COURSE D'ORIENTATION



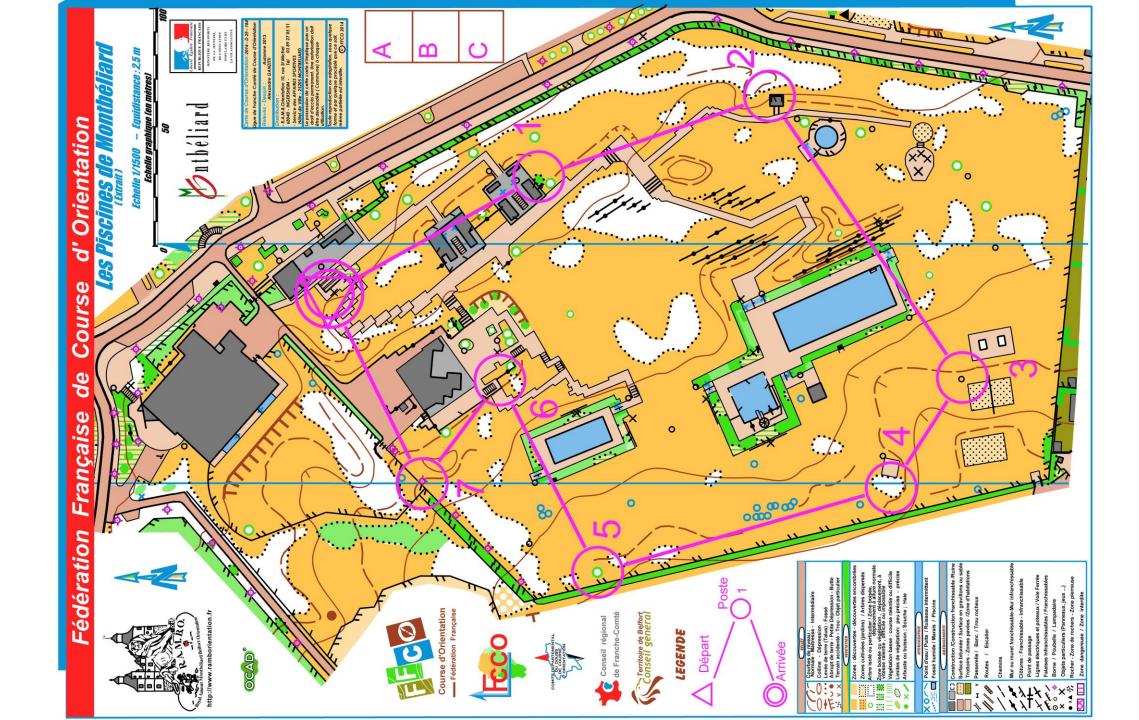
A partir d'une situation de course d'orientation vécue, construire la progressivité des apprentissages pour des élèves de maternelle

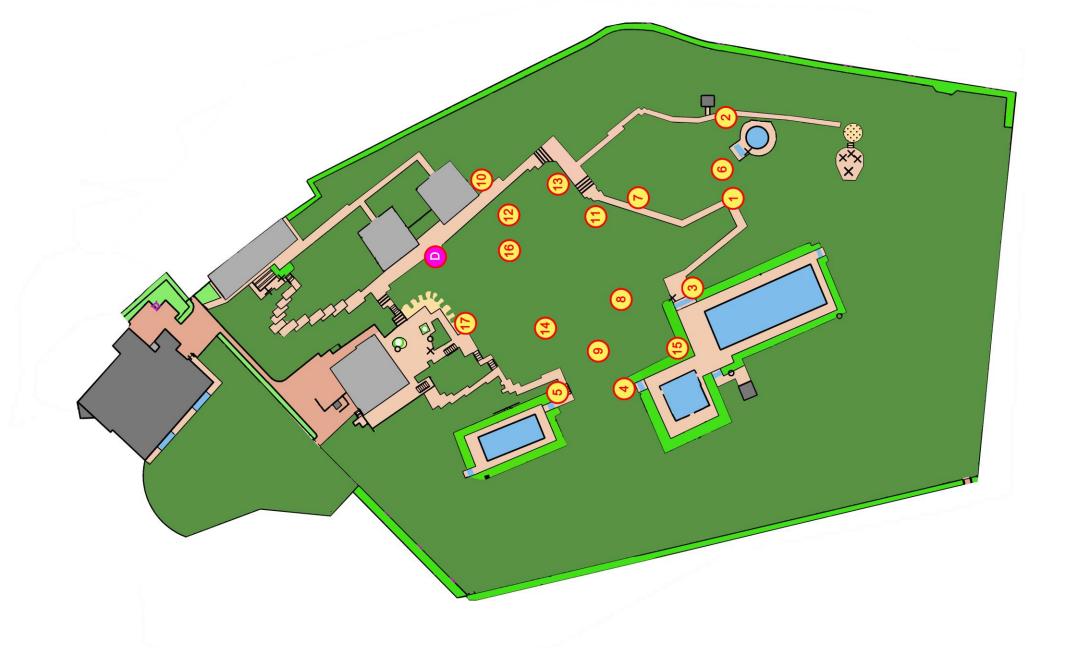
Objectifs

- Identifier et définir les composantes de l'activité course d'orientation
- Identifier la progressivité des compétences motrices, cognitives en course d'orientation
- Construire une progression en articulant les variables
- Concevoir une séquence
- S'approprier des situations à mettre en œuvre en classe

Retours sur la pratique

Ce qui ressort de votre temps de pratique...







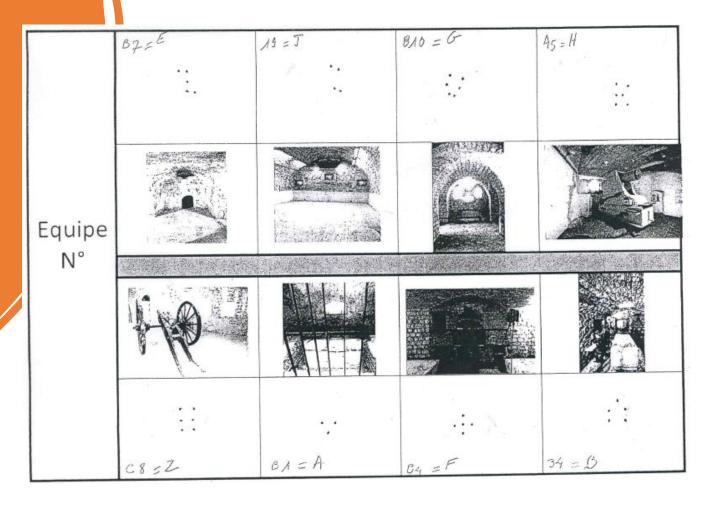


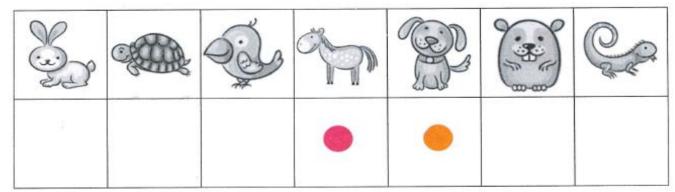






Systèmes possibles de validation





Systèmes possibles de validation

		L	А	В	С	D	E
	Gu	F	G	Н	1	J	K
		1 4 4					
L							

	A	В	C	D	E	F	G	H	22
	· .	:,:	\Rightarrow	÷	<i>:</i> :	· : ·	::	∺	:
Grille de	J	K	L	M ₃₂	N	0	P	Q	R
contrôle	::	:	:: .	">	::	÷	·• :	·::	:···
	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
	::	:*	:::	: .	:: .		···	::	

G	D	Υ	Z	X	W	V	U	T
A	F	M	N	0	P	Q	R	S

	Α	В	C	D	Е	F	G	Н	I
	8	2	10	5	1	12	6	7	9
Grille de	J	K	L	M	Ν	O	P	Q	R
contrôle	4	13	3	100	22	15	25	20	30
	S	Т	U	V	W	X	Y	Z	
	21	14	18	40	16	50	75	11	

Systèmes possibles de validation

1 - Complète

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Complète	la	phrase :	les	formes	qui	possèdent	quatre	cotés	sont	appelées	les

Sécurité – suivi des élèves

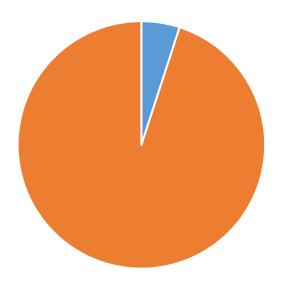
TABLEAU DE VERIFICATION CYCLE 2

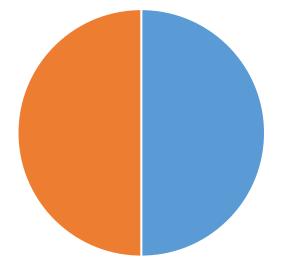
Balises	Α	В	C	D	E	F	G	H	J	K	L
Equipe 1											
Equipe 2				,							
Equipe 3											
Equipe 4											
Equipe 5											
Equipe 6											
Equipe 7											
Equipe 8	Tris .										
Equipe 9											

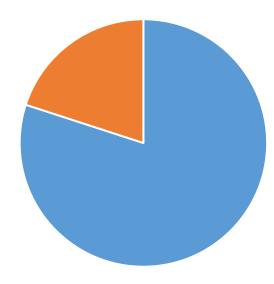
Définition de la course d'orientation

Qu'est-ce que la course d'orientation?

Quelle répartition ?







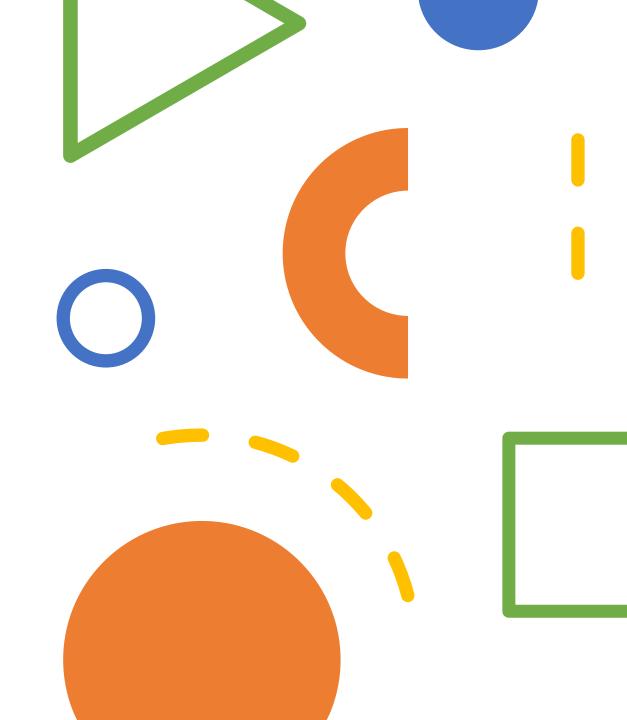
- Se déplacer
- Se repérer, s'orienter

- Se déplacer
- Se repérer, s'orienter

■ Se déplacer

■ Se repérer, s'orienter

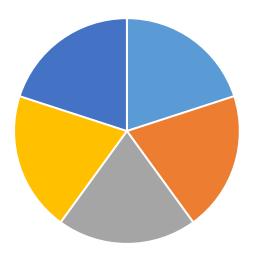
Obstacles pour les élèves



Compétences à travailler avec les élèves

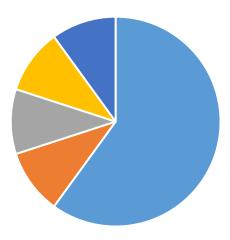
- Se situer, s'orienter ;
- Savoir où on va;
- Lire un support de repérage / d'orientation ;
- Adapter ses déplacements / Gérer son effort ;
- Lire le réel Trouver les repères utiles ;

Faire une course d'orientation



- Savoir où on va
- Lire un plan simple, lire une carte
- Adapter ses déplacements
- Se situer sur la carte, puis l'orienter
- Lire le réel

Dans une séance, on privilégie plus l'une d'elles



- Savoir où on va
- Lire un plan simple, lire une carte
- Adapter ses déplacements
- Se situer sur la carte, puis l'orienter
- Lire le réel

Au niveau des programmes

CYCLE 1

C1 Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Attendus de fin de maternelle :

- AJUSTER et ENCHAINER ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir
- SE DEPLACER avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Au niveau des programmes

CYCLE 2

C2 Education physique et sportive : Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle :

- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

Au niveau des programmes

CYCLE 3

C3 Education physique et sportive : Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle :

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème

A quel moment je suis en course d'orientation ?



PARCOURS DE MOTRICITÉ



RÉALISATION DE LA MAQUETTE DE LA CLASSE



JEU **DU BÉRET**

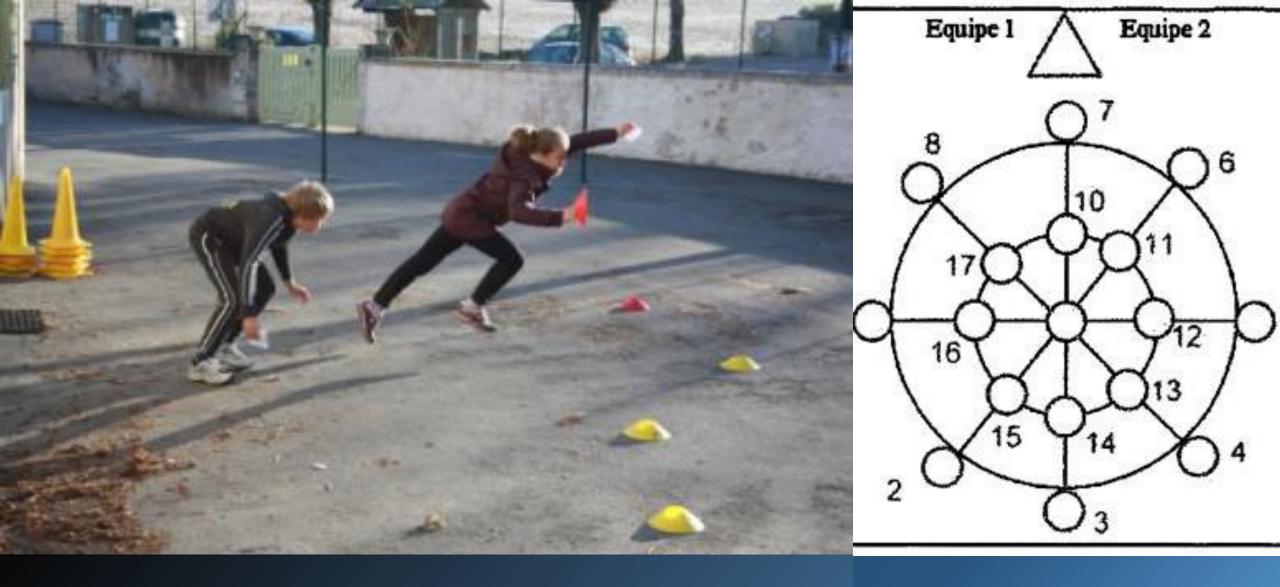


TROUVER UN OBJET CACHÉ DANS LA COUR

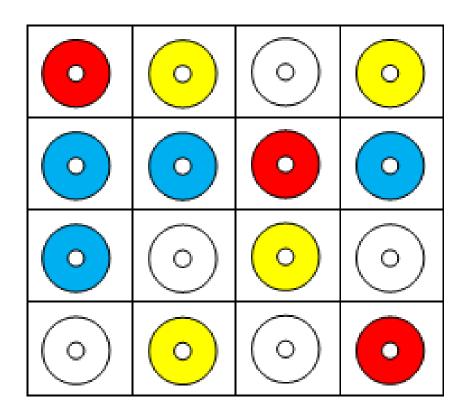


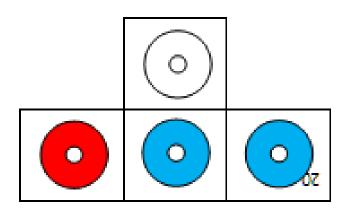
LES PLOTS EN FOLIE





Jeu du bérêt





	Cartor de contrôl			N°		N°		N°		N°		N°		N°]	Л.	
	Cartor de contrôl)	N°		N°		N°		N°		N°		N°	I		
		N° 1	•	N° 11		N° 6		N° 7		N° 4		N° 14	ŀ	N° 20)	N° 9	-
	arton de	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux
CO	ntrôle	Х			Х												

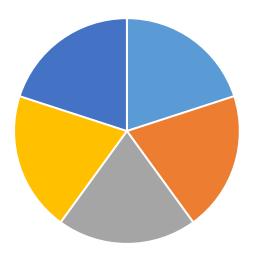
	N° 6		N° 7		N° 1		N° 11		N° 20	1	N° 9		N° 4		N° 14	•
Carton de	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux	Vrai	Faux
contrôle																

Les plots en folie

1. REMETTRE LES COMPETENCES LISTEES COLLECTIVEMENT EN PROGRESSIVITE

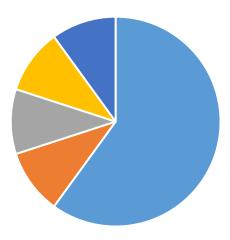
Mise en progressivité des compétences

Faire une course d'orientation



- Savoir où on va
- Lire un plan simple, lire une carte
- Adapter ses déplacements
- Se situer sur la carte, puis l'orienter
- Lire le réel

Dans une séance, on privilégie plus l'une d'elles



- Savoir où on va
- Lire un plan simple, lire une carte
- Adapter ses déplacements
- Se situer sur la carte, puis l'orienter
- Lire le réel

1. REMETTRE LES COMPETENCES LISTEES COLLECTIVEMENT EN PROGRESSIVITE

Mise en progressivité des compétences

2. DEFINIR UN RAPPORTEUR:)

3. PROPOSER UNE SITUATION
D'APPRENTISSAGE
(compétence à travailler, position dans la séquence, niveau, difficultés possibles, variables)

Le matériel

- Maquette
- Photos
- Dessin
- Plan
- Carte
- Matérialisation du poste

Les interactions

- avec le réel, le milieu
- avec le plan la carte la photo
- avec l'enseignant, avec un camarade

Le corps

- Se déplacer
- Franchir des obstacles en adaptant son déplacement

La trame de variance

L'espace

- Connu, inconnu
- Terrain homogène ou irrégulier

Le temps

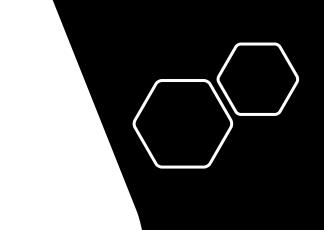
Modalités du parcours

4. Etapes de l'apprentissage : repères de progressivité

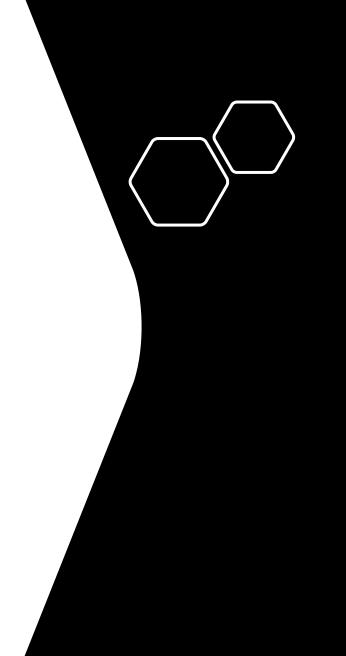
Les situations d'apprentissage distinguent 3 niveaux correspondant globalement aux 3 cycles. A titre d'exemple des élèves découvrant l'activité peuvent débuter par des situations du niveau précédent.

- Niveau 1 : étapes 1 à 4 (maternelle)
- Niveau 2 : étapes 4 à 5 (élémentaire)
- Niveau 3 : étapes 6 à 9 (élémentaire)

espace familier et	Etape 1 Investir intentionnellement des espaces familiers et restreints sous le regard de l'adulte.	Etape 2 Identifier et mémoriser des points remarquables dans des espaces familiers et
Dans un es restreint	Etape 3 Se déplacer plus ou moins rapidement dans un espace restreint selon un	restreints sous le regard de l'adulte lors de déplacements à l'aide de photos. Se déplacer dans la bonne direction.
ilier élargi	itinéraire d'un point remarquable à l'autre à l'aide de supports simples (photos, feuilles de route).	Etape 4 Mettre en relation les éléments de l'espace réel et sa représentation (utilisation d'un plan : orientation, repérage des points
Dans un espace familier élargi	Etape 5 Construire un itinéraire efficace à partir d'un plan ou carte peu complexe dans	remarquables).
Dans n	un espace élargi et dans un temps contraint.	Etape 6 Construire un itinéraire efficace à partir d'une carte dans un espace élargi et dans un temps contraint.
	Etape 7 Mobiliser ses ressources (énergétiques, informationnelles, affectives, motrices) en fonction de la réalité du terrain pour	
ce inconnu	gérer ses efforts de façon optimale.	Etape 8 Mettre en œuvre des stratégies individuelles ou collectives pour choisir la trajectoire la plus opportune.
Dans un espace inconnu	Etape 9 Réévaluer son projet en croisant les informations relevées sur le terrain et sur les supports.	



Quelques documents utiles (module et situations possibles)



Questions diverses



CONSTRUIRE UN PLAN
FIGURATIF /
D'ORIENTATION



BOUSSOLE



CHOIX DU LIEU



ENCADREMENT SUR UN LIEU ME/INCONNU



AUTRES?



Merci pour votre attention

(Bonne séquence d'orientation!)