

# Situations d'apprentissage

## Pour qui ?

Les exercices et jeux proposés plus bas s'adressent à tous ceux qui désirent découvrir ou s'entraîner à l'activité de course d'orientation.

## Pourquoi ?

Pour apprendre à lire une carte, à se servir d'une boussole, à se repérer dans l'espace et en milieu inconnu, les enfants peuvent pratiquer des jeux qui les entraîneront à développer des compétences indispensables pour ces circuits. Ces compétences sont en outre (liste non exhaustive) :

- Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.
- Utiliser des savoirs et des connaissances de manière efficace dans la pratique des activités sportives et d'expression.
- Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles.
- S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à une meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.
- Construire son itinéraire et sa trajectoire.
- Diversifier ses sources d'information.
- Élargir son espace d'action.
- Adapter son action motrice.
- Gérer sa sécurité.
- Construire son itinéraire et sa trajectoire.
- Diversifier ses sources d'information.
- Élargir son espace d'action.
- Adapter son action motrice.
- Gérer sa sécurité.

## Comment ?

Pour ces différents exercices vous trouverez sur chaque fiche l'organisation matérielle avec les lieux adaptés et les outils à utiliser. La plus part peuvent se pratiquer sur les parcours d'orientation du bois de la Sine, mais dans ce cas, vous êtes les seuls juges des capacités de vos enfants par rapport au terrain.

## SITUATIONS d' APPRENTISSAGE

### DISTANCE ET ORIENTATION

#### ÉTALONNAGE DU PAS

**Objectif :**

Inventer et utiliser des outils pour apprécier, mesurer une distance.

**But du jeu :** Mesurer une distance avec ses propres critères.

**Organisation matérielle :**

Cour de l'école, stade, pleine nature.

Décamètre, plots.

Papier, crayon pour chaque élève.

**Consigne :**

*La distance entre le plot de départ et celui d'arrivée est de 100 mètres.*

*Compter le nombre de doubles pas (1 appui sur 2) que vous effectuez pour parcourir cette distance. Reportez vos résultats sur une fiche.*

*Faire plusieurs essais.*

**Variante :**

En descente, en montée.

Marche, course, avec ou sans changement de direction.

**Critère d'évaluation :**

◆ Régularité des résultats.

	PLAT	MONTÉE	DESCENTE	COURBE
MARCHE				
COURSE				

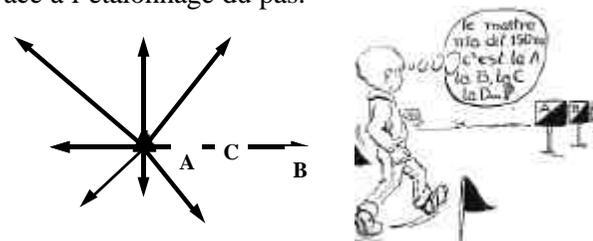
#### TOMBER PILE AVEC L'AZIMUT

**Objectif :**

Évaluer la distance et l'azimut d'un poste à partir d'un point central.

**But du jeu :** trouver la bonne balise.

**Organisation matérielle :** Espace découvert assez vaste (complexe sportif comportant par exemple 2 terrains de foot), un point central où se situe l'enseignant, 24 balises en direction des 4 points cardinaux et 4 directions médianes. Espacement irrégulier entre les balises, variant de 5 à 50 m. Postes repérés par des lettres dans un ordre aléatoire. Une boussole par enfant. Les distances sont déterminées grâce à l'étalonnage du pas.



**Consigne :**

*A partir des consignes du maître (trouve la balise située à 50 m à l'Est ou à 100 m à 250°), les enfants trouvent les bonnes balises.*

**Variante :**

On peut demander aux enfants de positionner les lettres correspondant aux balises sur une rosace que l'on aura au préalable dessinée sur papier.

**Critère de réussite :**

◆ Réduction des erreurs de distance et de direction.

**Critère d'évaluation :**

◆ Évaluer des ordres de distance précis (à 10 m près), repérer rapidement les directions intermédiaires (NO, SE, SO, NE), idem pour un azimut exprimé en degrés.

## SITUATIONS d' APPRENTISSAGE UTILISER LA BOUSSOLE

### LA ROSE DES VENTS

**Objectif :** S'orienter à l'aide d'une boussole.

**But du jeu :** Se diriger dans la bonne direction .

**Organisation matérielle :**

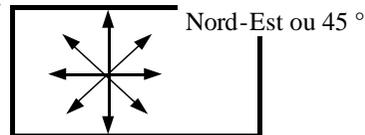
Espace semi ouvert assez vaste (camping, stade avec abords, square...)

Un point central où se situe l'enseignant servira de départ.

8 ou 16 balises disposées sur les axes des 4 points cardinaux et sur les 4 directions médianes (donc sur 8 axes en tout). Certaines des balises peuvent imposer un détour (fossé, arbre, obstacle...) et donc des visées « intermédiaires ».

Les élèves sont regroupés par 2 et la classe fonctionne dans son ensemble.

Une boussole et une fiche contrôle pour 2.



**Consigne :** A partir de la direction annoncée par le maître (N, NE, E, SE etc.) et à l'aide de votre boussole, allez poinçonner à la première (ou à la deuxième) balise rencontrée sur cet axe.

**Variantes :**

Les directions (azimuts) peuvent être données en degrés (45 pour NE, 135 pour SE...).

Les détours imposant des visées intermédiaires peuvent être multipliés.

Les balises peuvent être posées et vérifiées par les élèves eux-mêmes.

**Critères d'évaluation :**

♦ réduction des erreurs d'orientation et usage pertinent de la boussole.

**Critères de réussite :**

♦ 8 réussites sur dix balises recherchées.

### DÉTERMINER UN AZIMUT

**Objectif :** Déterminer la direction à suivre.

**Organisation matérielle :**

Dans la cour de l'école.

Les points cardinaux sont matérialisés par des plots numérotés.

Un plan de la cour par élève (avec le Nord indiqué) et une boussole Sylva.

Plusieurs ateliers.

**Consigne :**

*Choisissez une balise. Posez votre plan au centre de la table d'orientation et orientez votre plan. Posez votre boussole de façon à pointer la flèche de direction vers la balise que vous avez choisie. Sans bouger la boussole, faites tourner le cadran jusqu'à ce que « la maison du Nord » soit orientée en direction du Nord. L'azimut est affiché au niveau de la flèche de direction.(voir chapitre « notions et connaissances »).*

**Variantes :**

Les balises sont indiquées sur le plan. Les élèves travaillent seulement sur celui-ci.

Chaque élève a un plan avec 4 balises et doit indiquer l'azimut pour aller d'une balise à une autre.

**Critères d'évaluation :**

♦ Nombre de réussites.

## SITUATIONS d' APPRENTISSAGE

### CONSTRUIRE ET COMPARER DES ITINÉRAIRES

#### SORTIR DES CHEMINS

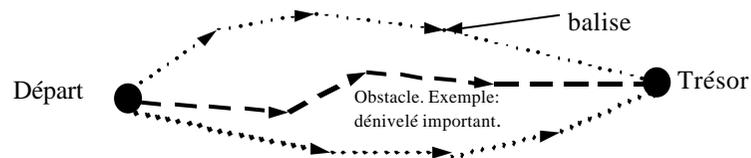
##### Objectif :

Choisir l'itinéraire le plus rapide en tenant compte des caractéristiques du milieu et des difficultés qu'elles impliquent: dénivelé, obstacles, nature du terrain. Repérer ces éléments sur la carte et les retrouver sur le terrain.

**But du jeu :** trouver l'itinéraire le plus rapide.

##### Organisation matérielle :

Milieu fermé ( pas de possibilité de découvrir l'itinéraire sans carte).  
Les enfants, par équipe de 4, disposent d'une carte sur laquelle trois itinéraires différents sont représentés. Après lecture de la carte, ils doivent choisir leur itinéraire et le parcourir en s'arrêtant à chaque balise poinçon). Un "trésor" est récupéré à la fin du parcours, avant de revenir au point de départ par le même chemin. Une carte différente est proposée aux 3 équipes.



##### Consigne :

*A la lecture de la carte, trouvez, l'itinéraire le plus rapide pour aller chercher le trésor. Les choix seront justifiés par la suite devant la classe.*

*Comparaison des résultats, recherche des éléments à prendre en compte.*

*Le chemin n'indique pas forcément l'itinéraire le plus rapide, la ligne droite non plus.*

##### Critère de réussite :

- ◆ Trouver l'itinéraire le plus rapide en lisant la carte.

##### Critère d'évaluation :

- ◆ Nombre et pertinence des justifications.

#### LE LOTO

**Objectif :** Anticiper et construire l'itinéraire le plus rapide.

**But du jeu :** Trouver 5 balises et revenir au départ le plus rapidement possible.

##### Organisation matérielle :

20 balises numérotées disposées dans un espace semi ouvert « reconnu ».  
Cartons de « lotos » : fiches de contrôle toutes différentes, ne laissant apparaître que 5 numéros (5 postes). Autant de fiches que d'élèves.

Un point central où se trouve l'enseignant servant de départ commun.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

**Consigne :** *Individuellement, repérez, sur la carte les postes numérotés et correspondant à votre fiche de contrôle ; dans l'ordre que vous choisirez, allez composer chacune des balises qui vous sont attribuées et revenez le plus rapidement possible au départ.*

##### Variante :

Ordre imposé, points de départ différents, nombre de balises, temps limité.

##### Critères d'évaluation :

- ◆ Le temps, le nombre de balises trouvées et la « pertinence » de l'itinéraire.

##### Critères de réussite :

- ◆ Toutes les balises sont trouvées, la fiche de contrôle est correctement composée et les élèves courent entre les balises.

## SITUATIONS d' APPRENTISSAGE

### COURIR EN ENDURANCE SUR PARCOURS ACCIDENTE

### RECOPIER UNE CARTE MERE, SCHEMATISER

#### LA COURSE JALONNÉE

**Objectif :**

Courir en endurance en terrain accidenté et prendre des indices.

**But du jeu :**

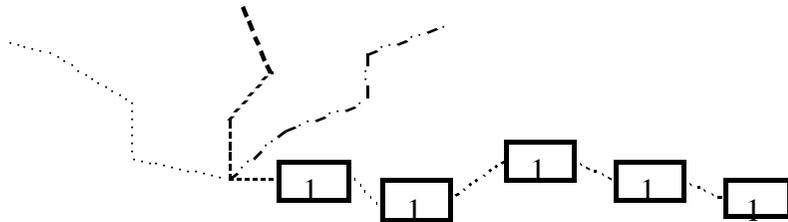
Parcourir un itinéraire imposé jalonné en courant entre les balises.

**Organisation matérielle :**

4 parcours jalonnés de 5 balises (un jalon est un indice intermédiaire situé entre les balises ; les jalons sont visibles de l'un à l'autre ; brins de laine, morceaux de rubalise, plots, rubans peuvent servir de jalons.

Milieu semi ouvert (boisé, stade et abords...) reconnu.

Parcours mesurés par l'enseignant ou les élèves (décamètre, podomètre en prêt à l'USEP). Fiches de contrôle. Chronomètres.



**Consigne :**

*Suivre en courant le « jalonnage » qui vous conduit de balise en balise ; composer la fiche de contrôle à chaque balise trouvée et revenir le plus vite possible au point de départ.*

**Critères d'évaluation :**

- ◆ Rapport distance/temps sur l'aller-retour.

**Critère de réussite :**

- ◆ Courir entre les balises à une vitesse moyenne supérieure à 5 Km/h.

#### VRAI/FAUX

**Objectif :**

Faire la relation carte/ terrain.

**But du jeu :**

Repérer et identifier le vrai poste parmi les intrus.

**Organisation matérielle :**

Un parcours en milieu connu et reconnu comportant 5 à 8 postes.

A chaque poste de 3 à 4 balises, une seule est la vraie parmi les autres.

**Consignes :**

*A l'aide de la « carte mère » renseignée et la définition des postes, repérer sur le terrain dans l'ordre chronologique, la balise positionnée au bon endroit et poinçonner .*

**Variante :**

Inversement à l'aide de la définition des postes et de son emplacement sur le terrain la reporter sur la carte avec précision .

**Critères de réussite :**

- ◆ Eliminer le maximum d'intrus et pouvoir le justifier .

**Remarques :**

La recherche de la bonne balise fera appel à l'ensemble des savoirs acquis , main courante, azimuth , étalonnage , ligne d'arrêt...

## SITUATIONS d' APPRENTISSAGE

### RECOPIER UNE CARTE MERE, SCHEMATISER

#### LE PUZZLE

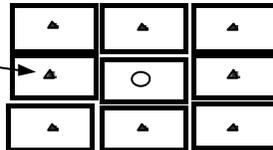
**Objectif :**

Établir une correspondance carte/terrain .

**But du jeu :** Reconstituer la carte schématique du terrain et la compléter.

**Organisation matérielle :** Espace semi ouvert comprenant des parcelles de nature différente bien délimitées. Le maître aura au préalable schématisé ce paysage sur du papier cartonné, avant de le découper en neuf pièces identiques numérotées dans un ordre aléatoire. Un point central où se situe l'enseignant. Huit balises numérotées: une pour chaque pièce périphérique. Parcours en boucle, orientation à la boussole. Matériel nécessaire pour les enfants: Plaque rigide, pâte autocollante et crayons de couleur.

Balise numérotée



**Consigne :**

Reconstitue les pièces du puzzle en observant le paysage. Va trouver les balises correspondant à chaque pièce (mêmes numéros). Poinçonne alors ta pièce pour valider ta réussite.

**Variantes :**

En fin d'activité, dessiner les éléments du paysage ne figurant pas sur la carte du maître, puis comparer avec la carte IGN.

**Critère de réussite :**

◆ Poinçonnage des pièces correspondant aux bonnes balises. Emplacement et codage des éléments comparés à la carte IGN du site.

**Critère d'évaluation :**

◆ Temps de reconstitution avec validation (poinçon).  
Nombre d'éléments manquants repérés et placés correctement.

#### LE PUZZLE –CARTE

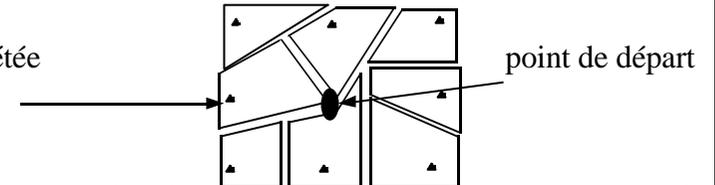
**Objectif :**

Établir une correspondance carte/terrain, schématiser les éléments caractéristiques du milieu grâce à un code établi à l'avance. Retrouver ces éléments sur une carte IGN.

**But du jeu:** Observer un milieu et schématiser ses éléments principaux à l'aide d'un puzzle fabriqué par le maître.

**Organisation matérielle:** Espace semi ouvert comprenant des parcelles de nature différente bien délimitées. Le maître aura au préalable préparé un puzzle d'environ huit pièces correspondant aux contours des éléments caractéristiques du paysage ( prés, champs, terrains de jeux, habitations, bois, etc. Huit balises (une pour chaque pièce) sur lesquelles sera accroché le morceau de la carte IGN correspondant. Un point central où se situe l'enseignant. Parcours en étoile, orientation à la boussole.

balise complétée d'une carte



**Consigne :**

Reconstitue les pièces du puzzle. Observe le paysage. Chaque pièce correspond à un lieu différent. Dessine alors les éléments principaux sur chaque pièce. Va trouver les balises correspondant à chaque pièce grâce à la distance et l'azimut. Complète ton dessin grâce au morceau de carte IGN accroché à chaque balise et à l'observation que tu peux faire sur place. Poinçonne alors ta pièce pour valider ton passage.

**Critère de réussite :**

◆ Les pièces du puzzle sont légendées correctement.

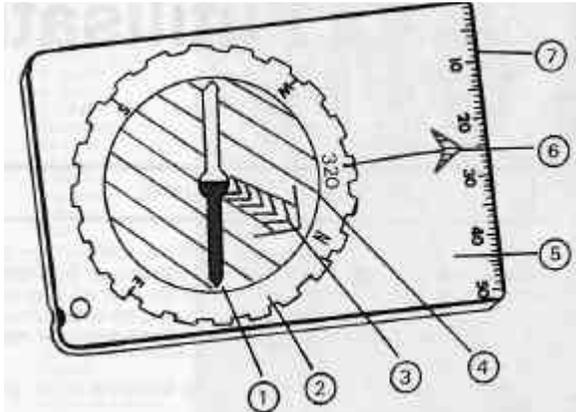
**Critère d'évaluation:**

◆ Fidélité du dessin vis à vis des éléments observables sur le terrain (du point de départ et sur place) et sur le morceau de carte IGN trouvé sur chaque balise.

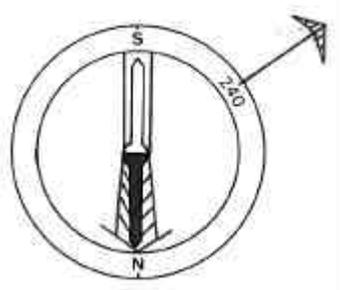
## SITUATIONS d' APPRENTISSAGE

### NOTIONS ET CONNAISSANCES

#### LA BOUSSE SYLVA



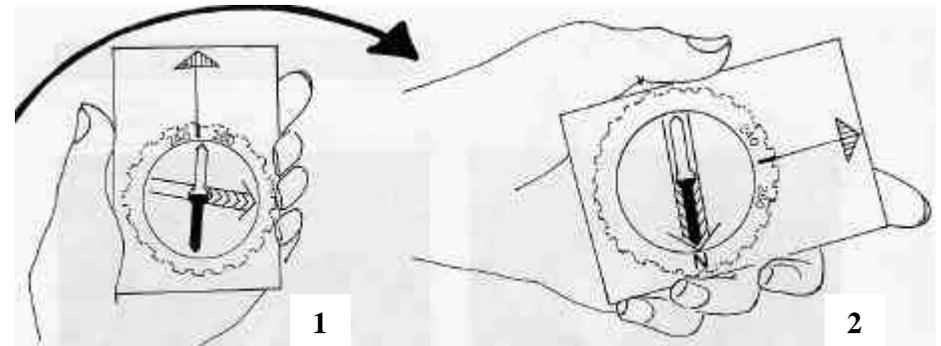
- ◆ L'aiguille ① bouge mais se stabilise toujours sur la même direction; le Nord. Le liquide lui permet de se stabiliser rapidement.
- ◆ Le boîtier circulaire gradué ② tourne. C'est un rapporteur qui indique l'angle du déplacement par rapport au repère permanent qu'est le Nord.
- ◆ Une flèche à chevrons ③ gravée sur le fond du boîtier. Nous l'appellerons « la maison du Nord ». Ce n'est que lorsque la partie rouge de l'aiguille aimantée sera au dessus de cette flèche qu'on pourra lire l'angle de marche déterminé par rapport au Nord (cet angle s'appelle « l'azimut ») à l'intersection avec la flèche de direction ⑥.
- ◆ Cet angle s'exprime en degrés. Sur l'exemple ci-dessous, l'azimut est 240°.



#### L'AZIMUT

- ◆ Des lignes rouges ④ parallèles à la « maison du Nord ». Elles serviront dans le cas où la boussole sera utilisée avec la carte.
- ◆ L'assise transparente ⑤ qui comporte :
  - La flèche de direction ⑥. Elle indique la direction qu'on veut suivre, celle du but à atteindre.
  - Des graduations ⑦ qui serviront à calculer les distances.

#### Exemple: Comment déterminer l'azimut 250°?



1. J'affiche l'azimut indiqué en faisant tourner le cadran. Le chiffre (graduation 250°) coïncide avec la flèche de direction. Une fois cet affichage réalisé, je ne touche plus au boîtier pivotant.

2. Je fais pivoter l'ensemble de l'instrument et je pivote moi-même par voie de conséquence pour faire « entrer le Nord dans sa maison ». Je dois aller dans la direction indiquée par la flèche ⑥.

## SITUATIONS D'ÉVALUATION

### SITUATION DE RÉFÉRENCE

#### COURSE EN TRÈFLE AU TEMPS

##### Objectif :

Évaluer les acquisitions des élèves.

**But du jeu :** Effectuer 5 parcours en un minimum de temps.

##### Organisation matérielle :

18 balises dispersées dans une zone inconnue des élèves. Ces balises sont disposées par rapport à un point central, à des distances variant de 50 m à 250 m.

Groupes de 3 élèves.

Chaque groupe dispose d'un plan vierge et d'une fiche de contrôle.

Une carte mère (indiquant l'emplacement de balises non numérotées) est affichée au point de départ. Sur celle-ci apparaissent 5 parcours différents ( 3 de 3 balises, 1 de 4 balises et 1 de 5 balises).

##### Consigne :

*Après avoir choisi un parcours, vous devez indiquer au contrôleur l'azimut de la 1<sup>ère</sup> balise et ensuite effectuer le parcours en poinçonnant la fiche de contrôle à chaque balise. Au retour, procéder de même pour le deuxième parcours et ainsi de suite jusqu'au cinquième.*

##### Variantes :

Anticiper l'itinéraire en traçant sur la carte.  
Par équipes ou individuel..

##### Critère d'évaluation :

- ◆ Temps mis pour effectuer les parcours.
- ◆ 4 azimuts déterminés sur 5.

#### VARIANTE: APPN ET ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT (EE)

##### LES NATURALISTES

Les enfants auront à effectuer le même parcours durant lequel ils devront découvrir l'identité d'un animal (cervidés, renards, lapins, pics, petits rongeurs, écureuils..) grâce à un indice de présence: terrier, nid, laissée, cône, pelote, piste, grattis, coulée, empreintes, etc...

Au préalable, le maître les photographiera et, en guise de balises, les disposera sur le site. Au verso de la carte, une partie de la photo de l'animal recherché sera collée.

Au fil de la course, les enfants devront collecter les photos-balises. Elles leur permettront de découvrir sur le site, le lieu de vie, l'habitat, l'alimentation, les lieux de passage,... de l'animal.

Une fois toutes les cartes collectées, les enfants reconstitueront le puzzle permettant de découvrir la photo entière de l'animal et y associeront les indices de présence découverts, pour enfin exposer leurs découvertes aux autres équipes de la classe.



##### Associer orientation et Education à l'Environnement : Deux démarches sont possibles:

Dans l'activité proposée ici, on a essayé d'adapter l'APPN de façon à ce qu'elle permette de comprendre, découvrir le milieu naturel; l'APPN est « associée à l'EE ».

On pourrait aussi utiliser l'APPN simplement comme moyen d'immersion, de déplacement pour ensuite étudier l'environnement ; l'APPN serait alors « au service de l'EE ».

Ce sont deux démarches différentes et complémentaires. En amont, de nombreuses activités peuvent être menées. Sur le terrain, on pourra adapter certaines activités proposées dans cet ouvrage, pour permettre une découverte (tri de sons, de couleurs par exemple), une observation du milieu, une collecte, etc.. Ex: tomber pile avec l'azimut, sortir des chemins...

