



# Course d'Orientation



**Édition 2022**

**Préparation à la rencontre**



## L'USEP et la course d'orientation

La course d'orientation telle que nous la pratiquons à l'USEP est particulièrement prisée, caractérisant sans doute l'engouement actuel pour les pratiques physiques de pleine nature et leur aspect "aventurier", mais, plus sûrement encore la richesse des savoirs mobilisés à cette occasion.

Les activités d'orientation permettent à l'élève de se dépasser, de découvrir, comprendre et respecter son environnement et ses milieux de vie, d'être attentif aux autres ou encore d'effectuer de nombreux choix dans le cadre d'un projet tantôt individuel, tantôt collectif, fréquemment ludique.

Elles sont porteuses de lien social au travers des nombreuses relations aux autres permises (travail en équipes, préparation dans le cadre de l'association USEP, parents accompagnateurs, courses familiales...).

Pratiquées dans un milieu correctement aménagé et sécurisé, elles favorisent des apprentissages propices au développement de l'enfant, elles mobilisent des compétences essentielles que cherche à atteindre l'Éducation physique et sportive : maîtriser et développer les capacités intellectuelles, physiques et psychologiques en vue d'un but à atteindre, évaluer et prendre des risques, gérer individuellement et collectivement son effort.

Elles placent donc l'élève dans une situation complexe qui met en jeu des compétences disciplinaires spécifiques, des compétences propres à d'autres disciplines (maîtrise de la langue, codage-décodage, repérage dans l'espace, lecture de carte...), des compétences transversales essentielles (prise de risque, coopération...).

La course d'orientation est un outil éducatif par excellence, mais sa mise en œuvre à l'école n'est pas toujours aisée. Elle nécessite une solide réflexion, une préparation conséquente et un investissement en temps non négligeable. Pour vous aider à mener à bien son enseignement et vous permettre de préparer efficacement votre classe à l'épreuve USEP, nous avons choisi de vous diffuser ce document qui, nous l'espérons, viendra enrichir vos ressources pédagogiques.

Bien évidemment, ce document n'a aucune vocation exhaustive. On peut éventuellement le considérer comme un guide de la préparation à la rencontre USEP. Il présente l'activité, sa logique, ses constantes, ses contraintes, qui doivent présider à l'élaboration des contenus d'enseignement. Si une progression et quelques séquences sont proposées, ceci résulte d'un choix arbitraire, dicté par la simplicité, la progressivité, l'efficacité et la rapidité de mise en œuvre, et aussi par l'adéquation des contenus avec les modalités de la rencontre USEP. De nombreuses ressources pédagogiques existent, sous forme de livres, revues et sites internet, dont nous nous sommes largement inspirés. Que leurs auteurs soient remerciés et félicités pour la qualité de leur travail et la richesse de leur production.

Bonne lecture ! N'hésitez pas à me contacter pour toute demande d'information ou d'aide dont vous pourriez avoir besoin pour mener à bien votre préparation.

Bien amicalement,

David RANOUX, délégué USEP 90

# Sommaire

51<sup>re</sup> édition janvier 2010 – 2<sup>e</sup> édition janvier 2016°

<b>Caractéristiques des activités d'orientation .....</b>	<b>4</b>
<b>Activités d'orientation à l'école primaire .....</b>	<b>5</b>
<b>Principaux objectifs de la course d'orientation à l'école primaire .....</b>	<b>6</b>
<b>La course d'orientation USEP .....</b>	<b>7</b>
<b>Réflexion pédagogique.....</b>	<b>8</b>
<b>Organisation de l'activité</b>	
<b>Recommandations</b>	
<b>Conditions de mise en œuvre</b>	
<b>Variables des parcours d'orientation .....</b>	<b>14</b>
<b>Eventail des savoir-faire à développer .....</b>	<b>15</b>
<b>Progresser du connu vers l'inconnu .....</b>	<b>16</b>
<b>Cycle de 10 séances d'orientation au cycle 3 .....</b>	<b>17</b>
<b>Situations avec photos et plans dans et autour de l'école .....</b>	<b>18</b>
<b>5 situations classiques .....</b>	<b>20</b>
<b>Différents types de parcours .....</b>	<b>23</b>
<b>Construire un plan .....</b>	<b>24</b>
<b>Conseils pour réussir à orienter sa carte .....</b>	<b>26</b>
<b>Préparation à la rencontre en classe .....</b>	<b>27</b>
<b>Préparer son plan</b>	
<b>Apprendre à remplir sa fiche de recherche</b>	
<b>Règlement de l'épreuve</b>	
<b>Course d'orientation USEP et écocitoyenneté.....</b>	<b>38</b>
<b>Rôle des accompagnateurs sécurité .....</b>	<b>40</b>
<b>Le classeur USEP .....</b>	<b>41</b>
<b>Références .....</b>	<b>42</b>

# Caractéristiques des activités d'orientation

Les activités d'orientation impliquent une notion de déplacement, donc un trajet dans un environnement varié, complexe, parfois variable.

Elles engendrent une dimension affective, la connaissance du milieu naturel, la connaissance des dangers du milieu.

Elles supposent des compétences :

- à s'informer,
- à contrôler ses émotions,
- à construire des connaissances et des savoirs,
- à fonctionner en groupes,
- à gérer ses efforts (au cycle 3).

Elles privilégient, à l'école primaire :

- une approche sensorielle,
- une relation carte-terrain,
- des choix d'itinéraires,
- des habitudes de mémorisation,
- une appréciation globale des distances.

Elles permettent le passage du milieu connu au milieu inconnu, du milieu proche au milieu élargi.

Elles obligent l'utilisation d'outils spécifiques, notamment des cartes à échelle réduite (de préférence en couleur). L'utilisation de la boussole et l'étalonnage du pas ne conditionnent pas l'activité.

Elles sont axées sur la sécurité : maîtriser la prise de risque et gérer l'incertitude.

Elles passent par une organisation particulière du groupe, du temps, de l'espace et par une attitude ou un positionnement adapté de l'enseignant :

- en groupe de 3 élèves maximum ou seul;
- situations courtes permettant la réflexion et la construction de savoirs;
- choix d'un site suffisamment riche en repères;
- relances adaptées à l'acquisition de compétences;
- placement stratégique de l'enseignant (carrefour, ligne d'arrêt...).

Elles conduisent vers la course d'orientation :

La Course d'Orientation, c'est : « une course individuelle, contre la montre, en terrain varié généralement boisé, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole ». (définition de la Fédération Française de Course d'Orientation).

# Activités d'orientation à l'école primaire

Deux axes principaux doivent déterminer le travail à effectuer. Il faut permettre à l'élève de :

- trouver le plus rapidement possible un itinéraire dans un lieu inconnu en utilisant des documents variés,
- choisir l'attitude la plus adaptée pour se situer et se déplacer de la façon la plus efficace et économique à l'aide d'outils adaptés.

Il convient de proposer des situations pédagogiques aux cours desquelles l'élève sera amené à résoudre les problèmes qu'il rencontrera :

- lecture des indices, traitement des informations,
- choix de l'itinéraire,
- déplacement en tout-terrain sans perdre la relation plan/terrain,
- gestion de sa sécurité,
- gestion de son potentiel physique.

## Ressources sollicitées

Domaine informationnel	Domaine physiologique
Situation sur le terrain Codage sur la carte	Endurance Gestion des efforts

L'élève est amené à :

- se situer,
- évaluer (les directions, les distances, le relief, les durées),
- se déplacer,

en utilisant :

- repères naturels,
- boussoles,
- maquettes,
- photos,
- dessins,
- plans,
- cartes,
- étalonnage du pas...

# Principaux objectifs de la course d'orientation à l'école primaire

Au cycle 1

FAIRE	COMPRENDRE	ANALYSER
<ul style="list-style-type: none"> <li>réaliser un déplacement dans un environnement incertain, remettant en cause l'équilibre</li> <li>mobiliser ses capacités physiques et intellectuelles pour écouter, observer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'engager dans l'action</li> <li>lire des indices simples</li> <li>prendre des repères dans un espace limité</li> <li>traiter plusieurs informations</li> <li>dessiner, coder, représenter la réalité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>choisir les éléments du parcours</li> <li>mémoriser les consignes</li> </ul>

L'enseignant doit proposer des parcours simples, permettant, dans un milieu connu, de trouver un itinéraire en utilisant des repères caractéristiques.

Au cycle 2

FAIRE	COMPRENDRE	ANALYSER
<ul style="list-style-type: none"> <li>réaliser des efforts variés et adaptés</li> <li>ajuster ses actions aux contraintes d'un milieu varié et variable</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rechercher des informations utiles</li> <li>mettre en relation les résultats obtenus et les actions</li> <li>émettre des hypothèses</li> <li>justifier et expliquer ses choix</li> <li>repérer les indices significatifs nécessaires au déplacement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>affiner ses projets d'action</li> <li>appliquer des consignes (sécurité, vie de groupe...)</li> <li>mener un projet à son terme</li> </ul>

L'enseignant doit proposer des parcours amenant, en utilisant des plans codés, à mémoriser, élaborer et réaliser des déplacements dans un espace proche.

Au cycle 3

FAIRE	COMPRENDRE	ANALYSER
<ul style="list-style-type: none"> <li>réaliser des actions efficaces réussies</li> <li>doser ses efforts en fonction des contraintes du milieu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rechercher et sélectionner des informations (émettre des hypothèses)</li> <li>mobiliser ses connaissances</li> <li>anticiper et choisir les actions les plus efficaces</li> <li>décrire les procédures utilisées</li> <li>situer son niveau</li> <li>identifier les principes d'efficacité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>organiser des projets collectifs</li> <li>appliquer des consignes (sécurité, vie de groupe...)</li> <li>mener un projet à son terme</li> </ul>

L'enseignant doit amener l'élève à s'orienter dans un espace naturel inconnu et à chercher les meilleurs itinéraires en utilisant une carte et/ou une boussole.

# La course d'orientation USEP

La rencontre d'orientation USEP, c'est « un challenge par classe, consistant, en un temps défini, à rechercher des balises et en relever le code. L'épreuve se déroule en terrain varié plus ou moins boisé, sur un parcours comportant des postes que chaque équipe composée de 2 ou 3 équipiers doit découvrir dans un ordre de son choix, par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte fournie et d'un plan préparé en classe ».

## Public concerné

Élèves de cycle 3

## Objectifs

Les activités d'orientation participent à la construction de la notion d'espace par l'élève. Il s'agit d'apprendre à se déplacer, à l'aide d'une carte, seul ou à plusieurs, de prélever des indices pertinents et remarquables, de faire des liens en passant de manière progressive du milieu proche et connu au milieu lointain et inconnu.

L'élève devra mettre en relation son projet de déplacement, sa carte et le terrain pour maîtriser l'espace et sa représentation pour accéder à une autonomie nouvelle de déplacement réfléchi.

La notion de temps minimum ou contraint complexifie la tâche proposée. Cela implique que l'élève s'engage physiquement dans un effort prolongé et soutenu, ce qui renforce la notion d'incertitude et sollicite la mémorisation, la prévision et l'anticipation tout en développement des notions de stratégie. Par des parcours de plus en plus complexes, l'élève pourra vérifier et évaluer cette autonomie nouvelle.

L'enfant de 8 à 10 ans qui évolue sur l'épreuve USEP doit, de façon autonome et concertée, choisir son itinéraire en fonction de ses compétences, repérer sur la carte les éléments pertinents qui vont l'aider à trouver les balises, gérer son effort physique pour rester lucide dans ses choix et déplacements. Il devra aussi faire face à l'imprévu et savoir maîtriser ses émotions si tout ne se passe pas comme il l'a prévu. Il devra aussi partager ce travail avec son équipier. De ce fait, la course d'orientation USEP permet aux enfants de développer autonomie et coopération, de renforcer leur confiance en eux, de se sentir responsables de leur choix et d'apprendre à maîtriser leurs émotions dans un milieu inconnu.

L'épreuve finale permet d'évaluer les acquis sous forme de parcours différenciés adaptés au niveau des enfants.

## L'esprit sportif et les responsabilités

### Chaque participant veille :

- au respect du code du sportif en général,
- à ce qu'il n'y ait aucun déplacement ni dégradation des balises et des outils mis à disposition (plans, fiches de résultats),
- à respecter l'environnement dans lequel il évolue,
- à rester groupé avec son ou ses équipiers,
- à ne pas franchir pas les limites de zone, ne pas s'approcher des endroits dangereux ou interdits.

### Chaque participant doit être capable de :

- s'adresser en termes précis et courtois aux organisateurs,
- distribuer les rôles s'il y a un blessé ou un problème (qui reste ? qui va prévenir ?),
- savoir remplir sa fiche de recherche (où écrire les codes relevés, mais aussi nom et numéro de l'équipe, numéro de la recherche),

- présenter les documents à son (ses) camarade(s) pour la recherche des balises et réfléchir collectivement aux modalités de recherche,
- indiquer l'ordre de recherche des balises,
- recopier le code précis figurant sur la balise,
- surveiller le temps et le rappeler à l'équipe,
- gérer ses efforts et ceux de son équipier (quand courir, quand marcher, quand boire ?).

## **Activités préparatoires**

Avant de venir sur le site du Malsaucy (ou sur tout autre site équipé et sécurisé pour la rencontre USEP) avec le matériel ad hoc pour l'épreuve finale, il est nécessaire de préparer préalablement ses élèves, selon leur niveau de classe, en effectuant un travail d'orientation du connu vers l'inconnu, dans la classe, puis l'école, puis dans une structure plus ou moins proche et connue (ex : un square ou le stade, le village, la forêt communale).

L'épreuve au Malsaucy nécessite un travail sur un dossier spécifique qui vous est fourni, comportant des cartes adaptées à colorier et étudier.

### **Préparation préalable au sein des classes.**

C'est un travail de longue haleine, qui est réellement pluridisciplinaire et dépasse le cadre de l'EPS. Il ne peut donc être réalisé sans un travail de lecture, de mathématiques, de géographie et de sciences et d'éducation civique. Il ne peut être confié au seul moniteur ou éducateur sportif, mais nécessite un travail concerté, conjoint et prolongé. Idéalement, 8 à 12 semaines de travail seront proposées aux enfants.

### **Notions indispensables à aborder :**

Les différentes cartes - les points cardinaux - orienter la carte - la légende - l'échelle - le plan - plan de la classe - plan de la cour - plan de l'école - plan du quartier - plan du village - dossier spécifique Orientation USEP au Malsaucy - le règlement de l'épreuve - les règles de sécurité - savoir choisir son itinéraire - savoir remplir sa fiche de recherche.

Ces séances théoriques seront concrétisées et panachées lors de sessions sur le terrain, qui pourront être inspiré de la compilation des documents pédagogiques proposés.

### **Mise en situation lors de la rencontre USEP**

Le matin de l'épreuve, une découverte active du site est proposée. Les classes travaillent séparément, chacune est autonome, avec son enseignant et ses accompagnateurs.

Cette mise en situation consiste en une reconnaissance des zones dangereuses et limites de l'espace de jeu, au cours d'une recherche « d'entraînement » de 10 balises, permettant de vérifier que les élèves ont bien réalisé l'adaptation de leur travail en classe sur le site. Idéalement, la classe est séparée en trois groupes (un avec l'enseignant, un avec chacun des deux accompagnateurs) qui sont conduits de balise en balise par un élève différent à chaque fois. L'adulte peut ainsi vérifier, corriger ou valoriser les acquisitions. Pour ce travail, chaque enfant viendra avec son fond de carte étudié et colorié en classe. Ce travail permettra de bien délimiter les diverses zones et de réaliser l'adéquation plan / site réel.

### **Sécurité**

A ceux qui s'inquièteraient du fait de laisser lors de l'épreuve de l'après-midi des enfants seuls, par groupes de deux, en forêt, sachez que les parcours choisis ne s'éloignent jamais beaucoup du point central de ralliement, et que les enfants croisent fréquemment dans ces zones les adultes de l'organisation qui peuvent à l'occasion les aider.

# Réflexion pédagogique

## 1er paradoxe :

Comment sécuriser une activité censée développer l'autonomie hors du contrôle visuel de l'enseignant ?

## 2ème paradoxe :

Tandis que les textes officiels accordent de plus en plus de place aux activités physiques de pleine nature à l'école, celles-ci sont de moins en moins programmées, ou alors sous des formes de pratique qui les dénaturent.

Si les activités physiques de pleine nature apparaissent clairement dans les programmes pour l'école primaire de 1995, et sont privilégiées dans les textes de 2002 pour permettre à l'élève d' « adapter ses déplacements à différents types d'environnement », elles sont difficiles à enseigner et à organiser, sont coûteuses en temps et en argent, et les textes régissant la sécurité des élèves et la responsabilité des enseignants sont assez dissuasifs.

L'enseignement de la course d'orientation requiert donc une organisation rigoureuse, quoique simple, prenant en compte les problèmes de sécurité.

## Organisation de l'activité

### Le site

Une reconnaissance préalable des lieux par l'enseignant et l'équipe d'encadrement s'impose. Le site ne doit présenter aucun passage délicat non surveillé (routes, falaises, sablière, cours d'eau...).

L'enseignant s'assurera que :

- L'accès au site est autorisé,
- Le site n'est pas fréquenté par d'autres utilisateurs dont l'activité est potentiellement dangereuse (forestiers, ouvriers agricoles, chasseurs...),
- Le site est facilement accessible avec un véhicule de secours en cas d'accident.

### Le matériel

#### Matériel de l'enseignant

Il a évidemment :

- la liste des élèves, mais aussi une fiche mentionnant la composition des groupes, les circuits empruntés et horaires de départ,
- Le plan d'ensemble du site, avec limites de fin de jeu, emplacement des balises et des postes de sécurité,
- Des balises, pinces, pochettes plastiques transparentes, planchettes, photos, plans, cartes, montres, chronos, stylos.

Il emporte une trompe de ralliement, corne de brume et/ou sifflet.

Il prévoit de l'eau en cas de chaleur, de quoi protéger du froid (couverture de survie), une trousse de secours.

Il a dans la mesure du possible un téléphone portable, avec la liste des numéros à appeler (urgences, école, mairie et parents accompagnateurs).

Il pense à équiper chaque poste de sécurité : talkies-walkies ou téléphones portables et une pharmacie.

Si possible, 2 ou 3 VTT seront à disposition pour la sécurité.

## **Équipement des élèves**

Ils doivent avoir une tenue de sport, un équipement vestimentaire adapté à l'activité et aux conditions climatiques.

Ils doivent emporter gourde, petit ravitaillement énergétique ou goûter, petit sac à dos ou sacoche banane.

Ils sont munis de plans, cartes, balises, boussoles, planchettes, crayons... en nombre suffisant (penser aux crayons de rechange et taille-crayon...).

Prévoir une montre et un sifflet par groupe.

## **Équipement des accompagnateurs**

Ils doivent avoir été présentés aux enfants en début de séance. Ils doivent être munis d'un gilet fluo ou d'un brassard distinctif, d'une montre, idéalement d'un téléphone portable avec la liste des numéros à appeler, et posséder également un plan, la liste des élèves, la composition du groupe s'ils en accompagnent un. Ils doivent connaître les consignes de déroulement et de sécurité (lors de leur « recrutement », leur communiquer la fiche présentant leur rôle). S'ils disposent d'un talkie-walkie, ils en connaissent le fonctionnement (faire un test avant de se mettre en place).

## **Les consignes**

- Présenter aux élèves et aux accompagnateurs le périmètre de la zone d'activité, délimitée par des jalons, rubans, brins de laine, papiers... en faisant préalablement le tour dans les deux sens.
- Montrer les éléments naturels à ne pas dépasser.
- Expliquer qu'on ne franchit jamais le jalon, la limite de fin de jeu. Préciser le point et le signal sonore de ralliement - Définir un signal sonore de fin de jeu ou de ralliement en cours de séance (corne de brume, klaxon, sifflet prolongé...).
- Déterminer la durée maximum de l'activité pour le cycle 3.
- Expliquer l'utilisation d'un sifflet pour être localisé, et rappeler l'utilisation du sifflet en cas d'urgence exclusivement, 2 coups prolongés.

## **Responsabilité et autonomie**

Les élèves doivent aussi être responsabilisés et éduqués à l'autonomie. Chaque enfant gère sa sécurité et concourt à celle de son groupe, par la connaissance des consignes de sécurité et de l'utilisation de la carte.

- Chaque enfant doit être en mesure de revenir vers l'enseignant ou de le faire prévenir en indiquant où se situe le danger, l'incident ou l'accident.
- Chaque enfant connaît les limites de l'espace de travail, les éventuelles zones dangereuses, qui ont été présentées avec la classe complète en début de cycle ou de séance.
- Chaque enfant ou groupe est muni d'une montre et connaît les horaires à respecter (« réglons nos montres, pour un retour impératif à telle heure »).
- Chaque enfant ou groupe est muni d'un sifflet et connaît le code de détresse (2 coups prolongés).
- Chaque enfant ou groupe est muni d'une carte étudiée en classe et d'une fiche comportant les consignes de sécurité étudiées ou construites en classe (rester avec le blessé et faire prévenir le maître en cas d'accident - signal sonore si on est perdu - tél portable du maître - tél de l'école - tél des secours - ne pas partir avec un inconnu)
- Chaque enfant a identifié les adultes accompagnateurs qui seront vêtus d'un signe distinctif (châuble ou brassard fluo ou pochette spéciale).

## Organisation pédagogique

- S'informer des conditions météorologiques pour le jour concerné.
- Prévoir un moyen d'intervention rapide en cas d'urgence.
- Le site est équipé, matérialisé, jalonné avant que l'activité démarre, sauf si une des tâches consiste à aller installer des balises. Dans tous les cas la sécurité est mise en place avant que les enfants n'arpentent le site en autonomie.
- Il faut bien délimiter l'aire d'activité. Quand l'espace de travail est jalonné et sécurisé, effectuer la reconnaissance tous ensemble en début de séance ou de cycle, puis faire également suivre et indiquer les limites du terrain sur la carte par les enfants.
- Tenir très scrupuleusement un tableau de contrôle indiquant où se trouve chaque groupe d'élèves.
- L'enseignant a une place fixe et centrale, permettant une bonne visibilité et éventuellement protégeant un carrefour, un croisement, un endroit dangereux...
- Les séances durent 1h30 à 2 heures trajet compris.
- Les élèves travaillent idéalement en équipes de 4, puis 3 puis 2 et éventuellement seuls en fin d'apprentissage.
- Constituer des groupes d'élèves ne devant se séparer sous aucun prétexte.
- Il est envisageable d'organiser des équipes d'enfants chargés spécifiquement de la sécurité au cours des situations (endroits stratégiques...).

## Précautions administratives

- L'activité figure au projet EPS de la classe, et est inscrite au projet d'école.
- Les autorisations d'évoluer sur le site choisi ont été demandées et reçues.
- L'activité et la progression font l'objet de fiches de préparation.
- Les consignes de sécurité apparaissent dans les documents remis aux élèves, et accompagnent les plans lors du travail sur le terrain.
- En cas de dépassement des horaires scolaires traditionnels, une assurance est obligatoire, et une autorisation est demandée aux familles.
- En tout état de cause, il faut informer les parents du projet (objectifs, dates, parcours, équipement, déroulement...) inclus dans le projet de classe. Ainsi, les enfants devraient être équipés correctement.
- Afficher, à l'école, lors de chaque séance, une information sur le lieu de pratique et les horaires ou les laisser au directeur.

## Encadrement et normes

Lorsqu'il s'agit d'une sortie régulière l'enseignant peut encadrer l'activité seul - Cf. Circulaire n°99-136 du 21-9-1999 sur les sorties scolaires §II.2.1.

Toutefois, dans le cadre d'une sortie de proximité pour une école maternelle, le déplacement vers le lieu d'activité doit se faire avec un adulte supplémentaire -Cf. circulaire n°99-136 du 21-9-1999 sur les sorties scolaires §II.2.1.7.

Dans le cas d'une sortie occasionnelle : 2 adultes au moins, quelle que soit la taille du groupe. Au-delà de 30 (ou 16 en maternelle), un adulte supplémentaire pour 15 (ou 8 en maternelle) ce qui correspond au taux minimum d'encadrement pour les activités d'E.P.S ne nécessitant pas un encadrement renforcé - Cf. Circulaire n°99-136 du 21-9-1999 sur les sorties scolaires §II.2.2.1 et tableau 2.

Nous recommandons lors du travail préparatoire que le maître soit accompagné par 2 adultes au moins pour une classe de 24 élèves (respecter un taux d'encadrement de 1adulte pour 8 élèves nous paraît indispensable). Nous soulignons la nécessité de faire appel à des adultes accompagnateurs pour encadrer les groupes d'élèves, surtout en début de cycle.

Il faut placer des adultes connus des élèves, en nombre suffisant, aux passages délicats et aux points à ne pas dépasser. Eventuellement, prévoir une aide d'adultes en fonction de l'âge des élèves et des difficultés du terrain (relief, superficie, végétation, accès...).

Rappelons aussi la possibilité de faire appel aux conseillers pédagogiques pour préparer, animer et encadrer...

# Recommandations

<b>Textes de référence</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Circulaire n°99-136 du 21/09/1999 MEN</li> <li>• Circulaire n°92-196 du 03/07/92 MEN</li> </ul>
<b>Autorisations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• du directeur de l'école</li> <li>• des propriétaires de terrains (ONF, convention existante)</li> <li>• des parents : accord signé et daté pour les sorties facultatives</li> </ul>
<b>Information</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans tous les cas de sorties, les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles elles sont organisées.</li> <li>• Activité inscrite obligatoirement dans le cadre du projet de la classe.</li> <li>• Information à l'IEN</li> </ul>
<b>Assurances</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'assurance des élèves est obligatoire lors des sorties facultatives.</li> <li>• L'assurance est recommandée pour les accompagnateurs et les intervenants bénévoles.</li> <li>• les élèves et animateurs USEP sont assurés grâce à leur licence, les accompagnateurs bénévoles couverts par l'assurance de l'association USEP.</li> </ul>
<b>Encadrement</b>	<p><b>SORTIES OCCASIONNELLES (École élémentaire)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jusqu'à 30 élèves, le maître seul avec sa classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant.</li> <li>• Au-delà de 30 élèves, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 15 élèves.</li> </ul> <p><b>SORTIES RÉGULIÈRES (École élémentaire)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le maître de la classe ou un autre enseignant seul.</li> </ul>
<b>Qualification</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant a compétence pour encadrer cette activité.</li> <li>• Intervenants rémunérés : B.E. dans l'activité ou E.T.A.P.S ou BESAPT</li> <li>• Tout intervenant doit être agréé par l'inspecteur d'académie et autorisé par le directeur d'école.</li> </ul>
<b>Sécurité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les espaces d'action doivent être reconnus au préalable et ne pas présenter de danger particulier.</li> <li>• Etablir la liste des élèves présents le jour de l'activité.</li> <li>• Prévoir les moyens d'alerter les secours, les numéros d'urgence, une trousse de secours.</li> </ul>
<b>Rencontres USEP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lors des rencontres USEP, le site est systématiquement sécurisé.</li> <li>• Chaque classe reçoit une documentation spécifique et s'engage à effectuer une préparation pédagogique adaptée.</li> <li>• Chaque classe doit être accompagnée de 2 adultes qui assurent sécurité et assistance.</li> <li>• Tous les adultes, organisateurs et accompagnateurs, participant à l'organisation, sont munis d'un gilet ou d'un brassard fluo permettant de les identifier.</li> <li>• Tous les participants, enfants et adultes, ont bénéficié au préalable d'une information concernant les règles élémentaires de sécurité et de comportement à adopter pour se déplacer en milieu inconnu.</li> </ul>

## Conditions de mise en œuvre

<p><b>Conditions matérielles</b></p>	<p><b>Tenue vestimentaire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prévoir une tenue de sport, mais aussi vêtement de pluie ou protection contre le soleil (chapeau, casquette), des chaussures de sport bien lacées.</li> </ul> <p><b>Matériel pédagogique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser des cartes en couleur à échelle réduite de l'ordre du 1/5000, éventuellement protégées d'une pochette transparente.</li> <li>• utiliser une planchette pour la fiche réponse.</li> <li>• prévoir des crayons à papier et une gomme.</li> <li>• utiliser des boussoles de type "Silva" ou "Recta" pour certaines situations, notamment en fin d'apprentissage au cycle 3.</li> </ul>
<p><b>Lieux d'activités</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• respecter les dates autorisées (voir avec l'O.N.F, les périodes de chasse...).</li> <li>• utiliser un espace bien délimité par des routes, des lisières, des ruisseaux...</li> </ul>
<p><b>Sécurité</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• le passage en milieu boisé ne peut se faire qu'après s'être assuré d'un certain nombre de compétences (lecture de carte, déplacements orientés...)</li> <li>• s'il n'existe pas de limites bien franches, un balisage s'impose pour délimiter l'espace d'action.</li> <li>• organiser des groupes de 3 élèves au maximum, munis d'une montre, avec consignes de rester groupés et de respecter les horaires.</li> <li>• prévoir un signal sonore puissant de fin d'activité, et un véhicule.</li> </ul>
<p><b>Préparation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• l'orientation doit s'envisager sur les 3 cycles et permettre aux élèves de prendre des repères, d'abord dans l'espace proche (classe, école), puis dans des espaces plus éloignés (terrain de sport, parcs, quartiers) avant de pratiquer l'activité proprement dite en milieu connu, puis inconnu (en forêt).</li> </ul>
<p><b>Organisation pédagogique</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aux cycles 1 et 2, les groupes sont accompagnés par un adulte.</li> <li>• au cycle 3, on peut constituer des groupes autonomes de 3 ou 4 élèves au maximum, jusqu'à permettre l'activité individuelle. Un adulte reste au point de départ ou se place au point d'arrivée, l'autre ou les autres se déplace(nt) dans l'espace d'action. Les enfants doivent demeurer sous le contrôle des adultes.</li> </ul>
<p><b>Documentation pédagogique</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rencontre à la carte : classeur pédagogique pour les activités de randonnée et d'orientation réalisé par l'USEP en collaboration avec l'IGN</li> <li>• Revues E.P.S. et E.P.S.1</li> <li>• Essai de réponses : les activités d'orientation (revue EPS1)</li> <li>• Fiches CAMIF - USEP : "orientation plein air"</li> <li>• UFOLEP/USEP - FFCO : "de l'école au club"</li> <li>• Divers sites internet (voir références en fin de document)</li> </ul>
<p><b>Personnes ressources</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser au délégué USEP et aux conseillers pédagogiques de la circonscription</li> </ul>

# Variables des parcours d'orientation

Voici quelques variables à prendre en compte pour faire évoluer les situations d'apprentissage

## ESPACE

### Milieu :

Sécurisé / non accidenté  
Plus ou moins aménagé  
Plus ou moins accidenté  
Restreint ou élargi (distance à parcourir plus ou moins longue)

### Environnement :

Proche connu : intérieur / extérieur, classe / école / cour / stade  
Proche ou éloigné mais inconnu, présentant de plus en plus d'incertitude : parc public / village / autre école / pleine nature

### Balises :

Plus ou moins proches,  
Emplacement des balises  
Jalons plus ou moins espacés

## ORGANISATION

### Parcours :

Linéaire  
Etoile (1 poste)  
Pétale (3 ou 4 postes)  
Circuit (plusieurs postes)

### Classe ou groupe :

Travail effectué :

- Seul
- À 2
- En groupe (5 ou 6)
- Avec un adulte (aide ou pas)
- En coopération ou en opposition

## TEMPS

Temps total de jeu  
Temps contraint pour une recherche  
Notion de vitesse, d'intensité.

*(Introduire la contrainte temps lorsque la tâche à accomplir est bien intégrée par les enfants.*

*La contrainte temps impose une dimension physique, qui légitime l'activité d'orientation dans l'EPS)*

## ACTIONS

Nombre d'informations à traiter.  
Quantité d'action suffisante  
Nombre de balises  
Utilisation de la mémoire ou non

## OUTILS / SUPPORTS

### Nature des supports :

Photos  
Maquette  
Plans ou dessins figuratifs simplifiés  
Plus ou moins proches du réel  
Balises plus ou moins codées, plus ou moins visibles  
Plus ou moins précis  
Message adapté au niveau : visuel, sensitif, auditif

### Outils :

Instrument de mesure, quadrillage, balisage du site, panneaux de repérage, boussole

# Eventail des savoir-faire à développer

1) du plus simple (lors de situations aménagées et fonctionnelles) ...

## Compétences

- marcher et courir en terrain varié sur des distances de plus en plus longues,
- situer un objet par rapport à soi puis par rapport à d'autres objets,
- retrouver un objet puis le placer à partir de repères visuels puis représentés,
- suivre un parcours, le mémoriser, le représenter,
- dessiner, représenter les éléments d'un milieu familier pour réaliser et légènder un plan,
- lire et utiliser un plan sur le terrain et le compléter si nécessaire,
- apprécier globalement des distances sur le terrain puis sur plan et / ou carte.

**Dans un premier temps pour s'initier, comprendre et répéter, proposer des :**

- **Jeux préparatoires** : randonnée, parcours insolite, chasse au trésor, chasse au bruit, cache-cache, jeu de piste, ...
- **Activités d'appropriation du milieu** : activités sensibles, observations du milieu (paysages, éléments, écologie, règles de fonctionnement et de sécurité).

**Ensuite pour apprendre le temps, l'espace, les tâches essentielles, proposer des activités de :**

- **Placements / recherches d'objets** : avec photos, avec photos et plan, avec plan seul.
- **Parcours balisés ou non** : avec photos pour recherche de lieux, avec photos et plan pour recherches et prise d'indices, avec plan pour codage et décodage d'indices (photos, balises, détails, ...).
- **Lecture / codage / décodage de plans, lecture de cartes, recherche d'indices « en étoile »** : avec photos, avec photos et plan, avec plan seul.

2) ... au plus complexe (lors de situations fusionnelles)

## Compétences

- pratiquer un jeu de pleine nature sans appréhension et sans risques,
- courir et marcher de plus en plus longtemps en terrain varié,
- évaluer puis vérifier des distances sur le terrain,
- se familiariser avec des cartes conventionnelles,
- se déplacer efficacement en réalisant des visées et des repérages à partir du plan ou de la carte,
- choisir le meilleur itinéraire et retrouver les postes du parcours,
- mettre en place un jeu d'orientation.

**Pour adapter et évaluer les acquis, organiser des :**

- **Parcours orientation "en étoile"** : photos + plan, ou plan seul
- **Course au score**
- **Randonnée – orientation**

Ce sont des situations de rencontres dans un milieu le plus naturel et le plus riche possible en fonction des conditions de sécurité.

# Progresser du connu vers l'inconnu

## Étape 1 : Agir dans l'espace connu : la cour d'école.

Se repérer, photographier.

Utiliser, coder, décoder un plan.

Se sensibiliser à l'environnement d'une école de quartier.

- Lecture de photographies numériques (plans larges à serrés), réalisation d'un plan, impression des documents,
- Organisation de situations d'orientation avec photos et/ou plans,
- Activités d'observation/connaissance du milieu proche de l'école (ex: oiseaux, arbres, maisons, mobilier urbain...).

## Étape 2 : Agir dans l'espace public

### A) l'espace vert proche de l'école

- Réalisation et lecture de photographies et d'un plan et de situations « parcours étoile » dans un espace vert proche de l'école,
- Organisation du « parcours-étoile »,
- Création d'un ou plusieurs jeux d'orientation avec photos et plan (école ou parc), mise en place, organisation des jeux préparés pour d'autres (rencontres inter-classes),
- Activités d'observation/connaissance du milieu proche de l'école (suite).

### B) les espaces de circulation et les lieux publics du quartier

Utiliser un plan et des fiches situations d'orientation.

Définir et créer un jeu d'orientation.

Se sensibiliser à l'environnement proche de l'école.

Définir l'identité, l'histoire et le patrimoine du quartier.

Circuler en sécurité dans le quartier.

- Étude des photos, plan et documents historiques sur le quartier,
- Enquête, reportage sur un lieu public du quartier (visites guidées?),
- Réalisation d'un « rallye » dans le quartier passant par l'école et les lieux publics (quelques notions de sécurité du piéton).

## Étape 3 : Agir dans des espaces ouverts (urbains et naturels)

Se repérer dans l'espace inconnu.

Vivre des situations d'orientation.

Lire des paysages et des environnements (s'ouvrir sur la ville et la forêt).

- Observation et connaissance du milieu (plantes, oiseaux, mobilier urbain, bâtiments...),
- Lecture de paysage (situations d'analyse sensible et géographique de la vue sur la ville avec notes et cahier élève récapitulatif),
- Journée d'activités d'orientation et de découverte d'un milieu « naturel », dans un parc de loisirs ou une forêt,
- Réalisation-déroulement d'un « rallye » dans la ville.

# Cycle de 10 séances d'orientation au cycle 3

Compétences attendues en fin d'unité :

- identifier et suivre des lignes directrices,
- se déplacer seul dans un milieu totalement inconnu avec l'aide d'une carte simplifiée,
- prendre en charge sa propre sécurité.

Ces 10 séances sont des séances pratiques, sur le terrain, qui, pour être efficaces, doivent être alternées avec des séances complémentaires en géographie, lecture, mathématiques...

Séance	Objectifs	situations
1	Repérer les éléments Utiliser des indices visuels Se déplacer rapidement seul ou à deux Mémoriser	<b>Le parcours photo</b> découverte d'un lieu
2	Savoir positionner les différents éléments du terrain Comprendre l'organisation d'un plan <ul style="list-style-type: none"> <li>• échelle</li> <li>• orientation</li> </ul> Etablir un lien entre le réel et le symbolique <ul style="list-style-type: none"> <li>• légende</li> </ul>	<b>La construction du plan</b> (choix d'un espace proche de l'école : parc, stade) <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour simplifier partir d'un plan figuratif ou d'ébauches de plan</li> <li>• nécessité de plusieurs séances pour faire la synthèse</li> </ul>
3	Se repérer sur le plan et faire le lien avec les points caractéristiques du terrain Orienter le plan par rapport au terrain Agir avec méthode	<b>Les gommettes</b> Se placer au point désigné par le plan Orienter son plan
4	Orienter le plan Prendre des repères plan - terrain Choisir une stratégie (vitesse, réflexion) Courir longtemps Gérer ses efforts	<b>Le parcours étoile</b> Chercher des balises une par une en revenant à chaque fois au point central avant de chercher la suivante
5	Avoir une lecture efficace Faire apparaître un projet de déplacement (évaluation intermédiaire pour repérer les difficultés)	<b>Questions - réponses / remédiation :</b> Aider les enfants en difficulté sur le terrain Définir leur niveau et adapter les situations pour les séances suivantes
6	Orienter le plan Repérer les indices sur le plan permettant de définir un point précis sur le terrain en se déplaçant	<b>Le parcours suisse</b> Relever uniquement le code de quelques balises sur son plan parmi une multitude sur le terrain
7	Repérer les indices qui permettent de construire un projet de déplacement Mémoriser les repères Gérer ses émotions	<b>Le parcours mémoire</b> Se déplacer d'un point à un autre sans transporter le document
8	Repérer le niveau de difficulté des parcours proposés S'organiser dans l'équipe Choisir une stratégie Aller vite	<b>L'accordéon par équipe de 3</b> Se répartir sur des parcours différents, en relevant tantôt des balises communes, tantôt des balises individualisées, de difficulté variable
9	Identifier les contraintes du milieu Adopter une stratégie Gérer son temps Gérer son énergie	<b>La course au score</b> Chercher des balises dont la valeur diffère en fonction de la difficulté à les trouver
10	Evaluer les acquisitions attendues	<b>Reprise d'une situation déjà vécue, sur un terrain inconnu</b> Ex : le parcours suisse

# Situations dans et autour de l'école avec photos et plans

## Situations avec photos

### Avec une photo :

- Se donner rendez-vous sur le lieu d'une photo (2 enfants ont la même photo et partent décalés),
- Se cacher dans le secteur d'une photo et se faire retrouver par un camarade,
- Pose d'un objet par un enfant / dépose par un autre (recherche libre ou guidée ou « chaud-froid »),
- Ramener ou relever un objet-indice (objets divers, dessins, représentations d'imagiers, lettres, mots, morceaux d'un puzzle, ...) posé dans un endroit du secteur photographié (repéré ou non par une gommette ou une flèche ou un encadrement sur la photo),
- Retrouver un détail caché par une gommette, un cache ... (en se rendant sur place, en restant dans la classe...),
- Retrouver l'emplacement exact du photographe (regarder à travers un petit viseur creusé dans 1 feuille).

### Avec deux photos ou plus :

- Lors d'un circuit guidé ou fléché avec photos réparties entre les enfants, signaler quand on arrive à l'emplacement de sa photo,
- Choisir une photo puis une autre parmi plusieurs et les ordonner; la montrer si elle correspond à une description ou à un des secteurs d'une photo à plan très large (en classe),
- Réaliser un circuit passant par 2 ou plusieurs lieux décrits par des photos, le flécher et y déposer des objets ou des indices à faire retrouver par d'autres,
- Renouveler et varier ces situations de codage/ décodage de parcours,
- Organiser une « chasse au trésor » : une photo amène à un endroit où l'on trouve une autre photo qui donne la nouvelle destination, et ainsi de suite jusqu'au trésor (en codage et décodage).

## Situations avec plan(s) et photos

- Reprendre les situations avec photos (voir plus haut) et faire localiser le ou les emplacements sur un panneau-plan, puis sur une fiche-plan, de manière collective, puis par groupe puis individuellement,
- Situations de parcours en étoile, avec photos et plans séparés, ou avec cartes de recherche et fiches de relevé d'indices :
  - Choisir entre deux photos par rapport à un endroit localisé sur le plan : situation organisée par l'enseignant puis par un groupe ou un enfant pour un autre,
  - Coder un itinéraire passant par 2 photos ou plus,
  - Décoder un itinéraire tracé et ordonner ou numéroter des photos (possibilité de photos intruses).
- Lier les deux exercices précédents pour codage et décodage de parcours.

## Situations avec plan(s) seul(s)

- Reprendre les situations avec photos (voir plus haut) en faisant localiser le(s) emplacement(s) sur une fiche-plan (et/ou sur un panneau-plan si besoin) de manière collective puis par groupe puis individuellement,
- Situations de parcours en étoile : avec cartes de recherche et balises-indices,
- Parcours enchaînés :
  - Coder (tracer) un itinéraire passant par 2 balises ou plusieurs (tracé ou décrit oralement),
  - Coder sur plan un itinéraire fléché ou décrit oralement,
  - Décoder (réaliser) un itinéraire tracé et retrouver ou numéroter les indices placés,
- Lier les deux exercices précédents pour codage et décodage de parcours,
- Parcours suisse : parcours tracé avec balises supplémentaires sans indices, ou balises manquantes.

## Situations de décodage de plan

- Planche deux photos + plan avec 1 rond marqué : se rendre à l'endroit des deux photos, retrouver laquelle a été située sur le plan et cocher le cadre à côté de la bonne photo.
- Planche deux photos + plan avec 2 ronds marqués A et B : se rendre à l'endroit des deux photos, retrouver la correspondance avec les deux endroits repérés sur le plan et marquer dans le cadre à côté des photos les lettres A ou B.
- Planche deux photos + plan avec circuit marqué : suivre le circuit tracé et marquer dans le cadre à côté des photos les lettres A ou B dans l'ordre d'apparition (variante : marquer les emplacements des photos A et B sur le plan).

## Situations de codage de plan

- Planche deux photos marquées A et B + plan avec 2 ronds vides : se rendre à l'endroit des deux photos, retrouver leur localisation sur le plan et écrire A ou B dans les ronds.
- Planche deux photos marquées A et B + plan avec 1 rond vide : se rendre à l'endroit des deux photos, retrouver leur localisation sur le plan et écrire A ou B dans le rond du plan.
- Planche deux photos marquées A et B + plan vierge : se rendre à l'endroit des deux photos, retrouver leur localisation sur le plan et les marquer avec un rond portant la lettre A ou B (variante : marquer le circuit emprunté lors de la recherche).

## Situation de lecture de plan seul

### La « course au score »

Dans le secteur cartographié pour les activités d'orientation, un certain nombre de balises (de 15 à 35 pancartes avec lettres) sont placées sur des points caractéristiques du terrain et marquées/numérotées sur le plan.

Les enfants par groupes de 2 (ou 3) doivent retrouver un maximum de balises dans un temps donné (de 30 min à 1 h) en reportant les lettres-codes des balises repérées dans un tableau de marquage.

Les balises ayant une valeur variable en fonction de leur placement et de la difficulté à les atteindre (éloignement ou dénivelé), les groupes se constituent un score de course totalisé en fin de recherche pour une évaluation voire un classement.

# 5 situations classiques

Voici des situations à adapter, utiliser, et faire évoluer de manière personnalisée, en fonction du site, du niveau des élèves et des apprentissages recherchés.

## Situation 1 : La photo déposée et retrouvée

### Objectifs :

- Mémoriser un lieu, un chemin.
- S'éloigner de l'adulte.
- Prendre des repères en fonction de points remarquables.

### Déroulement :

- Déposer sa photo (ex : une photo d'identité) dans l'espace, repérer l'endroit et revenir au point de départ au signal donné.
- Repartir chercher et ramener la photo avant la fin du temps donné.

### Variables :

- Espace de travail (du restreint familier au large inconnu...). Nature et taille de l'objet. Le temps de regroupement et le temps pour poser...chercher.
- Se déplacer avant de repartir du point de départ. Changer de point de départ avant de repartir chercher.
- Poser 2 objets.

### Variantes :

- L'enseignant pose...les élèves vont trouver.
- Un élève pose et donne les informations à un autre élève pour trouver son objet :
  - Oralement : librement puis, par la suite, limiter le nombre d'informations à donner (nature du poste, distance, direction),
  - Par écrit : dessin, mot-phrase définissant le poste à trouver...,
  - Avec photo : je choisis une photo, je vais poser, tu vas trouver avec l'aide de la photo,
  - Avec plan : je pose, je positionne sur le plan, tu vas trouver avec l'aide du plan.

## Situation 2 : Le vrai-faux en étoile

### Objectifs :

- Prendre des repères, situer, se situer.
- Se déplacer en utilisant une représentation de l'espace.

### Dispositif :

- Un plan par groupe de 2 élèves, 10 enveloppes contenant chacune 2 photos, un temps limite d'activité.

### Déroulement :

- Le maître entoure sur le plan un poste où les 2 élèves doivent se rendre, leur donne une enveloppe contenant 2 photos et leur demande : "Quelle est la photo correspondant au poste entouré sur le plan ?".
- Au retour, après validation, le maître indique un nouveau poste...

### Variables :

- Le nombre de postes, la configuration de l'espace, la précision des photos, le nombre de photos dans l'enveloppe, le nombre d'élèves dans le groupe, la distance à parcourir, un nid de balises dans le même déplacement (2 ou 3...).

## Situation 3 : Le chemin des balises

### Objectifs :

- Prendre des indices dans le milieu et les référer à un plan-carte.
- Assumer des rôles différents (traceur, juge...).
- Coopérer pour mener à bien une tâche.

### Dispositif :

- Des balises, un plan par groupe d'élèves.

### Déroulement :

- Chaque groupe sélectionne 5 postes parmi tous ceux présentés (20 ou plus) dans un espace donné. Il les situe sur le plan, pose les balises et trace un itinéraire les reliant dans un ordre donné. La validation se fait par échanges entre groupes.

### Variables :

- La configuration de l'espace, le nombre d'élèves dans le groupe, le nombre de postes, le temps imparti, les distances entre chaque poste ...

## Situation 4 : Le parcours photo

### Objectifs :

- Observer précisément une photo et le terrain pour diminuer l'incertitude.
- Choisir seul le meilleur itinéraire.

### Dispositif :

- Environnement : site sécurisé défini par le plan.
- Matériel fourni : 30 photos, 15 balises en place, 1 plan avec emplacement des balises, 1 grille de correction avec les réponses, tableau à double entrée avec liste des élèves pour la gestion des déplacements, petit matériel.
- Formes de travail : par équipe de 3, puis 2, puis seul.
- Sécurité : disposer 3 adultes répartis en triangle, reconnaître avec la classe en début de séance les limites imposées.

### Déroulement :

- Consigne : chaque élève reçoit un document photo. Il l'observe, puis se rend à l'endroit indiqué par la photo, pour trouver une balise. Il relève le code et revient le dire au point de contrôle. Puis il prend un deuxième document et ainsi de suite.
- Variante : il doit dire d'où a été prise la photo.
- Variante : il n'emmène pas la photo mais doit mémoriser ce qu'elle présente.

### Variables :

- La configuration de l'espace, le nombre d'élèves dans le groupe, le nombre de postes, le temps imparti, les distances entre chaque poste, le choix des photos du général au détail, des indices supplémentaires, introduire une contrainte de temps.

## Situation 5 : le parcours fenêtre

### Objectifs :

- Se situer dans un espace donné par rapport à des points remarquables,
- Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain,
- Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre,
- Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés.

### Dispositif :

- Matériel fourni : Plans figuratifs avec fenêtres (ou plans simple avec fenêtres), 1 plan avec les réponses, tableau à double entrée avec liste des élèves pour la gestion des déplacements, petit matériel,
- Formes de travail : seul,
- Sécurité : Disposer 3 adultes ou élèves répartis en triangle, et, en début de séance, reconnaître avec la classe les limites imposées.

### Déroulement :

- Niveau 1
  - But : situer sur un plan figuratif cinq points caractéristiques identifiés sur le terrain.
  - Consigne : chaque élève reçoit un plan. Sur ce plan il y a 5 cases vides, en bas du plan 8 cases sont représentées. Il l'observe, puis doit aller vérifier à quoi correspondent les cases vides. Il s'agit d'attribuer à chaque image le numéro de la fenêtre à laquelle elle se rapporte. Puis il revient au point de contrôle pour vérification.
- Niveau 2
  - But : dessiner sur un plan des points caractéristiques identifiés sur le terrain.
  - Consigne : chaque élève reçoit un plan comportant des cases vides. Il l'observe, puis doit aller vérifier à quoi correspondent les cases vides. Il s'agit de compléter le plan en s'aidant des symboles de la légende. puis il revient au point de contrôle pour vérification.

### Variables :

- La configuration de l'espace, le nombre d'élèves dans le groupe, le nombre de postes, le temps imparti, les distances entre chaque poste, le choix des fenêtres, des indices supplémentaires.

Ces situations sont des situations classiques d'apprentissage ou de renforcement des acquisitions, il en existe bien d'autres tout aussi valables et efficaces.

# Différents types de parcours

## **PARCOURS PHOTO**

A partir de photos du site, rechercher soit l'endroit photographié, soit l'endroit d'où a été prise la photo.

## **PARCOURS VRAI - FAUX ou PARCOURS SUISSE**

Choisir les balises notées sur la carte, parmi toutes celles présentes sur le terrain.

## **PARCOURS EN ETOILE**

Revenir au départ après chaque balise, pour avoir les coordonnées de la balise suivante.

## **PARCOURS « A L'ATTAQUE »**

Utiliser les renseignements descriptifs écrits pour trouver les balises à partir d'un point donné.

## **PARCOURS RELEVÉ**

Indiquer sur un plan vierge les balises trouvées sur l'itinéraire.

## **PARCOURS « A VOS CARTES »**

Compléter la carte en indiquant son trajet et / ou en complétant le plan.

## **PARCOURS MESSAGES**

Compléter un message en rassemblant des éléments répartis sur le parcours.

## **PARCOURS MEMOIRE**

Observer le plan pendant un temps donné, puis rechercher la balise sans l'aide de la carte.

## **COURSE AU SCORE**

Chaque balise trouvée rapporte un nombre de points en fonction de la difficulté qu'elle représente. Rapporter un maximum de points en un temps donné.

## **PARCOURS TCHEQUE**

Retrouver le plus vite possible des balises présentées sur un plan, sans forcément suivre l'itinéraire jalonné présenté (incite à lire la carte pour trouver l'itinéraire le plus court et sortir des sentiers principaux).

## **PARCOURS ACCORDEON**

Par équipes, retrouver des balises alternativement communes, puis individualisées (ex : par équipes de 3, toutes les balises impaires sont communes (l'équipe note 1 seul code), toutes les balises paires sont rapprochées mais différenciées A, B, C (chaque équipier va trouver la sienne et note son code, puis retrouve ses camarades pour repartir ensemble à la balise impaire commune suivante).

## **COURSE A L'AZIMUT**

Retrouver à l'aide de la boussole les balises dont les coordonnées sont notées sur la balise précédente ou sur la feuille de route.

## **COURSE D'ORIENTATION**

Retrouver les balises notées sur la carte et poinçonner la feuille de route dans la case correspondante.

# Construire un plan

S'il est indispensable pour l'enseignant de distribuer des plans aux élèves, il est intéressant de faire réaliser ces plans par les enfants, pour les aider à s'en approprier les conventions (échelle, légende) et à en maîtriser la lecture.

## Avant la réalisation de plans figuratifs :

- Elaboration en classe d'une légende commune reprenant tous les éléments utiles pour le plan d'orientation. Le maître s'en servira pour construire le document. (bâtiments, arbres, chemins, relief, mares, rivières...).
- Le maître fait le parcours ou les parcours en cherchant les éléments significatifs, qui aideront les élèves à se situer, en distinguant les lieux.

## Situations d'apprentissage à mener en parallèle :

- Faire produire par les élèves des représentations de l'espace dans des situations différentes (jeux collectifs, escalade, natation en EPS, dispositifs en sciences...) pour mettre en évidence l'intérêt de la symbolisation, et permettre aux élèves de la construire de façon fonctionnelle (le schéma vaut plus par ce qu'il donne à comprendre ou à savoir que par sa fidélité au réel).

## Critères pour la réalisation de plans figuratifs :

- Organiser spatialement les différents éléments avec une échelle juste des distances, sur la base d'un plan conventionnel qui permet cette précision.
- Utiliser les éléments du répertoire élaboré par la classe.
- Prévoir la différenciation avec trois niveaux de difficulté par exemple :
  - Niveau 1 : Plan figuratif comportant des éléments qui permettent à coup sûr de distinguer un lieu d'un autre.
  - Niveau 2 : Plan figuratif comportant des éléments identiques qui incitent à mettre en relation plusieurs éléments pour se repérer (le bâtiment près de la pièce d'eau ou le bâtiment entouré d'arbres ?).
  - Niveau 3 : Plan de situation conventionnel.
- Faire figurer des éléments extérieurs au plan, qui vont jouer le rôle de l'indication du nord sur un plan ou une carte habituels. On peut mentionner ainsi la direction de la ville et de la montagne, ou de tout autre élément visible de toute part (clocher, tour, antenne) ou une particularité topographique (sens de la pente...).
- Adapter l'échelle à l'âge des enfants. Il semble utile de commencer par des plans figuratifs qui ne représentent que la partie de l'espace qui va être effectivement exploré pendant une séance. On peut ainsi programmer une série de séances qui auraient pour but de développer la notion d'échelle en passant du plan d'une partie au plan de la totalité d'un environnement délimité.

## Passer de la carte IGN à un plan d'orientation

### 1) Changer d'échelle

**Passer du 1:25000 au 1:5000 par exemple, avec une carte IGN au 1:25 000 et une photocopieuse**

Passer du 1:25 000 au 1:5 000, c'est agrandir une carte. En effet, 1 cm sur la carte représente 250 m sur le terrain pour une carte IGN au 1:25 000, et 50 m sur le plan au 1:5000.

Pour passer du 1:25 000 au 1:5 000, il faut effectuer trois photocopies :

- les deux premières avec un agrandissement de 200%,
- et la troisième avec un agrandissement de 125%.

## **2) Utiliser le calque pour tracer les éléments essentiels :**

Faire apparaître les principaux chemins, bâtiments et éléments remarquables de la carte d'origine pour construire le squelette de la future carte d'orientation.

## **3) Légender le plan**

Choisir les symboles avec les élèves pour constituer une légende commune à la classe, puis utiliser progressivement, lorsque le besoin s'en fait sentir, les légendes « officielles » plus ou moins adaptées, pour se les approprier.

## **4) Compléter en allant sur le terrain**

Certaines zones restent encore imprécises (évolution de la végétation, éléments disparus ou créés depuis la réalisation de la carte IGN, ...) En travaillant par groupe, sur des zones différentes ou des thèmes variés (végétation, mobilier urbain, sentiers et cheminements...), les imprécisions seront levées. Ce sera, au retour en classe, l'occasion de débattre sur les emplacements notés et la justesse des relevés.

## **5) Colorer pour faciliter la lecture**

Les cartes d'orientation en noir et blanc présentent souvent une lisibilité difficile. L'utilisation de couleurs conformément à un code permet de bien différencier les zones.

## **6) Dessiner une carte en fonction du but recherché**

Le fond de carte obtenu à l'issue de ces diverses étapes constitue la référence pour la classe. Il faut prendre garde à ne pas oublier les objets artificiels complétant les éléments naturels, mais ne pas surcharger non plus par des informations parasites. L'utilisation de calques thématiques permet de varier les difficultés (plus on superpose de calques, plus c'est dur), de stimuler les échanges entre élèves en ciblant le niveau de pratique et le thème d'étude.

# Conseils pour réussir à orienter sa carte

Carte en main, un élève doit à tout moment savoir où il se trouve et dans quelle direction se déplacer !

Orienter la carte revient à faire coïncider le nord de la carte et le nord sur le terrain. Toutefois, nul besoin de boussole pour un premier contact avec la course d'orientation. Elle est au contraire déconseillée et viendra éventuellement dans un second temps (de toute façon, elle servira juste à repérer le nord, la lecture des angles ne figurant plus au programme de l'école primaire).

La carte doit toujours être tenue à plat devant soi, parallèle au sol.

Si on se situe sur un long alignement (route, haie, lisière...) il faut faire tourner la carte jusqu'à faire correspondre carte et réalité.

Si on sait où on est, il suffit d'identifier sur la carte un point connu, visible sur le terrain, et de faire pivoter la carte en visant ce point. Pour éviter toute erreur, il est conseillé de contrôler en visant un autre point remarquable. Il faut simplement à chaque fois au moins deux points remarquables mentionnés sur la carte, et visibles depuis l'endroit où est l'enfant.

L'essentiel pour l'enfant est d'apprendre à orienter sa carte dans le sens de progression (le chemin représenté sur la carte est dans la même direction que celui qu'il emprunte). Pour bien faire comprendre cette idée à un enfant débutant, on peut poser la carte au sol juste avant un carrefour. Il pourra essayer d'orienter la carte, s'il sait de quel chemin il vient.

La première chose est de garder son calme et les idées claires ! Il n'y a pas de piège, il suffit d'ouvrir les yeux et de réfléchir.

La deuxième chose à faire est de trouver 2 éléments de référence permettant d'orienter la carte et par la même occasion de s'orienter par rapport à elle. Evidemment, si aucun élément matériel mentionné sur la carte n'est visible, il vaut mieux alors marcher un peu pour en trouver ! Mais ce n'est jamais le cas dans les situations pédagogiques proposées ou lors des rencontres USEP.

Quelques éléments à l'horizon qui peuvent aider à orienter sa carte :  
une colline qui sort du paysage, un petit bois, une route, un bâtiment, un clocher...

S'il trouve ces repères, l'enfant pourra visualiser aisément le rapport entre le dessin des chemins et la réalité. La « difficulté » de l'exercice sera de maintenir ce rapport carte-terrain tout au long du déplacement. Pour aider l'élève à garder le contact, il faut une carte en une seule partie (pas de trop grande carte, ou de carte pliée comportant des rabats...) de manière à ce qu'il puisse la manipuler plus facilement lors des changements de direction.

Encouragez-le à maintenir en permanence son pouce proche du chemin qu'il emprunte. La maîtrise de ces opérations coïncide généralement avec le début de l'apprentissage de la lecture et est réalisable au cycle 2. Cela demande une certaine rigueur à l'enfant, mais une fois maîtrisée cette base de l'orientation, il est extrêmement valorisant et stimulant pour un enfant de six ou sept ans d'arriver à s'orienter tout seul.

Au cycle 2, il est conseillé d'accompagner l'enfant tant que celui-ci n'a pas réalisé avec réussite plusieurs suivis d'itinéraires, sans aucune aide de l'adulte qui l'accompagne. Et évidemment tant que celui-ci n'est pas volontaire pour partir seul en espace inconnu.

**ORIENTATION – Rencontre USEP – Malsaucy**

**Apprends à te familiariser avec le plan de la rencontre**

**A : Colorie ton plan**

1.	la plage et le terrain de volley en marron clair	2.	les routes et le petit circuit en gris
3.	le parking en orange	4.	le tour de la maison de l'environnement en violet
5.	la plate-forme hexagonale au bord du Malsaucy en bleu foncé	6.	les zones de gravillons en brun (une grande zone double au nord, une petite zone au sud)
7.	l'eau en bleu clair	8.	les prés en jaune
9.	les jeux en rose	10.	les arbres et forêts en vert clair, sans masquer les chemins et sentiers.

**B : Prends quelques repères**

Repère la flèche indiquant le nord.

En caractères d'imprimerie, écris au bon endroit sur ton plan : **NORD / SUD / EST / OUEST**.

Ces mots désignent des points \_\_\_\_\_.

**C : Repère l'espace de jeu**

- les CE2 font apparaître en rouge 2 traits pour signaler leurs limites « fin de jeu » (un à l'entrée sud-est du site, vers les 4 ronds noirs ; un au nord de leur plan, après le carrefour, sur le chemin qui rentre dans la forêt.
- Les CM ajoutent 3 limites en rouge : une à mi-longueur du chemin qui mène à l'observatoire ; une au nord du parcours à l'extrémité du grand chemin ; une vers la petite mare au début du chemin qui part contourner la Véronne au nord-est.
- Repère bien le carrefour vers la fin du parcours des CE2, à l'entrée de la forêt.
- Les T qui sont au bord de l'eau symbolisent des emplacements de pêche ou des petits pontons. On n'a pas le droit d'y aller.

- Sur la rive ouest du Malsaucy s'élève la montagne du Salbert. On peut dire que sur les plans CM, le logo de l'USEP (le petit bonhomme crayon) est la tour qui s'élève au sommet du Salbert. Sur les plans CE2, c'est la rose des vents.
- Une passerelle est disposée au sud de la Maison de l'environnement. Colorie-la en rouge, ce qui signifie « danger ». Le jour de la rencontre, emprunte-la avec prudence.
- Tu as repéré le parking, la plage, la passerelle, la maison de l'environnement, le ponton hexagonal, le carrefour fin de jeu des CE2 qui marque l'entrée dans la forêt. Ces éléments constitueront des repères essentiels le jour de la rencontre.

Parmi ces éléments, écris le nom de celui situé :

le plus au nord : \_\_\_\_\_.

le plus au sud : \_\_\_\_\_.

le plus à l'est : \_\_\_\_\_.

le plus à l'ouest : \_\_\_\_\_.

***une astuce pour différencier les plans d'eau le jour de la rencontre :***

*On pêche dans la Véronne, on fait du voilier, du kayak ou du pédalo sur le Malsaucy. Derrière le Malsaucy s'élève la montagne du Salbert*

***Une astuce pour travailler en classe et imaginer que tu te déplaces en vrai sur le site :***

*Utilise un petit personnage genre Playmobil que tu fais évoluer sur ton plan.*

## **D : devinettes**

Pour apprendre à prévoir son cheminement (anticiper) et prendre conscience des problèmes d'orientation de la carte

### **Imagine que tu te déplaces sur les chemins et trouve où tu vas aller !**

1. Tu pars de la MDE vers l'ouest. Tu arrives dans un \_\_\_\_\_.
2. Tu pars du petit espace gravillonné du sud par le chemin menant à la Véronne. Arrivé sur le grand chemin au bord de l'eau tu tournes à droite, puis à droite au prochain carrefour, et encore à droite juste au carrefour suivant. Avance un peu sur ce chemin. Sur ta gauche, que remarques-tu ? \_\_\_\_\_. Tu continues tout droit puis dès que le chemin fait une fourche tu tournes à gauche. Où arrives-tu ? \_\_\_\_\_.

3. Tu pars des grandes zones gravillonnées du nord par le petit chemin vers l'ouest. A la bifurcation, tu tournes vers le nord, puis tu arrives à un carrefour. Si tu tournes à droite, où arrives-tu ? \_\_\_\_\_ . Si tu tournes à gauche, où vas-tu ? \_\_\_\_\_ .
4. Depuis ce carrefour, tu décides plutôt de continuer tout droit. Si tu suis ce long chemin, que verras-tu sur ta gauche en arrivant au prochain croisement avec une route ? \_\_\_\_\_ .
5. À ton tour, essaie d'écrire une devinette pour les autres :

## E : Où suis-je ?

### Pour apprendre à décrire l'emplacement d'une balise et prendre des indices dans l'espace

1. Je suis dans le pré à l'ouest de la MDE. Je vais tout droit vers l'ouest jusqu'à arriver à un chemin. Je pars sur ce chemin vers la gauche. Après quelques pas sur ma droite je verrai \_\_\_\_\_ .
2. Je suis sur le parking et je regarde la maison de l'environnement. Je veux rejoindre l'entrée de la forêt, à la limite de fin de jeu des CE2. Où dois-je aller, vers la droite ou vers la gauche ? \_\_\_\_\_ .
3. Je suis à l'extrémité d'un chemin, au bord de la plage qui se trouve dans mon dos. Je pose la pointe de mon crayon exactement à cet endroit. Qu'y a-t-il en face de moi ? \_\_\_\_\_ .
4. Je pars de la MDE et je me dirige vers le sud. Quel est l'étang que je vois sur ma droite \_\_\_\_\_ .

### *(sur plan CM)*

5. Je suis sur une place gravillonnée. Au sud j'aperçois la MDE. Vers le nord, le chemin s'enfonce sous les arbres, il y a un carrefour de plusieurs chemins. Je vais vers le nord, passe le carrefour, puis je vois un premier sentier à gauche. Ce sentier mène vers \_\_\_\_\_ .
6. Je suis sur le chemin au bord du petit étang de la forêt, sur sa rive ouest. Je continue sur ce petit chemin vers le nord. J'arrive à un croisement. Pour me rendre à l'observatoire, je dois tourner à gauche ou à droite ? \_\_\_\_\_ .

7. Je pars du carrefour fin de jeu CE2 et je décide d'aller dans la forêt. J'emprunte un tout petit sentier sur ma droite qui m'emmène vers le nord-est. Le délégué USEP arrive vers moi, l'air mécontent. Pourquoi ?
  
8. Je suis à la limite de fin de jeu tout au nord. Je me dirige vers le sud. Au carrefour des 3 pierres, je tourne à droite. Où mène ce chemin ? \_\_\_\_\_.

## **F : Vrai ou Faux (attention à ton sens de déplacement)**

*si c'est faux, explique pourquoi et donne la réponse juste.*

1. Une sorte de petit chemin fermé en forme de 8 se trouve au sud-ouest de la MDE (V ou F).
2. La MDE est à l'ouest du ponton hexagonal (V ou F).
3. La MDE est à l'ouest du parking (V ou F).
4. Quand je pars de la grande zone gravillonnée nord vers l'ouest, en prenant le premier chemin vers ma gauche j'arrive au bord du Malsaucy (V ou F). Ce chemin mène vers le ponton hexagonal (V ou F). Il y a de l'eau sur ma gauche (V ou F).
5. Je suis au bout de la route au milieu de la grande zone gravillonnée du nord. Le chemin qui part au nord mène dans la forêt (V ou F). Si je vais sur ce chemin, j'arrive à un carrefour de 4 chemins (V ou F). Si je tourne à gauche, je finis par arriver sur un parking (V ou F).
6. Je ne sais plus bien où je suis. Je me rends vers les jeux. Ils serviront de repère (V ou F).
7. Je ne sais plus bien où je suis. Je me rends vers un pré. Il servira de repère (V ou F).

## **G : Complète par droite ou gauche (attention à ton sens de déplacement)**

1. J'arrive sur le site du Malsaucy par le sud, et je me rends vers le parking. La Véronne est sur ma \_\_\_\_\_.
2. Je pars du parking et je me dirige vers l'entrée du site, au sud. La Véronne est sur ma \_\_\_\_\_.
3. Je suis sur la plage, dos à l'étang du Malsaucy. Je vais à la MDE. Je tourne à \_\_\_\_\_.
4. Je pars de la MDE vers la plage en empruntant la passerelle. Le Malsaucy est sur ma \_\_\_\_\_.
5. Je pars du parking, sur la route par le sud, je vais chercher une balise située à l'extrémité sud de la passerelle (sans emprunter la passerelle). Au premier carrefour, je tourne à \_\_\_\_\_ puis au prochain, je tourne à \_\_\_\_\_ ensuite à \_\_\_\_\_ et enfin à \_\_\_\_\_ pour arriver vers le bon côté de la passerelle.

6. Je suis au carrefour vers la limite fin de jeu des CE2, je regarde la zone gravillonnée, donc la Véronne est sur ma \_\_\_\_\_. J'avance sur le chemin vers le sud-ouest et je vois un ponton-observatoire sur ma \_\_\_\_\_. Je continue sur le chemin, je vois un ponton sur ma \_\_\_\_\_. Je veux aller vers la MDE, donc au prochain carrefour, je tourne à \_\_\_\_\_.
  
7. Je suis sur le parking et je regarde au nord. La Véronne est sur ma \_\_\_\_\_. Je dois aller chercher une balise vers les jeux. Je fais alors demi-tour, l'étang de la Véronne est sur ma \_\_\_\_\_. J'avance, la route sur ma \_\_\_\_\_ va vers la MDE mais je continue tout droit. Il y a une petite construction sur ma \_\_\_\_\_. Au prochain carrefour, pour aller vers les jeux, je tourne à \_\_\_\_\_.
  
8. Je suis sur les jeux. Je regarde la Véronne. Je veux aller vers les zones gravillonnées du nord. J'emprunte le long chemin vers ma \_\_\_\_\_. Puis, pour éviter la passerelle je tourne à \_\_\_\_\_ et à \_\_\_\_\_. Au carrefour de la route je vais en face pour aller vers le parking. Là je tourne à \_\_\_\_\_ et je fonce tout droit jusqu'au bout de la route. La balise se trouve vers la petite construction (transformateur), elle est donc sur la \_\_\_\_\_ du petit chemin qui s'enfonce dans la forêt.

## H : Règles de sécurité à lire

1. On ne se sépare jamais, on reste avec son partenaire.
2. En général, on reste sur les chemins ou sur les sentiers : on ne s'en éloigne pas, sauf de quelques mètres pour bien lire la balise (elle est toujours à moins de 5 m du sentier).
3. Sur toute la partie CE2, on a le droit de passer dans l'herbe (mais si c'est humide, on évite car on aura les pieds trempés).
4. On n'entre pas dans les massifs de fleurs et on respecte la nature, les plantations.
5. On ne sort pas de l'espace de jeu : on reste prudent sur les routes (il peut y avoir quelques véhicules) et attention aux vélos ou aux gens qui courent sur les chemins (on n'entend pas de moteur !).
6. En aucun cas, on ne s'approche de l'eau, on n'entre pas dans les cabanes de pêcheurs, on ne va pas sur les pontons de bois : aucune balise ne s'y trouve.
7. On ne joue pas dans les toilettes. On ne joue pas avec l'eau. On ne la gaspille pas.

# Reconnaître l'emplacement des balises sur le plan

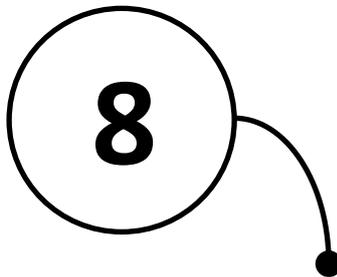
Sur le plan une balise est symbolisée par un **cercle** dans lequel figure un numéro (de 1 à 10).



Sur chaque plan, il y a donc 10 cercles numérotés de 1 à 10.

Attention, la balise n'est pas située à l'emplacement du cercle !

Pour pouvoir lire facilement la carte, chaque balise est située au bout du petit trait noir qui relie le cercle à un **gros point noir**. Ce point noir, c'est la vraie place de la balise.



Regarde attentivement cet exemple pour une balise N° 6 située au bout de la passerelle :



**Pour trouver chaque balise matérialisée par son cercle, il faut donc chercher où se trouve le point noir attaché par un petit trait.**

Si tu vois un gros point noir non relié par un trait à un numéro de balise, ce n'est pas une balise, dans ce cas le point noir désigne un rocher (voir la légende sur la carte). Sur le dessin ci-dessus, il y a 2 rochers au bord du chemin.

# Apprendre à remplir sa fiche de recherche

## Avant tout

Écrire le nom de son école, sa classe. Écrire le numéro de son équipe, attribué par le maître ou la maîtresse, et les prénoms. (La première fiche aura été ainsi remplie à l'école avant de venir à la rencontre)

## Puis

Les organisateurs distribuent un plan.

Écrire sur la fiche de recherche le numéro du plan, il figure sur le plan, en bas à gauche du plan, bien lisible, en dessous de " **Plan N°** ".

Ici on imagine qu'on travaille avec le Plan N° 66.

Sur le plan, ne pas confondre les numéros de balises à chercher (numéros au feutre dans un rond, en gras), entre 1 et 10, et le numéro du plan (de 1 à 100) écrit en dessous de " Plan N° ".

Regarder où sont situées les balises à chercher. Le point de départ-arrivée se situe toujours vers la maison de l'environnement. Réfléchir, pour parcourir le chemin le plus court possible. Il ne faut pas forcément commencer par chercher la balise N°1 puis la N°2, etc. Il faut essayer de trouver un itinéraire intelligent.

Ensuite aller chercher les balises. En arrivant sur le lieu supposé de leur présence, observer attentivement. La balise n'est pas cachée, elle est bien visible, c'est une plaquette blanche, comportant un petit logo USEP rouge et un gros code écrit en noir.

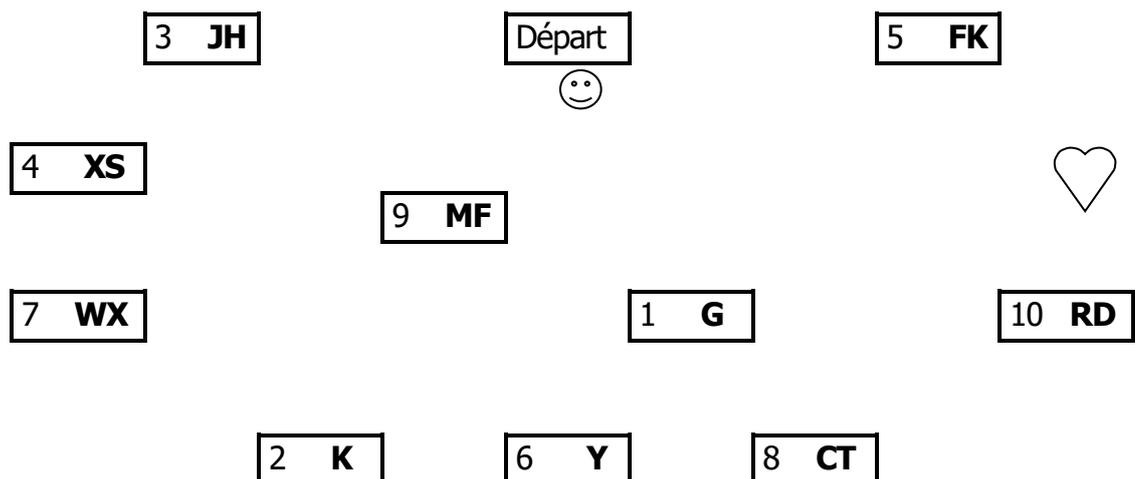
Ce code est composé d'une ou de deux lettres. Il faut écrire ce code dans les cases du bas de sa fiche de recherche. Si on a trouvé le code XS pour la balise 4 qu'on a cherchée en premier, il faut écrire XS sous la case 4 du tableau du bas. Et ainsi de suite pour chaque balise...

Ne pas confondre l'ordre de la recherche et le numéro de la balise. Si on cherche en premier la balise 5, on écrit le code trouvé dans la case située sous la case 5, pas dans la case 1 !

Par exemple, si la 5e balise qu'on recherche est la balise N° 9 sur le plan, et qu'on trouve le code NL, que doit-on écrire ? Où ?

Voici ci-dessous des balises (ici, on t'indique leur code, mais attention, le jour de la rencontre le numéro de la balise ne figurera pas sur la balise ! Il y aura seulement le code).

Tu es au point de départ. Choisis un itinéraire. Trace-le proprement au crayon.



Indique les numéros des balises dans l'ordre de ta recherche, en les séparant par un tiret :

Remplis les résultats dans les cases de la fiche de recherche ci-dessous :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Compare tes résultats avec un camarade qui n'a pas suivi le même itinéraire que toi.

Que remarques-tu ?

Est-ce normal ? Pourquoi ?

Ainsi pour une même recherche, quel que soit le chemin parcouru, les résultats sont identiques.

Imagine maintenant que la balise 7 soit à la place du petit cœur et porte le code FM.

Remplis les résultats dans les cases de la fiche de recherche ci-dessous :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le résultat est-il le même que précédemment ?

Donc pour deux recherches différentes, les balises, même si elles portent le même numéro, ne sont pas au même endroit, ne portent pas le même code.

Le jour de la rencontre, 60 balises différentes sont installées. Chacun de tes 10 numéros de balise peut désigner n'importe laquelle de ces 60 balises. Et 100 plans différents sont utilisés !

Il est donc inutile de copier sur les résultats des voisins ou de leur demander où est placée une balise !

École : Villars le Sec (CM1)

Équipe : 2 - Tintin et Toto

Plan N°

66

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



-----  
École :

Équipe :

Plan N°

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



-----  
École :

Équipe :

Plan N°

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

# Règlement USEP Orientation au Malsaucy



## But du jeu :

Les enfants doivent découvrir des balises (plaques en plastique de 15 x 15 cm, blanches, avec un code lettre en noir et le logo de USEP en rouge) disposées sur le parcours à partir d'un plan de recherche qui leur est fourni.

Quand ils ont découvert cette balise, ils doivent relever le code précis (lettres ou combinaison de lettres) inscrit sur chaque balise et le reporter sur leur fiche résultat.

Les enfants effectuent des recherches de 10 balises :

Une bonne réponse rapporte 2 points. Si toute la fiche est juste, 1 point de bonus est accordé (donc maxi 21 points par recherche).

Une mauvaise réponse enlève 1 point (mais on ne peut jamais avoir moins de zéro point...).

Exemple : 6 bonnes réponses + 3 fausses + une non trouvée = (6 points x 2) - (1 point x 3) + 0 = 9 points.

Il vaut donc mieux ne rien écrire plutôt que d'écrire n'importe quoi si on n'est pas sûr. Ce n'est pas la chance qui permet de réussir, c'est la compréhension !

Avant de partir effectuer leur recherche, les enfants doivent préparer leur itinéraire et venir faire valider celui-ci. Ensuite seulement ils partent chercher les balises.

**Les points** : la première épreuve se déroulera dès le matin. La découverte du site sera assortie de questions relatives à la connaissance de l'environnement. Puis lors du pique-nique, chaque classe sera évaluée sur son comportement écocitoyen. Nous pèserons les déchets non-recyclables de chaque classe.

En orientation proprement dite, la première recherche consistera en une épreuve de rapidité, en temps limité (30 minutes), avec des balises rapportant 1, 2 ou 3 points selon leur éloignement.

Ensuite chaque équipe pourra effectuer autant de recherches que possible, en temps non contraint.

**Rappel** : Chaque fiche équipe mal renseignée (info manquante comme nom de l'équipe, de l'école, N° de la recherche...) sera sanctionnée par 3 points de pénalité.

Le classement est obtenu en additionnant les points de toutes les équipes d'une classe et en calculant la moyenne (nombre total de points divisé par nombre d'équipes).

Le jeu se déroule en un temps limité que nous déterminerons chaque jour. Les enfants doivent être revenus au point de contrôle des résultats à l'heure fixée qui leur sera communiquée.

10 minutes avant la fin, un signal sonore (coups de klaxon brefs répétés) avertira de l'imminence de la fin de la rencontre. A la fin, un seul coup de klaxon prolongé sera émis.

Les enfants sont répartis par équipes de 2, avec une fiche de contrôle par équipe (en cas de nombre impair, faire une équipe de 3).

## Chaque équipe sera munie de :

- chaussures de sport obligatoires (terrain accidenté en nature)
- une planchette
- son plan colorié préparé en classe
- 2 crayons de papier et un taille crayon (éviter les stylos, ça bave s'il pleut).
- un sifflet (facultatif, mais utile pour alerter les secours en cas de problème ou si on se perd).
- au moins une montre, pour rentrer à l'heure.
- une gourde et un petit sac à dos.
- casquette ou K-way selon la météo.

- une boussole n'est pas indispensable mais peut être utile.

## **Chaque enseignant viendra avec :**

- la liste des élèves avec renseignements (nom, prénom, adresse, tél. parents, lieu hospitalisation...),
- une trousse à pharmacie,
- 2 accompagnateurs (2 accompagnateurs si possible, 1 est obligatoire),
- un gros sac poubelle.

Des consignes particulières seront répétées aux groupes avant le départ de l'épreuve.

Vous recevez également une fiche contrôle. Les enfants doivent apprendre à l'utiliser en classe avant de venir à la rencontre.

## **Consignes de sécurité que chaque enfant doit connaître :**

- Les deux partenaires ne doivent jamais se séparer. Le plus rapide attend le plus lent.
- Ne jamais s'éloigner des sentiers, routes ou chemins. Les balises sont presque toujours au bord de ceux-ci (5 m maximum), et placées généralement à 2 m de hauteur maximum.
- Un sifflet par groupe servira à alerter les personnes de sécurité placées sur le parcours, repérables grâce à un brassard orange fluo ou un gilet jaune ou orange fluo. N'utiliser ce sifflet qu'en cas d'accident ou égarement (sinon disqualification).
- Ne jamais dépasser les limites de fin de jeu (figurant sur la carte, et matérialisées avec bande travaux et affiches).
- Respecter la nature (arbres, plantes, animaux...) et les habitations et cultures. Ne pas jeter de déchets.
- Ne pas toucher aux balises : toute équipe surprise en train de toucher une balise est éliminée et rentre au point contrôle.
- On peut facilement se repérer grâce aux éléments remarquables du site.
- Les routes sont peu fréquentées, mais si on les emprunte on marche sur le côté.
- On ne va pas au bord de l'eau, ni vers les cabanes de pêcheurs !

## **Travail que chaque enfant doit absolument effectuer avant de venir :**

- Colorier sa carte (selon la légende).
- Repérer sur sa carte les limites du jeu (marquées en rouge).
- Repérer les endroits dangereux et les routes.
- Effectuer le travail préparatoire en classe (fiches jointes) et plusieurs séquences de recherche dehors

## **Déroulement type d'une journée :**

- entre 8h30 et 9 h : départ école
- 10h maxi : arrivée au Malsaucy - pointage présences. Réception des plans et consignes pour le repérage et l'entraînement-découverte du matin
- 11h30 à 12h15 : pique-nique en autonomie - pesée des déchets.
- 12h15 : rassemblement - début du jeu.
- 14h30 : fin du jeu – goûter – résultats.
- 15h00 : départ du Malsaucy - retour vers les écoles.

Chaque enfant pense à amener un repas conséquent et de l'eau en quantité suffisante (au moins une bouteille d'un litre et demi). Nous aurons accès à des toilettes publiques sur le site et à un point d'eau...

# Course d'orientation USEP et écocitoyenneté

## Travail à effectuer en classe avant votre venue

- Travailler sur les déchets avec les élèves

### Questions :

Quels déchets triez-vous à la maison ?  
Où les mettez-vous ?  
Où vont-ils ?  
Que deviennent-ils ?  
Pourquoi on les trie ?  
Quels sont les déchets recyclables ?

### Informations essentielles :

Actuellement, on recycle :

#### - Plastiques

- OUI : bouteilles de lait, bouteilles d'eau (avec les bouchons), flacons
- NON : pots de yaourts, de crème, de fromage, sachets, emballages...

Valorisation : pull polaire avec les bouteilles d'eau en plastique  
**(15 bouteilles = 1 pull polaire)**

Arrosoir, tuyau, bidon avec les bouteilles de lait, flacons

#### - Cartons / papiers

Tous (briques, emballages, journaux, magazines, feuilles...)

Valorisation : pâte à papier pour fabriquer du papier recyclé, carton recyclé  
**6 briques de lait = 1 rouleau de papier toilette**

#### - Aluminium / Acier

Canettes, boîtes de conserve, aérosols

Valorisation : cadre de vélo, trottinette, pièces automobiles (l'aluminium se recycle à 100 %)

**670 canettes = 1 vélo**

#### - Verre

Sans les bouchons, il est recommandé de rincer les bouteilles.

Valorisation : nouvelles bouteilles de verre (recyclage à 100%)

**25 bouteilles de verre recyclées : 12 nouvelles bouteilles de verre**

#### - Déchets biodégradables

Epluchures, restes de sandwich, végétaux, mouchoirs, papier WC

Valorisation : compost pour obtenir du terreau pour les jardins après fermentation.

- Préparer un pique-nique écocitoyen

Ceci permet de :

- Eviter le suremballage
- Protéger sa santé
- Protéger son environnement
- Faire des économies

...il suffit juste de prendre un peu de temps pour le faire...

- Idées pour un bon pique-nique écocitoyen

- Salade de crudités de saison ou salade composée préparée dans une boîte hermétique.
- Sandwich « fait maison » avec du pain frais.  
*(pour l'emballer, on peut préférer le papier film-transparent au papier aluminium, mais au Malsaucy, on sait recycler l'aluminium)*
- Fromage local « transportable » *(éviter les suremballages type « babybel »)*.
- Fruits de saison
- Biscuit ou chocolat

- Idées pour développer la coopération et le partage

- Apporter des grandes bouteilles d'eau ou bidon pour la classe plutôt que des petites bouteilles individuelles.
- Avoir une gourde par élève plutôt que des gobelets jetables.
- Organiser le goûter/dessert par classe ou groupe d'élèves (emmener un grand gâteau ou cake plutôt que des petits gâteaux individuels suremballés)

## **Le jour de votre venue au Malsaucy**

Résumons vos engagements écocitoyens :

### **Respecter le site et le parcours balisé**

Vous allez parcourir des milieux naturels magnifiques et préservés mais aussi basés sur un équilibre écologique très fragile, nous vous demandons de ne pas sortir des prairies, sentiers et chemins, pour ne pas augmenter l'érosion des sols.

Aucun abandon de déchets ne sera toléré sur le site du Malsaucy, faites également attention à ne pas perdre vos crayons, stylos, fiches de jeu... Et lorsque chaque classe quitte le site, elle vérifie qu'elle n'a laissé aucune trace de son passage.

### **Trier vos déchets**

Pour plus d'informations et un meilleur recyclage des déchets, nous vous enverrons aussi un petit livret d'informations « guide emballages ».

### **Adopter une alimentation saine et adaptée**

Vous préparez un pique-nique équilibré et diététique. Au Malsaucy, vous trouverez de l'eau potable en quantité, mais ne la gaspillerez pas.

*Merci à toutes et tous pour votre contribution à la préservation de votre patrimoine !*

# Rôle des accompagnateurs sécurité

*Merci pour votre sympathique collaboration*



## Assurer une présence vigilante aux endroits prévus

**Faire respecter les règles de sécurité élémentaires rappelées par le maître de la classe et les organisateurs** (on ne va pas au bord de l'eau, on ne sort pas des sentiers, on ne touche pas les balises, on respecte les gens et la nature...)

## Venir en aide aux enfants en difficulté

### 1) Avant de partir vous mettre en place :

- Savoir vous repérer sur le site à l'aide du plan et savoir où vous allez, sans hésiter à demander des explications si vous vous sentez un peu perdu(e)...

### 2) A l'arrivée sur votre zone :

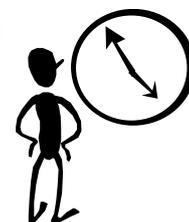
- Trouver les repères essentiels sur la zone que vous couvrez,
- Vérifier que les balises de votre zone sont bien en place.

### 3) A votre poste :

- Vous ne devez surtout pas :
  - dire aux enfants où ils se trouvent.
  - dire aux enfants où se trouve la balise qu'ils recherchent.
- Vous pouvez, par un jeu de questions-réponses, les faire réfléchir, les amener à résoudre leur problème.  
ex : D'où venez-vous ? Montrez-moi sur le plan l'endroit d'où vous venez. Quelle balise cherchez-vous ? Montrez-là sur le plan. Par où êtes-vous passés ? Montrez l'itinéraire sur le plan. Décrivez-moi l'endroit où nous sommes. Le voyez-vous sur le plan ? Orientez-le plan. Selon vous, de quel côté se trouve la balise recherchée ?

### 4) Au signal de fin de jeu, ou à l'heure programmée de fin de jeu, revenir au point de départ

- en ne laissant aucun enfant passer derrière vous, tous doivent rentrer avec vous.
- si l'organisateur l'a demandé, décrocher les balises de votre secteur et les ramener au point de départ (les enfants peuvent vous aider). Si vous n'arrivez pas à en défaire une, noter son code et le signaler à l'arrivée.



### 5) Dès votre arrivée, signaler votre retour et rendre plan, brassard ou gilet, et balises.

## En cas d'accident ou de problème grave

Prendre en charge les enfants, sauf urgence extrême ne pas les laisser seuls.

Faire prévenir les organisateurs en précisant les renseignements utiles :

- Votre emplacement (N° zone sécurité et code de la balise la plus proche)
- La nature du problème ou de l'incident



N° de téléphone portable USEP : 06 68 37 43 79

N° de téléphone Maison de l'Environnement : 03 84 29 18 12 puis \* puis 2

Police secours : 17

SAMU : 15 ou 112

**Vous êtes au poste de sécurité N° \_\_\_\_\_**

# Le classeur USEP

Fruit de la collaboration d'un groupe de travail mixte, l'USEP et l'IGN ont édité un classeur pédagogique à caractère unique destiné aux enseignants pour les activités d'orientation et la randonnée en cycles 2 et 3.

Il a été distribué dans les écoles du département inscrites à la course d'orientation il y a quelques années.

Au programme :

- des exemples de rencontres sur la base d'expériences menées dans les associations USEP qui permettront aux enfants d'apprendre à passer de la réalité à la carte et vice versa,
- des activités d'orientation qui permettront aux enfants de se déplacer, à l'aide d'un document, dans un milieu inconnu comme dans un milieu connu,
- des fiches outils qui fourniront les bases techniques pour élaborer des situations d'apprentissage supplémentaires (se servir d'une boussole, se servir d'un GPS, etc.),
- des annexes qui mettront à la disposition de l'instituteur des modèles vierges à dupliquer et à personnaliser.

Sur le site internet de l'USEP 90, Vous pouvez consulter et télécharger isolément les fiches du classeur grâce au sommaire ci-dessous :

Elles sont proposées dans cet ordre, dans une progression tenant compte du sens profond des activités d'orientation, du milieu connu au milieu inconnu.

- Les photographes (pdf 57 Ko)
- Parcours photos (pdf 44 Ko)
- C'est la photo carte (pdf 48 Ko)
- Morceaux choisis (pdf 551 Ko)
- Dessine pour les autres (pdf 52 Ko)
- Suivez la piste (pdf 52 Ko)
- Chacun son chemin (pdf 193 Ko)
- Le bon plan (pdf 85 Ko)
- On échange ? (pdf 107 Ko)
- Par les chemins... (pdf 63 Ko)
- Ça coule de source ! (pdf 67 Ko)
- Randonneur en herbe (pdf 82 Ko)
- Course au score (pdf 172 Ko)
- Carte flottante (pdf 124 Ko)
- La piste en étoile (pdf 50 Ko)
- Parcours suisse (pdf 49 Ko)
- Le loto (pdf 50 Ko)
- Direction assistée (pdf 97 Ko)
- Étalonnage du pas (pdf 99 Ko)
- Utilisation de la boussole (pdf 105 Ko)
- J'ai un bon niveau (pdf 48 Ko)



Ces fiches sont aussi rassemblées dans un chapitre complet :

- Les activités d'orientation (pdf 2 Mo)

Pour le téléchargement, suivre ce lien :

<https://territoiredebelfort.comite.usep.org/wp-content/uploads/sites/94/2019/03/Orientation-.pdf>

# Références

## Bibliographie EPS - orientation - cycle 3

**Rencontre à la carte : classeur pédagogique pour les activités de randonnée et d'orientation**

USEP en collaboration avec l'IGN

**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 3 (UA orientation) USEP**

CRDP Languedoc - Roussillon

**L'EPS aux cycles 2 et 3 (UA orientation cycle 2) - Cycle 3 - p. 135 à 146**

CRDP du Tarn

**L'éducation physique à l'école de la maternelle au CM2 - Editions Revue EPS**

Unité d'apprentissage Course d'orientation - Cycle 3 - p. 145 à 171

**Revue EPS 1 n° 98 : article - Le corps à la conquête de l'espace**

Edition Revue EPS

**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

## Dossiers sur le web :

**L'orientation à l'école primaire - Équipe départementale EPS de l'Orne**

[http://www.edeps51.org/downloads/orientation\\_orne.pdf](http://www.edeps51.org/downloads/orientation_orne.pdf)

**Équipe EPS de l'Isère - travaux de Jean-Michel Guilhermet - CP EPS**

<http://www.ac-grenoble.fr/eps1/sommaire.php3>

**Équipe EPS IA de la Loire**

<http://www.ia42.ac-lyon.fr/priorite-depart/priorite-departementale.html>

**Équipe EPS du Pas-de-Calais**

<http://netia62.ac-lille.fr/Siteia62/eps/depart.htm>

**L'EPS dans l'Académie de Nantes**

<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/peda/disc/eps>

**Équipe EPS du Lot**

[http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lotec/spip/eps46/article.php3?id\\_article=43](http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lotec/spip/eps46/article.php3?id_article=43)

**Activités d'orientation, de l'école au parc – Équipe EPS de la Vienne**

[http://alÉcole.ac-poitiers.fr/usep/IMG/pdf/\\_Activitesd\\_orientation\\_.pdf](http://alÉcole.ac-poitiers.fr/usep/IMG/pdf/_Activitesd_orientation_.pdf)

## Sites :

**USEP** : Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré - [www.u-s-e-p.org](http://www.u-s-e-p.org)

**USEP 90** : Comité départemental USEP du Territoire de Belfort - [www.usep90.com](http://www.usep90.com)

**IGN** : Institut Géographique National - [www.ign.fr](http://www.ign.fr)

Félicitations à toutes ces personnes pour leur travail et merci pour la mise à disposition de leurs ressources !