

RENCONTRE COURSE D'ORIENTATION



DOSSIER PEDAGOGIQUE

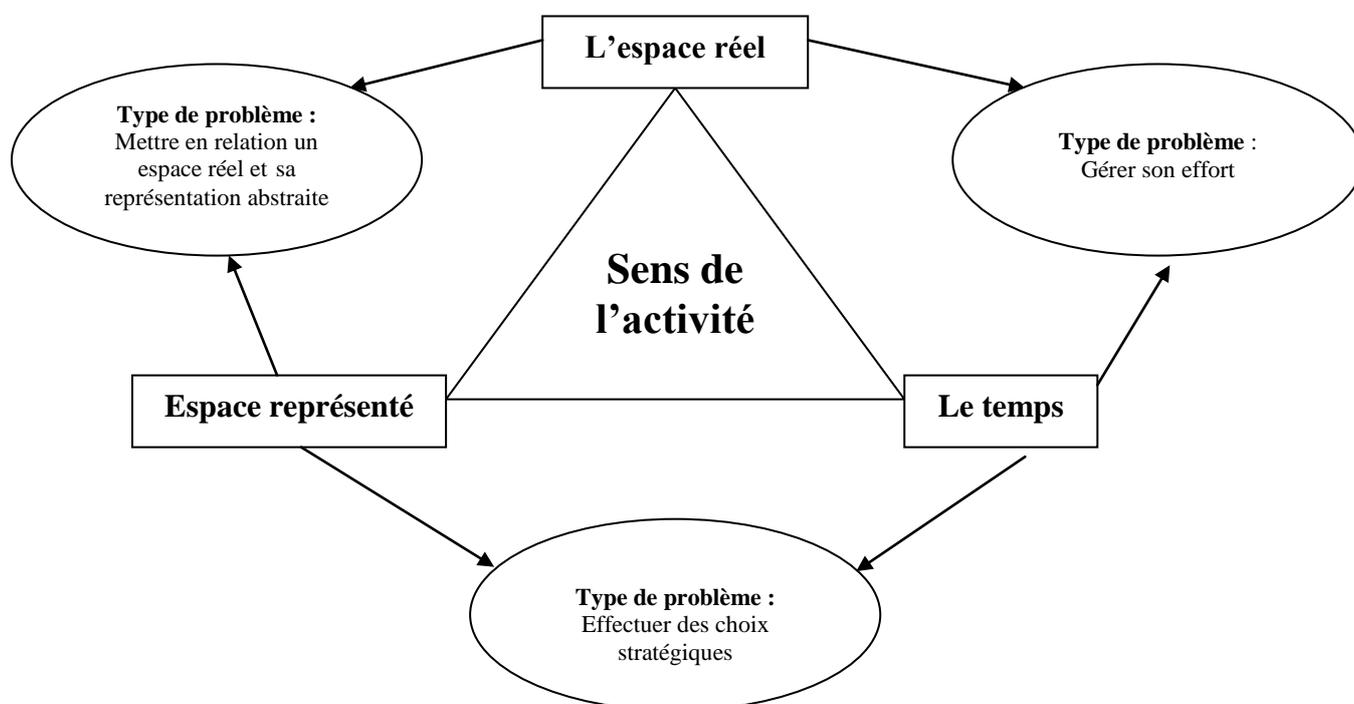
LOGIQUE GENERALE DE LA RENCONTRE

Définition de l'activité

« La course d'orientation est une épreuve contre la montre, en terrain varié, généralement boisé, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé mais par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et accessoirement d'une boussole ». (A. Lebas)

Intensions pédagogiques

Les activités proposées lors des rencontres répondent à trois intentions pédagogiques relatives à la mise en relation de trois pôles fondamentaux :



L'intention pédagogique de chaque activité est de permettre progressivement à l'élève de :

- Activité 1 : mettre en relation les trois dimensions de l'activité pour en construire le sens (comprendre les problèmes d'une manière globale).
- Activité 2 : mettre en relation les trois dimensions pour aborder globalement les choix stratégiques sur les cheminements pour gagner du temps.
- Activité 3 : résoudre à son niveau les choix stratégiques et les lectures cartes/terrain pour gérer son effort.

Compétences attendues

Les situations proposées tentent de tenir compte des possibilités des élèves, relatives, d'une part à leur niveau de pratique, d'autre part leur l'âge, enfin aux objectifs fixés par les programmes.

C'est pourquoi les rencontres s'appuient sur trois situations de difficultés croissantes du point de vue des problèmes posés aux élèves.

Problèmes posés dans chaque situation

Situation 1 : **mettre en relation un espace réel avec un espace représenté.**

Dans la mesure où ce sont prioritairement les élèves les plus jeunes qui sont engagés dans cette activité, le niveau d'abstraction de la carte est simplifié.

Les cheminements se font principalement sur une recherche aléatoire dans l'espace délimité. L'efficacité des groupes s'organise principalement autour d'une meilleure lecture du terrain et de la carte et sur une implication plus ou moins énergétiquement dans les déplacements.

- Situation 2 : **Anticiper les cheminements par une lecture préalable de la carte.** Cette anticipation reste cependant aléatoire et au coup par coup, c'est-à-dire en régulant fréquemment les cheminements par une validation terrain/carte. L'efficacité des groupes s'organise autour d'une gestion efficace de l'anticipation et des choix stratégiques.
- Situation 3 : **Anticiper sur le long terme pour gérer son effort en fonction de choix stratégiques pertinents.** La gestion de l'effort reste cependant aléatoire et dépend de la pertinence de la lecture de la carte, de l'adaptation des cheminements à la nature du terrain. L'efficacité s'organise dans la gestion de l'effort sur le long terme.

Tâche de l'élève dans chaque situation

Réaliser un déplacement **le plus rapidement possible** en terrain varié en interprétant les indices pris dans l'espace et représenté sur une carte :

- Situation 1 : Chasse à la balise : retrouver le plus de balises possibles. Chercher à améliorer son temps à chaque chasse.
- Situation 2 : Chasse au poste : à partir de trois postes rechercher 4 balises identifiées par un code pince et les pointer sur une feuille de route. Chercher à faire le meilleur temps sur chaque poste.
- Situation 3 : Parcours d'orientation : retrouver 2 X 8 balises et pointer leur code sur la feuille de route. Chercher à faire le meilleur temps

Différenciation des situations

Les enseignants choisiront la situation qui semble la plus adaptée à leurs élèves à l'issue d'apprentissage(s) effectué(s) en amont des rencontres.

Situation 1 ⇒ Maternelle

Intentions pédagogiques de cette situation :

- Les élèves s'approprient les tâches.
- Les élèves construisent le problème.
- Les élèves tentent de résoudre le problème.

La situation est conçue pour que les élèves soient de plus en plus efficaces donc rapides dans la recherche des postes.

L'élève devra être capable :

- De mettre en relation des informations pertinentes prises sur une table d'orientation (point de départ avec aide des enseignants) et des représentations de l'espace (photos) pour s'orienter sur le terrain (chemins et éléments remarquables).
- D'établir des stratégies permettant de gagner du temps (réduction espace/temps) → courir plus vite, prises d'informations visuelles plus rapides etc.

Problème :

- Evoluer en autonomie dans un espace inconnu en surmontant la peur de se perdre.

Ce sur quoi centrer les élèves

- Comprendre qu'une carte est une représentation plus petite et codée de l'espace en identifiant des éléments caractéristiques du terrain et en les mettant en relation avec la carte.
- Comprendre que les proportions sont conservées (notamment sur les distances). *Les cheminements en ligne droite ne sont pas forcément les moyens les plus simples*
- Comprendre que l'espace représenté doit être orienté dans le même sens que l'espace réel
- Mettre en relation une photo prise selon un point de vue et son propre positionnement dans l'espace (rechercher le positionnement possible du photographe)
- Etre capable d'isoler un élément caractéristique dans un espace à trois dimensions (par exemple: regarder en l'air)
- Comprendre la nécessité de prendre des décisions à des endroits précis (croisements) en fonction d'éléments remarquables issus de la lecture de la carte.

Tâches : Les élèves auront à effectuer, à partir du poste de départ, successivement le maximum de recherches de balises en un temps limité (une heure environ), récupérer une image représentative du poste puis revenir au poste de départ, faire valider chaque recherche.

Contraintes :

- Le temps est limité à une heure environ.
- Le retour à la table d'orientation permet aux élèves de réorienter leur carte entre chaque recherche.
- Les « contrats écureuil » impliquent les élèves dans la dimension temporelle de l'activité (être le plus rapide possible).

Critères de réussite :

- La balise est validée lorsque l'image rapportée correspond au poste recherché
- Dans le temps imparti, le maximum de balises ont été trouvées :
 - Entre 0 et 4 balises : écureuil lent
 - Entre 4 et 8 balises : écureuil rapide
 - Entre 8 et 12 balises : écureuil de course

Dispositif matériel et humain :

- Feuille de route à distribuer successivement pour chaque recherche.
- La feuille de route comprend :
 - La carte simplifiée sur laquelle se trouve un point représentant l'emplacement du poste et la photo de l'environnement du poste
 - La table d'orientation sur laquelle on trouve une grande carte orientée (chemin médian de l'espace de jeu comme repère) de la totalité de l'espace, l'emplacement de chaque poste
 - L'enseignant à la table d'orientation :
 - Distribue successivement les cartes de route à chaque groupe
 - Valide les recherches de chaque groupe
 - Aide à l'orientation des cartes pour la recherche
 - Complète la feuille de « performance élève »
 - A chaque balise se trouve une réserve d'images significatives du poste
 - Les balises sont matérialisés par de la rubalise.

Situation 2 ⇒ Cycle 2 ou Cycle 3

Intentions pédagogiques de cette situation :

- Phase 1 : les élèves mettent en œuvre le sens de l'activité : chercher rapidement.
- Phase 2 : les élèves mettent en œuvre des choix stratégiques pertinents.
- Phase 3 : les élèves mettent en relation la carte et les informations prises sur le terrain pour organiser leur cheminement et l'efficacité de leur recherche.

L'élève devra être capable :

- D'identifier les éléments les plus remarquables.
- Lire l'espace réel pour se situer sur la carte
- D'établir un cheminement stratégiquement pertinent.
- Orienter puis maintenir l'orientation de la carte par rapport au terrain

Problème posé aux élèves :

Evoluer en autonomie dans un espace inconnu et vaste.

Ce sur quoi centrer les élèves

- Déterminer ce qu'est un élément remarquable pertinent
- Mettre en relation les éléments lus sur la carte et les informations du terrain (lecture plus précise de la carte)
- Combiner les indications de la carte et les repères visuels pour prévoir un déplacement rapide.
- Mettre en relation la distance, le profil du parcours (indications de la carte), avec la vitesse de déplacement.
- De comprendre qu'un changement de direction n'implique pas de modification dans l'orientation de la carte (la carte doit toujours être orientée dans le sens du terrain qui lui est fixe).

Tâche :

- Se rendre au poste de départ de chaque recherche en partant du point de regroupement. Faire noter l'heure de départ du poste par l'adulte présent sur place.
- Retrouver quatre balises (situées à proximité des chemins forestiers), placées dans des lieux identifiables par un élément remarquable indiqué sur la feuille de route.
- Vérifier le numéro indiqué sur la balise et poinçonner la feuille de route à l'aide de la pince.
- Revenir au poste et faire noter l'heure de fin de recherche.
- Revenir au point de regroupement pour valider la recherche et le temps effectué.
- Cette tâche sera proposée, consécutivement, sur **trois espaces** différents pour le **cycle 2** et **quatre espaces** pour le **cycle 3**.

Contraintes :

- Les points seront attribués à l'issue de chaque recherche au point de regroupement.
- Chaque balise pointée correctement rapporte 2 points.
- Bonus éventuels pour les temps de recherche :

T < 15 = 3 points	15 < T < 20 = 2 points	20 < T < 25 = 1 point	T > 25 = 0 points
---------------------------------	---	--	---------------------------------

Critères de réussite :

- Les balises sont retrouvées.
- Les élèves cherchent à gagner du temps.
- Les élèves savent expliciter des stratégies de recherche.

Matériel par groupe de 2 élèves, à prévoir par vos soins :

- Une feuille de route contenant le numéro des balises à retrouver et des indications d'éléments remarquables à repérer. Il peut être pratique

d'imprimer ces feuilles de route sur des papiers de couleur correspondants à chaque poste.

- Une carte simplifiée indiquant les espaces de recherche (parcours A, B et C) colorés.

Situation 3 ⇒ cycle 3

Intentions pédagogiques de la situation :

- Phase 1 : les élèves mettent en œuvre une stratégie de cheminement en anticipant à partir de la lecture de la carte. Ils prennent conscience de la dimension de l'espace réel (notion globale de l'échelle entre l'espace représenté et réel).
- Phase 2 : Les élèves mettent en œuvre une stratégie de recherche prenant en compte le cheminement et la gestion de l'effort.

L'élève devra être capable :

- Orienter et, au besoin, réorienter, la carte au cours des cheminements.
- D'anticiper un cheminement à partir des repères pris sur la carte.
- De construire une stratégie de cheminement.
- De réguler éventuellement le cheminement en se situant sur la carte.
- De gérer un effort long.

Ce sur quoi centrer les élèves

- Mettre en relation la distance, le profil du parcours (indications de la carte) et la vitesse de déplacement.
- Combiner les indications de la carte et les repères visuels pour prévoir un itinéraire rapide.

Problème posé aux élèves :

Anticiper le cheminement et l'effort pour effectuer la recherche des postes dans le moins de temps possible.

Tâche :

- Les élèves devront retrouver successivement 8 postes dans deux secteurs de dimensions sensiblement égales.
- Le numéro des postes est indiqué sur une carte et sur la balise, les élèves pointeront les balises à l'aide des pinces codes.
- Le choix des cheminements est laissé libre à partir d'un poste de départ imposé, décidé en amont par l'enseignant.
- Après chaque parcours, les équipes devront obligatoirement revenir au point de regroupement pour être orientées vers l'espace suivant.
- L'heure de départ et l'heure de retour seront notées sur la feuille de route à partir du point regroupement.

Contraintes :

- Les points et les bonus éventuels seront attribués à l'issue des deux recherches.

- Chaque poste correctement pointé rapporte 1 point.
- Lorsque le temps de la deuxième recherche est inférieur au premier, un bonus de 5 points est attribué au groupe.
- De la même manière, lorsque le temps de recherche est inférieur à 25mn (temps optimum), un bonus de 5 points est également attribué.
- lorsque le temps limite de la situation de rencontre est écoulé, les balises non trouvées sont pénalisées – 1 point.

Critères de réussite :

- L'équipe a trouvé l'ensemble des balises des deux espaces sur le temps de la rencontre.
- Le temps est amélioré lors de la deuxième recherche.
- Les élèves peuvent justifier les stratégies utilisées pour gagner du temps.

Matériel par groupe (ou individuel) :

- Une carte pour les deux espaces.
- Une feuille de route pour chaque parcours.
- Un crayon.