

NIVEAU 1 COURSE D'ORIENTATION
ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE ET SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

		Éléments de la compétence du niveau 1	N° de la fiche
C a p a c i t é s	Mo- trices	S'engager de façon continue (réfléchir avant l'action, essayer de s'arrêter le moins possible pendant l'action)	
	Métho- dolo- giques	Se préparer à une activité intense (échauffement, tenue vestimentaire adaptée, chaussures serrées) Se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le banc, l'arbre loin devant moi... Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus : dire si l'on a trouvé les objets là où l'on pensait qu'ils étaient placés. Ajuster ses actions en fonction des buts visés : choisir le parcours le plus court pour rapporter le maximum de balises (ou objets) Poser et récupérer des balises Auto-corriger son carton de contrôle	1 – 2 – 3 - 4 3 - 4
Connaissances		Connaître et nommer des points remarquables : bâtiments, mobilier urbain (barrières, lampadaires, panneaux...), éléments naturels (arbres, buissons, pelouses, ...) Connaître et nommer des éléments du vocabulaire : Sur, sous, à côté de, derrière, devant... Décrire succinctement son itinéraire Connaître le lien entre allure et essoufflement	2 - 4 1 4 2 - 3
Attitudes		Comprendre et respecter des règles simples de vie collective (ne pas déplacer les balises par ex.) Comprendre et respecter des règles simples de sécurité (respecter le signal de retour, ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, prévenir l'adulte en cas de problème)	3 3 - 4

Bibliographie :

Site IEN Thonon

Rencontres USEP 74

Site USEP 74

Dossier la course d'orientation à l'école CPDEPS 74

1	NOM DE LA SITUATION: Course au trésor	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1</p> <p>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Méthodologiques</u> : se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le banc, l'arbre loin devant moi...</p> <p><u>Connaissances</u> : connaître et nommer des éléments du vocabulaire : Sur, sous, à côté de, derrière, devant...</p>		
<p>BUT/CONSIGNES :</p> <p>A l'aide d'une feuille de route, arriver au trésor en suivant son plan</p> <p>A chaque passage d'un disque (ou cône ou cerceau), reporter le numéro sur sa fiche sur le cercle de couleur correspondant</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>Descriptif, outils téléchargeables avec les schémas</p>
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Nombre de trésors trouvés</p>		
<p>VARIABLES : Flèches au sol. La fiche de route ne contient que les indications de direction: gauche, droite, haut, bas. Puis en plus les diagonales. Puis en plus les points cardinaux</p>		

2	NOM DE LA SITUATION: Ouvrir l'oeil	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1</p> <p>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Méthodologiques</u> : se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le banc, l'arbre loin devant moi...</p> <p><u>Connaissances</u> : connaître et nommer des points remarquables : bâtiments, mobilier urbain (barrières, lampadaires, panneaux...), éléments naturels (arbres, buissons, pelouses, ...); connaître le lien entre allure et essoufflement</p>		
<p>BUT/CONSIGNES :</p> <p>Se déplacer en circuit, à la recherche de cerceaux posés aux emplacements où des prises de vues ont été réalisées.</p> <p>Déterminer la <i>bonne</i> photo (encoder) et argumenter en fonction des éléments remarquables présents sur l'image depuis le point de vue matérialisé par le cerceau.</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>Groupe classe avec l'enseignant</p> <p>Un jeu de 6 photos à chaque poste prises avec des points de vue différents,</p> <p>Autant de cerceaux que de postes.</p> <p>Une direction du regard matérialisée devant le cerceau (flèche)</p> <p>Des jalons pour matérialiser le parcours (rubalise ou sucettes)</p>
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Nombre de photos identifiées</p>		
<p>VARIABLES : Efforts différents (marche, course). Anticipation en situant le point de vue sur un plan, une carte.. Utilisation de morceaux de plan ou de carte à la place des photos</p>		

3	NOM DE LA SITUATION: Mémorisation	FORME DE TRAVAIL : Atelier
NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Méthodologiques</u> : se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le banc, l'arbre loin devant moi...; prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus : dire si l'on a trouvé les objets là où l'on pensait qu'ils étaient placés. <u>Connaissances</u> : connaître et nommer des points remarquables : bâtiments, mobilier urbain (barrières, lampadaires, panneaux...), éléments naturels (arbres, buissons, pelouses, ...); connaître le lien entre allure et essoufflement <u>Attitudes</u> : comprendre et respecter des règles simples de vie collective (ne pas déplacer les balises par ex.); comprendre et respecter des règles simples de sécurité (respecter le signal de retour, ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, prévenir l'adulte en cas de problème)		
BUT/CONSIGNES : Par équipe de 2 à 3 partir avec une photo numérotée (chacun la même) à la recherche du poste où celle-ci a été prise. Une figurine de schtroumpfs a été déposée à ce poste. Mémoriser la figurine et revenir au départ pour la décrire (et/ou la mimer) à l'enseignant		DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Zone limitée Pose des figurines par l'enseignant avant la séance Outils (figurines schtroumpfs) téléchargeables
CRITÈRES DE RÉUSSITE : Nombre de schtroumpfs identifiés		
VARIABLES : type de photos (plan large, serré ...). Utilisation de morceaux de plan ou de carte à la place des photos		

4	NOM DE LA SITUATION: Cacher retrouver « je cache tu trouves »	FORME DE TRAVAIL : Atelier
NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Méthodologiques</u> : se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le banc, l'arbre loin devant moi...; prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus : dire si l'on a trouvé les objets là où l'on pensait qu'ils étaient placés. <u>Connaissances</u> : connaître et nommer des points remarquables : bâtiments, mobilier urbain (barrières, lampadaires, panneaux...), éléments naturels (arbres, buissons, pelouses, ...); décrire succinctement son itinéraire <u>Attitudes</u> : comprendre et respecter des règles simples de sécurité (respecter le signal de retour, ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, prévenir l'adulte en cas de problème)		
BUT/CONSIGNES : Par 2, l'un va déposer un objet, revient au départ et explique à l'autre où il se trouve.		DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Zone limitée Départ et arrivée au même endroit Temps limité
CRITÈRES DE RÉUSSITE : Nombre d'objets retrouvés		
VARIABLES : Celui qui pose suit l'autre pour éventuellement réguler les consignes de départ; départ et arrivée différents		