

## L'ORIENTATION AU CYCLE 3

### PRINCIPES A RESPECTER

- **La coopération entre les enfants sera valorisée**
  - en leur proposant des tâches collectives et non une compétition individuelle
  - en les faisant travailler en groupes restreints : environ 3 élèves tenant chacun leur tour des rôles bien spécifiés
  - en leur faisant partager des responsabilités
  - en privilégiant l'entraide.
- **Les enfants seront responsabilisés**
  - en sollicitant leur participation à l'installation et à la récupération du matériel (balises etc.)
  - en leur laissant prendre seuls des décisions qui seront régulées si nécessaire : ils ont le droit de se perdre, ce qui sous-entend que sur des distances adaptées et des parcours identifiés, ils peuvent être amenés à évoluer sans adultes
  - en faisant le bilan avec eux et en les associant à la préparation des séances suivantes.
- **L'environnement sera sauvegardé**
  - en sensibilisant les enfants à l'équilibre de la nature et à sa fragilité
  - en s'assurant du respect du site par les enfants.
- **Une éducation à la sécurité sera favorisée**
  - en laissant les enfants prendre des risques calculés dans des situations adaptées
  - en identifiant, avec eux, les risques et les dangers potentiels (routes, pentes ...)
  - en repérant les points permettant de se retrouver quand on est perdu
  - en leur permettant d'assurer la sécurité d'autrui
  - en leur rappelant de toujours rester groupés.

### 1/DEFINITION DE L'ACTIVITE :

Les activités d'orientation ont pour objectifs de rendre l'enfant capable de :

- ◆ choisir la conduite la mieux adaptée pour se situer
- ◆ prévoir et effectuer un déplacement raisonné dans un milieu de plus en plus complexe et élargi en utilisant un document de référence (plan, carte, photo) et des outils d'évaluation ou de mesures de direction, des distances.

## 2/ Les situations proposées répondront aux 4 objectifs suivants :

- Construire une nouvelle **perception de l'espace perçu** à l'**espace conçu** en fonction de la tâche à accomplir ( photos-plan)
- Maîtriser ses **déplacements**, c'est à dire prévoir et anticiper l'itinéraire qui sera emprunté afin de le réaliser le plus rapidement possible.
- Mobiliser son **attention** et sa **mémoire visuelle** ; prélever des indices pertinents, les mettre en relation dans un temps différé, mémoriser un déplacement ou concevoir un projet de déplacement. (itinéraire imposé)
- Traiter des **informations** ; comparer, discerner analogies et différences, ordonner des observations, prendre en compte les objets dans leur environnement. (le photographe)

## 3/ Les variables possibles :

*A / Les contraintes temporelles : pas de contrainte temporelle, la tâche est réussie ou non, chaque tâche est indépendante de la suivante ; le nombre de tâches réussies est comptabilisé ; le temps mis pour réussir x tâches est chronométré.*

*B/ Le degré de difficulté de déplacement dans le milieu : passer d'un espace connu ( la cour d'école), à un espace inconnu (quartier, stade, chemin de campagne, forêt ouverte).*

*C/ Le degré de difficulté du positionnement des repères : le repère peut être positionné par rapport à des éléments identifiables (à une certaine distance dans une certaine direction). · Le degré de visibilité du repère à trouver : plus ou moins dissimulé ; taille variable ; couleur par rapport à l'environnement.*

*D /La nature du ou des indicateurs fournis : photo, dessin, plan, carte (indicateurs mobiles ou fixes)*

## **Les différents types de situations d'enseignement:**

- Des jeux de communication (ex : message oral et écrit)
- Des jeux de mémoire (ex : petit parcours mémorisé) · Des jeux d'investigation (ex : parcours)
- Des jeux d'observation (ex : parcours photo )
- Des jeux de relations plan/carte et terrain (ex : photos-plan)
- Des jeux d'orientation de la carte (ex : parcours questionnaire)

## SEQUENCE JEUX D'ORIENTATION CYCLE 3 (élèves ayant vécu des séances d'orientation)

Pour les activités avec photos, photographe des éléments permanents du milieu et repérables.

Des situations pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est	Pour progresser	Pour mesurer les progrès	Pour évaluer
Je pose, tu trouves à l'oral	Parcours photos-plans (dispositif : en étoile)	<b>Compétences :</b> 1. <b>Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace (points de vue de photographies, indices pertinents,...)</b> 2. <b>Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain.</b>	Course d'orientation	Pour le maître : Des critères de réussite de chaque situation (résultats photos-plans...)
Le petit parcours mémorisé		Le photographe		
		Je pose, tu trouves avec le plan de l'espace		
		Le photos-plan ou photos-carte		
		<b>Compétence : écrire et lire (coder, décoder) ; utiliser un plan</b>		
		L'itinéraire imposé		
		La course au score		
Le jeu des plots		Le parcours questionnaire		Pour les élèves : feuilles de résultats avec possibilité d'auto-correction

**Je pose, tu trouves**

**Travail à deux**

Le numéro 1 pose un objet sur le terrain dans l'espace proche à l'abri du regard de son binôme. Il revient et indique oralement la position de l'objet. Le numéro 2 doit le retrouver.

Des situations pour entrer dans l'activité : découvrir l'espace (tous les lieux de la cour, de l'école)

**Jeu des plots (voir fiche ci-dessous)**

Par binôme, déposer des vignettes au lieu indiqué par le plan.

**Le petit parcours mémorisé (voir fiche ci-dessous)**

Mémoriser et effectuer un parcours simple dessiné sur le plan de la cour.

## Le petit parcours mémorisé

**Objectif** : Faire la relation **espace réel/espace représenté**

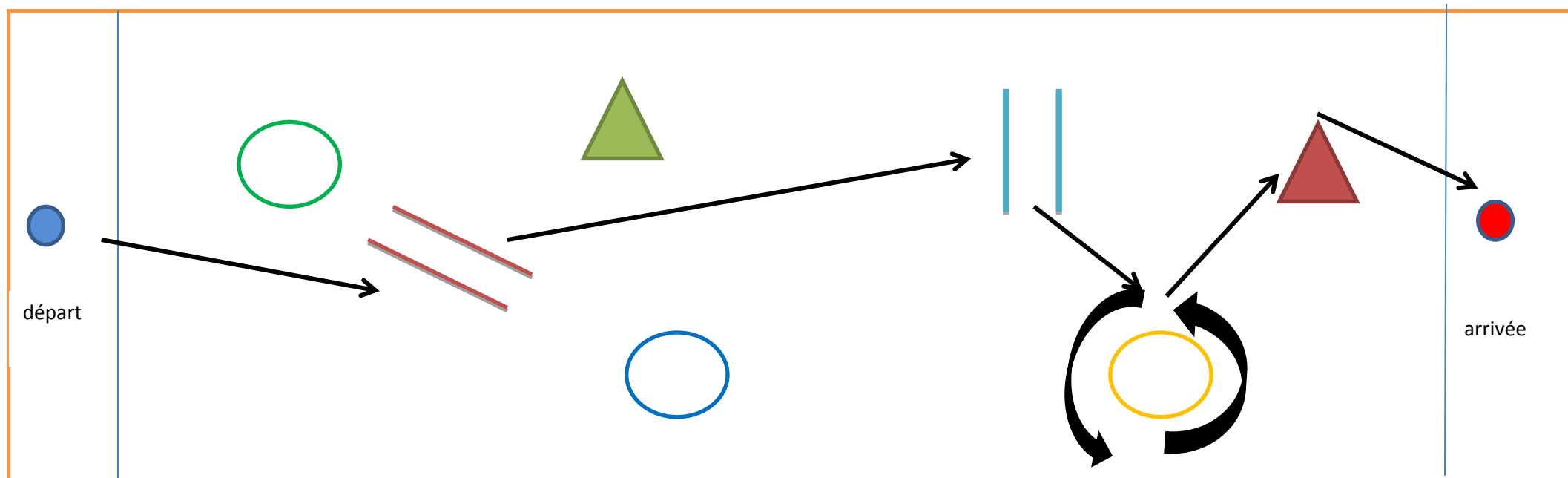
**Mémoriser un parcours simple** dessiné.

**Tâche** : Effectuer un parcours donné de mémoire.

**Dispositif** : Un parcours est matérialisé sur le terrain par du petit matériel (plot, cerceau, lattes etc). Plusieurs parcours différents sont installés dans la cour.

Chaque équipe (3 élèves) reçoit un parcours représenté sur une feuille. Deux élèves mémorisent le parcours à faire puis rendent la feuille au troisième élève (valideur), effectuent le parcours de mémoire, et reviennent au départ pour vérifier l'exactitude du parcours. (Variables : nombre d'objets, distance entre matériel, consignes de déplacements)

**Exemple d'un parcours donné (pour le même aménagement, plusieurs itinéraires sont à proposer) :**



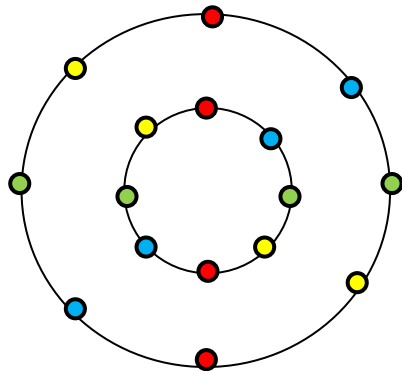
## Jeu des plots

**Objectifs :** Orienter son plan.

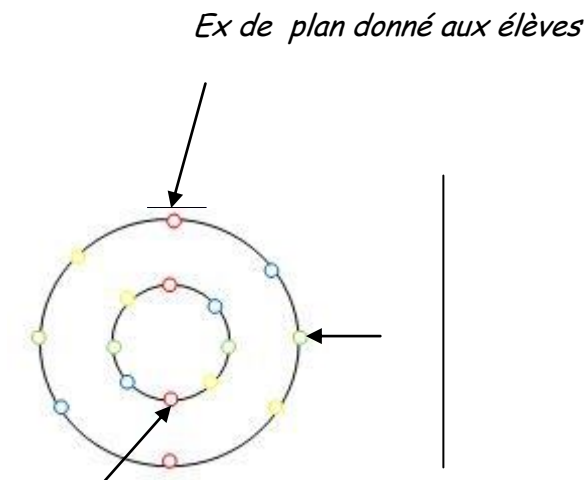
Prendre des indices visuels sur un espace représenté et les localiser sur le terrain.

**Tâche :** Déposer les carrés de couleurs à l'endroit indiqué.

**Dispositif :**



DEPART possible des équipes



- Des plots alternés de couleurs et numérotés sont disposés selon deux cercles concentriques de 8 à 16 m de diamètre.
- Chaque équipe reçoit des vignettes et un dessin du schéma ci-dessus indiquant sur quel plot ou à côté de quel plot déposer la vignette. Les équipes seront numérotées de 1 à ... Les carrés à déposer porteront les mêmes numéros que les équipes afin de faciliter la vérification de l'exactitude de la pose de la vignette.
- Un point par vignette bien placée (les équipes peuvent ainsi mesurer les réussites).

**Variables :** la ligne de départ, le nombre de plots, mémorisation du plan, numéroté les plots (facilitateur).

## Parcours Photos-plan (dispositif : en étoile / retour après chaque poste)



**Objectifs :** Analyser une photographie et la mettre en relation avec un plan pour situer le lieu photographié.

Courir vite.

**Tâche :** Effectuer un parcours de quatre photographies en un temps donné.

**Dispositif :** Les élèves disposent d'un jeu de quatre photographies et d'une carte ou plan simplifié de l'espace.

- Identifier chaque élément photographié le retrouver dans l'espace et s'y rendre,
- Indiquer sur le plan l'emplacement du lieu photographié (soit avec une gommette soit avec un feutre Velléda).
- Revenir au point de départ pour faire valider les réponses.
- Tracer ou repérer sur la carte le trajet que l'on a emprunté.

**Variables :** le nombre de photographies, l'éloignement des lieux photographiés, des photos de lieux plus ou moins reconnaissables par les élèves



## Des situations pour progresser

### Le photographe

#### Objectifs :

- Prélever des **indices pertinents** pour discriminer et percevoir des analogies et des différences.
- Se décentrer, repérer les divers angles et **points de vue**.

Tâche : Retrouver l'endroit d'où a été prise la photographie.

Dispositif : **Course en étoile (Retour au point de départ après chaque "poste" trouvé) ou rallye**

- chaque équipe (2 ou 3 élèves) reçoit une photographie.
- identifie l'élément remarquable et le retrouve sur le terrain.
- détermine la position du photographe (d'où la photographie a été prise) /choix entre 3 "postes".
- note sur sa feuille de résultats la bonne proposition.

**Retourne au point de départ pour faire valider sa réponse si dispositif en étoile.**



## Je pose, tu trouves avec le plan de l'espace

**Objectifs** : Etablir la relation entre le réel (ex : cour d'école) et l'espace représenté (ex : plan).

**Tâche** : Rapporter l'objet posé à l'emplacement indiqué sur le plan.

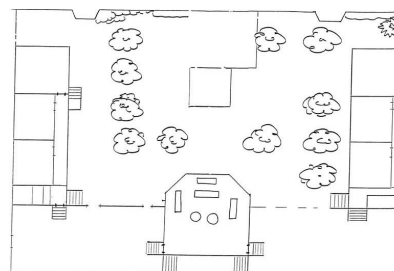
### **Dispositif**

Dans un premier temps, chaque équipe pose un objet dans l'espace et positionne sur le plan l'emplacement de l'objet. Dans un deuxième temps, de retour au poste central, chaque équipe échange son plan avec une autre équipe, se rend sur l'emplacement indiqué et rapporte l'objet qui y a été posé par l'autre équipe.

En cas de contestation, une troisième équipe se rend sur le lieu pour vérifier ce qu'il en est.

### **Organisation matérielle**

- Zoner par des plots de couleurs le lieu pour les élèves en difficulté.
- Positionner plusieurs objets à retrouver (parcours à effectuer par équipe).



## **Parcours Photos-plan (en rallye)** Attention dispositif différent de la situation de référence.

**Objectifs** : Analyser une photographie et la mettre en relation avec un plan pour situer le lieu photographié.

Courir vite.

**Tâche** : Effectuer un parcours de **quatre photographies** (A, B, C et D) en un temps donné.

**Dispositif** : Les élèves disposent d'un jeu de quatre photographies et d'une carte ou plan simplifié de l'espace sur lequel **5 balises** (1,2, 3, 4 et 5) sont déjà positionnées.

- Identifier chaque élément photographié et le retrouver dans l'espace,
- Associer sur la fiche de résultats la balise numérotée à la photographie.
- Revenir au point de départ pour faire valider l'ensemble des réponses.

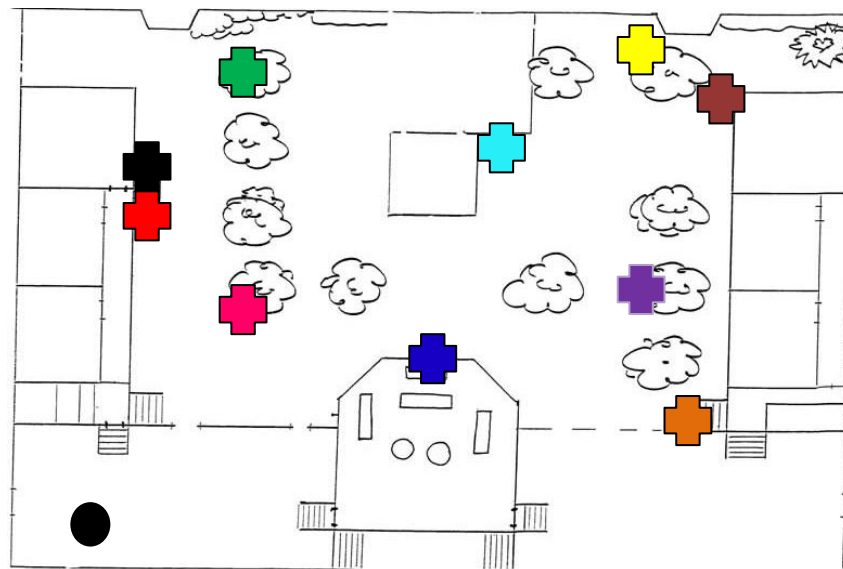
**Variables** : le nombre de photographies, l'éloignement des lieux photographiés, des photos de lieux plus ou moins reconnaissables par les élèves

## L'itinéraire imposé

**Objectif** :-Se repérer à partir d'un plan.

**Tâche** : Suivre un itinéraire indiqué sur le plan.

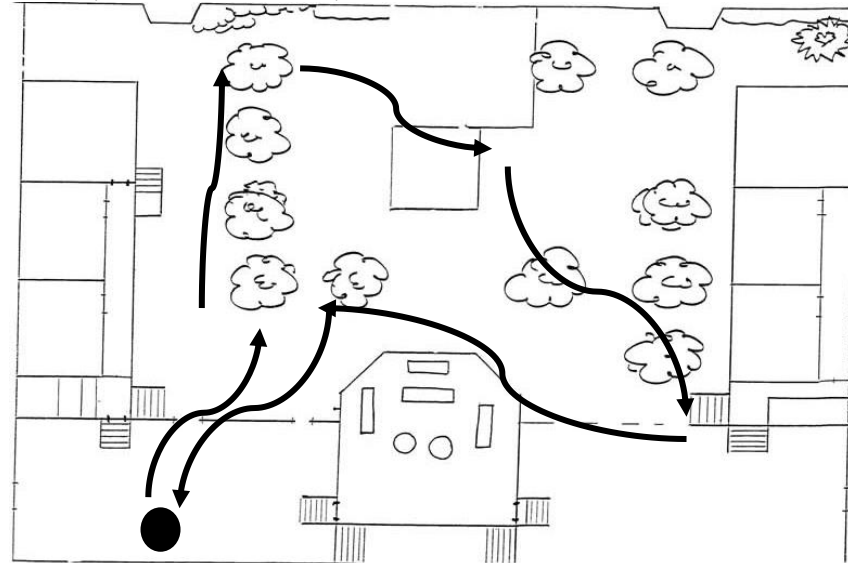
**Dispositif** : Les enfants sont regroupés par 2 ou 3. Ils disposent d'un plan sur lequel est tracé un itinéraire à réaliser. Plusieurs plans sont prévus afin de maximiser l'activité des équipes. Des crayons de couleurs sont placés sur des postes (passage obligé) afin de pouvoir valider l'itinéraire.



Zone de départ

Exemple de couleurs de crayons posés

Exemple d'itinéraire imposé :



Correction : 

**Variantes possibles** : Le nombre de postes par itinéraire. Utilisation d'une carte possible.

## **La course au score**

**Objectif** : Lire et orienter le plan ou la carte puis adapter son déplacement.

**Tâche** : Retrouver l'emplacement de balises repérées sur un plan.

**Dispositif** : Des balises numérotées rapportent un nombre de points variable en fonction de leur emplacement et de la difficulté à les retrouver (éloignement). Les équipes de deux ou trois reçoivent un plan sur lequel les balises ont été positionnées. Ils doivent anticiper leur déplacement et recopier sur la fiche de résultats le numéro de la balise. Les points gagnés par équipes seront comptabilisés en tenant compte du barème (exemple : balises de 1 à 10 : 1 point car faciles à trouver ; balises de 11 à 20 : 3 points, plus complexes ; et les balises de 21 à 30 : 5 points).

## Le parcours questionnaire

**Objectif** : Se déplacer à l'aide d'un plan ou d'une carte.

**Tâche** : Retrouver les balises et répondre aux questions.

**Dispositif** : Aucune balise n'est matérialisée sur le terrain. Au préalable, les élèves ou l'enseignant auront élaboré des questions pour chaque élément remarquable du site (voir fiche exemple ci-dessous). Chaque équipe reçoit un plan et pour répondre aux questions doit se rendre sur le lieu indiqué par les balises.

**Variables** : choix des éléments remarquables, choix des questions, possibilité de positionner quelques balises repères (chaque carte, une balise).

Exemple de parcours questionnaire :

- A. Combien de piquets y-a-t-il ?
- B. Quel est le nom de cet objet particulier ?
- C. Cet objet est-il en bois ou en pierre ?
- D. Quel est le nom de cet objet particulier ?
- E. Combien de battants ce portail a-t-il ?
- F. Compte le nombre d'ampoules de ce lampadaire et écris-le.



## La course d'orientation

**Objectif :** Se déplacer à l'aide d'un plan ou d'une carte.

**Tâche :** Effectuer un parcours de cinq postes en un temps donné.

**Dispositif :** Chaque équipe reçoit un plan sur lequel figure une série de cinq balises placées sur des éléments remarquables de l'espace donné. Les balises sont notées de **A à E**. Le groupe devra donc...

- identifier chaque balise et la retrouver dans l'espace, s'y rendre
- noter sur sa fiche le **numéro** de la balise qui y figure, retourner au point de départ lorsque tous les postes ont été retrouvés en un temps maximum de 20 min.

**Variables :** Temps donné (raccourcir) ou nombre de balises (exemple : contrat possible 3 balises en 15 min), emplacement des balises.

## Activités transversales

**Compétences :**

1. Lire et écrire une légende
2. Orienter sa carte en prenant des repères sur le terrain
3. Orienter sa carte à l'aide de la boussole (éventuellement)
4. Réaliser un plan à l'aide de Google Earth par exemple

### 1. Lecture de légende

**Objectif :** Lire la légende d'une carte

**Tâche 1 :** Reconstituer une légende

**Dispositif :** Par groupe, des cartes légendées sont proposées dont certains codages et textes sont effacés. Des étiquettes textes-légendes ainsi que des étiquettes- codages sont à disposition des élèves.

Sur la carte sont positionnés des points , les élèves doivent trouver la bonne légende (texte et codage) correspondant.

**Tâche 2 :** Trouver la correspondance entre les informations d'une carte légendée et des photographies du site.

Sans connaître le terrain, à l'aide de la légende, retrouver sur la carte, la position possible d'un objet photographié.

**Tâche 3 :** Proposer des grilles légendes « vrai-faux » à corriger en fonction de la carte légendée donnée.

### 1. Ecrire une légende

**Objectif :** Passer du figuratif au normé

**Tâche :** A partir d'éléments du terrain , créer un code commun.

Exemple : représentation d'un arbre. Passer du dessin du tronc et des branches, pour arriver à un cercle vert par exemple identique quelque soit l'arbre, sa taille etc.

### 2. Orienter sa carte en prenant des repères sur le terrain.

**Objectif :** Mettre en correspondance les éléments du terrain et ceux de la carte.

**Tâche :** repérer visuellement un élément par exemple le portail d'entrée, identifier des éléments remarquables à proximité et faire pivoter la carte afin qu'elle soit en correspondance avec les éléments du terrain.



### 3. Orienter sa carte à l'aide d'une boussole

Mettre en correspondance l'aiguille de la boussole indiquant le nord, avec la flèche du nord de la carte (à partir d'une carte orientée).

### 4. Réaliser un plan ou une carte à partir de Google earth

#### Proposition pour réaliser le plan de l'école

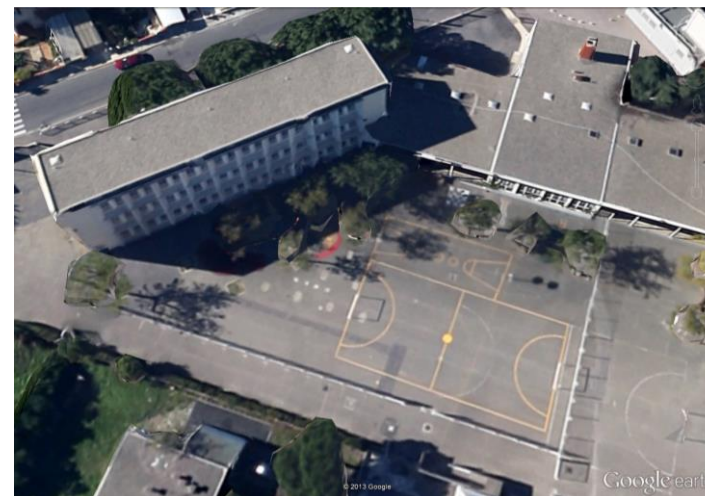
Travail réalisé à partir de photos panoramiques de l'école couplées à des vues aériennes (photos capturées sur google earth)

Exemple : plan de l'école H.Boucher

[Photos panoramiques réalisées par les enseignantes](#)



Photos capturées sur Google earth puis insérer sur un document word : jouer avec l'angle de prise de vue pour passer à la verticale de l'école



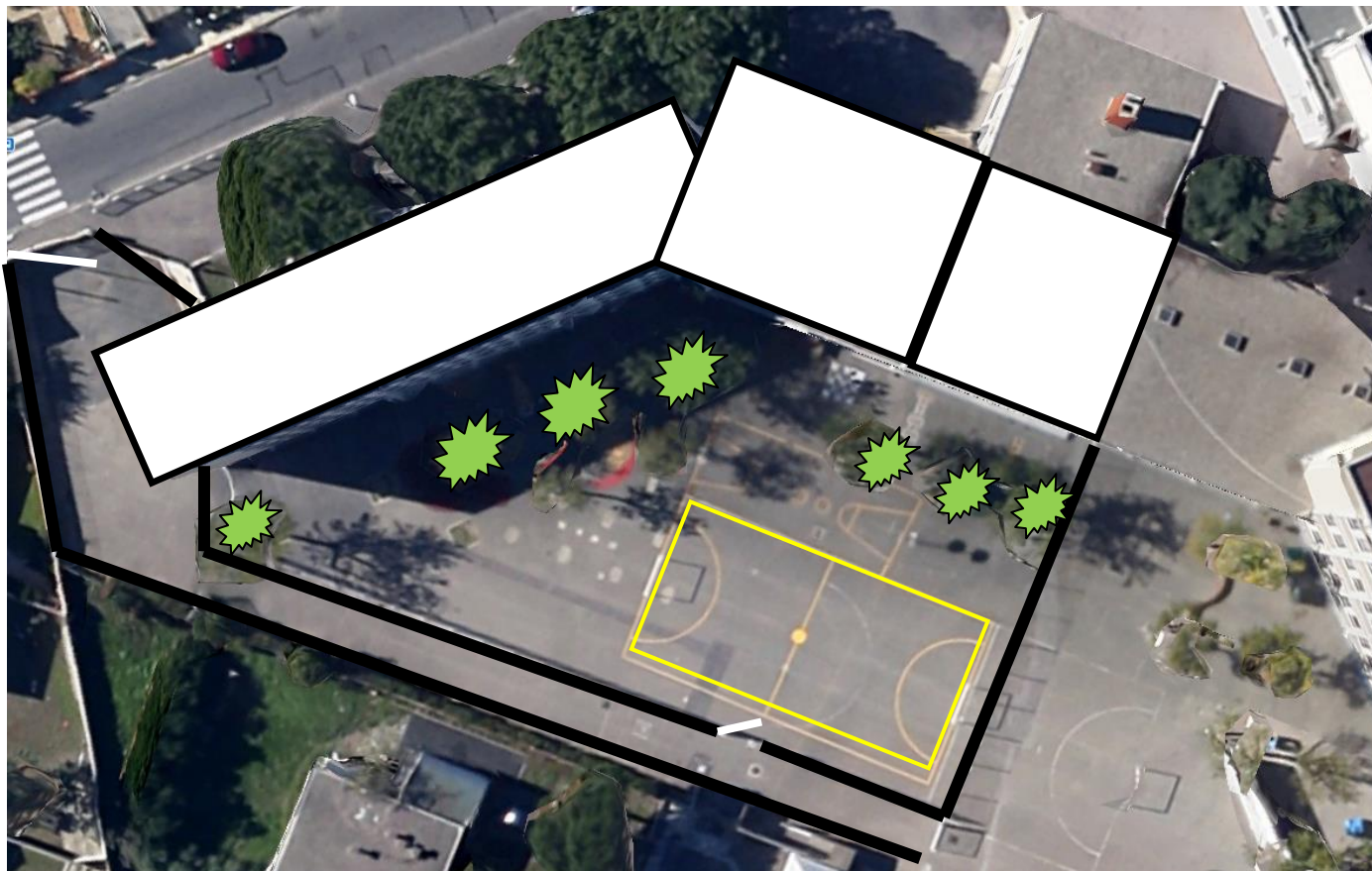
La Photo plus précise de l'école H.Boucher : « vue d'avion »



La Photo plus précise de l'école H.Boucher : « vue juste au-dessus » (à la verticale)

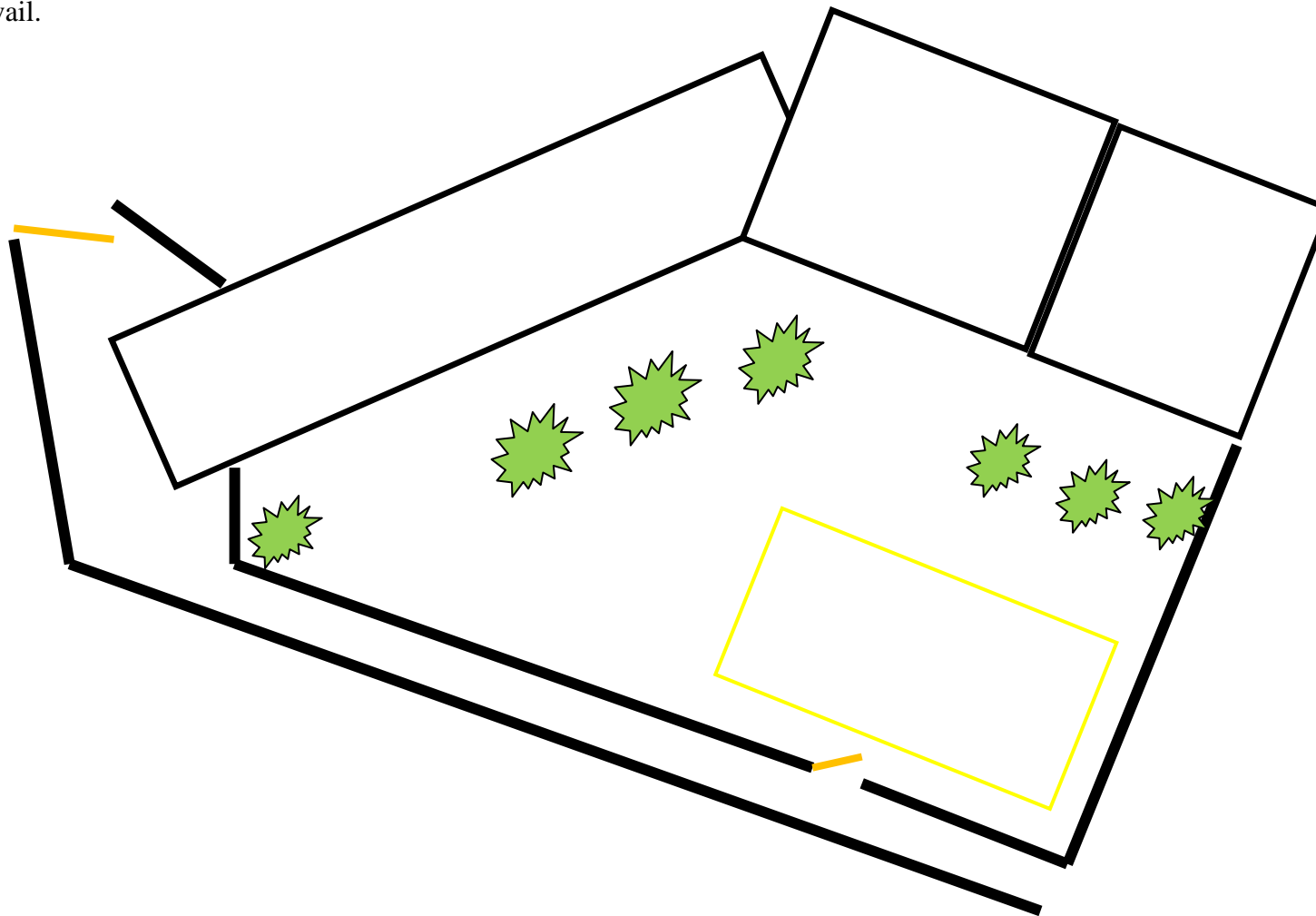
Vous pouvez recadrer l'image, la rogner etc : cliquer sur l'image , utiliser la barre d'outils « format image » .  
Pour réaliser le tracé du plan, utiliser « insertion formes » et insérer la forme choisie sur la photo.

La Photo recadrée de l'école H.Boucher : « vue juste au-dessus » (à la verticale) avec traçage des bâtiments, clôtures, arbres et portails... la photo sert de calque  
[Utilisation dans Word « insertion formes »](#)



Dans cet exemple, la légende est provisoire car encore figurative (exemple arbre). L'activité sera réalisée par les élèves pour finaliser le plan en lien avec la légende retenue.

Après avoir supprimé la photo (sous les formes insérées), vous pourrez utiliser cette trame de plan qui respecte les proportions et dimensions de l'école, comme support de travail.



Le plan de l'école H. Boucher à compléter ou à modifier avec une légende différente (exemple : arbres = rond vert ; complément des traçages dans la cour ... ).