

Activités d'orientation



Logique interne :

La course d'orientation est une course individuelle, ou en petits groupes, contre la montre ou dans un temps limité, en terrain varié, plus ou moins connu, exempt de tout danger objectif, sur un parcours matérialisé par des postes de contrôle à découvrir, en se servant d'un document cartographique, d'une liste d'indices et éventuellement d'une boussole.

Classification Parlebas :

Les activités d'orientation :

- avec ou sans partenaire
- sans adversaire
- avec incertitude liée au milieu

Les activités d'orientation sont donc des activités socio motrices (avec partenaire) ou psycho motrices (sans partenaire).

Les problèmes fondamentaux :

En orientation, les problèmes fondamentaux de l'activité sont :

- Les problèmes **d'ordre affectif** (espace)
- Les problèmes **d'ordre moteur** (posture et énergie)
- Les problèmes **d'ordre cognitif et perceptif** (espace-support utilisé-parcours)

La notion de construction de l'espace est au centre de nos préoccupations dans les activités d'orientation à l'école.

Espace subi :

C'est la période où l'enfant subit les déplacements que son entourage lui impose.

Espace vécu :

L'enfant va évoluer de l'espace sensoriel à un espace où il se déplace, dans lequel il manipule. Il se meut dans son espace environnant mais sans l'analyser. Il pourra se déplacer sans se cogner aux meubles ou encore rouler sur un trotteur et tourner de façon adéquate, mais ce ne sont là que des adaptations motrices intuitives aux distances, à l'environnement.

Espace perçu :

L'enfant vit d'abord l'espace d'une manière égocentrique (par rapport à lui-même). Il va trouver du plaisir à expérimenter diverses sensations spatiales (lancer, sauter, grimper, ...) mais toujours à partir de son propre vécu (ex : pour prendre un bonbon, je dois mettre ma main dans la boîte)

Espace représenté :

L'enfant sera capable de perspective, de décentrer sa perception de l'espace, c'est à dire de ne plus voir l'espace uniquement par rapport à lui-même (il peut considérer l'espace du point de vue d'une autre personne)

Inscriptions dans les I.O. :

ECOLE MATERNELLE :

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

L'enseignant amène les enfants à :

- Découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites ;
- à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude ;
- À faire attention à leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte.

Explorer le monde

Faire l'expérience de l'espace

- Acquérir des connaissances liées aux déplacements, aux distances et aux repères spatiaux élaborés par les enfants au cours de leurs activités ;
- Anticiper progressivement leurs propres itinéraires au travers d'échanges langagiers ;
- Construire progressivement une image orientée par l'action et les échanges langagiers.

Représenter l'espace

- Restituer les déplacements et à en effectuer à partir de consignes orales comprises et mémorisées ;
- Établir les relations entre les déplacements et les représentations de ceux-ci ;
- Mettre en relation des perceptions en trois dimensions et des codages en deux

Découvrir différents milieux

- Passer de l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) à la découverte d'espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...) ;
- L'observation des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...) relève du même cheminement. Pour les plus grands, une première approche du paysage comme milieu marqué par l'activité humaine devient possible ;
- Cette exploration des milieux permet aussi une initiation concrète à une attitude responsable (respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement...).

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

ECOLE ELEMENTAIRE :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

C2 : Tout au long du cycle les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure, de l'âge demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.

C3 : Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. *Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.*

Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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

Mise en œuvre pédagogique

En activité d'orientation, on pourra organiser ses situations en jouant sur :

- **Le milieu** : proche, élargi, inconnu
- **L'espace** : domestiqué au sauvage, plus ou moins étendu, fermé ou ouvert
- **Le temps** : une durée, une réalisation de tâches
- **Le matériel** : balises
- **Les critères de réussite** : ramasser des objets, poinçonner, relever un code, témoigner
- **L'organisation de la classe** : seul, par deux, en groupe, un élève pour un autre, ...

Les espaces d'action :

- l'espace familier restreint : par exemple les locaux et la cour de l'école
- l'espace familier élargi : par exemple le parc ou le quartier autour de l'école
- l'espace inconnu restreint : par exemple une portion de bois bien délimitée
- l'espace inconnu élargi : par exemple une surface de forêt plus vaste.

	Espace familier restreint	Espace familier élargi	Espace inconnu restreint	Espace inconnu élargi
C1				
C2				
C3				

La symbolisation ou la représentation du réel :

Progressivement les modes de représentation deviendront de plus en plus élaborés en fonction de l'âge et de « l'expertise » des enfants.

1 - Photo - dessin - plan non codé - maquette

2 - Plan avec symbolisation simple : début de codage et de légende, respect des distances

3/4 - Plan ou carte d'espaces peu complexes et restreints : orientation par rapport au Nord, échelle, légende

	1 - plan non codé	2 - plan simple	3 - plan détaillé	4 - cartes
C1				
C2				
C3				

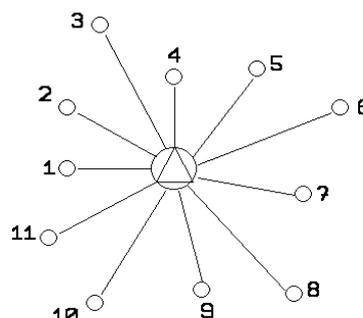
Les types de parcours

LE CIRCUIT JALONNE :

- parcours sans balise mais jalonné de points de repère bien visibles ;
- on peut, conjointement, utiliser la carte, y tracer le parcours ou non ;
- on peut également, la première fois, effectuer une reconnaissance préalable.

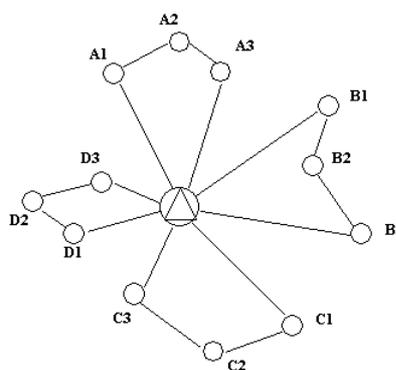
LA COURSE EN ETOILE :

- retour au point de départ après chaque balise trouvée ;
- l'enseignant désigne à chaque fois la balise suivante à découvrir ;
- l'élève consulte la " carte mère " et relève sur sa carte le poste désigné ;
- ou recherche par mémorisation.



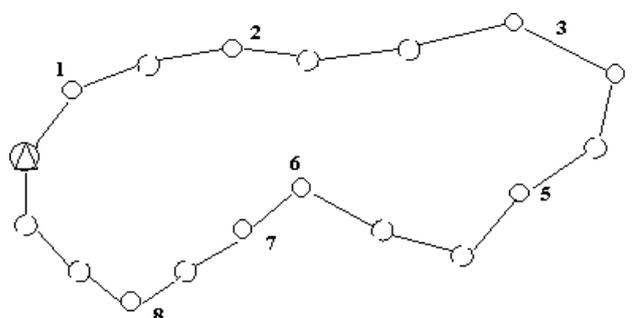
LA COURSE EN PAPILLON

- initiation à la course en circuit ;
- petits circuits de deux ou trois postes avec un départ et arrivée communs ;
- même organisation que la course en étoile.



COURSE EN CIRCUIT

- Les postes/jalons se trouvent sur les lignes directrices et sont éparpillés autour du départ/d'arrivée ;
- postes à rechercher uniquement : les cercles numérotés ; les autres cercles sont de « fausses balises »
- on peut alterner les départs dans un sens et puis dans l'autre (veiller à ce que la difficulté d'approche des postes soit la même, dans les deux sens) ;
- avec le même réseau de postes, tracer plusieurs circuits (veiller à ce que la distance parcourue soit la même pour tous les circuits).



	Connaissances	Capacités	Attitudes
Traiter des informations	Prendre des informations	<p>Concevoir un trajet de déplacement avant l'action</p> <p>Choisir et trouver des repères</p> <p>Utiliser à bon escient un document</p>	<p>Aller au-devant de l'incertitude en contrôlant ses émotions.</p> <p>Etre autonome dans ses intentions, ses décisions.</p>
Gestion de l'espace	<p>Lire des indices simples.</p> <p>Dessiner, coder, représenter la réalité.</p> <p>Etablir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.</p> <p>Se situer, décrire sa position.</p> <p>Choisir entre plusieurs itinéraires.</p> <p>Concevoir et faire réaliser un parcours.</p> <p>Orienter sa carte.</p> <p>Effectuer un parcours en établissant la relation "carte-terrain".</p>	<p>Concevoir des déplacements adaptés à la nature du terrain.</p> <p>Gérer sa sécurité.</p>	<p>Oser s'engager dans des déplacements en milieu de moins en moins connu pour aller récupérer des objets</p>
Gérer son effort		<p>Doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes du terrain.</p> <p>S'adapter à une course en milieu varié et variable.</p> <p>Conserver une motricité efficace dans des situations de courses inhabituelles (obstacles).</p>	<p>Eprouver et contrôler ses émotions dans des situations variées.</p> <p>Gérer sa sécurité et celle des autres.</p> <p>Accepter la participation de tous, aider les autres.</p>

Proposition de progression Cycle 1 – Cycle 2					
Etapes					Situations possibles
Observer, tout en réalisant un trajet	Milieu	ClasseEcole/milieu ouvert protégé			Le petit poucet Le chemin des ... La cueillette La bonne route La main courante Bien vu, c'est gagné
	Espace	PetitEtendu			
	Temps				
	Matériel	Varier le nombre et la nature des objets			
	Organisation	GroupeIndividuel			
Observer, prendre des repères, réaliser un trajet. Situer un objet et décrire où il est.	Milieu	A vuemasqué (distance avec l'enseignant)			Je cache – je retrouve Cacher un objet - Expliquer où il est Rose des vents Photo route De photo en photo
	Espace	Proche	Familier élargi	Vaste	
	Temps	Sans contrainte		Contrainte (vitesse)	
	Matériel	Varier le nombre et la nature des objets - Varier les critères de réussite			
	Organisation	GroupeIndividuel			
Observer, comparer une représentation photo et la réalité. Se représenter, réaliser un trajet.	Milieu	ClasseEcole/milieu ouvert protégé			La course au trésor Les détails Les écrits La course aux images
	Espace	Espace vécu	Espace perçu	Espace représenté	
	Temps	Sans contrainte		Contrainte (vitesse)	
	Matériel	Varier sur le nombre de photos et sur leur cadrage			
	Organisation	GroupeIndividuel			
Comparer la réalité et un plan en parcourant l'espace représenté. Repérer des objets sur un plan	Milieu		Stable et fermé	Accidenté et ouvert	Kim maquette Le jalonné surligné Choisis ta route Road Book La planchette orientée
	Espace		Espace représenté		
	Temps		Sans contrainte	Contrainte (vitesse)	
	Matériel		Varier les critères de réussite		
	Organisation		Groupe - Individuel - Binôme		
Concevoir, représenter un trajet sur un plan et le réaliser.	Milieu		Au choix		Tous pour un Etoile Loto orientation 4 sur 6 Défi pose Course aux scores
	Espace		Au choix		
	Temps		Pression temporelle		
	Matériel		Varier les critères de réussite		
	Organisation		Groupe - Individuel - Binôme		