

NIVEAU 2 COURSE D'ORIENTATION  
ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE ET SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

		Éléments de la compétence du niveau 2	N° de la fiche
C a p p a c i t é s	Mo- trices	Moduler son énergie : partir à allure moyenne pour contrôler la direction prise, courir à son allure jusqu'au dernier point sûr avant la balise, ralentir voir marcher et récupérer	
	Métho- dolo- giques	aux points de décision et à l'attaque d'un poste Décrire sa position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison...) Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain Prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte Contourner un obstacle sans perdre sa direction Coder des balises (placer des balises sur un plan)	21 20 – 21 – 22 – 23 - 24 22 – 23 - 24
	Connais- sances	Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et du temps : Le lien entre distance, espace, temps (réaliser l'itinéraire que l'on a choisi comme étant le plus rapide) Décrire les symboles simples de la légende: bâtiments, mobilier urbain (jeux, banc...), arbres, mur ...) Nommer le site de pratique	20 – 21- 22 – 23 - 24
	Attitudes	Mesurer les risques pris (ou à prendre) : tenter un nouveau chemin plus rapide mais plus difficile, choisir de contourner ou d'effacer un obstacle « couper » Apprécier la qualité du lieu de pratique en respectant son environnement (respecter les plantations et la faune, « ne pas cueillir ») Éprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées : ne pas céder à la peur lorsqu'on se trouve hors de la vue des autres Comprendre et respecter des règles de sécurité (respecter l'horaire de retour, ne pas dépasser les lignes d'arrêt, en cas de problème interrompre l'épreuve et revenir au départ)	21 – 22 – 23 - 24

Bibliographie :

Rally légende (d'après Malo Grebel, Jean-Daniel Giroux et Adeline Imbert)

Rencontres USEP 74

Site USEP 74

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

<b>20</b>	NOM DE LA SITUATION: Plan figuratif	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2</p> <p>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Méthodologiques</u> : effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain</p> <p><u>Connaissances</u> : Décrire les symboles simples de la légende: bâtiments, mobilier urbain(jeux, banc...), arbres, mur ...</p>		
<p>BUT/CONSIGNES :</p> <p>Rechercher à l'aide d'une photo un élément remarquable de l'environnement puis le dessiner en 3 dimensions de manière schématique.</p> <p>Collectivement choisir les réponses les plus pertinentes et reproduire sur le plan chaque élément.</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>Par équipe de 2</p>
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Exploitation du plan figuratif pour une course en étoile</p>		
<p>VARIABLES : Établir une légende avec représentation de chaque élément en symbole</p>		

<b>21</b>	NOM DE LA SITUATION: Rally légende (d'après Malo Grebel, Jean-Daniel Giroux et Adeline Imbert)	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2</p> <p>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Méthodologiques</u> : Décrire sa position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison...), effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain</p> <p><u>Connaissances</u> : Décrire les symboles simples de la légende: bâtiments, mobilier urbain(jeux, banc...), arbres, mur ...)</p> <p><u>Attitudes</u> : Comprendre et respecter des règles de sécurité (respecter l'horaire de retour, ne pas dépasser les lignes d'arrêt, en cas de problème interrompre l'épreuve et revenir au départ)</p>		
<p>BUT/CONSIGNES :</p> <p><b>Phase 1</b> : Les élèves partent avec un carton comportant dans chaque case un mot désignant un élément du terrain ( ex: case 1: poubelle ; case 2 :but ). Dans une petite zone délimitée riche en éléments différents, ils recherchent des balises (non numérotées) placées sur des éléments particuliers et différents les uns des autres. Ils doivent poinçonner leur carton dans la case correspondant à l'élément du terrain sur lequel est placée la balise</p> <p><b>Phase 2</b> : Chaque élève part sans carton, rejoint un (ou plusieurs) poste(s), revient au départ et dessine sur son carton les symboles dans les cases adéquates.</p> <p><b>Phase 3</b> : après avoir retiré les cartons symboles au poste, les élèves partent cette fois avec un nouveau carton comportant un symbole dans chaque case . Il doit donc être capable d'associer correctement les symboles et les éléments du terrain.</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>Faire poser les balises par les élèves à l'aide de photos</p> <p><u>MATERIEL DÉPOSÉ AU POSTE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- une balise avec pince et/ou code</li> <li>- une étiquette-symbole, fixée sur la balise avec une pince à linge, correspondant à l'élément du poste.</li> </ul> <p>Equipes de 2 Espace réduit Préparer des fiches avec 3 cases</p>

<p><b>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</b>          Nombre de balises poinçonnées à la phase 3</p>
<p><b>VARIABLES :</b> Agrandir l'espace, limiter le temps autorisé, varier les supports : carte noir et blanc ou couleur, augmenter le nombre d'éléments particuliers à identifier, pratiquer à un ou deux          Avec carte couleur insister sur la logique de la légende.</p> <p>La couleur :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. l'homme</li> <li>2. la pierre</li> <li>3. la végétation</li> <li>4. l'eau</li> <li>5. Le relief</li> </ol> <p>Une même forme pour plusieurs couleurs :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. talus / falaise</li> <li>II. levée / muret</li> <li>III. bute / rocher</li> </ol> <p>Éléments linéaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En ruine</li> <li>• Franchissable</li> <li style="padding-left: 20px;">Infranchissable</li> </ul>

<b>22</b>	<p><b>NOM DE LA SITUATION:</b>          Trace ton chemin</p>	<p><b>FORME DE TRAVAIL :</b>          Atelier</p>
<p><b>NIVEAU DE COMPÉTENCE :</b> 2  <b>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</b>  <u>Méthodologiques</u> : Prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte, effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain  <u>Connaissances</u> : Décrire les symboles simples de la légende: bâtiments, mobilier urbain(jeux, banc...), arbres, mur ...)  <u>Attitudes</u> : Comprendre et respecter des règles de sécurité (respecter l'horaire de retour, ne pas dépasser les lignes d'arrêt, en cas de problème interrompre l'épreuve et revenir au départ)</p>		
<p><b>BUT/CONSIGNES :</b>          Suivre l'enseignant sur le parcours et à l'issue du trajet tracer sur son plan le cheminement.</p>		<p><b>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</b>          Un plan par élève</p>
<p><b>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</b>          Nombre d'erreurs par rapport à la « carte mère »</p>		
<p><b>VARIABLES :</b> changer de trajet</p>		

<b>23</b>	NOM DE LA SITUATION: Balises pièges	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2 SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Méthodologiques</u> : Prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte, effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain, coder des balises(placer des balises sur un plan) <u>Connaissances</u> : Décrire les symboles simples de la légende: bâtiments, mobilier urbain(jeux, banc...), arbres, mur ...) <u>Attitudes</u> : Comprendre et respecter des règles de sécurité (respecter l'horaire de retour, ne pas dépasser les lignes d'arrêt, en cas de problème interrompre l'épreuve et revenir au départ)</p>		
<p>BUT/CONSIGNES :</p> <p>Suivre les jalons et à l'aide de la carte trouver les balises indiquées dessus. Attention il y a plus de balises posées sur le terrain que le nombre indiqué sur la carte (« balises pièges ») Indiquer sur la carte les balises pièges</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>Elève seul ou par équipe de 2 (1 plan chacun) Placer les balises et les jalons avant la séance Préciser les limites du jeu</p>
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Nombre de gommettes placées au bon endroit</p>		
<p>VARIABLES : Augmenter le nombre de balises pièges</p>		

<b>24</b>	NOM DE LA SITUATION: Course à la gommette	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2 SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Méthodologiques</u> : Prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte, effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain, coder des balises(placer des balises sur un plan) <u>Connaissances</u> : Décrire les symboles simples de la légende: bâtiments, mobilier urbain(jeux, banc...), arbres, mur ...) <u>Attitudes</u> : Comprendre et respecter des règles de sécurité (respecter l'horaire de retour, ne pas dépasser les lignes d'arrêt, en cas de problème interrompre l'épreuve et revenir au départ)</p>		
<p>BUT/CONSIGNES :</p> <p>Suivre les jalons et à l'aide de la carte simplifiée trouver des balises avec des plaquettes remplies de gommettes (une couleur de gommettes par plaquette). Localiser le lieu et coller une gommette sur le plan à l'endroit précis où l'on pense se trouver. Faire contrôler son plan après 5 plaquettes trouvées.</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>Elève seul ou par équipe de 2 (1 plan chacun) Placer les balises les plaquettes et les jalons avant la séance Préciser les limites du jeu</p>
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Nombre de gommettes placées au bon endroit</p>		
<p>VARIABLES : Pour simplifier utiliser une planche de 10 à 12 photos du site à la place du plan. Utiliser un plan figuratif</p>		