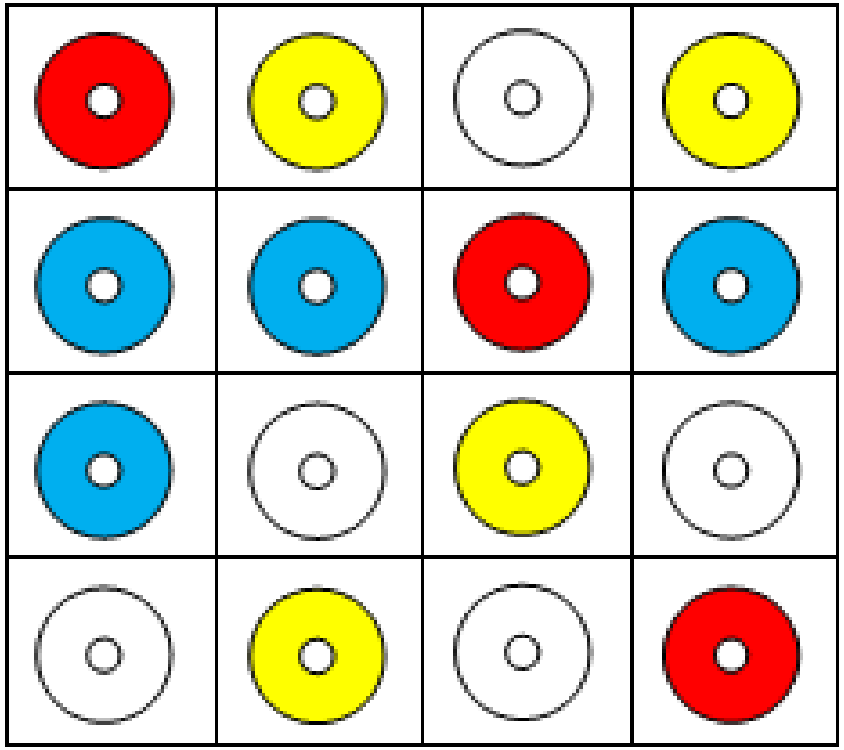
PARCOURS DE MOTRICITÉ

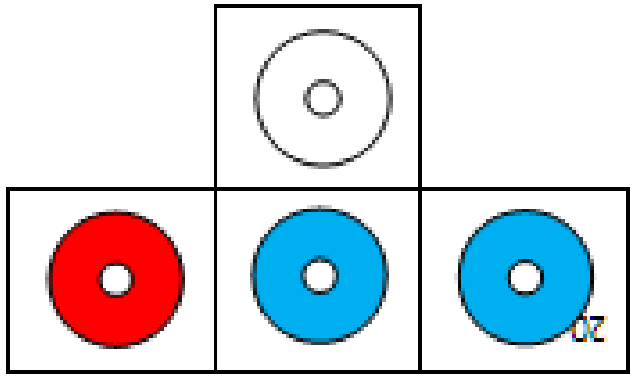
RÉALISATION DE LA MAQUETTE DE LA CLASSE

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 | | | | | | | | | | | | |

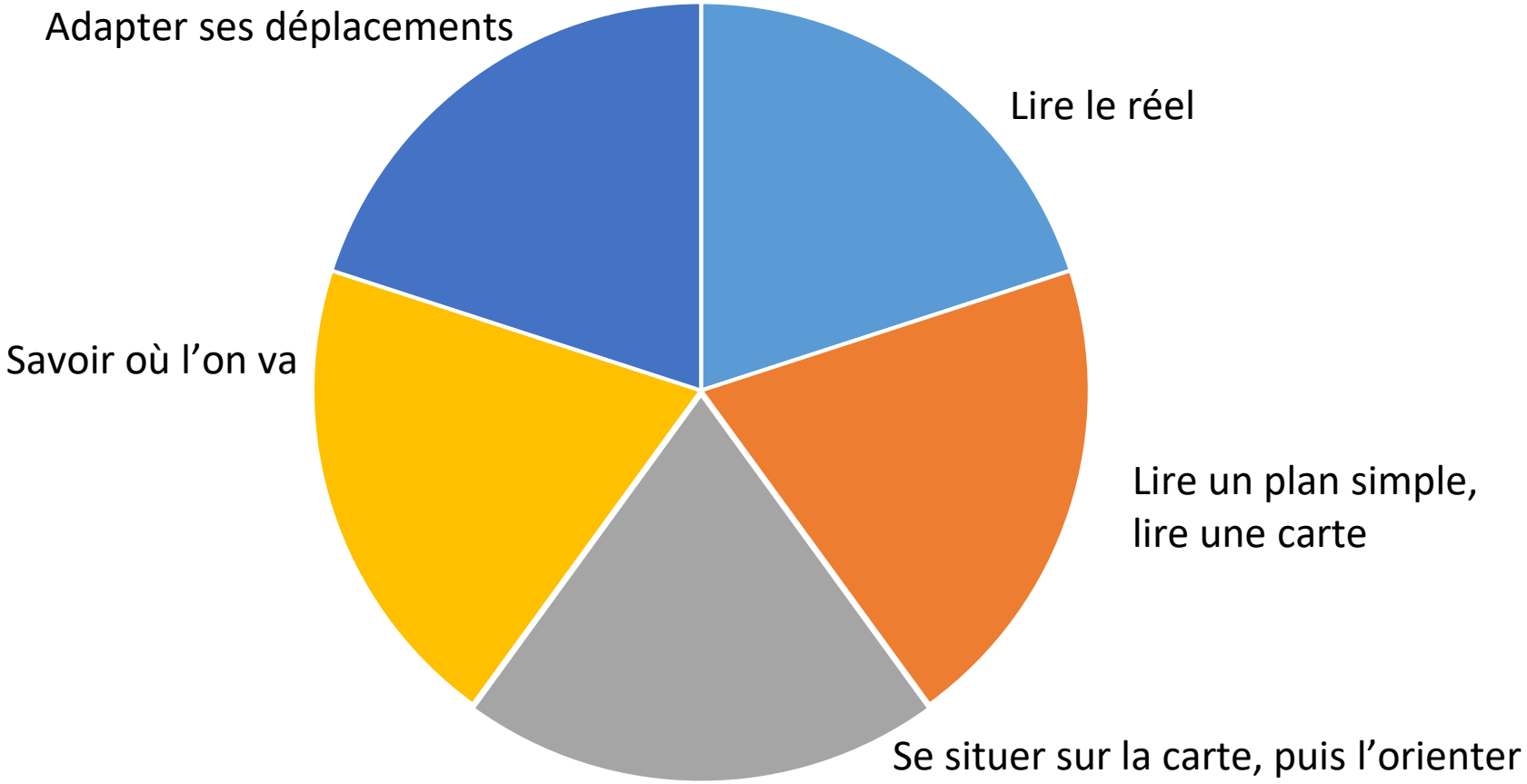
| Carton de contrôle | N° 6 | | N° 7 | | N° 1 | | N° 11 | | N° 20 | | N° 9 | | N° 4 | | N° 14 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Vrai | Faux | Vrai | Faux | Vrai | Faux | Vrai | Faux | Vrai | Faux | Vrai | Faux | Vrai | Faux | Vrai | Faux |
| | | | | | | | |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

# Les plots en folie

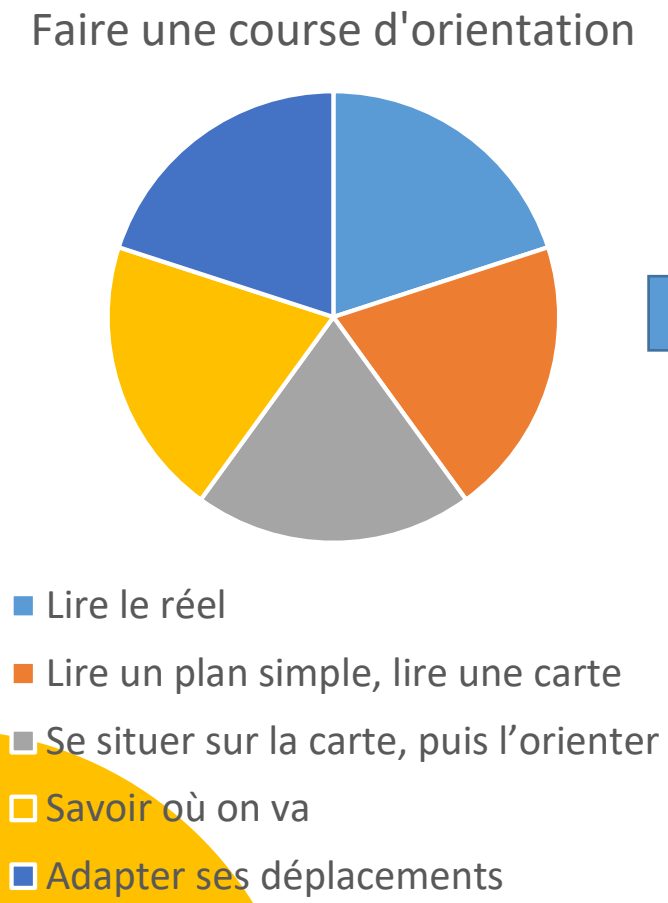
# Mise en progressivité des compétences

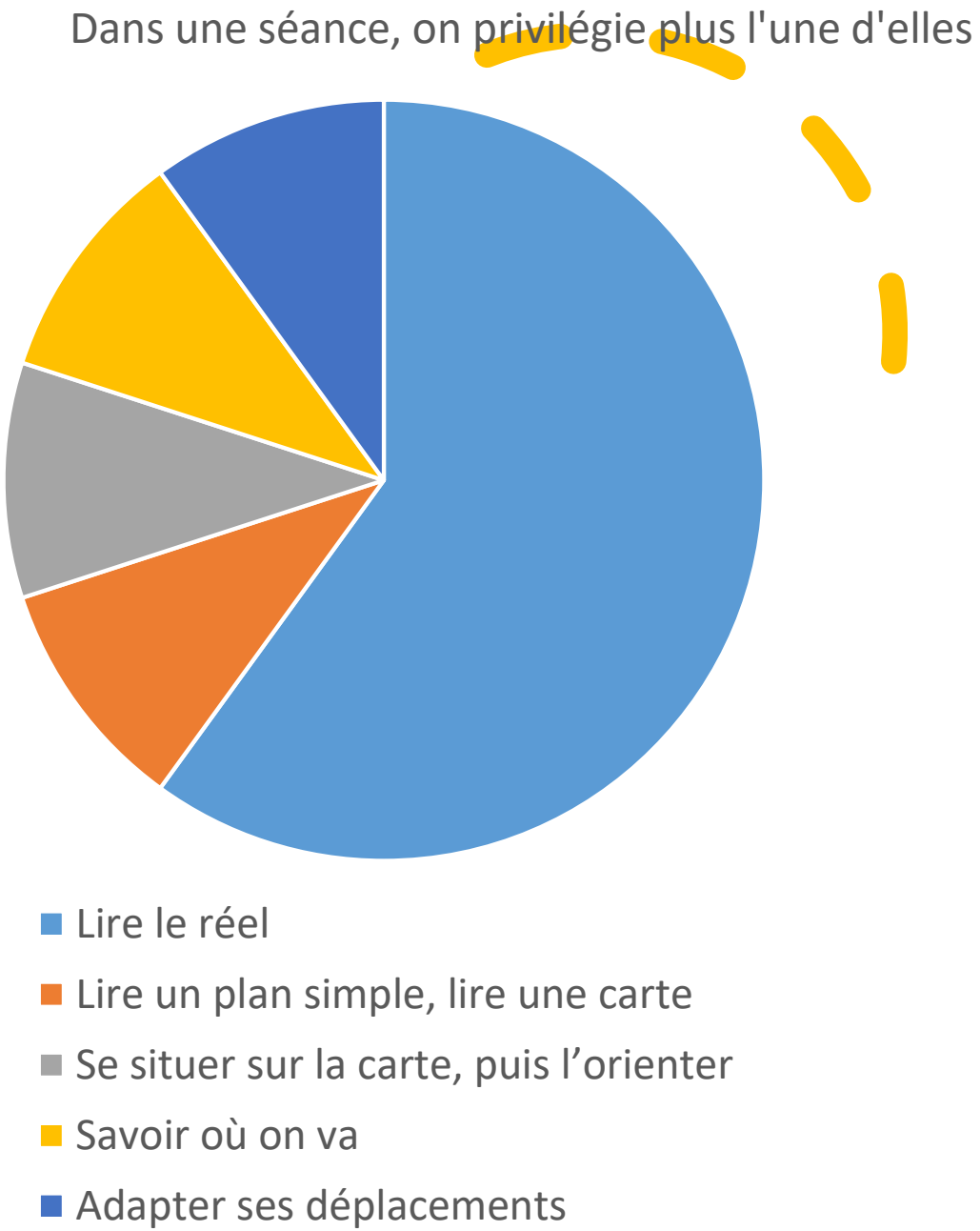
1. REMETTRE LES COMPETENCES LISTEES COLLECTIVEMENT EN PROGRESSIVITE

# Les compétences en course d’orientation



# Les compétences en course d’orientation



# 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 ?

**Exemple : "Lire un plan"**

**Situation A :** avec une carte où est indiqué l'emplacement d'un seul poste

**Situation B :** Recherche de poste à l'aide de repères précis

**Situation C :** idem situation B sans carte

# La trame de variance

## Le corps

- Se déplacer
- Franchir des obstacles en adaptant son déplacement

## Le matériel

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

## 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)

**Dans un espace familier et restreint**

**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).

**Dans un espace familier élargi**

**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.

**Dans un espace inconnu**

**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.

**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 !)*