

## Maternelle - Activités d'orientation

<b>Compétences spécifiques</b>	
Ces compétences correspondent à un niveau à atteindre en fin de grande section.	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	<p>Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans un milieu familier, puis dans des milieux progressivement plus lointains et moins connus : l'école, le gymnase, un parc public, un petit bois aménagé ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le bureau, l'arbre loin devant moi...</li> <li>- Prendre l'itinéraire (lignes de déplacement) le plus simple : pour aller dans la BCD, au gymnase, au parc des chevaux...</li> <li>- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo,...</li> <li>- S'engager de façon continue (réfléchir avant l'action, essayer de s'arrêter le moins possible pendant l'action)</li> <li>- Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant.</li> <li>- Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une activité d'orientation : ramener le plus vite possible des objets se trouvant dans des lieux différents, à partir de bruitages, de dessins ou de photos des objets et/ou des lieux où ces objets sont cachés.</li> </ul>
<b>Compétences transversales</b>	
Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités Des exemples de mises en œuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentées ci-dessous.	
S'engager dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Oser s'engager dans des déplacements (marche, course...) en milieu de moins en moins connu pour aller récupérer des objets :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans les espaces familiers de l'école : la cour, les bâtiments d'école, le plateau d'éducation physique...</li> <li>- Dans des espaces plus lointains que l'on découvre autrement : parc public, de jeux, base de loisirs etc...</li> <li>- Dans des espaces semi-naturels plus incertains : un petit bois ou une forêt balisée et où l'on peut se déplacer « à vue ».</li> </ul> </li> <li>* Éprouver, ressentir, accepter :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des sensations diverses, visuelles, auditives : découvrir différents types d'arbres, du mobilier urbain, un paysage inattendu, écouter les voitures sur une route, le bruit d'un ruisseau, le bruit d'un torrent, un adulte appelant l'enfant...</li> <li>- Des émotions : excitation de la recherche, peur de l'inconnu, plaisir de la découverte d'un nouveau lieu, joie de trouver un objet caché...</li> </ul> </li> <li>* Les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- J'ai découvert un nouvel arbre, j'ai eu peur qu'on soit perdus...</li> </ul> </li> </ul>
Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), proposer des actions à faire :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Élaborer des jeux de pistes pour d'autres enfants ou d'autres classes, découvrir un nouvel espace en classe de découverte,...</li> </ul> </li> <li>* Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir son « parcours de récupération » des différents objets déposés par lui ou un autre enfant car il paraît être le plus court ou le plus simple en termes de repères.</li> </ul> </li> <li>* Découvrir, connaître, nommer :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des éléments de milieux connus et inconnus :                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Points remarquables : bâtiments, mobilier urbain (barrières, lampadaires, panneaux...), éléments naturels (arbres, buissons, pelouses, relief...),</li> <li>- Éléments caractérisant les lignes de déplacement : chemins, routes, sentiers...et ce qui les borde (barrières, buissons, grillages, rideaux d'arbres...)</li> </ul> </li> <li>- Des éléments du vocabulaire : Sur, sous, à côté de, derrière, devant...</li> </ul> </li> </ul> <p>Exemple de compétences : décrire succinctement son itinéraire.</p>

<p>Identifier et apprécier les effets de l'activité</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Éléments fixes du paysage (urbain ou naturel) – voir ci - dessus</li> <li>- Dessins, photos, bruitages, représentant ces éléments et/ou les objets à retrouver</li> <li>- Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : repères (points remarquables) fixes et constants (arbres, jeux, toilettes...) de plus en plus nombreux.</li> </ul> </li> <li>* Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer les éléments remarquables d'un chemin plus court qu'un autre (en temps et /ou en distance) pour aller d'un point à un autre.</li> <li>- Dire où se trouve un objet par rapport à un repère significatif</li> </ul> </li> <li>* Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire si l'on a trouvé les objets là où l'on pensait qu'ils étaient cachés.</li> </ul> </li> <li>* Ajuster ses actions en fonction des buts visés : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir le parcours le plus court pour rapporter le maximum d'objets le premier.</li> </ul> </li> <li>* Mesurer les risques pris (ou à prendre) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenter un nouveau chemin plus rapide mais plus difficile : choisir de contourner ou d'effacer un obstacle (« Couper » par une pente herbeuse ou par un passage plus étroit mais plus court)</li> </ul> </li> <li>* Moduler son énergie : gérer son action dans les différents types de terrain tout en conservant le potentiel de réflexion nécessaire à cette activité : être capable de s'arrêter un moment pour réfléchir...</li> <li>*Savoir apprécier l'action des autres comme observateur : dire si le groupe d'enfants qui cherche les objets cachés« chauffe » ou « refroidit » (près du but ou non)</li> </ul>
<p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Élaborer à plusieurs un parcours d'objets cachés.</li> <li>- Aider un camarade à trouver son chemin ou les objets cachés.</li> </ul> </li> <li>- Comprendre et respecter des règles simples de vie collective, de sécurité (y compris la sécurité routière), de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres... : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, ne pas traverser de route...</li> <li>- Rester toujours en groupe avec un adulte à proximité</li> </ul> </li> <li>- Connaître et assurer des rôles différents dans l'activité: « poseur » de trésors, chercheur de trésors...</li> </ul> </li> </ul>

## Activité : orientation Cycle 2

Compétences spécifiques	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	<p>* Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans des milieux familiers élargis : dans l'école, un parc public proche, un petit bois aménagé, puis dans des milieux plus diversifiés : terrain vague, prairie arborée, base de loisirs, parc naturel boisé, parcours forestier de moyenne montagne...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer par rapport aux objets, en situant un point remarquable par rapport à soi : décrire sa position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison...)</li> <li>- Choisir entre plusieurs itinéraires pour rejoindre un endroit précis : repérer 2 itinéraires, les « tester » (longueur du trajet, durée) puis désigner le plus court.</li> <li>- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en rollers... : en petit groupe, élaborer un parcours de rollers dans la cour, le décrire aux élèves d'un autre petit groupe pour qu'ils le réalisent.</li> <li>- Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain : Réaliser le parcours prévu tout en consultant le plan de l'école sur lequel indiquées les balises à trouver.</li> <li>- Gérer son effort et s'engager sur des terrains variés : rechercher un effort continu (s'arrêter le moins longtemps possible) lors de l'activité de recherche d'objets.</li> <li>- Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte.</li> <li>- Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : récupérer 3 ou 4 objets notés sur une carte de l'environnement proche de l'école en choisissant l'itinéraire le plus court, le plus vite possible.</li> </ul> <p><b>Compétence de fin de cycle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans un milieu connu (parc public), par 2, retrouver le plus vite possible 5 balises, sur les indications données par le groupe qui les a placées, avec l'aide d'une carte (plan du parc).</li> </ul>
Compétences transversales	
S'engager lucidement dans l'action	<p>* S'engager dans des déplacements en milieux progressivement plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En prenant un risque mesuré :</li> <li>- En étant conscient de la difficulté de la tâche et/ou de l'effort qu'elle implique : annoncer avant de partir les caractéristiques de son action en fonction des éléments du terrain : là on pourra courir, là il faut monter une pente, là il faut passer sous un grand arbre...</li> <li>- En anticipant sur le résultat de son action : préparer son déplacement à partir d'une carte simplifiée pour choisir l'itinéraire le plus court (et le plus rapide)</li> </ul> <p>*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, contrôler son émotion en longeant un ruisseau...</p> <p>* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles : se déplacer en marchant ou en courant sur des sols de nature différentes (sentiers sableux, pente herbeuse, chemins caillouteux, sous-bois...)</p>
Construire un projet d'action	<p>* Formuler, mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuel ou collectif, adaptés à ses possibilités (ou celles du groupe)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour viser une meilleure performance : choisir le « parcours de récupération des différents objets déposés lors d'un premier passage ou notés sur une carte » car il paraît être le plus court ou le plus simple en termes de repères</li> <li>- Pour acquérir des savoirs nouveaux : mieux connaître des milieux variés et faire le lien avec d'autres disciplines (faire le plan de la classe en géographie, observer en sciences de la terre,...)</li> <li>- Pour organiser un jeu de piste, une chasse au trésors pour d'autres enfants ou d'autres classes, une randonnée en cas de classe de découverte...</li> </ul>
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<p>* Apprécier, lire des indices de plus en plus variés en hauteur, en distance...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer les points remarquables (gros arbre, maison...), les éléments fixes bordant les « lignes de déplacement » (ruisseaux, barrières...), mais aussi des éléments plus lointains</li> </ul>

	<p>du paysage (pont, route, montagne etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et du temps : vitesse, trajectoire, déplacement... : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser l'itinéraire que l'on a choisi comme étant le plus rapide.</li> </ul> </li> <li>* Établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer comment on a réalisé un parcours donné pour arriver les premiers : là, on a couru, là, on a marché, là on a coupé à travers le pré...</li> </ul> </li> <li>* Prendre conscience de ses capacités et ressources corporelles et affectives : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans différents types d'efforts : sur le parcours, adapter son mode de déplacement (marche rapide, course...) pour ne pas finir essoufflé.</li> <li>- Dans une situation de risque mesuré : j'ai rassuré mon copain qui avait peur de se perdre dans le bois en lui expliquant où on était et où on allait.</li> </ul> </li> <li>* Donner son avis, évaluer une action selon des critères simples : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vérifier les fiches de parcours d'un autre groupe en comparant avec la carte-mère</li> </ul> </li> <li>* Reconnaître et nommer : <ul style="list-style-type: none"> <li>- différents types d'efforts et leurs effets sur l'organisme et la santé : savoir ce que produit sur le cœur et le souffle le fait de marcher ou de courir durant plusieurs minutes.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Appliquer des règles de vie collective</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on fait respecter : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Règles de vie collective, règles simples de sécurité, de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres... : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, ne pas traverser de route, empêcher un camarade de le faire...</li> <li>- Elaborer avec la classe les conduites à tenir en cas de problème</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gérer sa sécurité et celles des autres en coopérant à l'organisation de randonnées, jeux de pistes...).</li> <li>- Ecouter, argumenter, justifier son action (citer un repère significatif et dire pourquoi il l'est) lors de courses en groupes afin d'optimiser les stratégies de chacun.</li> <li>- Aider un camarade à trouver des repères significatifs pour s'orienter.</li> </ul> </li> <li>* Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assurer la sécurité de l'activité par l'élaboration des règles propres aux terrains rencontrés, par la surveillance des limites de la zone de travail pendant l'activité de ses camarades, en vérifiant sur les grilles d'évaluation la récupération effective d'objets par les autres enfants</li> </ul> </li> </ul>

## Orientation - Cycle 3

	<b>Compétences spécifiques</b>
<p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</p>	<p>Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté dans des milieux plus ou moins familiarisés (parc public aménagé) et dans des milieux inconnus (forêt):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.</li> <li>- Risquer un itinéraire plutôt qu'un autre : choisir un itinéraire en fonction du temps et non de la distance donnée par la carte.</li> <li>- Effectuer en permanence la relation entre la carte et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer, et situer la balise suivante</li> <li>- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en kayak...</li> <li>- Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés : adapter le déplacement aux difficultés du terrain (marche en côte par exemple)</li> <li>- Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : rechercher les indices confirmant les hypothèses, j'entends les voitures de ce côté donc ma carte est bien orientée</li> <li>- Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : à partir de la lecture de cartes où figurent des indices, noter sur sa fiche-résultat l'emplacement des balises trouvées</li> </ul>
	<b>Compétences transversales</b>
<p>S'engager lucidement dans la pratique de l'activité</p>	<p>* S'engager dans les activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées en fonction du milieu dans laquelle elle se déroule : marcher, ou courir, selon les données du terrain, en tentant des raccourcis, en contournant des obstacles...</li> <li>- en anticipant sur les actions à réaliser : se fixer un contrat de parcours (nombre de balises trouvées ou temps approximatif réalisé) et le réaliser.</li> <li>- en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté de plus en plus diversifiées : réaliser un parcours orientation en étoile par équipes de 3 dans un milieu inconnu.</li> <li>- en gérant ses efforts avec efficacité et sécurité : adapter son allure de déplacement aux caractéristiques du terrain et à ses ressources physiques pour finir le parcours dans le temps imparti sans être trop fatigué.</li> </ul> <p>* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons : se déplacer à pied ou avec d'autres moyens dans des environnements avec incertitude : rouler à bicyclette sur des chemins forestiers, effectuer un trajet en kayak sur un petit étang, franchir une dune de sable..</p>
<p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p>	<p>* Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant de manière adaptée ses ressources sensorielles, motrices, mentales, ses connaissances et des représentations graphiques:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour viser une meilleure performance : récupérer un objet quel que soit son emplacement, dans le temps minimum.</li> <li>- pour acquérir des savoirs nouveaux : sur les outils utilisés (boussoles), sur les différentes façons de représenter des trajets, sur la cartographie, sur l'environnement caractéristiques des milieux inconnus (la mousse au pied d'un arbre annonce le nord) C'est l'occasion de faire le lien, des passerelles avec d'autres disciplines (géographie, sciences de la terre...</li> <li>- pour organiser sa vie physique : gérer ses efforts (pour se rendre d'un lieu dans un autre, effectuer une randonnée), dans les différents types de terrain, tout en conservant le potentiel de réflexion nécessaire à cette activité</li> <li>- pour organiser des courses d'orientation, des jeux de pistes pour d'autres enfants ou d'autres classes, une randonnée en cas de classe de découverte,...</li> </ul>
<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser une carte y compris IGN, des outils (boussole, montre,...), repérer des éléments du trajet (rideau d'arbres, barrières, ruisseaux...) ou des points remarquables (arbres particuliers, château d'eau, monticule, cabane...), écouter les bruits (voitures</li> </ul>

	<p>sur une route, bruit d'un ruisseau, d'un torrent,...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre conscience des volumes sur une carte (courbe de niveau)</li> <li>- Mesurer des distances, des secteurs angulaires, des durées, le relief,... en modulant en fonction des dénivelés pour réaliser le parcours demandé.</li> </ul> <p>* Mettre en relation des notions d'espace et de temps : vitesse, accélération, durée, déplacements... :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer de la notion de distance à celle de durée pour optimiser les déplacements</li> <li>- Prévoir la durée de son déplacement et le contractualiser</li> </ul> <p>* Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter sa vitesse de déplacement aux caractéristiques du terrain à parcourir.</li> <li>- Se repérer avec exactitude dans l'espace en combinant les paramètres pour choisir la solution adaptée : distance sur carte, courbes de niveau, types de déplacements.</li> <li>- Il vaut mieux marcher dans la bonne direction que courir dans la mauvaise...</li> </ul> <p>* Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour réaliser des actions précises et/ou pour s'engager dans un type d'effort particulier : choisir parmi plusieurs parcours différents celui qui est adapté à ses capacités d'endurance ou à son mode de déplacement le plus maîtrisé (marche, course, en vélo, en kayak, en ski...), prévoir les difficultés du terrain et choisir les moments de récupération et de réflexion.</li> <li>- pour s'engager dans une situation de risque mesuré : décider de prendre un raccourci à travers le bois, de contourner un obstacle...</li> </ul> <p>* Évaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre le système de vérification (poinçon) du passage aux balises.</li> <li>- Savoir dire qui a fait le meilleur parcours (en tenant compte du temps, des balises trouvées...)</li> <li>- Situer des objets par rapport aux autres par le geste, le langage oral, le dessin (en inventant une légende, en respectant globalement une échelle...) ... par rapport à des repères permanents,</li> </ul> <p>* Identifier et décrire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La situation de points remarquables, les caractéristiques des lignes de déplacement, par le geste, le langage oral, le dessin (en inventant une légende, en respectant globalement une échelle...) ... par rapport à des repères permanents (autres éléments de l'environnement)</li> </ul> <p>Exemple : Cacher un objet et décrire le déplacement et/ou l'endroit à un autre enfant pour qu'il le retrouve rapidement (en limitant ou non le nombre d'éléments de la description)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Différents types d'effort et leurs effets sur l'organisme et la santé : savoir ce que produit un effort long et pas trop intense (course de durée : parcours d'orientation en endurance), savoir prendre son pouls...</li> </ul>
<p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>	<p>* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Règles simples de vie collective, de sécurité (y compris la sécurité routière), de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres...</li> <li>- Ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, ne pas traverser de route, en chronométrant, en vérifiant sur les feuilles de route le passage effectif des enfants par les points demandés</li> <li>- Ne pas boire une eau qu'on ne connaît pas</li> <li>- Respecter les plantations, ne pas cueillir les fleurs rares...</li> </ul> <p>* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Écouter, argumenter, justifier, lors de courses en groupes afin d'optimiser les stratégies : remettre en cause des choix stratégiques en cours d'activité.</li> <li>- Aider un camarade ayant perdu des repères significatifs lui permettant d'orienter sa carte : poser une question : « qu'est-ce qui se voit bien et ne change pas d'emplacement ?</li> </ul> <p>Exemples de projets :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rejoindre le centre de classe de découverte après avoir été déposé avec un adulte par le car à une distance donnée du centre avec une carte et sans boussole</li> <li>- Organisation de manifestations sportives prenant en compte l'orientation (randonnée,...)</li> </ul> <p>* Connaître et assurer plusieurs rôles : coureur, contrôleur, responsable de la sécurité, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assurer la sécurité par l'élaboration des règles propres aux terrains rencontrés, par la surveillance des limites de la zone de travail pendant l'activité de ses camarades,</li> </ul>