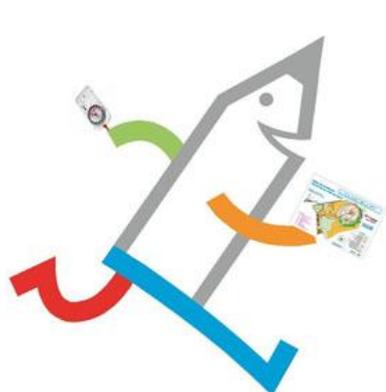


LA COURSE D'ORIENTATION À L'ÉCOLE PRIMAIRE



SOMMAIRE

| | |
|--|-----|
| 1. Introduction, Instructions officielles de l'éducation nationale | p 3 |
| 2. Apports physiologiques, affectifs et cognitifs de la course d'orientation | p 4 |
| 3. La fédération française de CO | p 6 |
| 4. Le matériel | p 8 |
| 5. Etablir une progression en CO | p13 |
| 6. Module d'apprentissage à l'école primaire | p14 |
| 7. Fiches d'activités | p15 |
| 8. Annexes | p29 |
| 9. Bibliographie | p60 |



INTRODUCTION

Programmes 2008 :

Les activités et la course d'orientation relèvent de COMPÉTENCES EPS :

Maternelle : Se repérer et se déplacer dans l'espace - Décrire et représenter un parcours simple.

Cycle 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :

- activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

Cycle 3 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :

- activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.

Logique interne de la course d'orientation :

Coureurs en autonomie

Un espace et sa carte

X balises posées sur le terrain et codées sur la carte

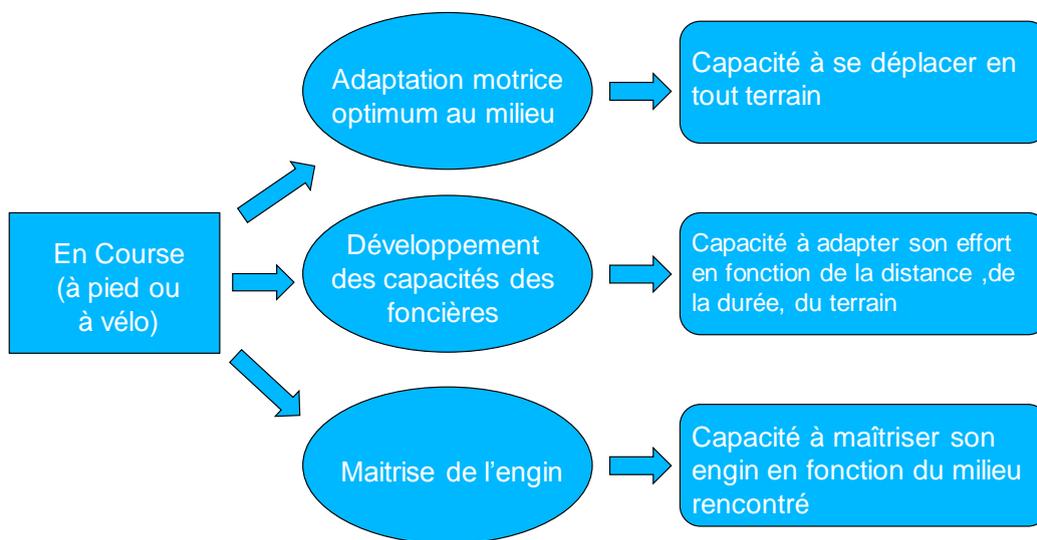
Une feuille de route

But : rapporter la preuve de son passage à toutes les balises selon un certain ordre en un minimum de temps.

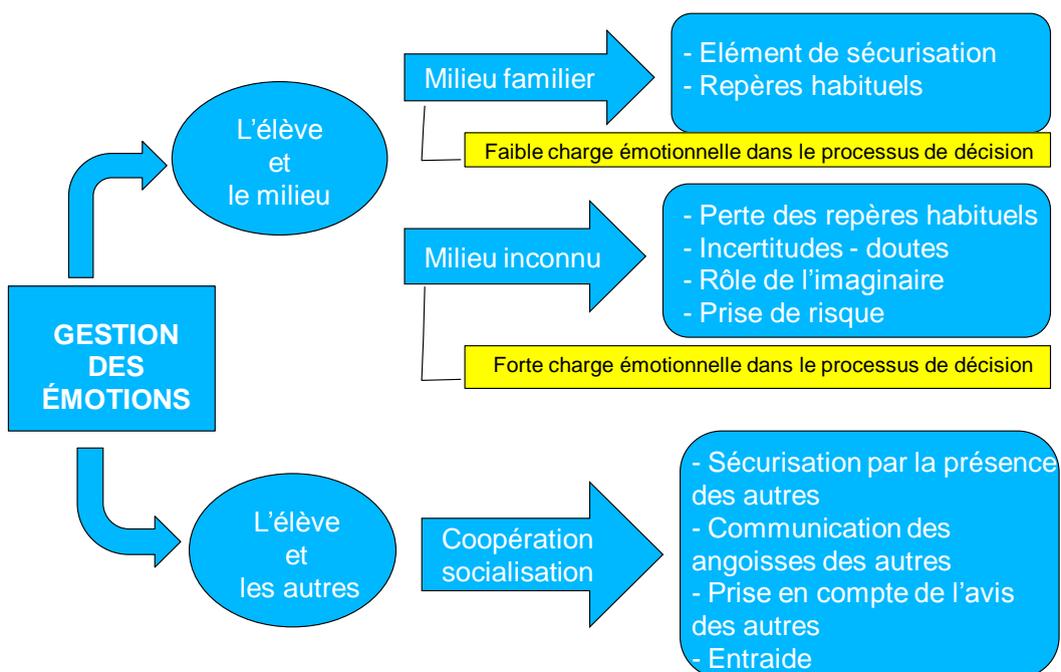
Ressources et savoirs sollicités :

| | | |
|--|---|---|
| Aspect énergétique : la course | Savoir gérer sa course, doser ses efforts | Ne pas oublier cet aspect qui fait de l'orientation une activité EPS |
| Aspect psycho affectif : l'autonomie | Savoir s'engager seul et faire des choix d'itinéraire tout en gérant sa sécurité | Privilégier la pratique individuelle |
| Aspect cognitif et informatif : la carte | Savoir sélectionner les informations et établir une relation carte / réalité (et inversement) pour se situer et réaliser un déplacement | Problème du traitement de l'information chez l'enfant : adapter les documents, aménager le milieu, la situation |

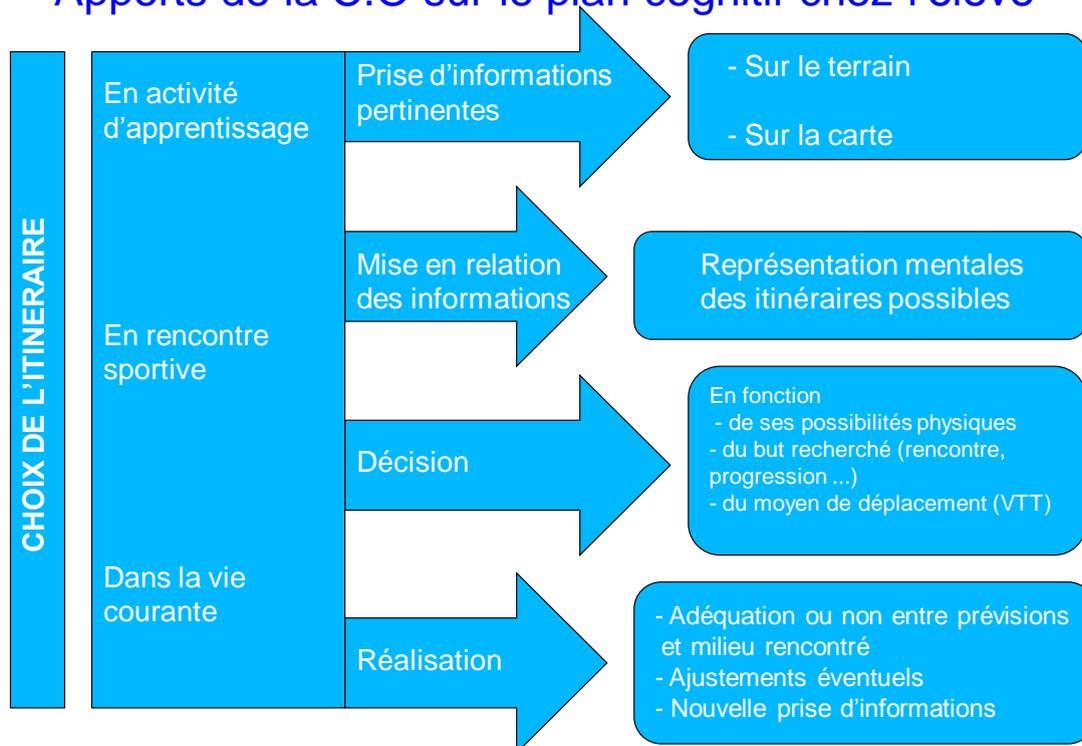
Apports physiologiques/moteurs de la C.O chez l'élève



Apports de la C.O sur le plan affectif chez l'élève



Apports de la C.O sur le plan cognitif chez l'élève



Quel que soit le niveau d'âge :

- Apprentissages à mener du connu vers l'inconnu, du simple vers le complexe, de l'étroit vers le large
- Proposer toujours un travail plan/réalité **et** réalité/plan

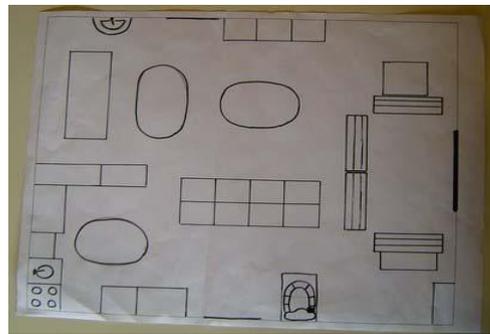
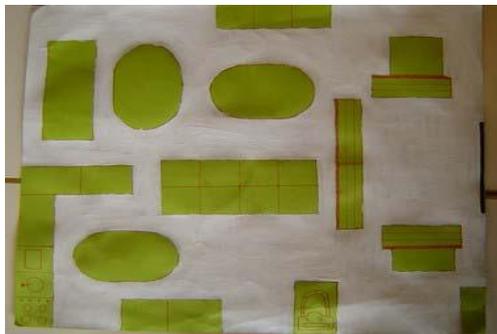
Pour le même type de situation, selon les capacités et l'âge des élèves, les **variables** différeront et permettront une simplification ou une complexification de la tâche : l'espace, le temps, le matériel et les supports, l'organisation humaine. Puis, plus techniquement, le nombre de balises, leur positionnement sur des lignes directrices plus ou moins grandes.

LE MATÉRIEL

a. La carte – le plan :

Différents formats, différentes fonctions, les cartes et plans se doivent d'être adaptés aux acquis des élèves.

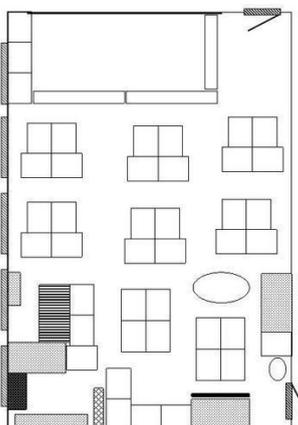
Cycle 1 : plan de la classe et maquette (permettant la vue de dessus, de se placer en fonction de la position d'une figurine sur la maquette ou placer la figurine en fonction d'une position réelle)

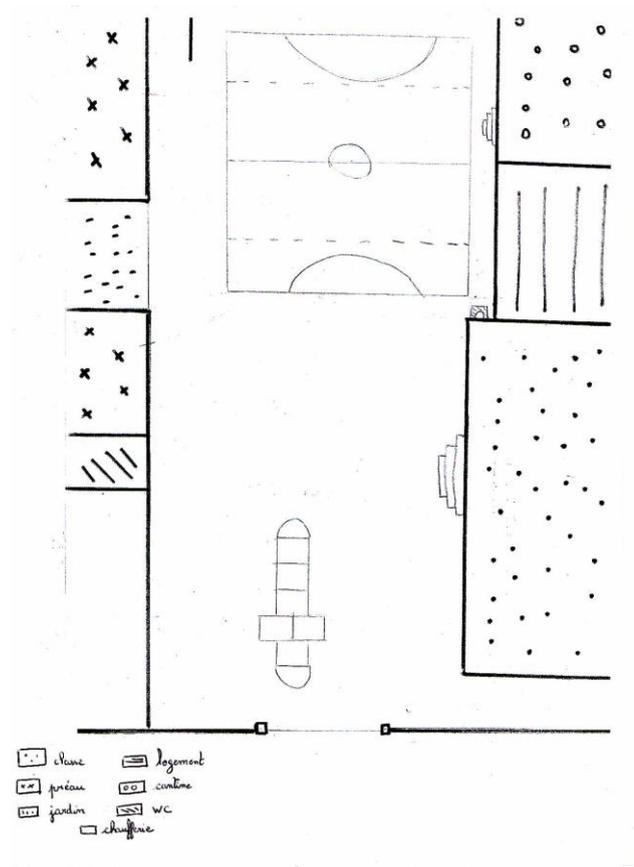


Puis, découverte de l'école, de la cour.

Cycle 2 et 3 :

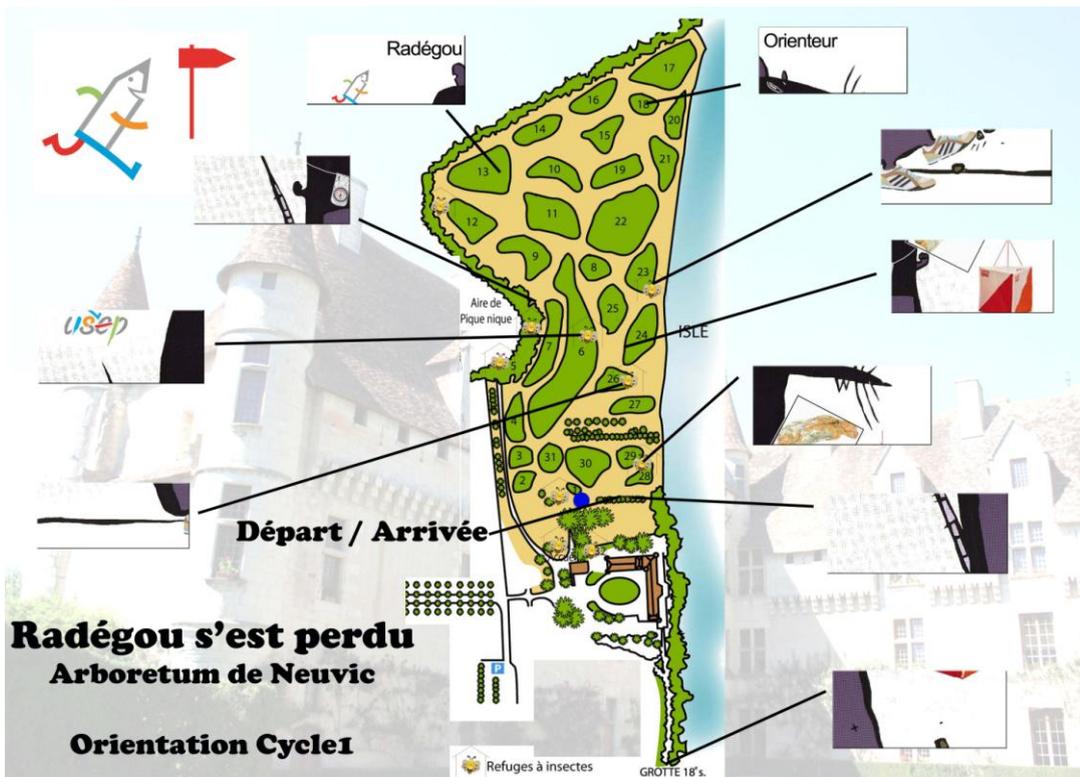
- plans de la classe, de l'école, de la cour



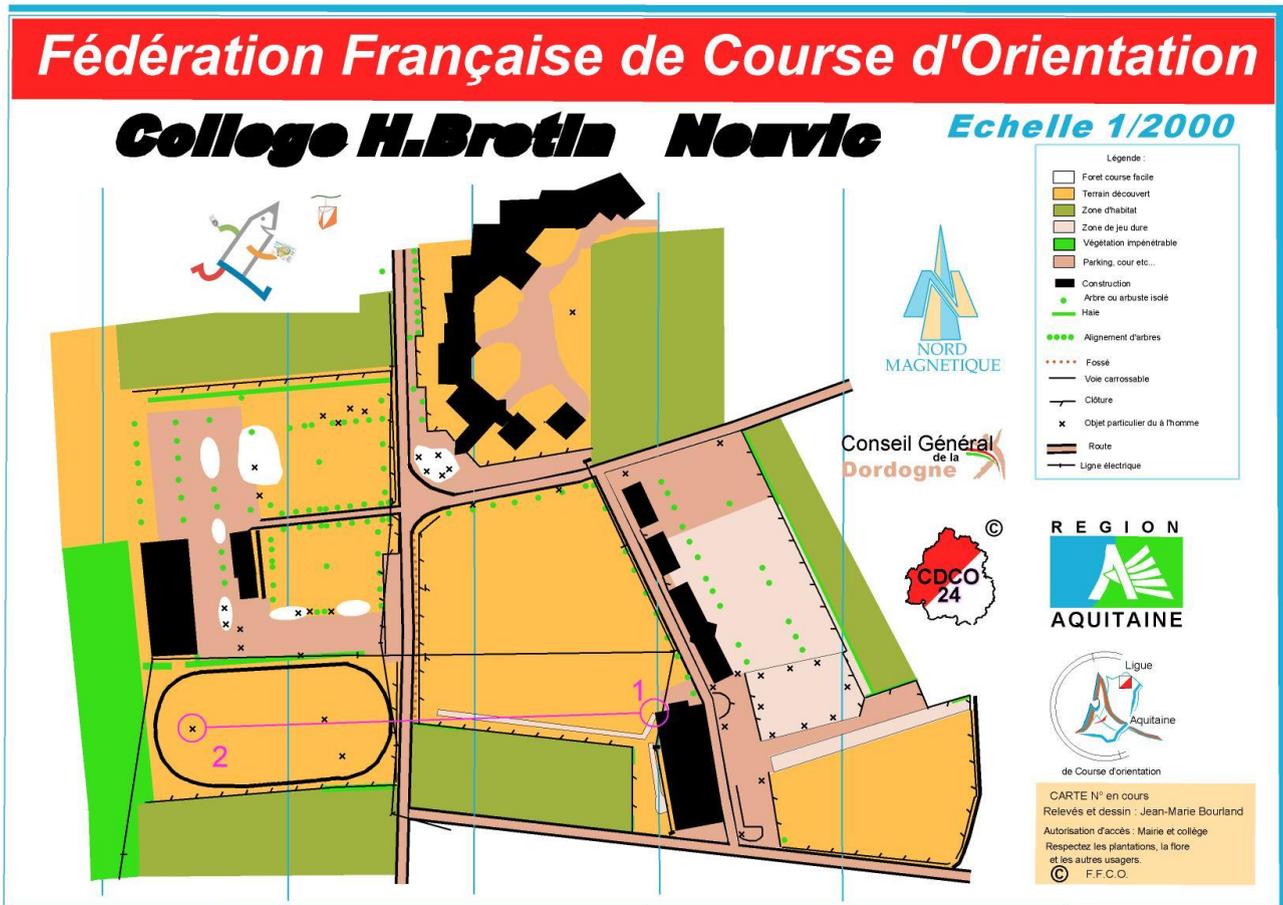


Plan de la cour et des bâtiments de l'école de Segonzac

- plans, cartes d'un parc paysager, d'un parc départemental (paysager ou plaine des sports)



Plan / Carte du parc du Château de Neuvic (support à une rencontre orientation USEP)



Carte de la plaine des sports du collège de Neuvic

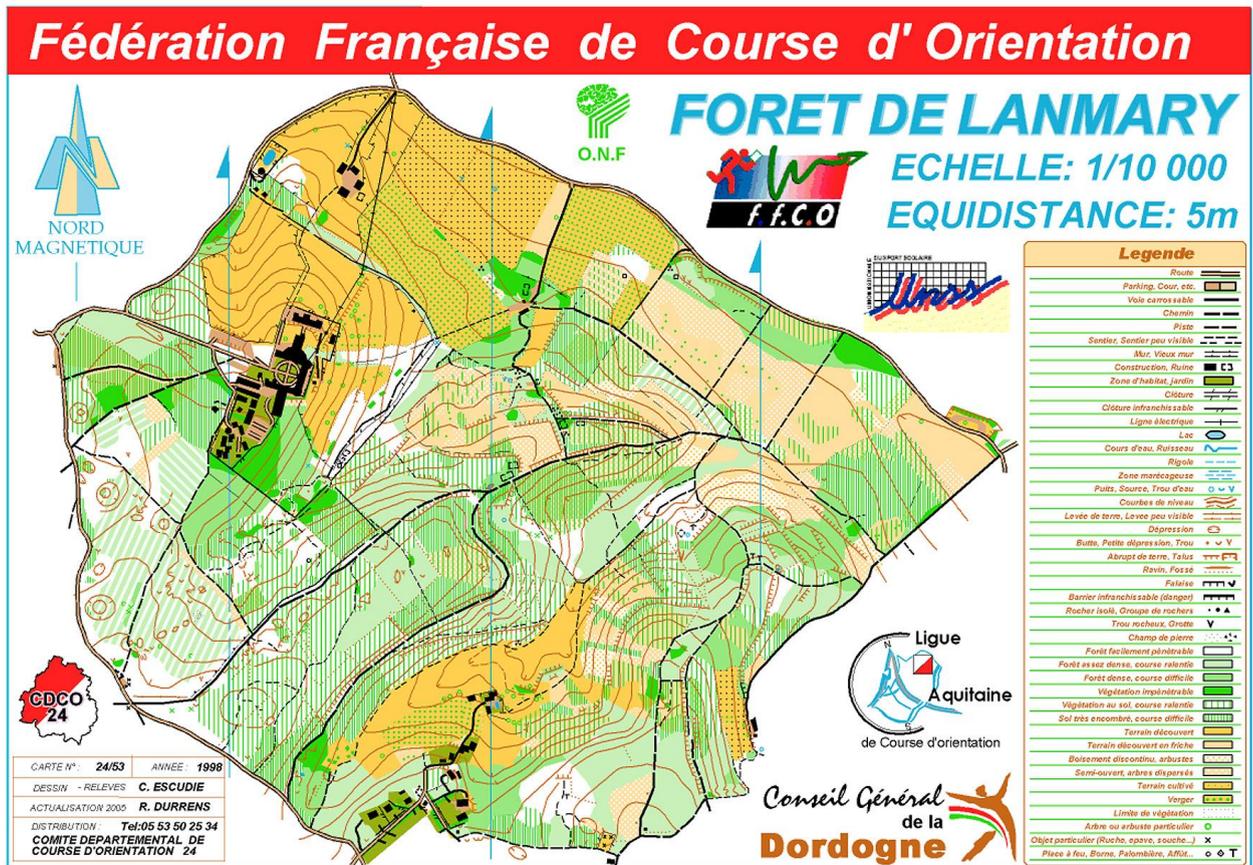
- plans, cartes du bois proche de l'école ou d'une forêt domaniale (Lanmary, St Germain, St Just) ou d'un site du conseil général (Jemaye, Rouffiac..)

Ces dernières cartes ont été élaborées par des cartographes de la FFCO.

Une légende spécifique est utilisée :

| LEGENDE | | CAP ORIENTATION |
|--|--|-----------------|
| Autoroute - Route Principale | | |
| Route Secondaire - forestière | | |
| Chemin carrossable - Chemin | | |
| Sentier - Sentier peu visible | | |
| Layon - Voie ferrée | | |
| Clôture franchissable - Infranchissable | | |
| Clôture en ruine - Mur infranchissable | | |
| Mur de pierre - Mur de pierre en ruine | | |
| Ligne électrique - Ligne Haute tension | | |
| Zone rocheuse - Zone de pierres | | |
| Falaises infranchissables | | |
| Falaises franchissables - Petite falaise | | |
| Rocher (>1m, >2m) - Groupe de rocher | | |
| Affleurement rocheux | | |
| Trou Rocheux - Caverne, Grotte | | |
| Lac - Etang - Mare | | |
| Marais infranchissable - Marais | | |
| Marécage intermittent - Trou d'eau | | |
| Ruisseau infranchissable - Ruisseau | | |
| Ruisseau intermittent - Marais linéaire | | |
| Source captée, puit - Source | | |
| Courbes de niveau | | |
| Sens de la pente | | |
| Maitresse - Normale - Intermédiaire | | |
| Dépression - Trou - Cuvette | | |
| Butte - Butte allongée - Colline | | |
| Fossé - Ravin | | |
| Abrupt de terre - Terrain accidenté | | |
| Levée de terre, grande, petite | | |
| Parking - Zone pavée sans trafic | | |
| Petite ruine - Ruine | | |
| Bâtiment - Objet particulier du à l'homme | | |
| Borne - Mangeoire - Mirador | | |
| Charbonnière - Haute tour | | |
| Conduite : infranchissable - franchissable | | |
| Champ de tir - Escalier | | |
| Limite précise de végétation - Limite de culture | | |
| Arbre isolé - Arbre remarquable | | |
| Zone d'habitation - Zone interdite | | |
| Terrain cultivé - Terrain sablonneux | | |
| Prairie - Prairie, arbres dispersés | | |
| Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés | | |
| Vergers - Vigne | | |
| Forêt: Course facile - course ralentie | | |
| Forêt, course difficile - Végét. impénétrable | | |
| Végétation: course ralentie - course difficile | | |
| Forêt courable dans un sens | | |
| Forêt, POSSIBILITE DE COURSE | | |
| Visibilité réduite | | |
| Bonne visibilité | | |

Exemples de cartes de CO : site de La Jemaye et de Lanmary :



b. La balise (ou poste ou toile) :

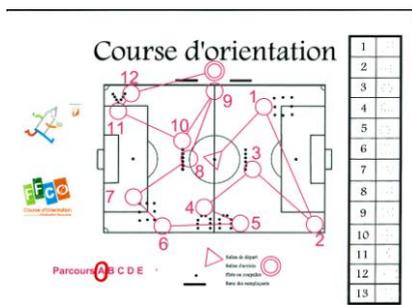
D'une valeur de 6 euros, la balise comporte une toile de couleurs orange et blanche, un système d'accroche et une pince pour « marquer » un carton de contrôle.

Toutefois, lors des situations d'apprentissages en classe et dans la cour voire sur le stade, **des coupelles, plots ou cônes** font parfaitement l'affaire. Moins visibles, ils permettent à peu de frais de travailler les fondamentaux de l'orientation.

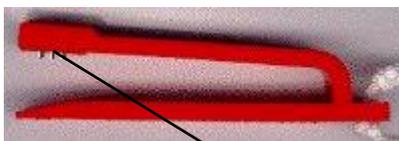
Jumeler les deux est tout à fait possible :



La toile



Les empreintes de la pince



La pince

| | |
|---|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |

La course d'orientation à l'école primaire

Les éléments pour établir une progression

Variable : Les espaces d'action

| | Espace familier restreint : - les locaux de l'école - la cour d'école | Espace familier élargi : - le parc près de l'école - le quartier | Espace inconnu restreint: - une portion de bois délimitée - une base de loisirs | Espace inconnu élargi : - une surface de forêt plus vaste |
|----------------|--|---|--|---|
| Cycle 1 | | | | |
| Cycle 2 | | | | |
| Cycle 3 | | | | |

Variable : La symbolisation ou la représentation du réel

| | - Photo - Dessin - Maquette - Plan simplifié | Plan : Symbolisation simple Respect des proportions | Plan d'espaces restreints: Symbolisation plus complexe Echelle | Carte d'espaces élargis : Travail sur les courbes de niveau Orientation par rapport au Nord |
|----------------|---|--|---|--|
| Cycle 1 | | | | |
| Cycle 2 | | | | |
| Cycle 3 | | | | |

Variable : Les formes de guidage

Le guidage direct, gestuel ou oral disparaît peu à peu au profit d'un guidage indirect (code, légende), outil de lecture ou d'interprétation du document.

| | Guidage direct : - Gestes - Consignes orales - Jalonnage (bouts de rubalise accrochés) | Guidage indirect : - Ecrit simple - Code, légende | Guidage indirect perfectionné |
|----------------|--|--|--------------------------------------|
| Cycle 1 | | | |
| Cycle 2 | | | |
| Cycle 3 | | | |

UN MODULE D'APPRENTISSAGE ORIENTE CYCLE 3

(les situations pour d'autres cycles sont précisées au sein de ce tableau)

| POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE | POUR VOIR OÙ EN EST | POUR PROGRESSER | POUR ÉVALUER |
|--|--|---|--|
| <i>Des situations de mise en activité par de petits jeux durant lesquels l'élève mobilise ses ressources pour entrer dans une activité de course et de réflexion.</i> | <i>Une situation de référence pour évaluer l'élève de manière diagnostique dans le cadre d'une recherche de poste dans un espace semi-connu ou inconnu</i> | <i>Des situations d'apprentissage pour amener l'élève à construire des savoirs et des savoir-faire</i> | <i>Une situation pour évaluer les acquisitions de l'élève dans les domaines de l'action, de la sécurité et de l'organisation</i> |
| REGLES DE SECURITE A RAPPELER AVANT CHAQUE SEANCE (espace limite, plan d'eau, rivière, route) | | | |
| <p>a) Situation pédagogique pour s'échauffer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Où suis-je ? (5) <p>b) Situation pédagogique pour entrer dans la carte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La pose-dépose (3) • • J'observe et je replace (4) | <ul style="list-style-type: none"> • La course d'orientation sur un stade (1) | <ul style="list-style-type: none"> • Le jeu du béret (2) • Le jeu des cerceaux (6) • Le vrai-faux des légendes (7) • Les plots en folie Cycle 1 et 2 (8) • Les animaux de la ferme 1 Cycle 1 et 2 (9) • Les animaux de la ferme 2 Cycle 1 et 2 (10) • Les animaux de la ferme 3 Cycle 2 et 3 (11) • Le parcours mémo (12) • Le suivi d'itinéraire (13) | <ul style="list-style-type: none"> • La course d'orientation (14) |

- ◆ **Les numéros indiqués en face des jeux correspondent aux fiches explicatives**

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Pour voir où on en est

Situation de référence **1**

Pour savoir où on en est :
La course d'orientation sur un stade

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Évaluer l'élève dans le cadre d'une course avec recherche de balises dans un ordre imposé.

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

1 - Orienter sa carte 2 - Trouver l'ensemble des balises selon l'ordre imposé, en un minimum de temps. Vous poinçonneriez chaque balise sur votre carton de contrôle.

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- trouver les balises indiquées
- poinçonner à chaque balise trouvée
- respecter l'ordre imposé
- mettre le moins de temps possible



DISPOSITIF :

- Un terrain de football
- Une carte par élève
- 5 circuits différents
- Une carte mère avec l'ensemble des balises (pour la pose par l'enseignant)

Ces documents se trouvent en **annexe A**



DEROULEMENT :

- Il existe cinq circuits différents (pas les mêmes balises et ordre différent pour éviter un travail collectif ou le suivi d'un meneur)
- Au signal, chacun prend une carte et tout le monde doit se rendre à la balise de départ (triangle sur le plan).
- L'enseignant demande alors à chacun d'orienter son plan. Le seul moyen demeure les deux bancs des remplaçants. Après validation, ils partent.
- Vérification en autonomie à la fin avec les cinq parcours et leurs réponses (affichées ou posées sur le banc des remplaçants). Après validation, choix d'un nouveau parcours.



VARIABLES :

- Demander aux élèves ayant des difficultés de poinçonner deux balises et d'aller vérifier sur le parcours avec réponses.
- Augmenter le nombre de balises (qui ne seront jamais utilisées) pour complexifier la lecture de carte et la recherche des balises.
- Faire varier les allures de course



NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Pour orienter son plan

Situation pour progresser **2**

Pour progresser : Le jeu du béré



OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Aider l'élève à orienter son plan par rapport à un repaire sur le terrain et lire le plan

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Trouver la bonne coupelle/balise le premier sans se tromper et la ramener dans son camp.

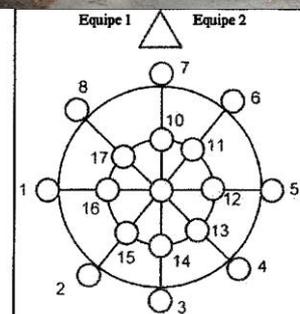
CRITERE(S) DE REUSSITE :

- trouver les coupelles/balises indiquées
- ramasser la balise trouvée
- rapporter la balise dans son camp
- ne pas se faire toucher par son adversaire



DISPOSITIF :

- Un espace avec deux cercles concentriques dessinés (ou non) au sol (10 m de diamètre ou moins)
- Un plan par élève (voir ci-contre)
- 1 grand cône
- 16 coupelles (le 9 n'existe pas...)
- 6 plans sur feuille A4 disponibles en annexe B



DEROULEMENT :

- Deux équipes de chaque côté du cône, face aux deux cercles, un plan par élève dans la main
- S'assurer que chaque élève oriente bien son plan (le grand cône est le repère, par rapport à son équipe)
- Distribuer à chacun une lettre (les mêmes d'une équipe à l'autre)
- Faire un premier travail de reconnaissance de coupelles : l'enseignant ou un élève se place sur une coupelle et les élèves doivent donner le numéro de cette coupelle. Refaire ce travail plusieurs fois
- Appeler C-7. Les deux élèves C se déplacent sur la zone, trouvent la coupelle/balise nommée et doivent la ramener dans leur camp.
- 1 point si coupelle touchée en premier
- 1 point si adversaire touché (avec coupelle dans la main). A ce moment le jeu s'arrête
- 1 point si coupelle rapportée

VARIABLES :



- Donner deux coupelles/balises à trouver
- Changer la forme du tracé au sol (voir les propositions en annexe)
- Adapter les règles du jeu du béré, modifier les points attribués
- Laisser un plan par équipe et partir chercher la coupelle/balise sans ce plan (mémorisation)
- Proposer plusieurs coupelles à ramasser dans un ordre imposé : C -4, 6, 13 et 9
- Changer la zone de départ sans changer le repère (grand cône) de place

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Pour s'échauffer

Situation d'entrée **3**

Pour entrer dans la carte :
La pose -dépose



OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Évaluer l'élève dans le cadre d'une lecture de carte.

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Placer une balise/coupelle à un endroit précis de la cour de récréation (ou autre lieu fermé), revenir indiquer à son camarade le lieu de celle-ci (sur le plan et sans parler) et ce dernier va la chercher.

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- placer une coupelle-balise de façon précise
- savoir indiquer précisément le lieu de celle-ci sur le plan
- rechercher une balise en suivant des indications de position (avec mémorisation ou non)
- mettre le moins de temps possible

DISPOSITIF :

- Un terrain fermé (cour de récréation)
- Un plan pour deux élèves
- Une balise pour deux



DEROULEMENT :

- Le premier lit la carte, choisit un endroit précis où placer sa balise-coupelle et part la placer. La balise du binôme comprend un signe remarquable.
- Il revient indiquer au second le lieu exact de la pose, sans parler, avec son doigt sur la carte.
- Le second part donc avec ou sans la carte chercher la balise.
- Vérification à deux de la balise (montrer sur la carte et vérification du signe)

VARIABLES :



- Le nombre de balises à placer
- Le lieu de dépose (du plan d'une petite cour vers le plan d'un sous-bois/parc paysager)
- Partir avec ou sans plan
- Faire intervenir le temps

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Pour s'échauffer

Situation d'entrée 4

Pour entrer dans la carte :
J'observe et je replace

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Évaluer l'élève dans le cadre d'une lecture de terrain/carte.



BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Trouver et mémoriser l'emplacement de balises-cônes dans un temps imparti et les resituer sur un plan.

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- repérer l'ensemble des balises-cônes de façon précise
- savoir indiquer précisément le lieu de celles-ci sur le plan
- mettre le moins de temps possible

DISPOSITIF :

- Un terrain fermé (cour de récréation)
- Un plan par élève et un crayon
- 10 grands cônes (ou +) à placer dans la cour
- Un chronomètre



DEROULEMENT :

- Au signal, les élèves vont dans la cour afin de repérer un maximum de cônes-balises.
- Puis, retour dans la classe ou sous le préau (ils ne doivent plus voir les cônes-balises) afin de les placer avec précision sur le plan de la cour
- Possibilité d'aller vérifier sur le terrain tant que le temps imparti n'est pas écoulé.

VARIABLES :



- Le nombre de balises placées
- Le lieu de pose (complexification pour la relation terrain/plan : à l'angle d'un mur ou au milieu d'une ligne directrice (lignes d'un terrain de sport, de végétation, de bâtiment...))
- La pose de balises de façon (très) rapprochée
- Faire varier le temps

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Pour s'échauffer

Situation d'entrée **5**

Pour entrer dans l'activité :

Où suis-je ?

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Évaluer l'élève dans le cadre d'une lecture de terrain.

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Se déplacer sur une zone (cour) en suivant les lignes directrices (lignes du bâtiment, lignes des tracés du terrain de sport, lignes de la clôture, lignes de terre ou végétation...), en repérant les objets remarquables (jeux en bois, bancs, buts, arbres, poubelles, portail...)

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- suivre les différentes lignes directrices
- savoir indiquer précisément le lieu de celles-ci sur le plan
- repérer les points remarquables
- savoir indiquer précisément le lieu de ceux-ci sur le plan

DISPOSITIF :

- Un terrain fermé (cour de récréation)
- Un plan par élève



DEROULEMENT :

- Chaque élève choisit un thème pour se déplacer dans la cour :
 - les lignes directrices
 - bâtiments, clôture, végétation, terre...
 - les points remarquables
 - arbres, jeux en bois, bancs, poubelles, portail...
- Puis, déplacement de celui-ci en respectant les contraintes de déplacement.

VARIABLES :

- La difficulté des lignes à suivre
- Le lieu de proximité (parc paysager proche de l'école)
- Le déplacement avec carte pour suivre en même temps carte/terrain

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Pour orienter son plan

Situation pour progresser **6**

Pour progresser :
Le jeu des cerceaux

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Structuration de l'espace proche : latéralisation, maîtrise de la lecture d'un plan simplifié.

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Par équipe de deux, reconnaître la forme pour orienter le plan ; être capable de situer son partenaire sur un plan.

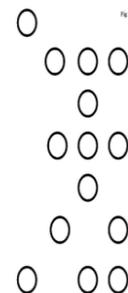
CRITERE(S) DE REUSSITE :

- bien lire son plan
- bien observer la position de son coéquipier
- indiquer de façon précise la position de son équipier

DISPOSITIF :

- Placer sur un terrain (cour de récréation, salle des fêtes...) un nombre de cerceaux correspondant ou supérieurs au nombre d'élèves
- Réaliser un plan format A4 sur lequel figure les cerceaux que vous avez disposés sur le terrain

Ces documents sont en annexe C



DEROULEMENT :

Par équipe de deux, un équipier tient le croquis et l'oriente par rapport aux objets figurant sur le terrain pendant que son équipier court sur l'espace.

Au signal, il doit se placer à l'intérieur d'un cerceau. Son équipier doit le localiser sur son croquis. Ensuite, inversion des rôles.

VARIABLES :

Modifier la position de l'observateur
 Au signal, le coureur se place à l'extérieur du cerceau (devant, derrière, à droite, à gauche)
 Changer la forme au sol
 Faire réaliser le plan par les élèves

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Lecture de légendes

Situation pour progresser **7**

Pour entrer dans la carte :
Le vrai-faux des légendes

OBJECTIF POUR LE MAITRE :
Évaluer l'élève dans le cadre d'une lecture de légende sur carte

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :
Lire une légende, trouver la correspondance entre les informations d'une carte et celles contenues dans la légende de celle-ci.

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- repérer les symboles de la carte (au centre du cercle représentant la balise)
- les associer avec la définition associée (légende)
- valider la grille du vrai-faux

DISPOSITIF :

- Une carte et les légendes intégrées à celle-ci
- Une grille de vrai-faux par élève
- Une grille réponse

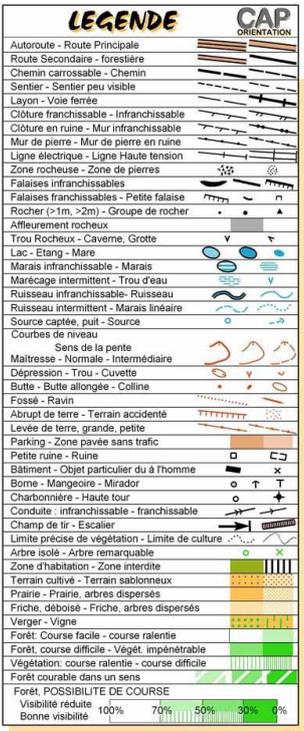
Les documents nécessaires sont en **annexe F**

DEROULEMENT :

- Découverte de la carte et de la légende
- Compléter la grille vrai-faux, les balises sont numérotées
- Valider avec la grille réponse

VARIABLES :

- Le nombre de balises placées
- La difficulté de lecture des symboles
- Travail sur les nuances dans la couleur de végétation
- D'autres cartes



NIVEAU : GS au CM2

DOMINANTE :
Lecture Carte/Terrain

Situation pour progresser **8**

Pour entrer dans l'activité :
Les plots en folie

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Faire progresser la lecture carte-terrain

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Valider ou non la position de certains plots en comparant les plots sur le plan et les plots sur le terrain.

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- savoir associer les plots du plan aux plots du terrain
- savoir compléter le carton de contrôle

- Le carré de plots disposé au sol
- Les petits plans de plots
- Le carton de contrôle
- La grille de réponses

L'ensemble des documents nécessaires se trouvent en **annexe D**



DEROULEMENT :

- Chaque élève choisit un plan de plots dans la boîte
- Il se dirige vers la zone des plots en folie
- Il vérifie si cette suite précise de plots existe
- Il prend son carton de contrôle et indique dans la case vrai ou faux
- Il continue jusqu'à compléter son carton
- A la fin, vérification des réponses sur le carton de réponses

VARIABLES :

- La zone des plots (3 possibles en volume)
- Le temps imparti
- Le travail seul, à deux ou plus
- La distance entre la boîte à plans et la zone de plots

NIVEAU : PS au CE1

DOMINANTE :
Repérage dans l'espace

Situation pour progresser **9**

Pour entrer dans l'activité :
Les animaux de la ferme 1 (Cycle 1 et 2)

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Percevoir la relation carte-terrain et l'utilisation d'un carton de contrôle

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Valider ou non la présence d'un animal sur son carton de contrôle lorsque l'on en rencontre un (sous un plot, au pied d'un piquet).

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- suivre un itinéraire proposé (main courante)
- compléter un carton de contrôle

- Un parcours avec piquets et rubalise
- Des cartons de contrôle
- Des balises carrées à placer sous les plots
- Un feutre effaçable à sec si cartons plastifiés

L'ensemble des documents nécessaires se trouvent en **annexe E**

DEROULEMENT :

- Chaque élève choisit un carton de contrôle et part en tenant (ou non) la main courante (rubalise)
- Arrivé à un piquet, il regarde sous le plot ou à travers le trou de ce plot pour vérifier le dessin d'animal présent sur cette balise en papier
- Il coche, entoure, écrit dans la case correspondante à l'animal rencontré
- Puis, poursuite du parcours jusqu'à la fin

VARIABLES :

- Le carton de contrôle peut comporter tous les animaux ou la moitié (voir en annexe)
- Le parcours peut être tracé au milieu des arbres avec la rubalise
- Le temps peut entrer en jeu
- Réalisation à 2 ou seul



NIVEAU : PS au CE1

DOMINANTE :
Repérage dans l'espace

Situation pour progresser **10**

Pour entrer dans l'activité :
Les animaux de la ferme 2 (Cycle 1 et 2)

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Se repérer dans l'espace en utilisant ou développant des pratiques



BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Valider ou non la présence d'un animal sur son carton de contrôle lorsque l'on en rencontre un (sous un plot).

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- compléter un carton de contrôle



- Un dessin au sol ou non, 12 coupelles-balises
- Des cartons de contrôle
- Des balises carrées à placer sous les coupelles-balises
- Un feutre effaçable à sec si cartons plastifiés

L'ensemble des documents nécessaires se trouvent en annexe E



DEROULEMENT :

- Chaque élève choisit un carton de contrôle et part découvrir l'ensemble des coupelles-balises
- Arrivé à une balise, il regarde sous la coupelle ou à travers le trou de celle-ci pour vérifier le dessin d'animal présent sur cette balise en papier
- Il coche, entoure, écrit dans la case correspondante à l'animal rencontré
- Puis, poursuite du parcours jusqu'à la dernière balise

VARIABLES :

- Le carton de contrôle peut comporter tous les animaux ou la moitié (voir en annexe)
- Les coupelles-balises peuvent être placées entre des arbres (vers la découverte d'un milieu inconnu)
- Le temps peut entrer en jeu
- Réalisation à 2 ou seul

NIVEAU : GS au CM2

DOMINANTE :
Lecture carte/terrain

Situation pour progresser

11



Pour entrer dans l'activité : **Les animaux de la ferme 3** (Cycle 2 et 3)

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Percevoir la relation carte-terrain, vivre un suivi d'itinéraire imposé et utiliser un carton de contrôle

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Réaliser un parcours donné et relever dans l'ordre les animaux rencontrés sur les balises.
Auto-correction.



CRITERE(S) DE REUSSITE :

- suivre, lire un itinéraire proposé (critère de réalisation : plan avec suivi d'itinéraire)
- compléter un carton de contrôle



- Un dessin au sol avec 12 coupelles-balises (voir dessin en annexe)
- Des cartons de contrôle
- Des balises carrées à placer sous les coupelles-balises
- Un feutre effaçable à sec si cartons plastifiés
- Le plan avec le suivi d'itinéraire
- La grille des réponses

L'ensemble des documents nécessaires se trouvent en **annexe E**

DEROULEMENT :

- Chaque élève choisit un carton de contrôle et un plan avec suivi d'itinéraire.
- Arrivé à la première coupelle-balise, il regarde sous la coupelle ou à travers le trou de celle-ci pour vérifier le dessin de l'animal présent sur cette balise en papier
- Il note dans la case correspondante à l'animal rencontré le numéro 1. Ainsi de suite jusqu'au douzième animal.
- Puis, vérification grâce à la grille des réponses de l'ordre des rencontres.



VARIABLES :

- Le carton de contrôle peut comporter tous les animaux ou la moitié (voir en annexe)
- Les parcours sont tous différents (en faire donc plusieurs)
- Le temps peut entrer en jeu
- Réalisation à 2 ou seul
- Un élève en retrait avec le plan peut guider l'autre qui n'a plus le plan

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Lecture carte/terrain terrain/carte

Situation pour progresser

12

Pour entrer dans la carte :

Le parcours mémo

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Évaluer l'élève dans le cadre d'une lecture de carte et de terrain à partir des lignes directrices et légendes à l'appui

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Se déplacer sur une zone (espace plus ou moins connu) en suivant les lignes directrices (lignes de bâtiment, lignes des tracés du terrain de sport, lignes de la clôture, lignes de terre ou végétation, chemins, routes...), en repérant les objets remarquables (des jeux en bois, bancs, buts, arbres, poubelles, portail...aux souches, croisements, trous, le tout en bordure de chemins).

CRITERE(S) DE REUSSITE/ DE REALISATION :

- revenir à l'arrivée

DISPOSITIF :

- Un terrain fermé (cour de récréation) ou un terrain ouvert mais sécurisé (forêt).
- Les balises avec une carte/plan accrochée à chacune d'entre elles
- Une légende sur la carte peut être présente

Exemple de cartes pour parcours mémo en annexe G

DEROULEMENT :

- Chaque élève part après avoir consulté la carte accrochée à la première balise. La direction et le sens peuvent être indiqués par un début de jalonnage (rubalise accrochée à deux ou trois branches sur le chemin à prendre).
- Arrivé à la deuxième balise, il découvre la carte qu'il doit orienter à nouveau (intersection de chemins à privilégier). De même, un morceau de rubalise peut le conforter dans son choix d'orientation.
- Ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.
- Les lieux doivent permettre à l'élève de s'orienter simplement (relation carte/terrain).

VARIABLES :

- La difficulté des lignes (chemins, limite de végétation, tracés de terrain...) à suivre.
- Le lieu de proximité (parc paysager proche de l'école ou forêt inconnue)
- Le déplacement avec carte pour suivre en même temps carte/terrain
- Réalisation seul ou à deux

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Relation terrain/carte

Situation pour progresser

13

Pour entrer dans la carte :

Le suivi d'itinéraire

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Évaluer l'élève dans le cadre d'une lecture de carte et de terrain à partir d'une lecture de légende

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Se déplacer sur une zone (espace plus ou moins connu) en suivant les lignes directrices (lignes de bâtiment, lignes des tracés du terrain de sport, lignes de la clôture, lignes de terre ou végétation, chemins, routes...), en repérant les objets remarquables (des jeux en bois, bancs, buts, arbres, poubelles, portail...aux souches, croisements, trous, le tout en bordure de chemins).

CRITERE(S) DE REUSSITE

- arriver au point de départ
- avoir poinçonner toutes les balises

DISPOSITIF :

- Un terrain fermé (cour de récréation) ou un terrain ouvert mais sécurisé (forêt).
- Des balises (une dizaine à placer sur l'itinéraire à suivre (bordure de chemin, intersections/croisements ou point remarquable proche)
- Un carton pour poinçonner
- Une légende sur la carte peut être présente

Exemple de carte en annexe H

DEROULEMENT :

- Chaque élève part avec sa carte sur laquelle figure un itinéraire à suivre (en couleur sur les chemins ou lignes si transparence possible sinon à côté du chemin ou ligne)
- Sur son carton de contrôle, il trouvera une vingtaine de cases numérotées et une vingtaine pour poinçonner. A chaque balise rencontrée, un poinçon.
- Cet exercice peut être effectué sans poinçonnage
- Retour au départ (itinéraire en boucle), validation avec le carton témoin.

VARIABLES :

- La difficulté des lignes (chemins, limite de végétation, tracés de terrain...) à suivre.
- Le lieu de proximité (parc paysager proche de l'école ou forêt inconnue)
- La difficulté des choix à faire aux intersections
- Pointer sur la carte le lieu où ont été poinçonnées les balises (effort de mémoire)
- Réalisation seul ou à deux

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Carte/terrain Terrain/carte

Situation pour évaluer 14

Pour évaluer : **La course d'orientation**

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Évaluer l'élève dans le cadre d'une lecture de carte et de terrain, avec l'enjeu de trouver dans un temps minimum le maximum de balises. Aider l'élève en difficulté

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Se déplacer sur une zone (espace plus ou moins connu) en suivant les lignes directrices (lignes de bâtiment, lignes des tracés du terrain de sport, lignes de la clôture, lignes de terre ou végétation, chemins, routes...), en repérant les objets remarquables (des jeux en bois, bancs, butts, arbres, poubelles, portail...aux souches, croisements, trous, le tout en bordure de chemins). Le tout dans le but de trouver les balises disposés sur cette zone. Elles ne peuvent se trouver que des endroits accessibles, proches des chemins et des points de décisions.

CRITERE(S) DE REUSSITE

- trouver toutes les balises en un minimum de temps

DISPOSITIF :

- Un terrain fermé (parc paysager) ou un terrain ouvert mais sécurisé (forêt).
- Des balises (une dizaine à placer selon certaines règles) intersections/croisements ou point remarquable proche)
- Un carton pour poinçonner
- Une légende sur la carte peut être présente
- Choix de parcours en boucle, en papillon, en relais, course aux points...

Exemple de carte en annexe 1

DEROULEMENT :

- Groupe de 2 élèves qui part avec une carte sur laquelle figure un ensemble de balises à trouver.
- Sur son carton de contrôle, il trouvera le nombre de cases numérotées correspondant aux balises à trouver. A chaque balise rencontrée, un poinçon.
- Cet exercice peut être effectué sans poinçonnage
- A l'arrivée, validation des poinçons sur le carton de contrôle témoin.

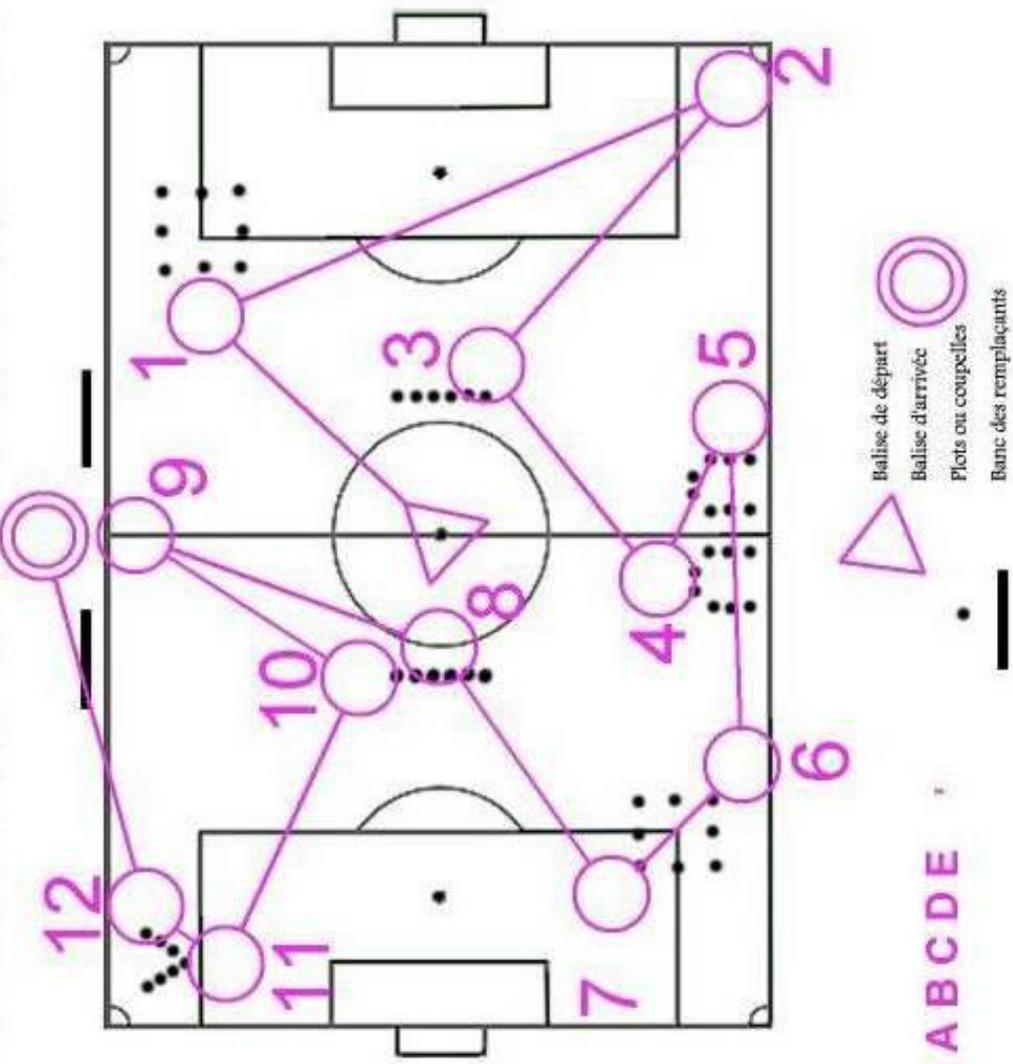
VARIABLES :

- La difficulté des lignes (chemins, limite de végétation, tracés de terrain...) à suivre.
- Possibilité de placer des balises dans des zones cachées mais accessibles (au pied d'un abrupt de terre sous un coude du chemin)
- La difficulté des choix à faire aux intersections
- Réalisation seul ou à deux
- Une randonnée peut se faire en amont pour visualiser l'ensemble des balises
- Il peut y avoir des balises posées en plus (inciter à valider avec la carte)

ANNEXE A.1

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|

Course d'orientation

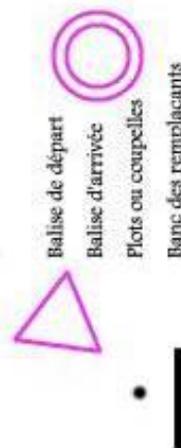
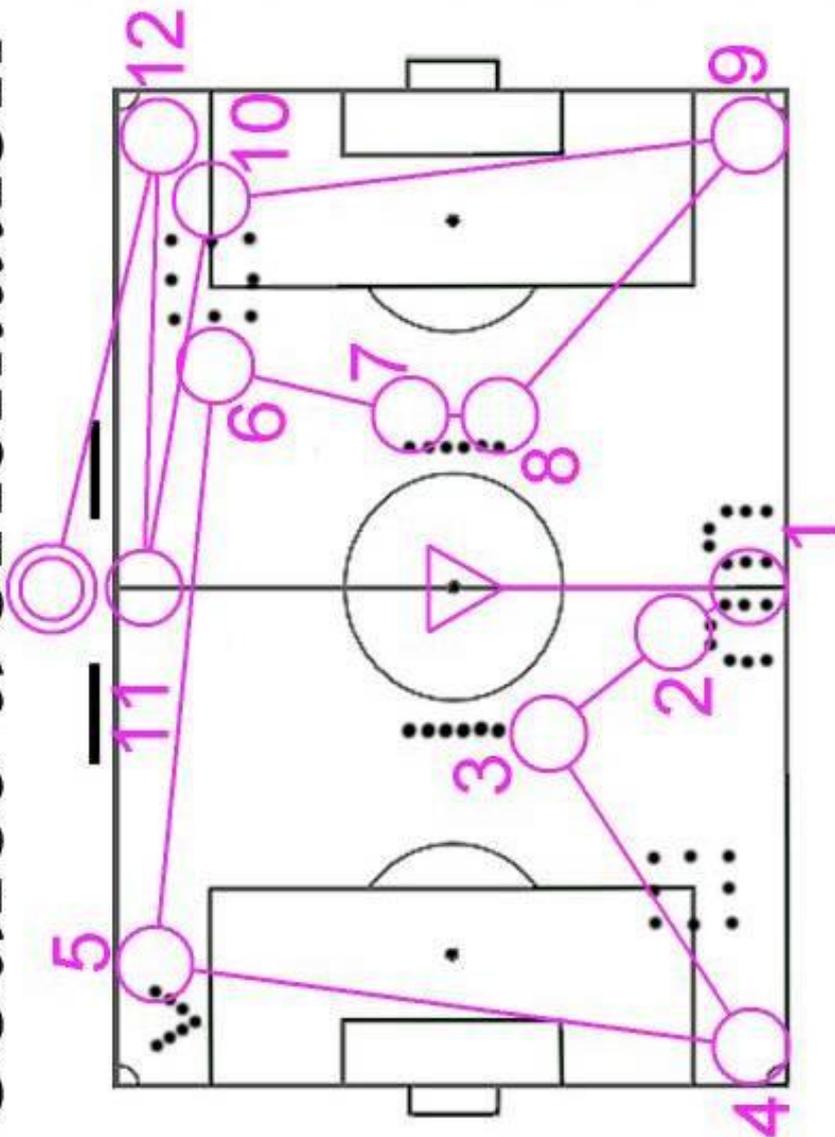


PARCOURS A

ANNEXE A.2

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|

Course d'orientation



Parcours A B C D E

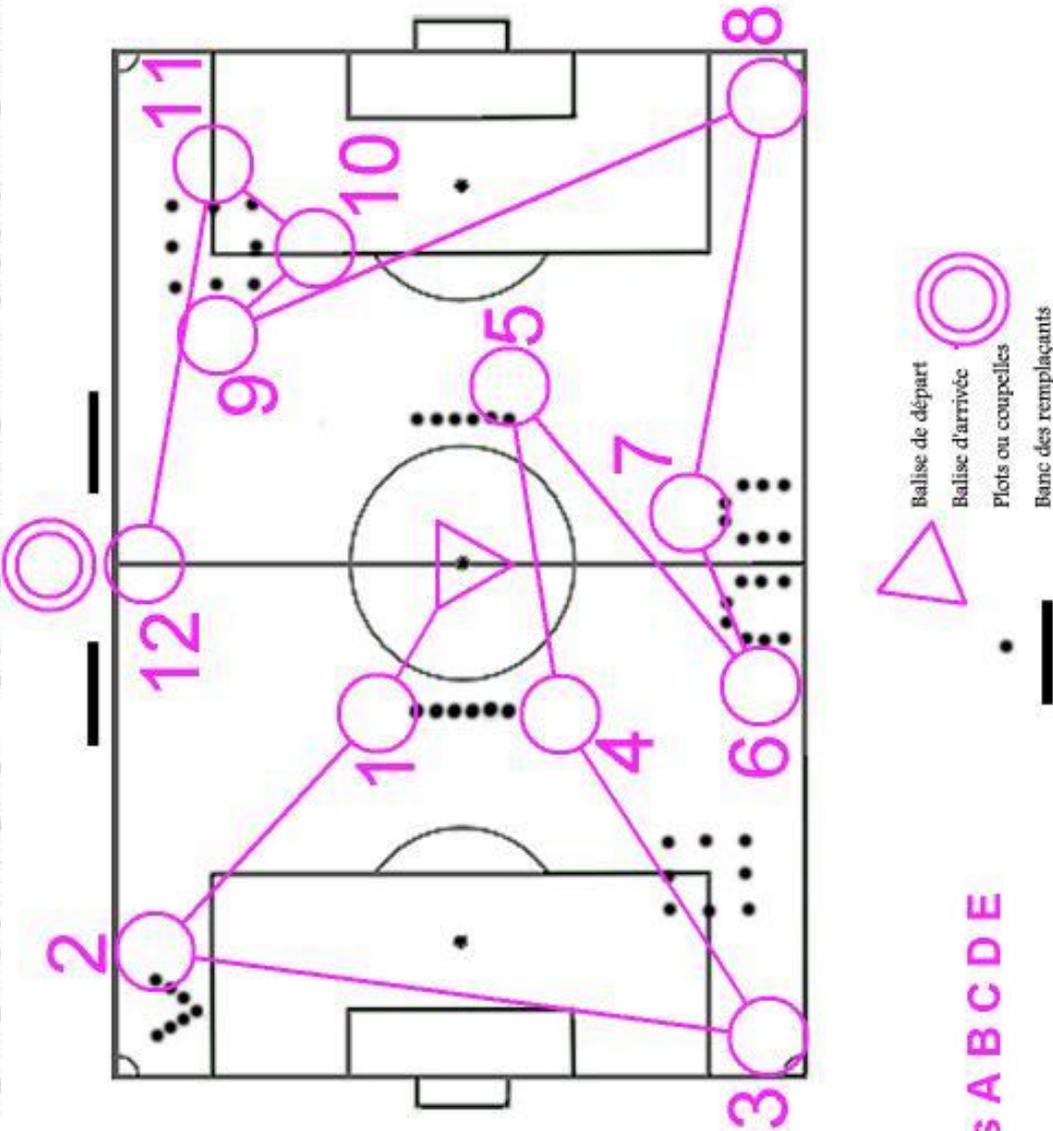


PARCOURS B

ANNEXE A.3

Course d'orientation

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|



Parcours A B C D E

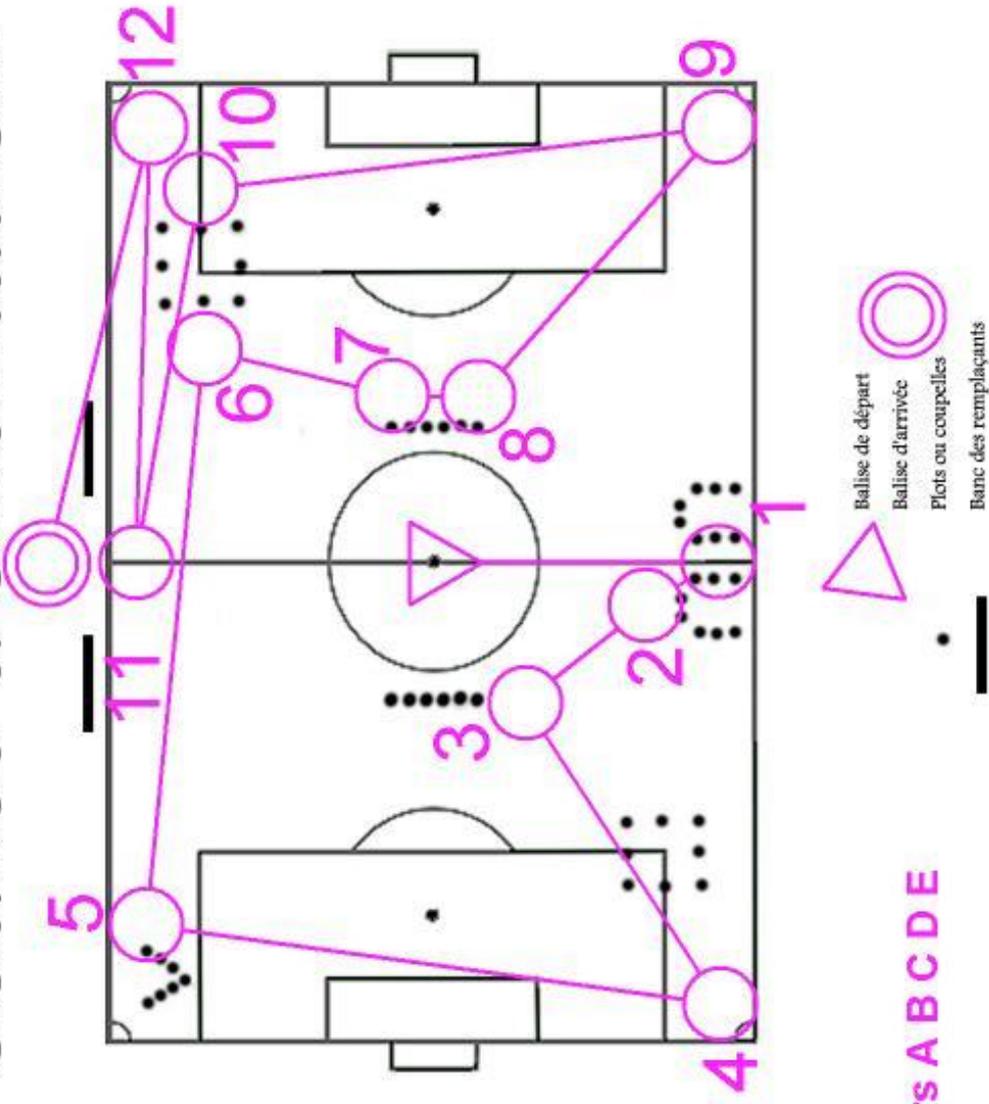


PARCOURS C

ANNEXE A.4

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|

Course d'orientation



Parcours A B C D E

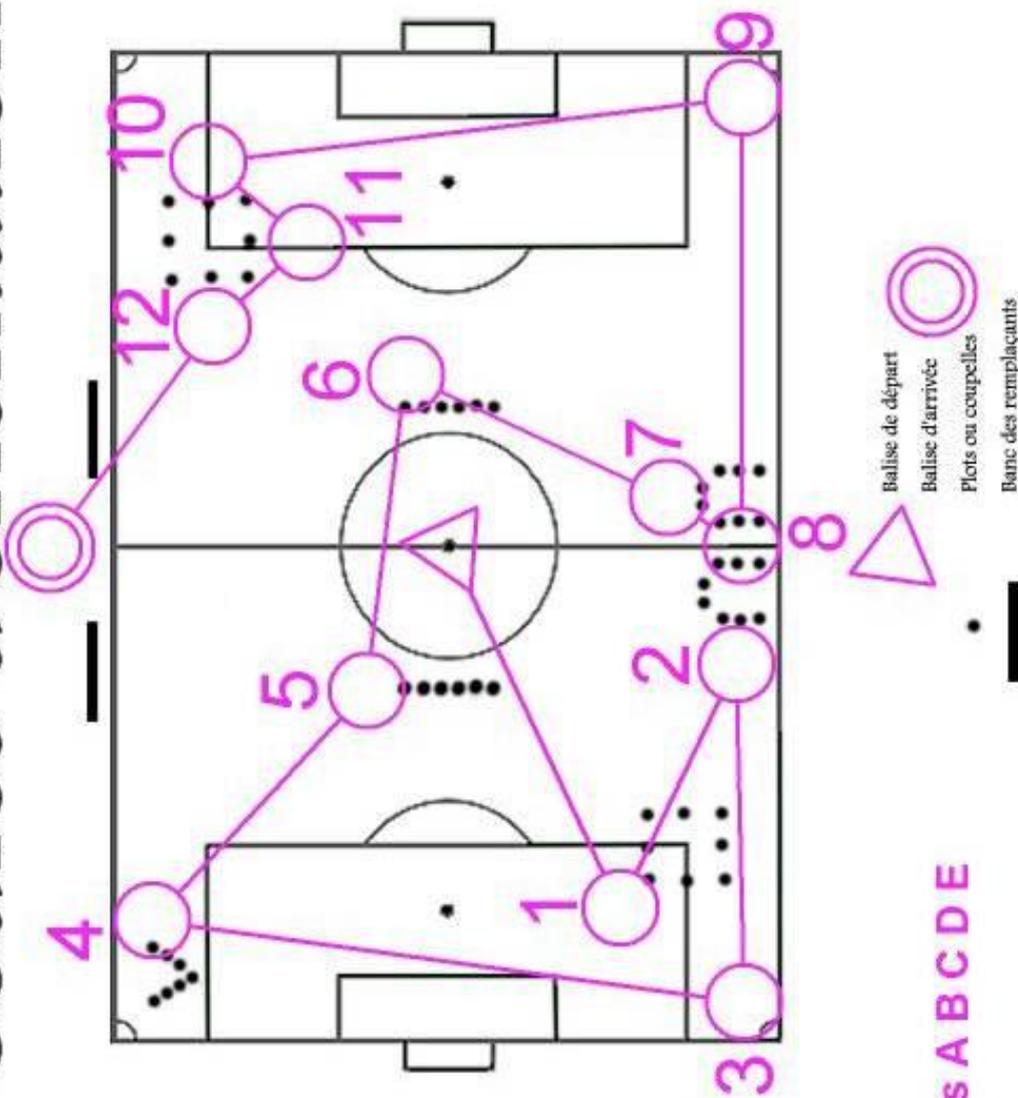


PARCOURS D

ANNEXE A.5

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|

Course d'orientation



Parcours A B C D E

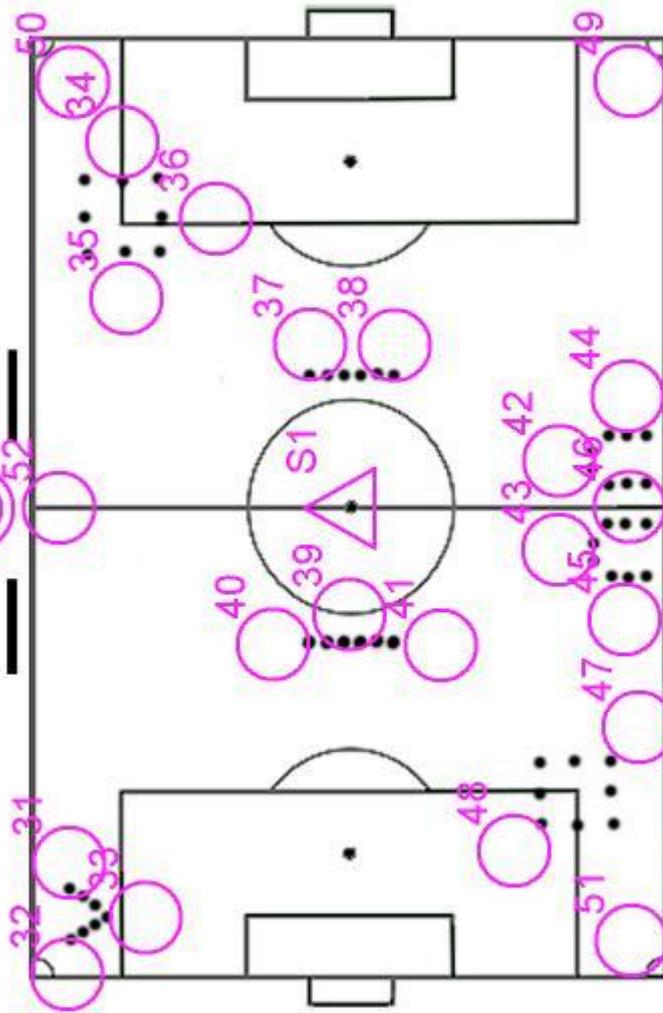


PARCOURS E

ANNEXE A.6

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|

Course d'orientation

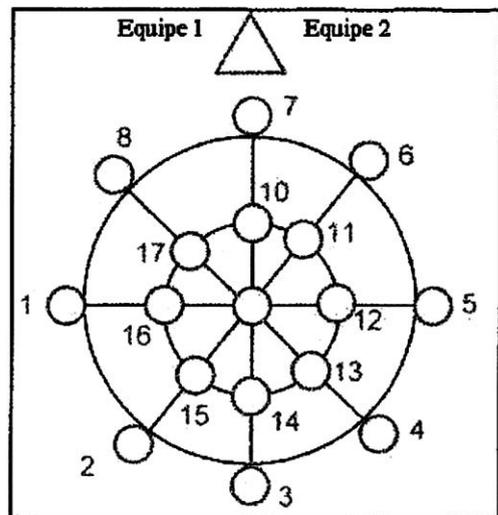
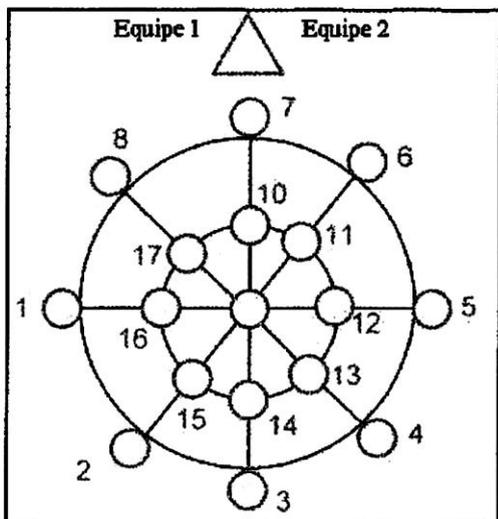
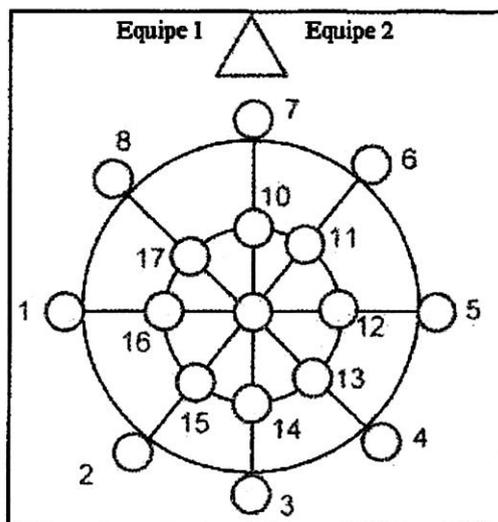
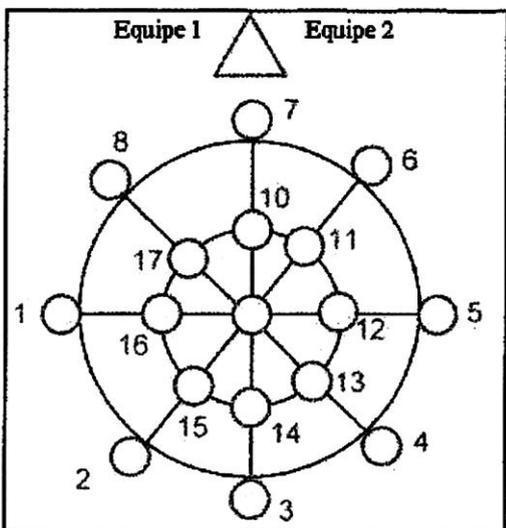
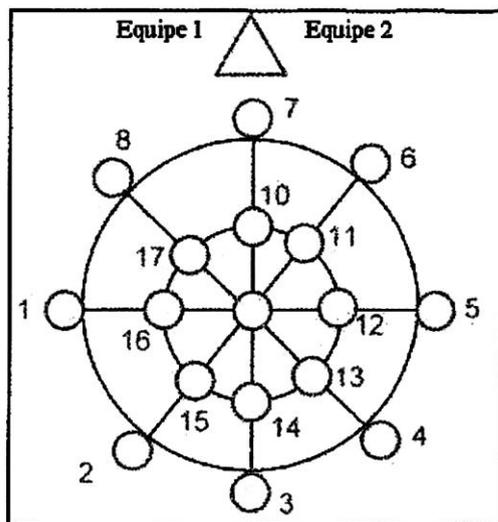
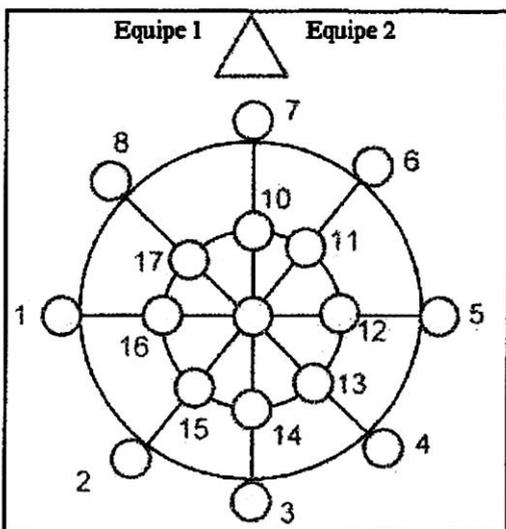


Parcours A B C D E



CARTE MERE
(Toutes les balises à poser)

ANNEXE B



Jeu du baret

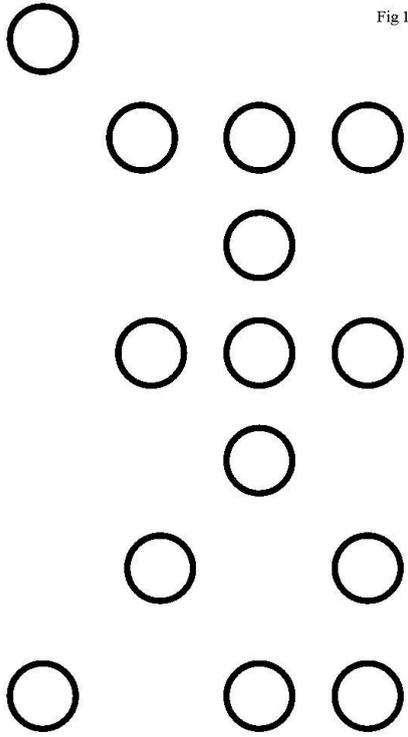
ANNEXE C

Jeu des cerceaux



Organisation

-  X cerceaux
-  1/2 pratiquant
-  Non
-  Non
-  A partir de 6 ans
-  Tout le groupe en
-  30' environ
-  Crayon



Le jeu : Par équipe de deux, être capable de situer son partenaire sur un plan.

Objectifs : Structuration de l'espace proche : latéralisation
Maîtrise de la lecture d'un plan simplifié

Mise en place :

- Placer sur un terrain (basket, hand ball,..) un nombre de cerceaux correspondant ou supérieur au nombre d'enfants.
- Réaliser un plan sur une feuille A4 (Fig 1) sur lequel figure les cerceaux que vous avez disposés sur le terrain

Jeu des cerceaux



Matériels :

- Nombre de cerceaux égal ou supérieur au nombre d'enfants
- Un plan par enfant
- Un crayon



Ce qu'il faut faire :

1— Par équipe de deux, un équipier tient le croquis et l'oriente par rapport aux objets figurant sur le terrain, pendant que son équipier court sur l'espace
2— Au signal il doit se placer à l'intérieur d'un cerceau. Son équipier doit le localiser sur son croquis. Ensuite inversion des rôles

Consignes :

- Bien lire son plan
- Bien observer la position de son équipier sur le terrain
- M'indiquer de façon précise la position de son équipier sur le plan (ou se faire contrôler par un camarade)

Variables :

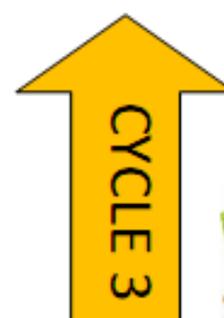
- Modifier la position de l'observateur
- Au signal le coureur se place à l'extérieur du cerceau (devant, derrière, à droite, à gauche)
- Faire réaliser le plan par les pratiquants (Prévoyez des gabarits ronds pour tracer les cercles)

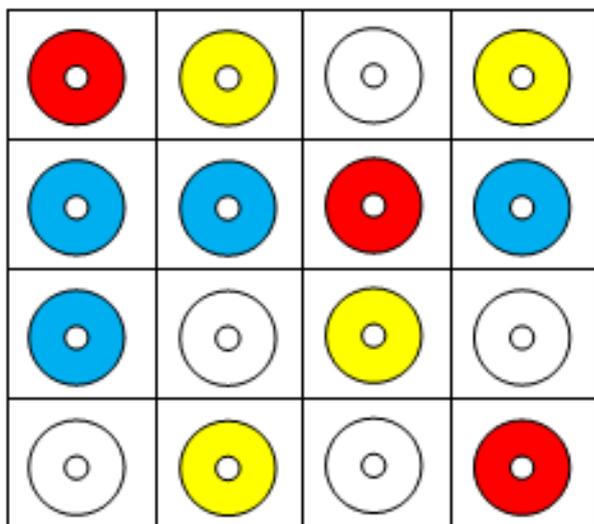
 **Évaluation :** Rapidité à situer son camarade et nombre de réponses justes

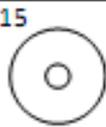
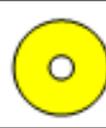
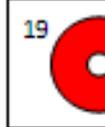
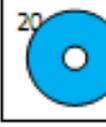
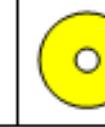
ANNEXE D.1

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

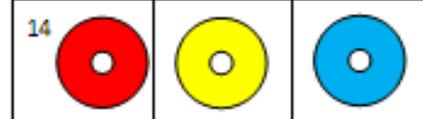
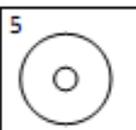
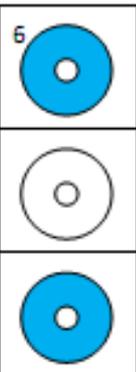
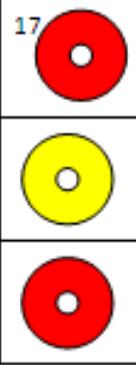
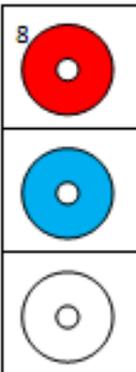
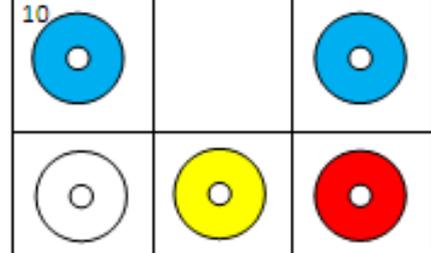


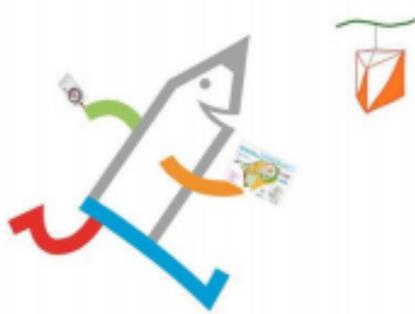


| | |
|--|---|
| <p>1</p>    <p>12</p>    <p>13</p>    | <p>4</p>     <p>15</p>     |
| <p>7</p>    <p>16</p>    <p>19</p>    | <p>20</p>     <p>18</p>     |

ANNEXE D.3

Formes Cycles 1 et 2
INCORRECTES

| | |
|---|--|
| <p>11</p>  <p>3</p>  <p>2</p>  | <p>14</p>   <p>5</p>   |
| <p>6</p>  <p>17</p>  <p>8</p>  | <p>9</p>   <p>10</p>  |



Formes Cycles 2 et 3
CORRECTES

The image displays 24 numbered cards, each containing a grid of colored circles. The cards are arranged as follows:

- Card 24: 1x4 grid with red, white, red, yellow circles.
- Card 22: 1x4 grid with red, yellow, white, blue circles.
- Card 20: 1x5 grid with white, blue, red, blue, white circles.
- Card 18: 1x5 grid with yellow, red, yellow, white, yellow circles.
- Card 15: 4x1 vertical grid with white, red, white, red circles.
- Card 14: 4x1 vertical grid with yellow, white, red, yellow circles.
- Card 12: 2x3 grid with blue, red, blue circles in the top row and yellow, red, blue circles in the bottom row.
- Card 10: 2x3 grid with white, red, white circles in the top row and red, yellow, white circles in the bottom row.
- Card 8: 3x2 grid with white, red, white circles in the top row and white, white circles in the bottom row.
- Card 6: 1x4 grid with yellow, white, yellow, yellow circles.
- Card 4: 2x3 grid with yellow, white, red circles in the top row and white, white circles in the bottom row.
- Card 2: 2x2 grid with red, yellow circles in the top row and white, blue circles in the bottom row.

At the bottom of the frame, there is a logo for 'FFCO Course d'Orientation Fédération Française' and a small illustration of a rocket.

ANNEXE D.5

Formes Cycles 2 et 3

INCORRECTES

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

FFCO
Fédération Française de Course d'Orientation

ANNEXE D.6

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Carton de contrôle | N° | |
| | Vrai | Faux |
| | | | | | | | | | | | | | | |

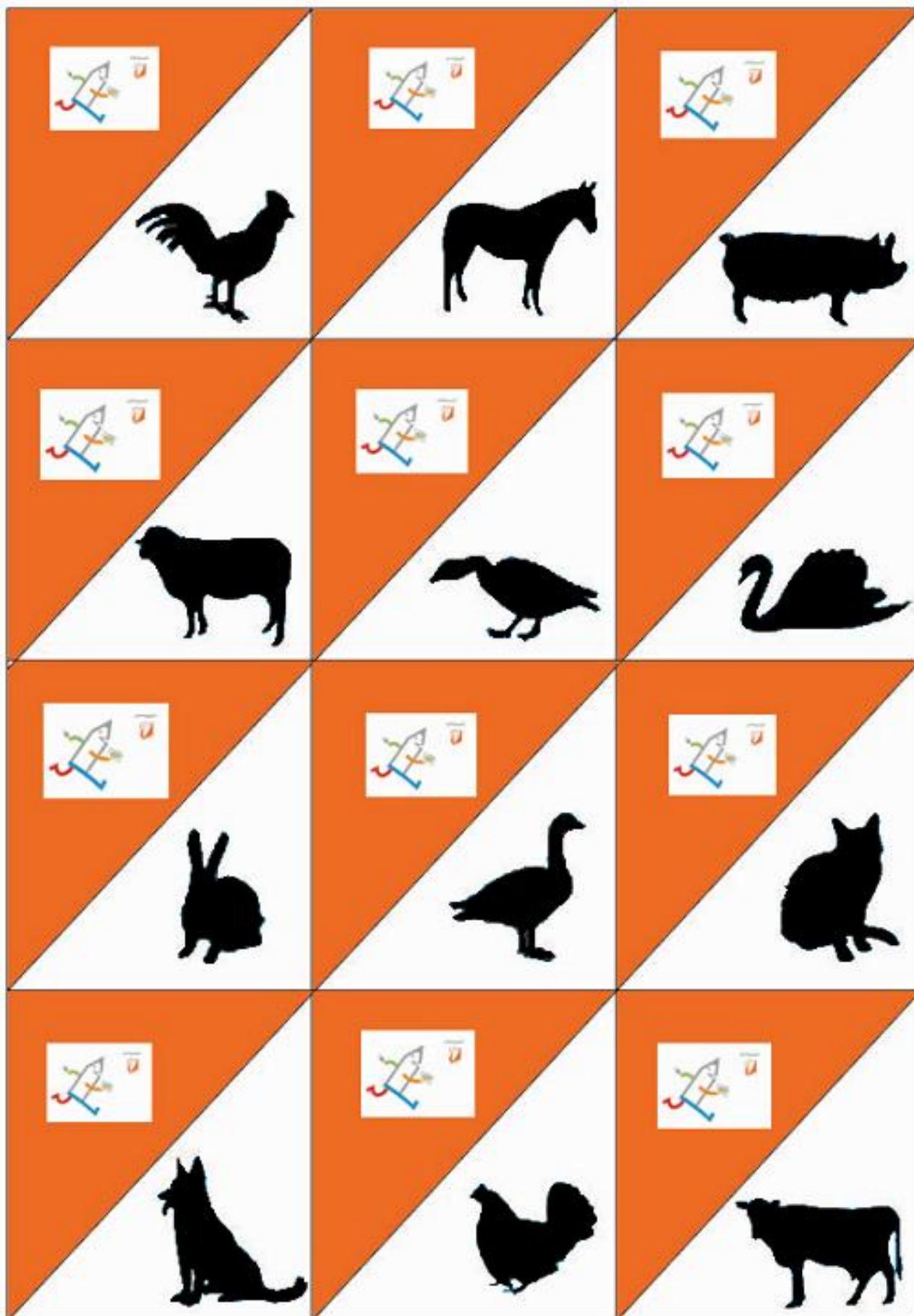
Réponses Cycles 1 et 2 A afficher

|  | | Tableau de réponses | | | | | |  | |
|---|---------|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---|--|
| 1 Vrai | 2 Faux | 3 Faux | 4 Vrai | 5 Faux | 6 Faux | 7 Vrai | 8 Faux | | |
| 9 Faux | 10 Faux | 11 Faux | 12 Vrai | 13 Vrai | 14 Faux | 15 Vrai | 16 Vrai | | |
| 17 Faux | 18 Vrai | 19 Vrai | 20 Vrai | | | | | | |

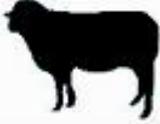
Réponses Cycles 2 et 3 A afficher

|  | | Tableau de réponses | | | | | |  | |
|---|---------|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---|--|
| 1 Faux | 2 Vrai | 3 Faux | 4 Vrai | 5 Faux | 6 Vrai | 7 Faux | 8 Vrai | | |
| 9 Faux | 10 Vrai | 11 Faux | 12 Vrai | 13 Faux | 14 Vrai | 15 Faux | 16 Vrai | | |
| 17 Faux | 18 Vrai | 19 Faux | 20 Vrai | 21 Faux | 22 Vrai | 23 Faux | 24 Vrai | | |

ANNEXE E.1



ANNEXE E.2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nom : | Classe : | Carton de contrôle | Course d'orientation |  | Heure de départ : |
| Prénom : | | | | | Heure d'arrivée : |
|  | |  | |  | |
| | | | | | |
| |  | |  | |  |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nom : | Classe : | Carton de contrôle | Course d'orientation |  | Heure de départ : |
| Prénom : | | | | | Heure d'arrivée : |
|  | |  | |  | |
| | | | | | |
| |  | |  | |  |
| | | | | | |

ANNEXE E.3

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nom : | | Carton de contrôle | Course d'orientation |  | Heure de départ : |
| Prénom : | Classe : | | | | Heure d'arrivée : |
|  | |  | |  | |
| | | | | | |
| |  | |  | |  |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nom : | | Carton de contrôle | Course d'orientation |  | Heure de départ : |
| Prénom : | Classe : | | | | Heure d'arrivée : |
|  | |  | |  | |
| | | | | | |
| |  | |  | |  |
| | | | | | |

ANNEXE E.4

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|-------------------|
| Nom : | | Carton de contrôle | Course d'orientation |  |  | Heure de départ : |
| Prénom : | Classe : | | | Date : | | Heure d'arrivée : |
|  | |  | |  | | |
| | | | | | | |
| |  | |  | |  | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|-------------------|
| Nom : | | Carton de contrôle | Course d'orientation |  |  | Heure de départ : |
| Prénom : | Classe : | | | Date : | | Heure d'arrivée : |
|  | |  | |  | | |
| | | | | | | |
| |  | |  | |  | |
| | | | | | | |

ANNEXE E.5

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
| Nom : | Classe : | Carton de contrôle | Course d'orientation | Date : | Heure de départ : |
| Prénom : | | | | | Heure d'arrivée : |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nom : | Classe : | Carton de contrôle | Course d'orientation | Date : | Heure de départ : |
| Prénom : | | | | | Heure d'arrivée : |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |

ANNEXE E.6

| | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|-------------------|
| Nom : | | Carton de contrôle | Course d'orientation | Date : | | Heure de départ : |
| Prénom : | | | | Classe : | | Heure d'arrivée : |
|  |  |  |  |  |  | |
| | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  | |
| | | | | | | |

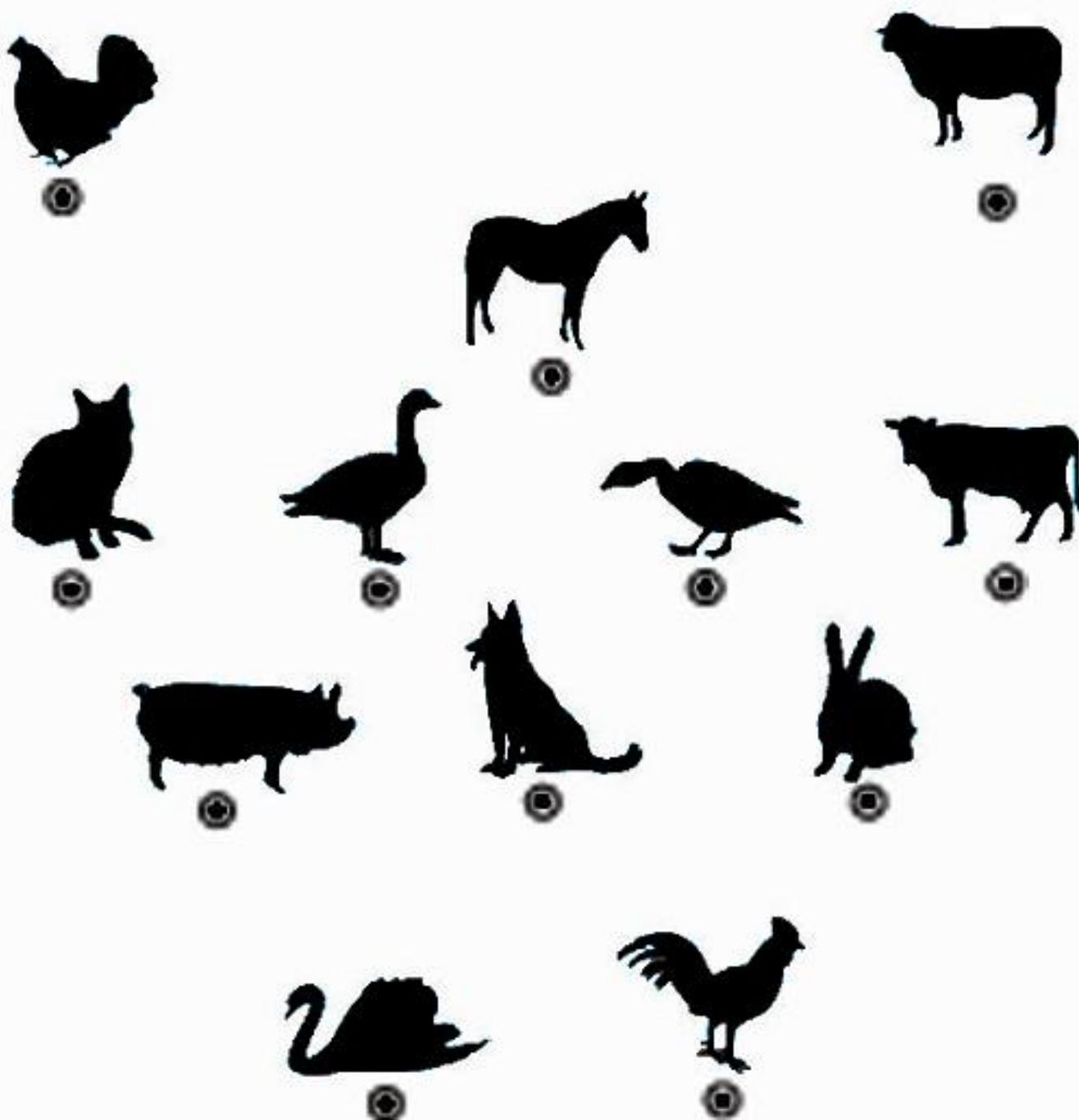
| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|-------------------|
| Nom : | | Carton de contrôle | Course d'orientation | Date : | | Heure de départ : |
| Prénom : | | | | Classe : | | Heure d'arrivée : |
|  |  |  |  |  |  | |
| | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  | |
| | | | | | | |

ANNEXE E.7

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nom : | Classe : | Carton de contrôle | Course d'orientation | Date : | Heure de départ : |
| Prénom : | | | | | Heure d'arrivée : |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
| Nom : | Classe : | Carton de contrôle | Course d'orientation | Date : | Heure de départ : |
| Prénom : | | | | | Heure d'arrivée : |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |

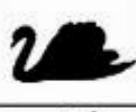
ANNEXE E.8



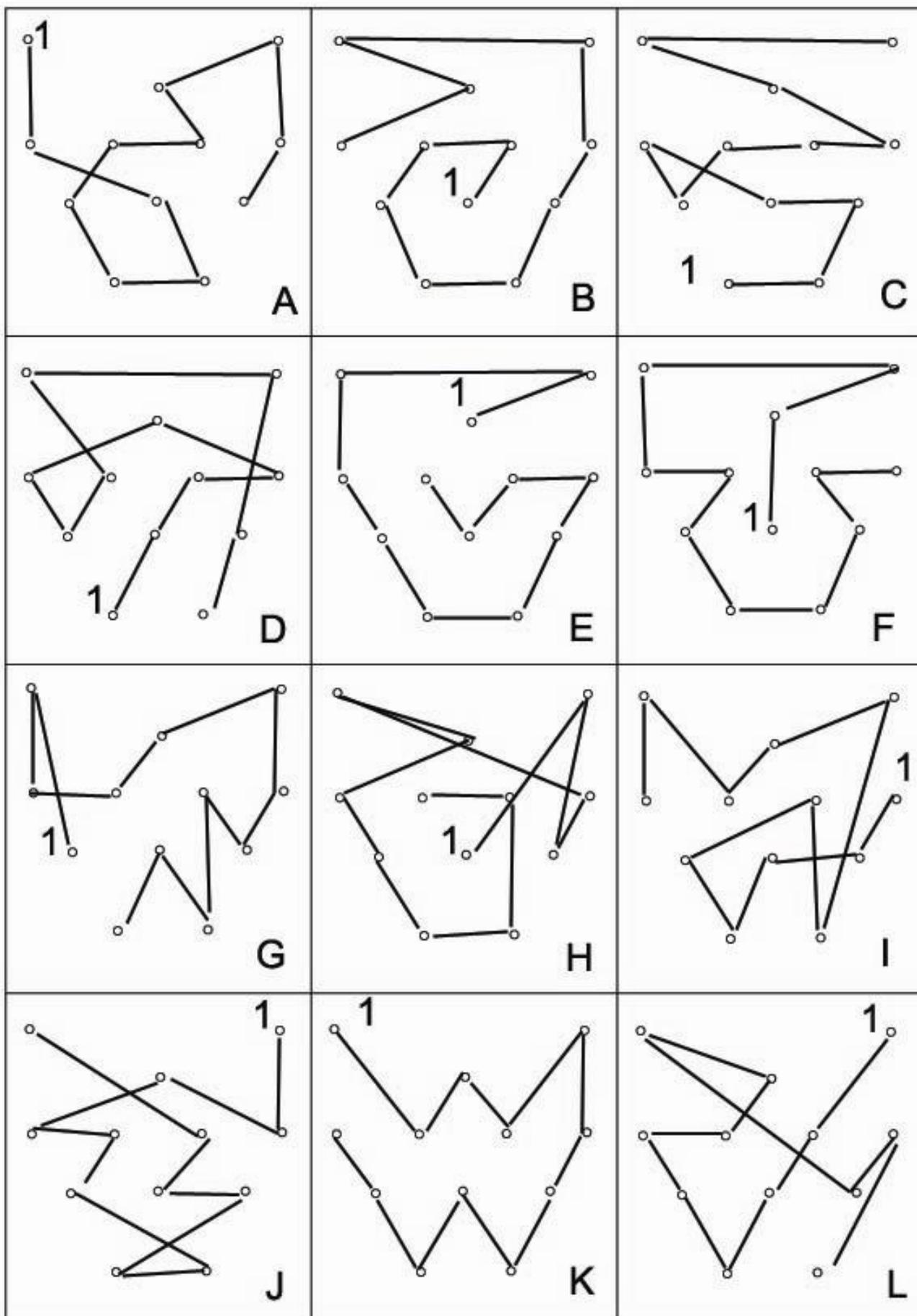
Plan d'organisation des balises

ANNEXE E.9

Tableau des réponses

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|  | 4 | 6 | 2 | 12 | 7 | 9 | 10 | 10 | 7 | 7 | 8 | 12 |
|  | 11 | 8 | 9 | 4 | 9 | 12 | 7 | 4 | 1 | 2 | 6 | 11 |
|  | 1 | 10 | 11 | 9 | 3 | 4 | 2 | 5 | 11 | 12 | 1 | 9 |
|  | 3 | 1 | 4 | 2 | 11 | 1 | 11 | 1 | 3 | 10 | 9 | 3 |
|  | 10 | 9 | 12 | 10 | 2 | 3 | 6 | 2 | 8 | 1 | 5 | 1 |
|  | 9 | 11 | 10 | 5 | 1 | 2 | 5 | 6 | 9 | 3 | 3 | 8 |
|  | 6 | 4 | 6 | 7 | 5 | 7 | 1 | 8 | 5 | 6 | 11 | 5 |
|  | 8 | 2 | 8 | 3 | 10 | 11 | 9 | 11 | 6 | 11 | 4 | 2 |
|  | 5 | 5 | 1 | 1 | 6 | 8 | 12 | 9 | 4 | 8 | 10 | 4 |
|  | 2 | 12 | 5 | 6 | 4 | 5 | 3 | 7 | 12 | 4 | 12 | 6 |
|  | 12 | 7 | 3 | 11 | 8 | 10 | 8 | 3 | 2 | 9 | 7 | 10 |
|  | 7 | 3 | 7 | 8 | 12 | 6 | 4 | 12 | 10 | 5 | 2 | 7 |

ANNEXE E.10



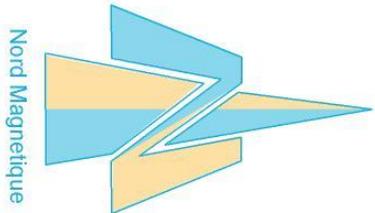
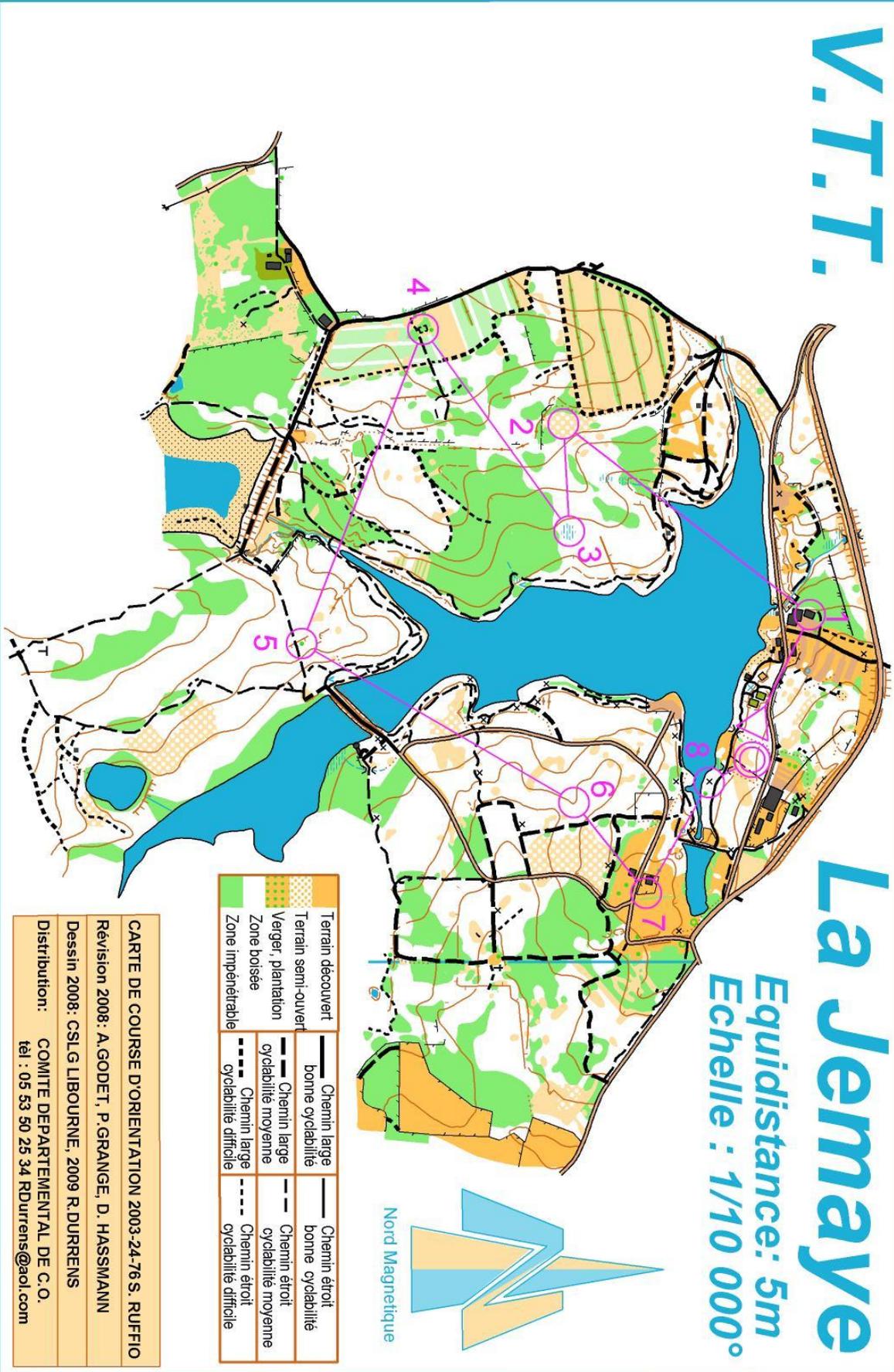
ANNEXE F.1

Fédération Française de Course d'Orientation

V.T.T.

La Jemaye

Equidistance: 5m
Echelle : 1/10 000°



| | | |
|----------------------|---------------------------------------|--|
| Terrain découvert | Chemin large bonne cyclabilité | Chemin étroit bonne cyclabilité |
| Terrain semi-couvert | Chemin large cyclabilité moyenne | Chemin étroit cyclabilité moyenne |
| Vergers, plantation | Chemin large cyclabilité difficile | Chemin étroit cyclabilité difficile |
| Zone boisée | | |
| Zone impenétrable | | |

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION 2003-24-76S. RUFFIO
 Révision 2008: A.GODET, P.GRANGE, D. HASSMANN
 Dessin 2008: CSLG LIBOURNE, 2009 R.DURENS
 Distribution: COMITE DEPARTEMENTAL DE C.O.
 tél : 05 53 50 25 34 RDurrens@aol.com

ANNEXE F.2

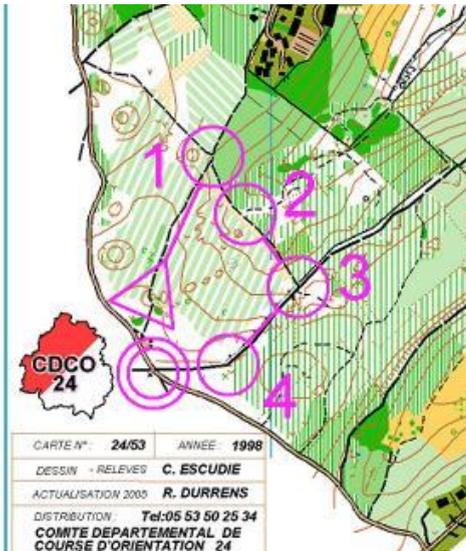
| | | |
|-----------------|---|--------------|
| 1 | Bâtiment | |
| 2 | Prairie, arbres dispersés | |
| 3 | Etang | |
| 4 | Charbonnière | |
| 5 | Arbre isolé | |
| 6 | Abrupt de terre | |
| 7 | Falaise franchissable | |
| 8 | Trou | |
| N° de la balise |  Définitions <small>Course d'Orientation Fédération Française</small> | Vrai ou faux |

| Réponses | | |
|-----------------|---|--------------|
| 1 | Bâtiment | Vrai |
| 2 | Prairie, arbres dispersés | Vrai |
| 3 | Etang -> marécage | Faux |
| 4 | Charbonnière -> Ruine | Faux |
| 5 | Arbre isolé | Vrai |
| 6 | Abrupt de terre -> Courbe de niveau normale | Faux |
| 7 | Falaise franchissable -> Clôture | Faux |
| 8 | Trou -> Objet particulier du à l'homme | Faux |
| N° de la balise | Définitions  <small>Course d'Orientation Fédération Française</small> | Vrai ou faux |

LEGENDE

CAP
ORIENTATION

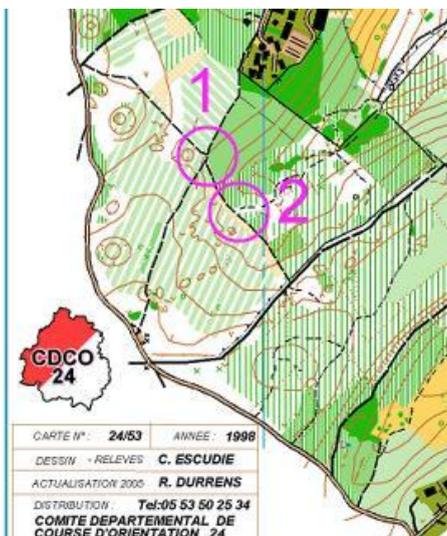
| | |
|--|--|
| Autoroute - Route Principale | |
| Route Secondaire - forestière | |
| Chemin carrossable - Chemin | |
| Sentier - Sentier peu visible | |
| Layon - Voie ferrée | |
| Clôture franchissable - Infranchissable | |
| Clôture en ruine - Mur infranchissable | |
| Mur de pierre - Mur de pierre en ruine | |
| Ligne électrique - Ligne Haute tension | |
| Zone rocheuse - Zone de pierres | |
| Falaises infranchissables | |
| Falaises franchissables - Petite falaise | |
| Rocher (>1m, >2m) - Groupe de rocher | |
| Affleurement rocheux | |
| Trou Rocheux - Caverne, Grotte | |
| Lac - Etang - Mare | |
| Marais infranchissable - Marais | |
| Marécage intermittent - Trou d'eau | |
| Ruisseau infranchissable- Ruisseau | |
| Ruisseau intermittent - Marais linéaire | |
| Source captée, puit - Source | |
| Courbes de niveau | |
| Sens de la pente | |
| Maitresse - Normale - Intermédiaire | |
| Dépression - Trou - Cuvette | |
| Butte - Butte allongée - Colline | |
| Fossé - Ravin | |
| Abrupt de terre - Terrain accidenté | |
| Levée de terre, grande, petite | |
| Parking - Zone pavée sans trafic | |
| Petite ruine - Ruine | |
| Bâtiment - Objet particulier du à l'homme | |
| Borne - Mangeoire - Mirador | |
| Charbonnière - Haute tour | |
| Conduite : infranchissable - franchissable | |
| Champ de tir - Escalier | |
| Limite précise de végétation - Limite de culture | |
| Arbre isolé - Arbre remarquable | |
| Zone d'habitation - Zone interdite | |
| Terrain cultivé - Terrain sablonneux | |
| Prairie - Prairie, arbres dispersés | |
| Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés | |
| Verger - Vigne | |
| Forêt: Course facile - course ralentie | |
| Forêt, course difficile - Végét. impénétrable | |
| Végétation: course ralentie - course difficile | |
| Forêt courable dans un sens | |
| Forêt, POSSIBILITE DE COURSE | |
| Visibilité réduite | |
| Bonne visibilité | |



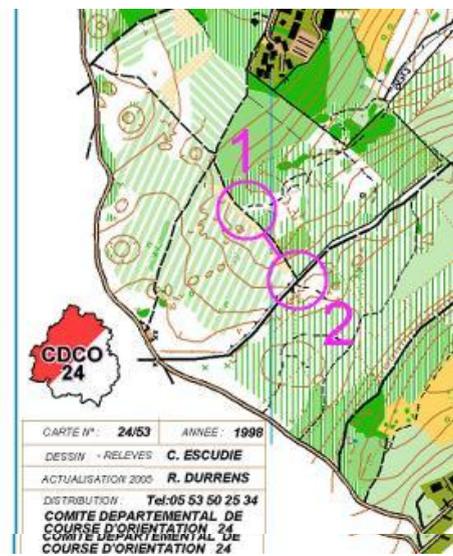
Carte mère (tous les postes)



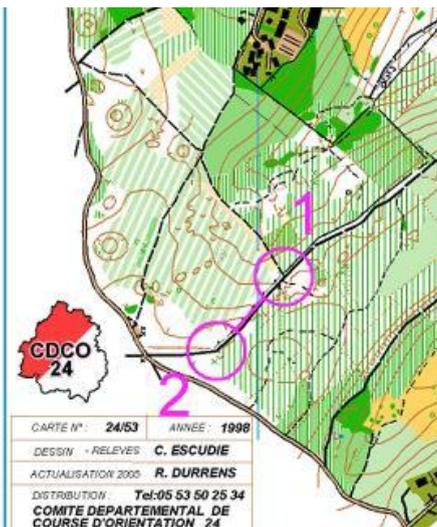
Tronçon n°1



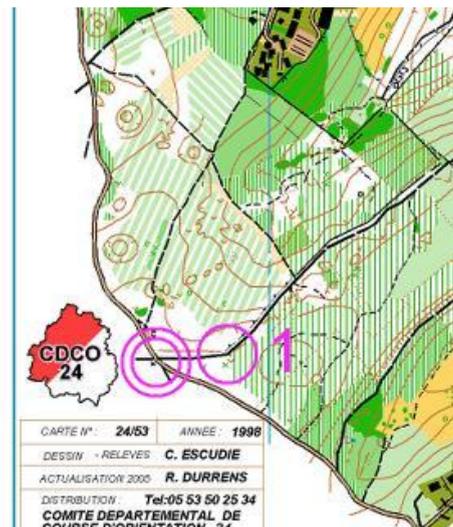
Tronçon n°2



Tronçon n°3



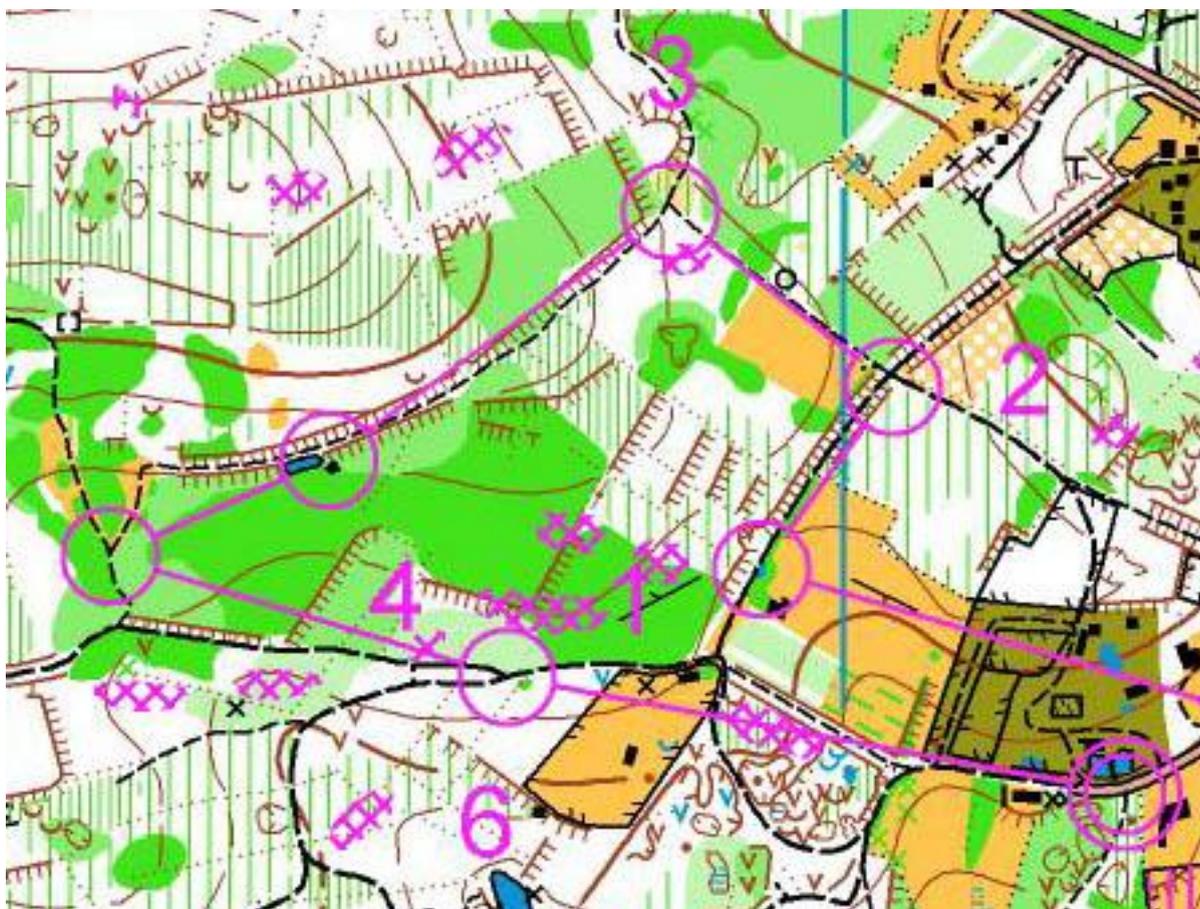
Tronçon n°4



Tronçon n°5

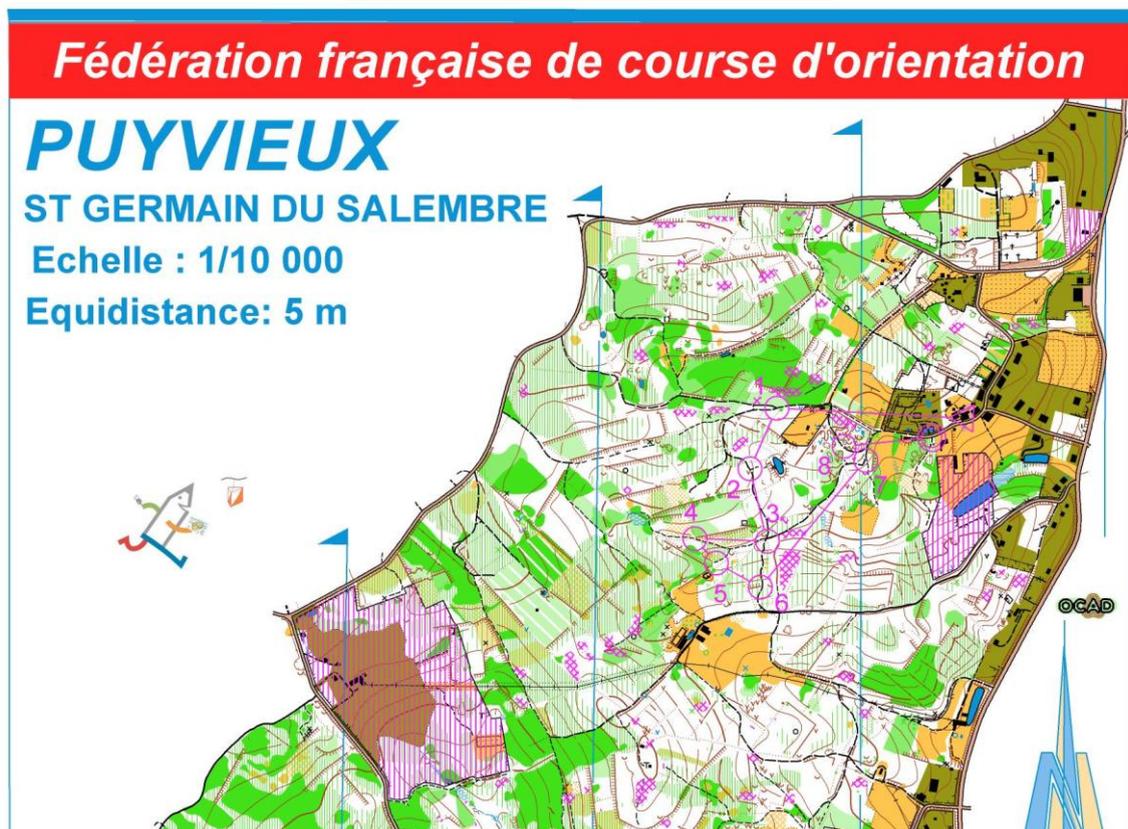


Suivi d'itinéraire sur une carte de St Germain, parcours en violette, en boucle.



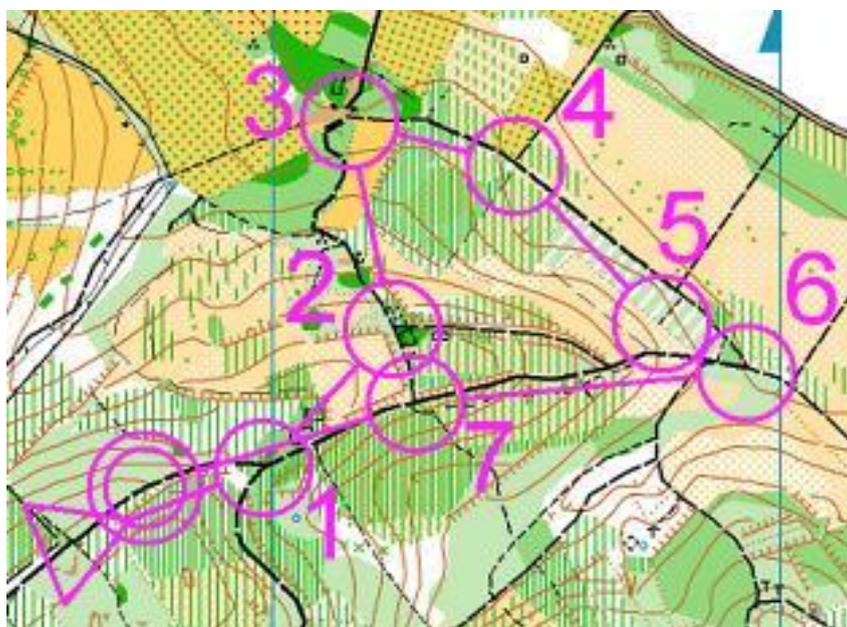
Suivi d'itinéraire sur une carte de St Germain, parcours en violette, les balises à repérer étant indiquées.

ANNEXE I.1

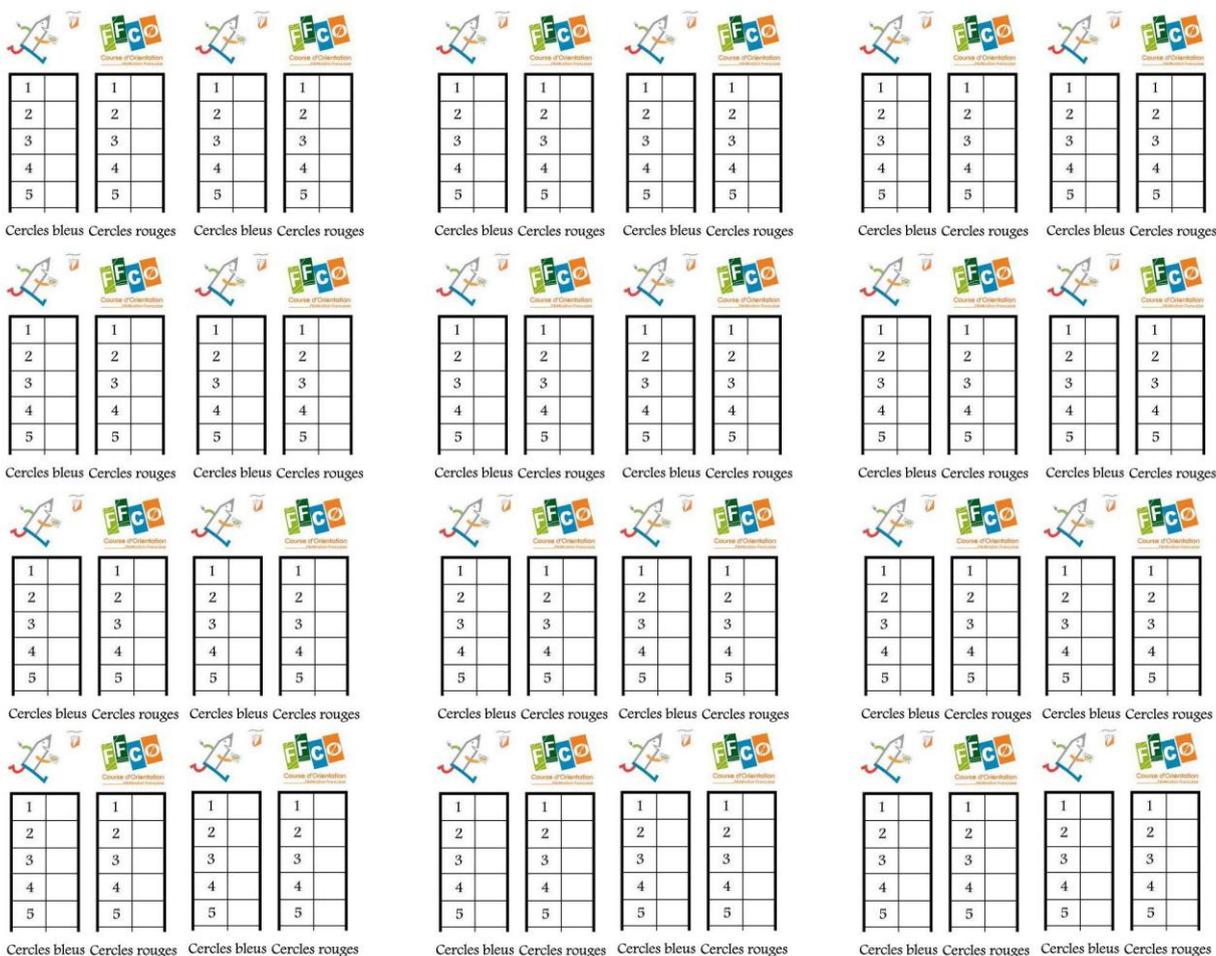


Dans ces deux exemples, la position des balises est claire et précise : croisement, intersection de chemins voire à quelques mètres ceux-ci. Le travail se fait sur le choix à opérer au départ de chaque balise. Des points de repères sont indispensables.

Dans le cas de difficultés soupçonnées, attendues, anticiper pour éviter l'échec en plaçant un morceau de rubalise confortant le choix de l'élève.



ANNEXE I.2



Exemple de cartons de contrôle, avec deux colonnes : les cercles (balises entourées sur la carte) bleus sont les balises à trouver obligatoirement et les rouges les facultatives mais qui peuvent apporter des points supplémentaires.

Il existe de nombreuses cartes de type Orientation en Dordogne avec des légendes spécifiques. Vous pouvez vous rapprocher du Comité Départemental d'orientation de Dordogne (Stephane.Chagnon@ac-bordeaux.fr).

De plus, il existe un logiciel spécifique orientation (OCAD) pour tracer des circuits, marquer des balises de façon précise... Vous en avez vu des exemples ci-dessus. C'est un plus pour travailler avec les élèves. N'hésitez donc pas à contacter cette même personne qui vous aidera.

BIBLIOGRAPHIE EPS - ORIENTATION

- **Les activités de pleine nature à l'école - Les activités d'orientation**
Collection essai de réponses Edition Revue EPS
- **Méthodes et contenus pour la course d'orientation : démarches, propositions d'activités...**
CRDP de l'académie de Grenoble *coordination Alain Roche*
- **100 heures d'EPS pour le cycle 2 (UA orientation) USEP – p. 94 à 100**
CRDP Languedoc – Roussillon
- **Agir dans le monde cycle 2 (UA orientation volume 1) R. Michaud**
Edition Nathan Pédagogie
- **L'EPS aux cycles 2 et 3 (UA orientation cycle 2)**
CRDP du Tarn
- **44 fiches pour le cycle 2 (F 20: s 'orienter – F 33: jeux de piste)**
Edition Revue EPS
- **Revue EPS 1 : Orientation cycle 2**
Numéros 67 – 70 – 77 – 96 – 108
Edition Revue EPS
- **Revue EPS 1 n° 98 : article – Le corps à la conquête de l'espace**
Edition Revue EPS
- **Rencontre à la carte : classeur pédagogique pour les activités de randonnée et d'orientation**
USEP en collaboration avec l'IGN
(à demander au Conseiller Pédagogique EPS de votre circonscription)
- **Jeux d'orientation avec les 5 / 6 ans – J.C. Olivier et D. Varvarais**
Nathan Pédagogie
- **A l'école de l'éducation physique – Guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire – P. 240 à 257**
CRDP des Pays de la Loire
- **Ressources sur internet :**
Dossier : L'orientation au cycle 2 - Equipe départementale EPS de la Marne
<http://www.edeps51.org/downloads/Cocycle2.pdf>

Dossier : L'orientation à l'école primaire – Equipe départementale de l'Orne
http://www.edeps51.org/downloads/orientation_orne.pdf

Sites :
http://www.ac-versailles.fr/ia91/pedagogie/eps/orientation/accueil_orientation.htm

http://www.ac-grenoble.fr/eps1/rubrique.php3?id_rubrique=29

http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lotec/spip/eps46/article.php3?id_article=43

<http://www.ffco.asso.fr/>

La Course d'orientation en fédération sportive c'est :

En forêt, carte et boussole en mains...Le sport de pleine nature...

Il s'agit de parcourir un circuit matérialisé par des balises, que le participant doit découvrir par l'itinéraire de son choix, en utilisant une carte spéciale d'orientation et éventuellement une boussole.



La course d'orientation peut être pratiquée :

- En LOISIR, où le plaisir de se promener en pleine nature s'ajoute à celui de trouver toutes les balises,
- En COMPETITION, où la comparaison avec les autres participants apporte un élément de jeu supplémentaire. Trouver les meilleurs itinéraires entre les balises, tout en courant le plus vite possible...

Des benjamins aux vétérans, différents circuits adaptés aux capacités de chacun sont proposés à chaque manifestation :

- Circuit long et facile pour les débutants sportifs,
- Circuit court et facile pour les enfants à partir de 8 ans,
- Circuits techniques de toutes longueurs pour les orienteurs expérimentés de tous âges, hommes et femmes.
- Les circuits proposés ont une durée de 30 minutes à 2 heures selon l'âge, l'expérience et la forme physique des participants.

Le Sport FAMILLE

La Course d'Orientation est organisée pour que toute la famille puisse participer. Chaque manifestation offre :

- Différents circuits adaptés à tous les âges
- Des départs séparés pour permettre aux parents de se relayer auprès de leurs enfants pendant que l'autre fait son circuit.

Un Sport structuré

Les orienteurs sportifs s'affrontent à l'occasion de courses départementales et lors de grands rendez-vous régionaux et nationaux. A l'image des équipes de France qui s'affirment au niveau mondial, la course d'orientation est un sport qui monte dans notre pays.

La C.O. se pratique à pied, à skis, à VTT et par équipes sous forme de raid. Elle fait appel à vos qualités physiques et intellectuelles, qu'elle soit pratiquée comme un loisir ou en compétition. Ce sport de pleine nature se découvre à tout âge, seul ou en famille, à votre rythme.

Comment pratiquer ?

La pratique se fait par l'intermédiaire d'un club grâce à une licence ou sous la forme d'une pratique sans

contrainte sur des sites permanents "Les Espaces Sports d'Orientation".

Campagne en possède un et prochainement le site de la Jemaye.

En Dordogne, vous pouvez vous rapprocher du club de Course d'Orientation, le **CACC** (Cercle athlétique de Cherveix Cubas). Pour toute information sur ce club et les activités d'orientation : Stephane.Chagnon@ac-bordeaux.fr

BALISES DIPLOMES

L'obtention d'une balise fait l'objet de la délivrance par la Fédération Française de Course d'Orientation d'une carte correspondant à la balise obtenue (ci-dessous). Ceci permet au pratiquant ainsi qu'à l'éducateur de réaliser un réel suivi du licencié, de ses acquis.

