

Les activités d'orientation

Les étapes de la construction de l'espace chez l'enfant

l'espace vécu

Entre 2 et 6 ans
Par le biais du jeu symbolique, il commence à percevoir l'espace sans que son corps ait besoin de l'expérimenter directement

à l'espace perçu

Entre 6 et 11 ans
L'enfant est capable de percevoir l'espace sans être obligé de s'y déplacer : il analyse l'espace par l'observation.

à l'espace représenté

Vers 11 ans
L'enfant conçoit l'espace selon des règles précises qui ne font plus appel ni au mouvement, ni à l'observation mais seulement à la représentation

Une évolution des lieux de pratique

Niveau 1

L'espace familier restreint :
la classe la cour

Niveau 2

L'espace familier élargi :
l'école, le jardin public, le stade, le quartier

Niveau 3

L'espace inconnu :
la forêt, la pleine nature

Une évolution de la représentation de l'espace

Niveau 1

- Récit
- Réalisation de maquettes
- Représentation graphique
- Passage au plan sommaire

Niveau 2

- Perfectionnement de la maquette
- Perfectionnement du plan :
- choix et représentation symbolisée : idée de code et légende
- notion d'échelle : respect des distances
- Approche des positionnements réciproques

Niveau 3

- Réalisation de plan et de cartes d'espaces plus ou moins élargis
- Orientation par rapport au nord
- Echelle, codage normalisé
- Utilisation de plans et de cartes conventionnels

Une évolution des formes de guidage

Niveau 1

- Guidage gestuel
- Guidage oral simple
- Fléchage
- Guidage écrit

Niveau 2

- Message
- Indication quantifiée de distances
- Choix des repères
- Description de poste
- Itinéraire à suivre

Niveau 3

- Guidage écrit de plus en plus succinct : définition de poste
- Angle de marche
- Utilisation de la boussole

Objectifs des activités d'orientation

Une engagement physique continu

- Amélioration des qualités physiques
- Travail des capacités aérobies des enfants sous forme de jeux

Apprendre à voir regarder, réfléchir, comparer

- Se situer, dans l'espace proche lointain
- Se situer dans le temps
- Apprécier des distances, des secteurs angulaires, des durées, le relief
- Mesurer des longueurs, des secteurs angulaires, des temps

Découvrir des espaces nouveaux
S'y engager
Le plaisir de trouver

- Emotions
- Sensations
- Observation du milieu
- Evasion, exploration, enhardissement, aventure

Niveau 1 : Rendre l'enfant capable de

:

- Marcher et/ou courir sur des distances qui lui paraissent longues
- Marcher et/ou courir en terrain varié avec dénivellations et végétation
- Aller chercher , porter un objet dans un endroit plus ou moins éloigné
- Situer un objet par rapport à soi
- Se situer par rapport aux objets
- Situer les objets les uns par rapport aux autres

Par le geste , le langage, le dessin

- Disposer des objets à partir de dessin où figurent des repères permanents (arbres, portes, bâtiments,
- Mettre en place des parcours simples le réaliser avec guidage :
 - gestuel
 - oral puis le raconter, le dessiner
 - par flèche
- Réaliser un parcours fléché , par référence à un plan
- Mémoriser un parcours simple
- Dessiner les éléments importants d'un milieu familier

ORIENTATION au cycle 1 :

COMPETENCE SPECIFIQUE : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

| Savoirs et connaissances | Type de problèmes | Exemple de situation |
|---|-------------------------------------|--|
| <p>L'enfant s'approprie l'espace : - il réalise un parcours codifié.</p> <p>L'enfant se déplace : - il court sur des distances qui paraissent longues.</p> <p>L'enfant comprend et choisit : - il situe et se situe dans un milieu connu : il se donne des repères et il les code. - il mémorise un parcours et le réalise. - il exprime l'espace oralement.</p> <p>L'enfant agit en sécurité : - il identifie les limites du terrain d'action.</p> | Voir regarder | Je pose, tu cherches Parcours anomalie |
| | Suivre un chemin | Suivez les flèches Les petits messages Le rallye photo |
| | Lire les symboles établis en classe | Les slaloms codés Le chemin dessiné (maison , arbre) |
| | Me déplacer avec les autres | La recherche sauvage par équipe |

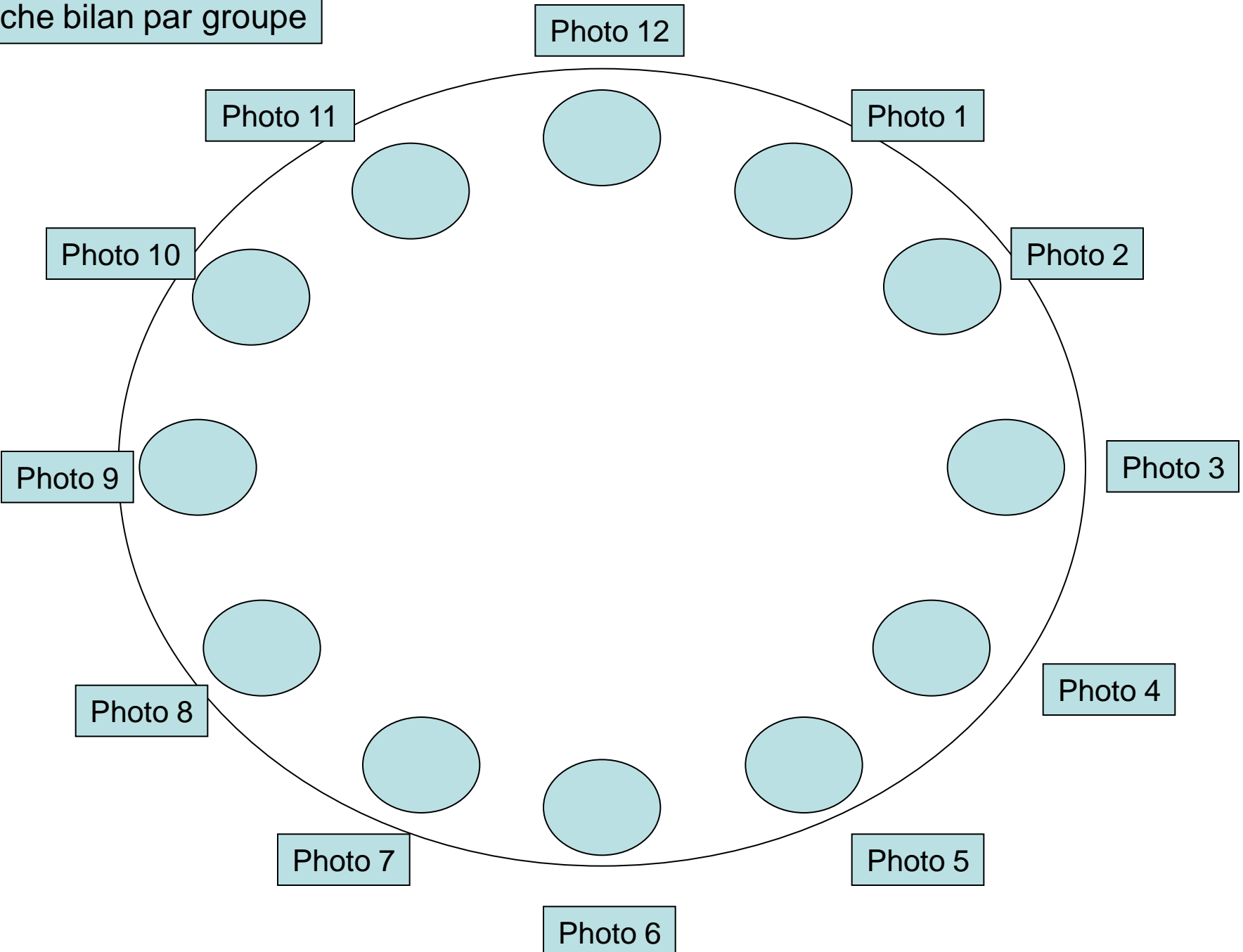
| | | |
|--|------------------|-------------------------------------|
| Activité : Orientation. | Cycle : 1 | Durée : 30 + atelier dirigée |
| Compétence spécifique adapter ses déplacements à différents types d'environnement | | |
| Compétence de fin de cycle - il mémorise un parcours et le réalise. - il exprime l'espace oralement. | | |





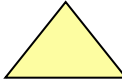


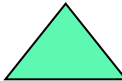
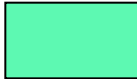



Situation : rallye photo sous forme d'horloge

Objectifs, savoirs visés : regarder, se déplacer avec les autres, mettre en rapport les photos et le terrain

| | | |
|--------------|--|---|
| Durée | <p>Organisation :</p> <p>Des photos de différents coins de la cour de l'école ont été prises. A chaque endroit une balise (forme , objets, gommette de couleur...) a été placée par le maître auparavant</p> <p>Les enfants sont par groupe de 3</p> <p>Organisation en étoile : distribution des photos une par une à partir d'un poste de contrôle.</p> <p>Relever le code de cette balise (gommette, dessin à reproduire, lettres, chiffres, poinçon, couleur...)</p> | |
| | <p>Consigne :</p> <p>Je vous donne une photo, vous devez retrouver l'endroit qu'elle indique, et relever le code qui se trouve sur la balise (feuille...)</p> <p>Quand vous l'avez trouvé, vous revenez vers la table et sur votre horloge vous placez l'indice dans la case correspondante.</p> <p>Vous avez réussi si vous pouvez mettre au moins 3 objets sur votre horloge.</p> <p>Vous devez toujours être ensemble, partir et revenir ensemble</p> <p>Quand je siffle trois coup, le jeu s'arrête et vous revenez vers moi.</p> | <p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Au moins trois objets trouvés •partir et revenir ensemble <p>Critères de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Observer la photo, se repérer dans l'école et partir pour retrouver l'endroit •Courir régulièrement, |
| | <p>Matériel 12 photos différentes (en prévoir au moins 2 ou 3 jeux) une horloge, 12 pochettes transparentes avec une fiche de balise triangle, carré rond, vert rouge jaune, bleu</p> <p>1 planchette pour 3 , un crayon pour 3, une fiche de balise pour 3, feutres de couleur rouge, bleu, jaune et vert avec</p> | |

Fiche bilan par groupe



| | Dessine la gomme |
|----------|--|
| Photo 1 |  |
| Photo 2 |  |
| Photo 3 |  |
| Photo 4 |  |
| Photo 5 |  |
| Photo 6 |  |
| Photo 7 |  |
| Photo 8 |  |
| Photo 9 |  |
| Photo 10 |  |
| Photo 11 |  |
| Photo 12 |  |

Niveau 2 : Rendre l'enfant capable de

- Courir longtemps et régulièrement à allure modérée sans essoufflement ni fatigue excessive
- Franchir des obstacles en longueur et en profondeur
- Représenter les éléments permanents d'un milieu familier pour élaborer en commun un plan ou une carte simple
- Inventer une légende simple et complète
- Lire et utiliser sur le terrain le plan ou la carte élaborée et la compléter si nécessaire
- Se situer constamment par rapport aux éléments importants se trouvant sur son chemin
- Apprécier globalement à l'œil des distances et les exprimer en termes de comparaison, plus près, plus loin...

ORIENTATION au Cycle 2

COMPETENCE SPECIFIQUE: Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

| Savoirs et connaissances | Type de problèmes | Exemple de situation |
|---|--|--|
| <p>L'enfant s'approprie l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il navigue de proche en proche ; les repères ne sont pas tous dans le champ visuel. <p>L'enfant se déplace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il court sur une allure qui permet le repérage. - il adapte sa course au parcours. | <p>Représenter un espace vécu par dessin ou maquette</p> <p>Représenter un espace simple</p> <p>Orienter le plan par rapport à des éléments remarquables</p> | <p>Coder son slalom : dans un espace restreint cour , vivre un chemin puis le représenter</p> <p>Je pose tu cherches sur un dessin</p> |
| <p>L'enfant comprend et choisit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il estime les distances et les durées à partir d'un document. - il construit le plan d'un lieu en respectant globalement les distances. | <p>Mémoriser un itinéraire complexe</p> <p>Etablir la relation photos terrain</p> | <p>Parcours photos et cerceaux : 3 objets à placer et indiquer le trajet suivi sur la feuille</p> <p>Parcours photo en boucle sans conserver la photo</p> |
| <p>L'enfant agit en sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il connaît et respecte les règles de sécurité. | <p>Se repérer dans un espace familier et employer un vocabulaire précis</p> | <p>L'aveugle : guider avec droite gauche devant derrière</p> <p>Guider l'autre en créant son propre codage : bruits</p> <p>Le siffleur</p> <p>La rose des vents</p> <p>Se déplacer sur un quadrillage</p> <p>Circuit sensoriel</p> |

| Savoirs et connaissances | Type de problèmes | Exemple de situation |
|--|---|---|
| <p>L'enfant s'approprie l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il navigue de proche en proche ; les repères ne sont pas tous dans le champ visuel. <p>L'enfant se déplace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il court sur une allure qui permet le repérage. - il adapte sa course au parcours. <p>L'enfant comprend et choisit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il estime les distances et les durées à partir d'un document. - il construit le plan d'un lieu en respectant globalement les distances. <p>L'enfant agit en sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il connaît et respecte les règles de sécurité. | <p>Commencer à construire et utiliser un plan simple avec sa légende employer un vocabulaire précis :</p> <p>Se repérer dans un espace proche, représenter cet espace</p> <p>établir la relation code/terrain</p> | <p>Je construis mon plan pour y placer des photos</p> <p>J'utilise le plan des autres</p> <p>Je suis un parcours sur un plan dont je corrige les erreurs</p> <p>Recherche sauvage de balises pour les positionner sur un plan</p> |
| | <p>Courir à une allure qui permet le repérage</p> | <p>Parcours suisse :</p> <p>Repérer les indices : course sur un parcours précisé, indiquer le nombre d'anneaux posés</p> <p>Course en étoile :</p> <p>Jeu de l'oie :</p> <p>Jeu du puzzle : retrouver les enveloppes parmi de fausses balises cachées sur le plan et répondre aux questions</p> |

ORIENTATION au Cycle 3

COMPETENCE SPECIFIQUE : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

| Savoirs et connaissances | Type de problèmes | Exemple de situation |
|---|---|--|
| <p>L'enfant se déplace : - il gère sa course en fonction du terrain.</p> <p>L'enfant comprend et choisit : - il construit et réalise un projet de course d'orientation, avec ou sans document de référence</p> <p>- il élabore une stratégie de cheminement en fonction du nombre de points, du temps et du terrain, - il choisit les meilleurs itinéraires.</p> <p>L'enfant agit en sécurité : il élabore des règles et contribue à la sécurité des autres.</p> | <p>Représenter un espace vécu plus ou moins connu</p> <p>Orienter le plan par rapport à des éléments remarquables</p> | <p>Course en circuit à la carte et/ou la boussole</p> <p>Course en étoile par zone et retrouver les photos de la zone</p> <p>Jeu des erreurs : retrouver les erreurs du plan et les corriger</p> |
| | <p>Mémoriser un itinéraire complexe</p> <p>Choisir un itinéraire adapté, économique</p> | <p>Parcours avec vraies et fausses balises à positionner sur la carte</p> <p>Prendre un cap et repositionner son plan à chaque changement de direction</p> <p>Jeu des contrebandier et des douaniers : porter un message sans se faire prendre par les adversaires (on donne son message et on repart)</p> |

| | | |
|--|------------------|---------------------------|
| Activité : Orientation. | Cycle : 2 | Durée : 45 minutes |
| Compétence spécifique adapter ses déplacements à différents types d'environnement | | |
| Compétence de fin de cycle : Lire et utiliser sur le terrain le plan ou la carte élaborée et la compléter si nécessaire | | |

Situation : Jeu des erreurs : retrouver les erreurs du plan et les corriger

Objectifs, savoirs visés : Représenter un espace vécu plus ou moins connu, Orienter le plan par rapport à des éléments remarquables

| | | |
|----------------|---|---|
| Durée 45 mn | <p>Organisation : Les élèves ont dessiné un plan de l'école. Ils choisissent un des plans produits. Par 3 Ils placent à des endroits remarquables 5 balises avec leurs noms, sur le plan et ensuite ils vont les mettre sur le terrain. Ensuite par groupe ils échangent les plans. Ensuite ils ont 5 minutes pour apporter des corrections au plan. Ils recommencent avec les deux autres plans</p> | |
| | <p>Consigne : Première partie Premier temps : par groupe de 3 placez les balises dans l'espace de la cour et indiquez en les endroits sur l'un de vos plans, vous avez 5 minutes Deuxième temps Vous avez le plan d'un autre groupe. Le but est de retrouver les balises déposées par l'autre groupe mais aussi de proposer des améliorations. Vous avez 10 minutes pour cela. Deuxième partie avec un autre plan 15 minutes Troisième partie avec le dernier plan</p> | <p>Critères de réussite : Retrouver les balises indiquer les problèmes du plan Critères de réalisation : •Mettre en rapport le plan et le terrain , l'orienter •Construire progressivement un vocabulaire précis et une légende</p> |
| | <p>Matériel : 5 pochettes transparentes, crayon ou feutre, plans déjà conçus tablettes par groupe de 3 Sifflet, chronomètre</p> | |

En découverte du monde :

De retour en classe on exploitera les différents plans et les remarques faites pour en construire un plus réaliste, et légendé qui servira pour les s séance d'orientation

Niveau 3 : Rendre l'enfant capable de

- Courir de plus en plus longtemps en terrain varié
- Pratiquer un jeu de pleine nature sans appréhension
- Évaluer puis vérifier les distances en les mesurant avec précision avec la double foulée
- Moduler son évaluation des distances en fonction du terrain
- Réaliser des plans de plus en plus complexes
- Se familiariser avec des cartes conventionnelles plan cadastral, IGN, carte d'orientation
- Se repérer avec exactitude lors d'un déplacement en fonction des éléments du terrain et des distances parcourues
- Se déplacer le plus directement possible en réalisant des visées successives , à l'œil puis progressivement avec la boussole ou choisir le meilleur itinéraire
- Effectuer un parcours de pleine nature
- Mettre en place un parcours d'orientation : choisir et définir des postes avec précisions

| Savoirs et connaissances | Type de problèmes | Exemple de situation |
|---|--|---|
| <p>L'enfant se déplace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il gère sa course en fonction du terrain. <p>L'enfant comprend et choisit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il construit et réalise un projet de course d'orientation, avec ou sans document de référence | <p>Se repérer dans un espace familier employer un vocabulaire précis</p> | <p>Course au son (5 ou 6 sons à trouver dans un ordre précis ≠ selon les groupes)</p> <p>Rose des vents avec boussole</p> <p>Suivre un itinéraire avec des indications nord sud, ...ou d°+1cm=10m avec nord réel (avec boussole ou non) ou nord donné par référence</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> - il élabore une stratégie de cheminement en fonction du nombre de points, du temps et du terrain, - il choisit les meilleurs itinéraires. <p>L'enfant agit en sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> il élabore des règles et contribue à la sécurité des autres | <p>Construire et utiliser un plan, une carte</p> <p>Utiliser la boussole</p> <p>Se repérer dans un espace inconnu établir la relation code/terrain</p> | <p>Etalonner son pas, mesurer des espaces entre des balises</p> <p>A vue de nez</p> <p>Rose des vents avec boussole</p> |
| | <p>Réguler son allure</p> | <p>Course au score</p> |

| | | |
|--|------------------|----------------|
| Activité : Orientation. | Cycle : 3 | Durée : |
| Compétence spécifique adapter ses déplacements à différents types d'environnement | | |
| Compétence de fin de cycle : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte. | | |

Situation : je pose tu cherches

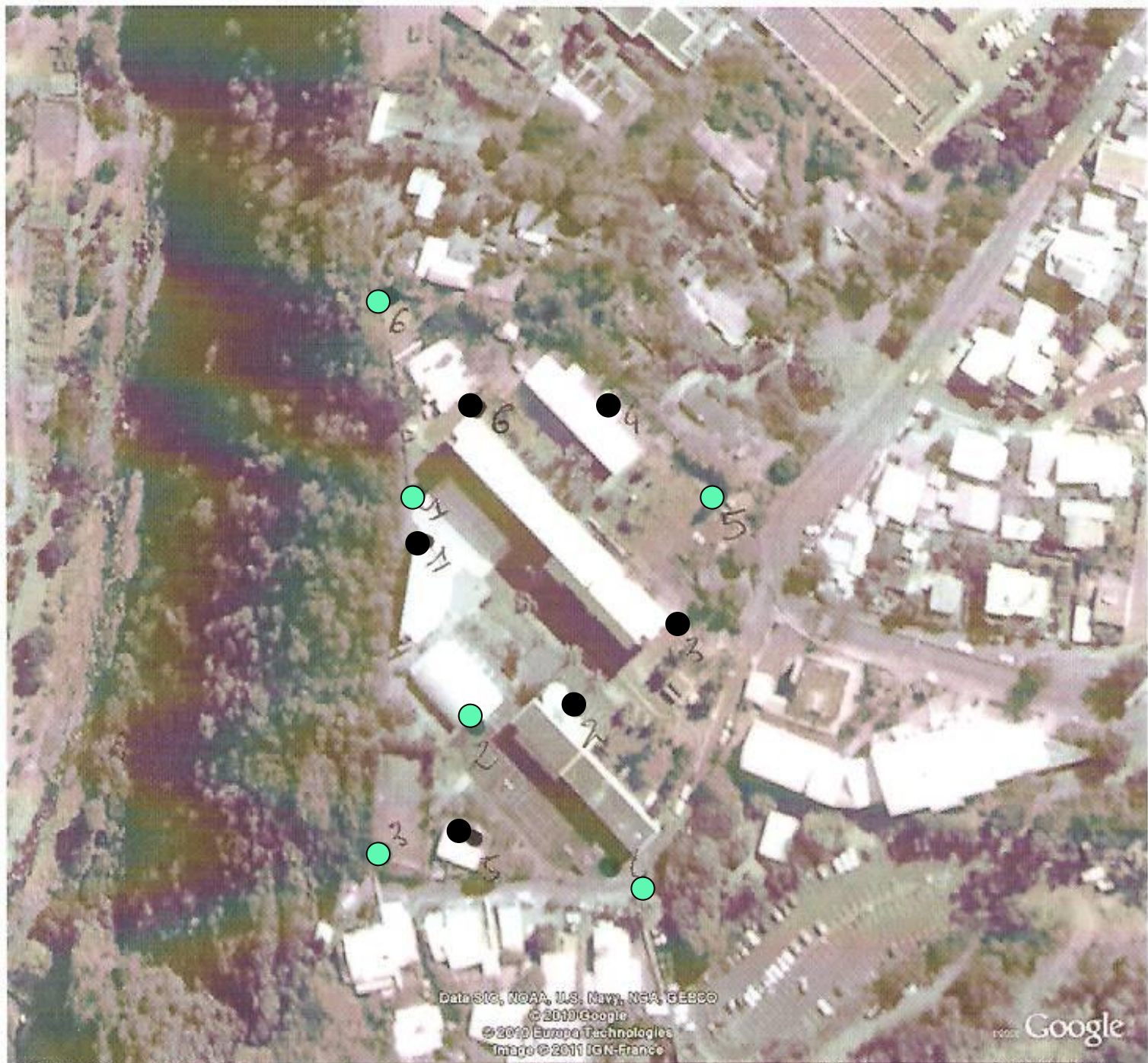
Objectifs, savoirs visés : Suivre un itinéraire avec des indications nord sud, et distances

| | | |
|--|---|---|
| Durée 45 mn | <p>Organisation : Les enfants sont par 2 bleu et rouge avec chacun un objet identique, même forme même couleur. Le lieu de regroupement et deux de poses différents. Une zone centrale à l'espace a été préalablement définie dans chaque lieu de pose</p> | |
| | <p>Consigne : Premier temps : vous allez poser votre objet visible, dans le lieu choisi dans votre espace. A partir de la zone centrale vous marquez sur votre feuille de guidage l'orientation et la distance. Deuxième temps : Vous échangez vos feuilles de guidage avec votre partenaire et vous allez récupérer l'objet posé par l'autre</p> | <p>Critères de réussite : Trouver dans le temps imparti et avant les autres Le premier couple qui ramène ses deux objets gagne</p> <p>Critères de réalisation : Respecter l'orientation vérifier les distances Respecter le point de départ</p> |
| <p>Matériel : foulards, anneaux, ou cailloux ou perle, feuille et crayons planchettes</p> | | |

Variables

Du simple au complexe

- Guidage : tu chauffes tu refroidis, oral(phrases, 3 mots, 2 mots un geste), photos, plans, distance et orientation(NSEO), boussole
- Visible, partiellement visible, caché
- Au sol, à mi hauteur, en hauteur
- Taille de l'objet (cerceaux, anneaux, perles..
- Distance à parcourir
- Type de milieu (plus ou moins connu, plus ou moins dégagé



Danisco, NOAA, U.S. Navy, NGA, GEBCO
© 2010 Google
© 2010 Europa Technologies
Imago © 2011 IGN-France

Google

20°53'35.59" S 59°26'32.63" E

elev. 124m

2008

Altitude 428 m

La sécurité

Champ d'actions

Mesures de sécurité


Choix et sécurité du milieu d'accueil

Équipement individuel

Types de séances

Champ d'actions

De la cour de l'école -----au milieu inconnu (forêt)



**Éliminer tout terrain
qui présente un danger :**
Ruptures de pentes voies de communication
dangereuses

Choix et sécurité du milieu d'accueil

1. – obtenir l'accord de la personne civile ou morale responsable du domaine (public ou privé
2. – respecter la réglementation du lieu (bruits, exploitations forestières, semis...)
3. – les limites du terrain sont aisément perceptibles :
 - parcourues et observées par les enfants
 - artificiellement matérialisées ruban de couleur rouge et blanc
 - précisées par des consignes orales ou écrites ou les deux

Mesures de sécurité

1. Numéros de téléphone de la gendarmerie, des pompiers et d'un médecin disponible
2. Trousse de secours
3. Signal sonore de fin impérative d'activité connu des enfants
4. Points de rassemblement connus des enfants
5. Suivre le règlement des sorties scolaires occasionnelles

Sorties scolaires

1ère catégorie :

Les sorties scolaires régulières, correspondant aux enseignements réguliers, inscrits à l'emploi du temps et nécessitant un déplacement hors de l'école.

Ces sorties sont autorisées par le directeur d'école.

2ème catégorie :

Les sorties scolaires occasionnelles sans nuitée, correspondant à des activités d'enseignement sous des formes différentes et dans des lieux offrant des ressources naturelles et culturelles, même organisées sur plusieurs journées consécutives sans hébergement, relèvent de cette catégorie

Ces sorties sont autorisées par le directeur d'école.

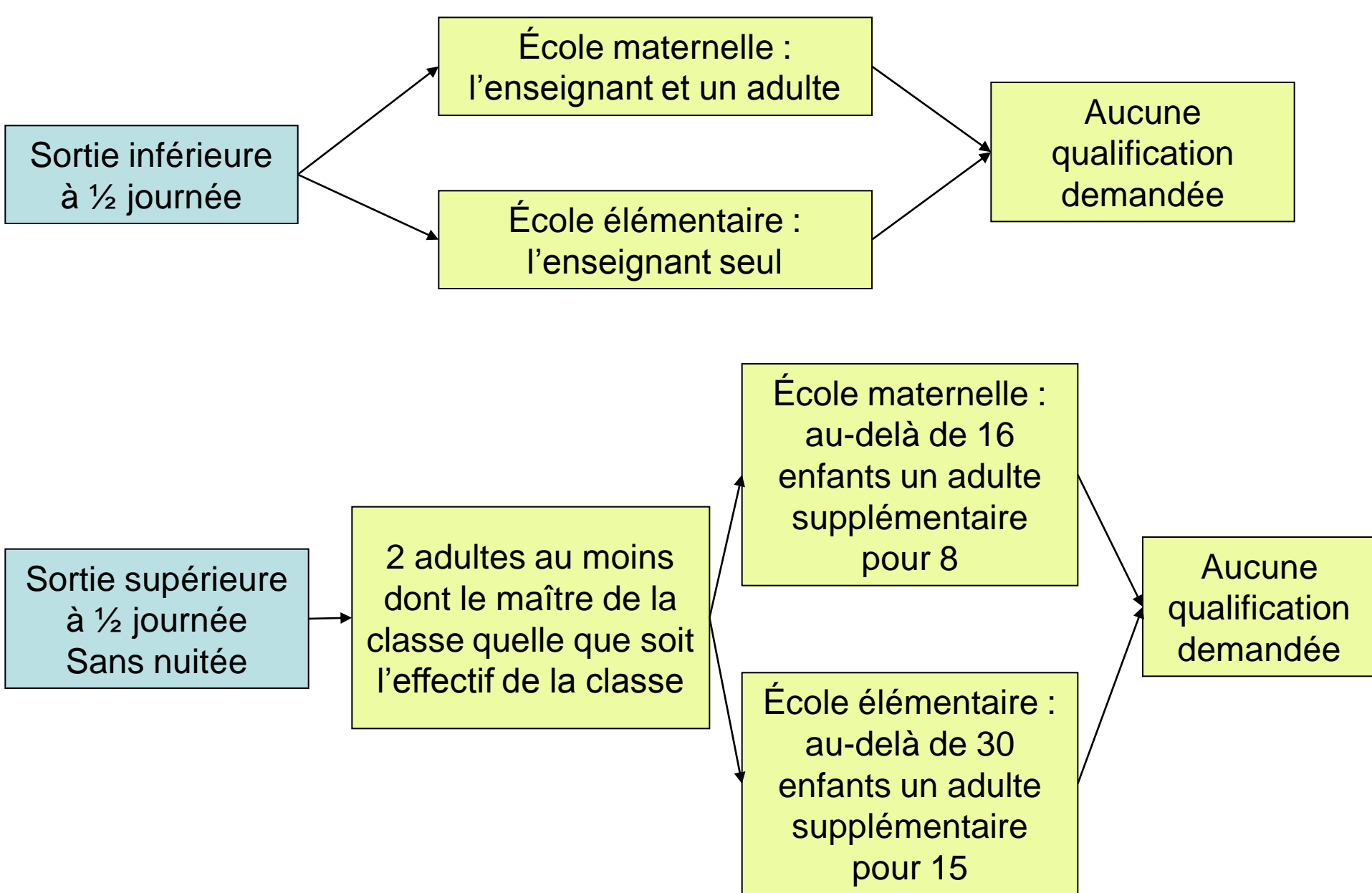
3ème catégorie :

Les sorties scolaires avec nuitée(s), qui permettent de dispenser les enseignements, conformément aux programmes de l'école, et de mettre en oeuvre des activités dans d'autres lieux et selon d'autres conditions de vie.

Ces sorties sont autorisées par l'inspecteur d'académie, directeur des services départementaux de l'éducation nationale.

Équipement individuel

- Planchette support, pochette transparentes, crayon de papier ou feutre indélébile
- Équipement vestimentaire approprié : chaussures, imperméable, sac à dos avec de l'eau et un goûter
- Petit matériel pour le parcours : boussole, balises moyens de contrôles, pincés, tampon, GPS



Précaution , être au moins trois adultes. En cas de problème :

- un adulte reste avec l'enfant,
- un adulte va chercher du secours,
- un adulte prend en charge le reste de la classe

Bibliographie

- Les activités physique de pleine nature, MEN collection essais de réponses

Sitographie

- [site du ministère de l'éducation nationale sorties scolaires](#)
- [Académie nancy metz](#)
- [Académie de Bordeaux](#)
- [Académie de nice](#)
- [Guy maconi des exemples cycle 1, Cycle 2, Cycle 3](#)