

Course d'orientation

Cycle 3

Champs disciplinaires :

- Adapter ses déplacements à des environnements variés.
- Produire une performance maximale mesurable à une échéance donnée.

Attendus en fin de cycle 3 :

- Réaliser seul ou à plusieurs un parcours dans un environnement inhabituel, en milieu naturel, aménagé ou artificiel.
- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.

Objectifs visés dans le module d'apprentissage :

- Etre capable d'orienter sa carte et de repérer les éléments d'un parcours.
- Etre capable de retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte dans un temps limité.

Déroulement

Forme de travail

Matériel, durée, critères de réussite et de réalisation

Activités de mise en route : parcours anomalies

Travail par groupe de 4 divisé en deux binômes.
Un plan d'un milieu aménagé est donné au groupe de 4.

Activité 1 :

Le premier binôme modifie l'aménagement en déplaçant, substituant, ajoutant des repères (objets...) sans être vu par le deuxième binôme.
Le deuxième binôme doit repérer sur le plan les différences.

Activité 2 :

Même travail avec un parcours tracé sur le plan. Le premier binôme effectue le parcours en suivant ou non les indications exactes données sur le plan. Le deuxième binôme repère les éventuelles différences.

Matériel :

Objets divers pour aménager l'espace (la cour par exemple).
Plan de l'espace aménagé (un par groupe de quatre élèves).

Durée :

Prévoir 10 minutes par activité (aménagement et recherche des différences).

Critères de réussite :

Repérer les éventuelles différences.

Critères de réalisation :

Orienter la carte et y repérer les différents éléments aménageant l'espace.

Situation de référence : course d'orientation dans un milieu semi-naturel connu

Objectifs :

Retrouver dans un temps limité le plus de balises possibles en utilisant un plan.

Déroulement :

La classe est répartie en groupe de 2 ou 3 élèves si possible de niveau d'endurance équivalent.

Un plan sur lequel figurent les balises à trouver et une fiche de contrôle sont distribués à chaque groupe.

Il s'agit pour chaque groupe de trouver le plus rapidement possible toutes les balises indiquées sur leur plan et de reporter sur la fiche de contrôle les codes correspondant à chaque balise.

Matériel :

Une vingtaine de balises (cônes, plots...).

Plans, fiches de contrôle.

Différenciations pédagogiques :

Nombre de balises à trouver, éloignement des balises les unes par rapport aux autres.

Durée :

Prévoir une vingtaine de minutes, à adapter en fonction de l'étendue de l'espace (il s'agit d'une course).

Critères de réussite :

Nombre de balises retrouvées durant le temps imparti ou temps nécessaire pour retrouver toutes les balises.

Critères de réalisation :

Orienter la carte et y repérer les différents éléments aménageant l'espace.

Courir sur une longue durée.

POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

Objectif 1 : être capable d'orienter sa carte ou son plan et de repérer les éléments d'un parcours.

Activité 1 :

Un plan représentant l'emplacement de 25 balises est donné avec un parcours à suivre pour retrouver des balises données et indiquer leur code sur une fiche de contrôle.

Les élèves doivent s'appuyer sur un élément remarquable (balise carrée ici) pour s'orienter.

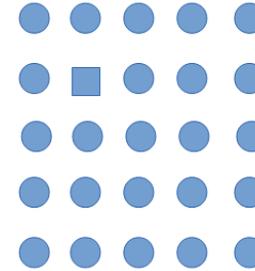
Activité 2 : parcours masqué.

Objectif 2 : être capable de retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte dans un temps limité.

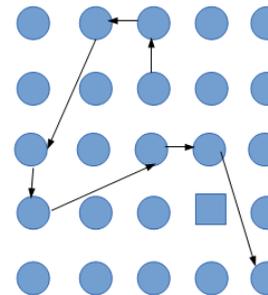
Insister sur la notion de course avec un temps donné pour trouver les balises. Pour cela, former des groupes de 3 à 5 élèves de niveau d'endurance à peu près équivalent.

Activité 1 : parcours en étoile dans un milieu semi-naturel.

Aménagement de l'espace avec l'ensemble des balises (une balise se distingue parmi les 25).



Exemple d'un plan donné aux élèves avec un parcours à suivre.



Les élèves partent tous d'un même endroit, par exemple le centre d'un terrain de foot.

Des balises sont dispersées sur et autour du terrain. Il s'agit d'en trouver un nombre donné, de revenir au point de départ, puis de repartir à la recherche d'autres balises.

A chaque fois, les élèves disposent du plan du terrain sur lequel sont uniquement indiquées les balises à chercher (entre 3 et 5 suivant le niveau des élèves).

Activité 2 : parcours en étoile dans un milieu naturel (forêt).

Même procédé. La première carte représente le point de départ de la course en étoile (croix rouge) et l'emplacement de toutes les balises.

Les élèves reçoivent la même carte avec uniquement l'emplacement des balises à chercher (entre 3 et 5).

Les élèves peuvent s'aider des lignes de coupe (deuxième carte) dont les numéros sont indiqués sur la carte. Les lignes permettent d'orienter la carte.

