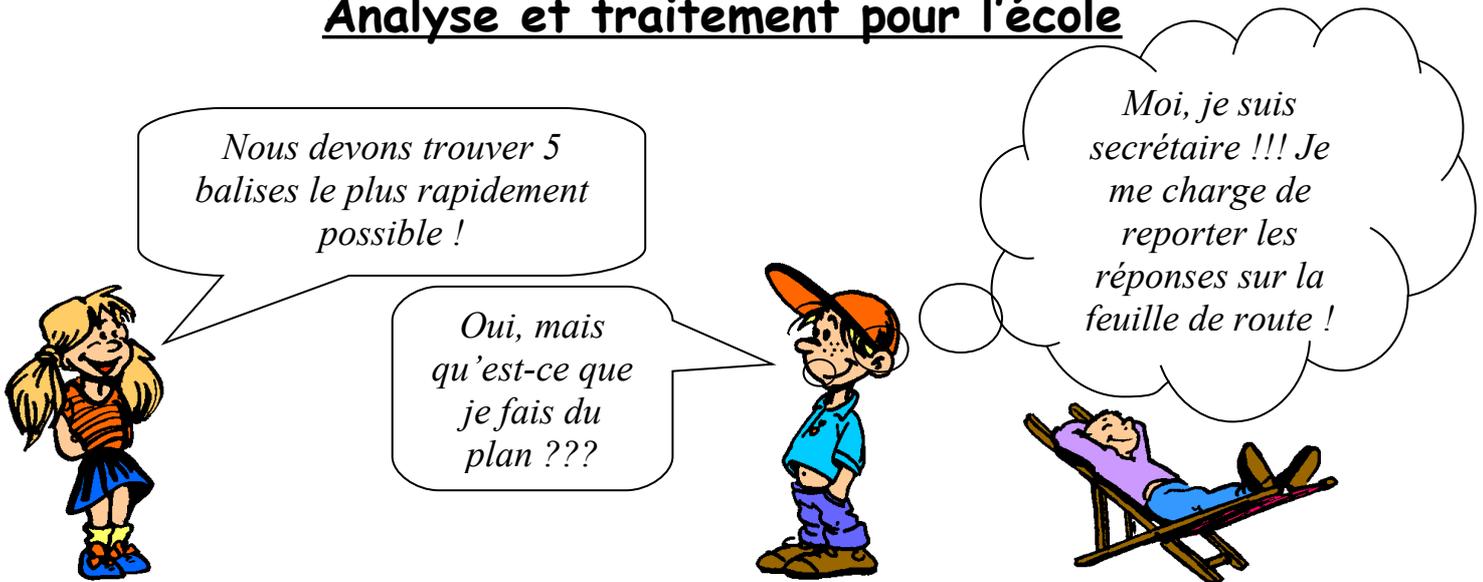


Activités d'orientation

Analyse et traitement pour l'école



> I. Quelle activité ? Logique et signification pour l'élève...

Réaliser un déplacement finalisé en terrain connu puis inconnu, le plus rapidement possible, grâce aux informations mises à disposition (messages écrits, plans, cartes, photos, boussoles...)

- Je viens de...
- Je suis à...
- Je vais vers...

> II. Quels types de problèmes posés à l'élève? Les problèmes fondamentaux

L'activité pose 3 types de problèmes :

✓ 1- S'informer

- Prendre les informations nécessaires et suffisantes pour concevoir le trajet le plus économique possible. La contradiction, c'est ici « s'informer sur un document en courant, en étant pressé. »
- Se situer et situer des objets par rapport à des repères connus (milieu connu) puis par rapport à des repères inconnus (milieu inconnu)

✓ 2- Se déplacer

- Être le plus rapide possible, en restant précis et lucide. La contradiction, c'est ici « aller vite, pendant longtemps, en gérant ses efforts, en étant précis »

✓ 3- S'engager en sécurité

- Oser s'éloigner et respecter les règles collectives
- Mesurer avant d'agir les risques de perdre du temps, de se tromper, de se perdre. La contradiction, c'est ici « être libre de tout mouvement, mais adopter une attitude de prudence et de respect ».

➤ III. En quoi l'activité est-elle utile pour l'Education Physique ?

a- Ressources sollicitées:

L'élève en activité sollicite plus particulièrement ses ressources:

- * **informationnelles et cognitives**: prise de repères dans l'espace et sur le document; conception de trajets
- * **énergétiques**: gestion des efforts sur une durée
- * **affectives**: maîtrise des émotions et des risques

b- Les enjeux de formation:

Apprendre à s'orienter, c'est **développer des savoirs permettant de se déplacer en toute sécurité**, en évaluant les risques, dans un milieu de moins en moins familier, avec efficacité (prendre des repères pour concevoir son trajet).

c- Compétences disciplinaires en EPS:

CD : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Compétences spécifiques:

- * *Se déplacer en marchant ou en courant d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté dans des milieux plus ou moins familiers.*
- * *Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs, par rapport à des points remarquables*
- * *Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre*
- * *Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain: faire le point régulièrement pour se situer et situer la balise suivante*
- * *Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et sur des terrains variés*
- * *Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes: rechercher les indices confirmant les hypothèses (ex: j'entends des voitures de ce côté donc ma carte est bien orientée)*
- * *Chercher à réaliser le parcours le plus rapidement possible lors de la course d'orientation: à partir de la lecture de cartes où figurent des indices, noter sur sa feuille de route l'emplacement des balises trouvées*

d- les règles d'or:

- Suivre un itinéraire donné
- Construire un itinéraire à partir d'éléments imposés
- Construire un itinéraire pour aller vite d'un point à un autre
- Rester grouper pendant toute la durée du parcours

➤ **IV. Savoirs à construire dans l'activité: quels apprentissages ?**

	<i>Cycle 1</i>	<i>Cycle 2</i>	<i>Cycle 3</i>
Problème 1: <u>S'informer</u>	Se situer et situer un objet par rapport à des repères proches: le lieu est connu et les repères sont nombreux	S'informer en utilisant une représentation abstraite du réel	Se situer par rapport à des repères, pour orienter son plan et émettre un projet
Problème 2: <u>Se déplacer</u>	Se déplacer en cherchant des repères connus et mémorisés	Se déplacer à l'aide d'un document en concevant et en mémorisant son trajet	Anticiper, faire un projet de déplacement et l'affiner en cours d'action
Problème 3 <u>S'engager en sécurité</u>	Oser s'éloigner et respecter les règles collectives	S'engager en sécurité sur des trajets plus longs en prenant suffisamment de repères	Gérer ses efforts et valider ses hypothèses

➤ **V. Quelles variables peut-on utiliser pour...**

- traiter l'APS et la rendre accessibles aux élèves ?
- mener des apprentissages progressivement ?

Variables		Éléments de progressivité
ESPACE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Plus ou moins étendu ✓ Plus ou moins connu ✓ Densité des repères ✓ Présence d'obstacles 	Ex: <i>espace familier (classe, cour), connu, reconnu (parc proche...)</i>
TEMPS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Limite connue ✓ Sans limite ✓ Le plus vite possible 	
INFORMATIONS MISES A DISPOSITION	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Orales / gestuelles ✓ Ecrites ✓ Espace représenté ✓ Temps de consultation 	
DEPLACEMENTS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Groupe / Individuel ✓ En étoile ✓ En parcours ✓ Sur une distance totale 	
BALISES A TROUVER	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Au choix ✓ Difficulté / Visibilité ✓ Nombre / Densité 	

➤ VI. Quelle organisation pédagogique ?

Éléments d'organisation pédagogique essentiels (règles collectives de fonctionnement et de sécurité)

✓ Les limites de l'espace	Elles sont bien identifiées, connues et reconnues collectivement
✓ Les groupements	Ils sont stables et doivent être scrupuleusement respectés
✓ Les balises	Elles ne sont pas cachées et ne doivent pas être déplacées
✓ La base collective	Le départ et le retour se font à un endroit unique, connu de tous, immuable
✓ Le signal de retour	Le signal de fin de séance et donc de retour est connu à l'avance et doit être respecté

Propositions de situations...

« Les messages écrits »

<p><u>Objectifs:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Retrouver l'emplacement des balises à partir des messages écrits	<p><u>But:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Aller poser des balises dans l'espace délimité- Rédiger un message écrit ayant pour but de faire trouver aux autres groupes l'emplacement des balises- Retrouver l'emplacement des balises d'après les messages des autres groupes
<p><u>Matériel:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Deux balises par groupe✓ Une fiche vierge par groupe pour la rédaction des messages écrits✓ Une feuille de route pour indiquer les balises trouvées✓ Une grille autocorrective pour gérer la rotation des groupes sur les différents messages / pour valider les réponses inscrites sur les feuilles de route	<p><u>Dispositif:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Un espace plus ou moins étendu✓ Six à huit groupes de 3 ou 4 enfants✓ Une base à laquelle on retourne après chaque recherche
<p><u>Consignes:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ <u>1er tps:</u> « Vous allez poser les deux balises à des endroits différents dans l'espace délimité. Vous allez rédiger deux messages écrits expliquant l'emplacement de vos balises de telle sorte que les autres groupes puissent les retrouver ».✓ <u>2ème tps:</u> « Vous allez chercher l'emplacement des balises des autres groupes à partir de leur message écrit. Vous indiquez les balises sur votre feuille de route. Vous revenez à la base pour valider vos réponses et vous repartez avec un autre message.»	<p><u>Critères de réussite:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Les balises placées ont été trouvées par les autres groupes: les messages écrits sont donc pertinents.✓ Le groupe a trouvé un maximum de balises d'après les messages des autres groupes.
<p><u>Variables:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Le nombre de balises confiées à chaque groupe au départ.✓ L'espace plus ou moins connu des enfants✓ L'espace plus ou moins étendu✓ La densité des repères et des obstacles dans l'espace✓ Le temps imparti pour la situation	

Fiche de route du jeu « Les messages »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Les balises trouvées:

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu «Les messages»

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Les balises trouvées:

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu «Les messages»

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Les balises trouvées:

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu «Les messages»

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Les balises trouvées:

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

« Le plan » Utiliser un plan pour se déplacer

<p><u>Objectifs:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Retrouver l'emplacement des balises à l'aide du plan de l'espace	<p><u>But:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Aller poser des balises dans l'espace délimité- Reporter l'emplacement des balises sur le plan pour faire trouver aux autres groupes l'emplacement des balises- Retrouver l'emplacement des balises à l'aide des plans des autres groupes
<p><u>Matériel:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Deux balises par groupe✓ Un plan de l'espace: cour, parc...✓ Une feuille de route pour indiquer les balises trouvées✓ Une grille autocorrective pour gérer la rotation des groupes sur les différents plans / pour valider les réponses inscrites sur les feuilles de route	<p><u>Dispositif:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Un espace plus ou moins étendu✓ Six à huit groupes de 3 ou 4 enfants✓ Le nombre de plans correspond au nombre de groupes✓ Une base à laquelle on retourne après chaque recherche
<p><u>Consignes:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ <u>1er tps:</u> « Vous allez poser les deux balises à des endroits différents dans l'espace délimité. Vous allez préciser l'emplacement de vos balises sur votre plan de telle sorte que les autres groupes puissent les retrouver ».✓ <u>2ème tps:</u> « Vous allez chercher l'emplacement des balises des autres groupes à partir de leur plan. Vous indiquez les balises sur votre feuille de route. Vous revenez à la base pour valider vos réponses et vous repartez avec un autre plan.»	<p><u>Critères de réussite:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Les balises placées ont été trouvées par les autres groupes: les plans ont été bien renseignés.✓ Le groupe a trouvé un maximum de balises d'après les plans des autres groupes.
<p><u>Variables:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Le nombre de balises confiées à chaque groupe au départ.✓ L'espace plus ou moins connu des enfants✓ L'espace plus ou moins étendu✓ La densité des repères et des obstacles dans l'espace✓ Le plan de l'espace plus ou moins renseigné par des repères remarquables✓ Le temps imparti pour la situation	

Fiche de route du jeu « Le plan »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Les balises trouvées:

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le plan »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Les balises trouvées:

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le plan »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Les balises trouvées:

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le plan »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Les balises trouvées:

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

« Le parcours - photos » *Utiliser une photographie pour se déplacer*

<p><u>Objectifs:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Retrouver l'emplacement des balises à l'aide des photographies	<p><u>But:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Aller poser une balise dans l'espace délimité à l'endroit repéré par une gommette sur une photo- Retrouver l'emplacement des balises à l'aide des photographies
<p><u>Matériel:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Une douzaine de photographies prises dans l'espace délimité✓ Une feuille de route pour indiquer les balises trouvées✓ Une grille autocorrective pour gérer la rotation des groupes sur les différentes photographies / pour valider les réponses inscrites sur les feuilles de route	<p><u>Dispositif:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Un espace plus ou moins étendu✓ Six à huit groupes de 3 ou 4 enfants✓ Une série de photos est prévue par équipe (quatre photos par groupe)✓ Au moins 3 séries de 4 photos✓ Une base à laquelle on retourne après chaque recherche
<p><u>Consignes:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ 1er tps: « Vous allez poser une balise à l'endroit indiqué par la photo, dans l'espace délimité. ».✓ 2ème tps: « Vous prenez une photographie sur laquelle une pastille indique l'endroit où se trouve la balise. Vous vous rendez à cet endroit. Vous notez sur votre fiche de route la lettre inscrite sur la balise. Vous repartez à la base pour la correction et vous repartez avec la photo suivante. »	<p><u>Critères de réussite:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Les balises ont été trouvées par les groupes à l'aide des photographies proposées.✓ Le groupe a trouvé un maximum de balises: au moins une série de quatre.
<p><u>Variables:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ L'espace plus ou moins connu des enfants✓ L'espace plus ou moins étendu✓ La densité des repères et des obstacles dans l'espace✓ Le temps imparti pour la situation✓ Le retour à la base après chaque balise cherchée d'après une photo✓ Le retour à la base après une série de balises cherchées d'après plusieurs photos.	

Fiche de route du jeu «Parcours Photos»

Nom des enfants :

Réponses correctes : . / 4

Photo A1 (nom du secrétaire)	Photo A2 (nom du secrétaire)	Photo A3 (nom du secrétaire)	Photo A4 (nom du secrétaire)

✂

Fiche de route du jeu «Parcours Photos»

Nom des enfants :

Réponses correctes : . / 4

Photo B1 (nom du secrétaire)	Photo B2 (nom du secrétaire)	Photo B3 (nom du secrétaire)	Photo B4 (nom du secrétaire)

✂

Fiche de route du jeu «Parcours Photos»

Nom des enfants :

Réponses correctes : . / 4

Photo C1 (nom du secrétaire)	Photo C2 (nom du secrétaire)	Photo C3 (nom du secrétaire)	Photo C4 (nom du secrétaire)

✂

Fiche de route du jeu «Parcours Photos»

Nom des enfants :

Réponses correctes : . / 4

Photo D1 (nom du secrétaire)	Photo D2 (nom du secrétaire)	Photo D3 (nom du secrétaire)	Photo D4 (nom du secrétaire)

Exemple de fiche autocorrective

Jeu « *Parcours Photos* »

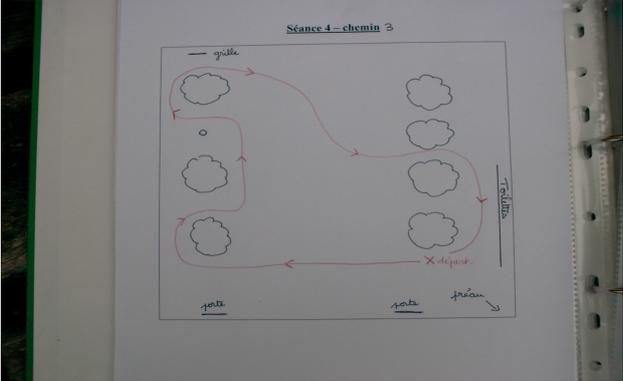
Photo A1 (nom du secrétaire)	Photo A2 (nom du secrétaire)	Photo A3 (nom du secrétaire)	Photo A4 (nom du secrétaire)

Photo B1 (nom du secrétaire)	Photo B2 (nom du secrétaire)	Photo B3 (nom du secrétaire)	Photo B4 (nom du secrétaire)

Photo C1 (nom du secrétaire)	Photo C2 (nom du secrétaire)	Photo C3 (nom du secrétaire)	Photo C4 (nom du secrétaire)

Photo D1 (nom du secrétaire)	Photo D2 (nom du secrétaire)	Photo D3 (nom du secrétaire)	Photo D4 (nom du secrétaire)

« Le chemin tracé »: Utiliser un plan pour se déplacer

<p><u>Objectifs:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Retrouver l'emplacement des balises à l'aide d'un plan en suivant un parcours défini.	<p><u>But:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Aller poser deux balises dans l'espace délimité- Retrouver l'emplacement des balises à l'aide du plan, en suivant le chemin tracé sur le plan.
<p><u>Matériel:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Deux balises par groupe✓ Un plan de l'espace: cour, parc... plan sur lequel figure un chemin tracé passant par 4 ou 5 balises✓ Une feuille de route pour indiquer les balises trouvées✓ Une grille autocorrective pour gérer la rotation des groupes sur les différents plans / pour valider les réponses inscrites sur les feuilles de route	<p><u>Dispositif:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Un espace plus ou moins étendu✓ Six à huit groupes de 3 ou 4 enfants✓ Le nombre de plans correspond au nombre de groupes. Sur chaque plan figure un chemin tracé.✓ Chaque équipe a un chemin différent à suivre✓ Une base à laquelle on retourne à la fin du parcours.
<p><u>Consignes:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ <u>1er tps:</u> « Vous allez poser les deux balises aux endroits indiqués par le plan.»✓ <u>2ème tps:</u> « Vous prenez un plan sur lequel figure un point de départ D et un point d'arrivée A. Un chemin est tracé, il passe par 4 balises représentées par un symbole. Vous suivez ce chemin tracé sur le plan. A chaque balise trouvée sur votre chemin, vous notez sur la feuille de route la lettre inscrite. A la fin du parcours vous revenez à la base. »	<p><u>Critères de réussite:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Le groupe a trouvé un maximum de balises en suivant le chemin tracé sur le plan.✓ Le groupe a eu le temps de chercher les balises de plusieurs chemins différents.
<p><u>Variables:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ L'espace plus ou moins connu des enfants✓ L'espace plus ou moins étendu✓ La densité des repères et des obstacles dans l'espace✓ Le temps imparti pour chaque parcours✓ Le nombre de balises sur chaque chemin	

Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

Exemple de fiche autocorrective
Jeu « Le chemin tracé »

Chemin vert

--	--	--	--	--

Chemin jaune

--	--	--	--	--

Chemin rouge

--	--	--	--	--

Chemin orange

--	--	--	--	--

Chemin violet

--	--	--	--	--

Chemin bleu

--	--	--	--	--

Situation d'évaluation finale « La course aux trésors »

<p><u>Objectifs:</u></p> <p>- Evaluer la capacité à prendre des repères sur un plan afin de réaliser le parcours conduisant aux balises (l'évaluation se fait en individuel)</p>	<p><u>But:</u></p> <p>- Retrouver l'emplacement des balises à l'aide du plan de l'espace</p>
<p><u>Matériel:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Un plan du lieu sur lequel figurent des numéros. Chaque numéro représente une balise.✓ A la base, une affiche grand format représentant le plan agrandi du lieu (carte-mère) avec des numéros représentant les balises placées.✓ Une fiche de route et un crayon par élève✓ Une grille récapitulative pour gérer la rotation des groupes et pour valider les réponses inscrites sur les feuilles de route	<p><u>Dispositif:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Un espace plus ou moins étendu✓ Chaque enfant en autonomie✓ Des balises sur lesquelles figure un signe simple (lettre...)✓ Une photo par balise✓ Une base à laquelle on retourne après chaque recherche✓ Tps de recherche: 30 minutes
<p><u>Consignes:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Voici le plan du lieu sur lequel figurent des numéros. Chaque numéro représente une balise.✓ A partir de ce plan collectif (carte-mère), vous allez, seul, le plus vite possible, trouver la balise notée sur votre feuille de route.✓ Quand vous avez trouvé la balise, vous recopiez la lettre correspondante sur votre feuille de route. Vous revenez à la base.	<p><u>Critères de réussite:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Les balises ont été trouvées par l'élève à l'aide du plan✓ L'élève a cherché un maximum de balises: au moins 4 balises en 20 minutes.
<p><u>Variables:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ L'espace plus ou moins connu des enfants✓ L'espace plus ou moins étendu✓ La densité des repères et des obstacles dans l'espace✓ Le temps imparti pour la situation✓ Si l'élève ne trouve pas la balise à l'aide du plan, il peut venir chercher à la base la photo correspondant à l'endroit de la balise.	

