

Course d'orientation à l'école élémentaire / Situations dérivées

Éléments de complexité à prendre en compte :

- Terrain connu / « semi connu »/ inconnu pour les élèves
- Terrain «artificiel » (cour d'école) / Terrain « semi-naturel » (parc, stade ...) » / Bois, forêt
- Distance à parcourir (pour trouver une balise)
- Emplacement de la balise (sur, proche ou éloignée des lignes)
- Nature de la représentation de l'espace (plan de l'école, du stade, carte de CO)
- Fidélité de la carte par rapport au terrain (précise / sommaire / à forte complexité) et échelle* (1/2000 – 1/5000 – 1/ 10 000^{ème})

* L'expression « à grande échelle » désigne une échelle qui se rapproche de 1/1, soit une représentation relativement précise d'une réalité peu étendue.

Au contraire, « à petite échelle » désigne une échelle de valeur élevée, soit une représentation de taille réduite (un planisphère par exemple).

Constats de comportements	Objectifs	Situations dérivées à 2 ou éventuellement seul → voir Documents SD1 à SD7 : exemples pour chacune des situations dérivées
Prises de repères caractéristiques dans le paysage « globales », peu précises, isolées	Se déplacer en lisant le paysage. Intégrer un vocabulaire spécifique	Course aux « définitions » (Parcours texte, pas de carte) / SD1 → fiche avec texte à lire qui indique le trajet à effectuer pour trouver une balise. Situation en étoile / ou de poste en poste (la fiche suivante se trouve à chaque balise)
	Observer, mémoriser les éléments du paysage.	Parcours jalonné pour trouver des balises (déplacement sans carte) / SD2 → suivre les jalons et poinçonner les balises trouvées. Au retour, tracer le parcours et indiquer les balises sur la carte (le plan). <i>Variable : parcours en étoile (en aller et retour) ou en circuit</i>
Carte pas orientée par rapport au terrain	Placer la carte dans le bon sens Changer de direction en gardant sa carte orientée	Suivre le « guide » / SD3 <i>(en petits groupes avec l'enseignant – en marchant puis en courant)</i> → à chaque arrêt de l'enseignant, poser son plan par terre dans le bon sens (plan bien orienté = 1pt) <i>Cette situation peut être réalisé dans la cour de l'école en suivant des lignes géométriques dessinées par terre et reportées sur le plan (ou avec des plots posés au sol...)</i>
Relation terrain - carte « partielle », globale, imprécise	Etre sûr de l'emplacement du poste → affiner la relation carte - terrain	« Poser » dans un parcours en étoile. / SD4 → Un groupe pose une balise à l'endroit caractéristique figurant sur la carte et revient au départ ; puis un autre groupe fait ce parcours et vérifie le bon placement de la balise. Exemple : GR A pose la balise 1 puis va chercher la 2 avec la carte de B GR B pose la balise 2 (direction opposée) et va chercher la 1 avec la carte de A En cas de désaccord, de difficultés, les deux groupes vont ensemble sur le parcours posant problème.

Course d'orientation à l'école élémentaire / Situations dérivées (suite)

Constats de comportements	Objectifs	Situations dérivées * à 2 ou éventuellement seul
<p>Erreur de lecture ou confusion dans la reconnaissance des éléments du terrain</p>	<p>Suivre un itinéraire et savoir à tout moment où l'on est</p>	<p>Itinéraire imposé (parcours surligné) / SD5 → Découvrir les balises placées sur ce cheminement → Indiquer leur emplacement précis sur la carte par un cercle</p>
<p>Confusion entre deux postes proches</p>	<p>Affiner la relation carte – terrain</p>	<p>Pair - Impair (Vrai - Faux) / SD6 (le n° de la balise à trouver n'est pas connu par l'élève) Choisir la bonne balise en fonction de sa position sur la carte. → Parcours en étoile avec à chaque fois deux balises posées à des endroits caractéristiques proches (l'une avec un n° pair : l'autre avec un n° impair)</p>
<p>Arrêts fréquents car l'élève n'a pas planifié et mémorisé son itinéraire</p>	<p>Choisir et mémoriser le trajet pour trouver une balise.</p>	<p>Parcours Mémo / SD7 Trouver une balise après avoir consulté la carte qui reste au point de départ ; poinçonner la balise et revenir au départ (parcours en étoile) <i>Remarque : Situation dérivée à ne proposer que dans un environnement suffisamment complexe (cy2 → jardin public, parc urbain / cy3 → bois, forêt</i></p>