



**RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Inspection de l'Éducation nationale  
Chaumes-en-Brie



PARIS 2024



PARIS 2024



## Formation course d'orientation Chaumes en brie



**Pourquoi la CO?**

**Quels sont les enjeux ?**

**Quels sont les problèmes à résoudre?**

La CO est un déplacement en milieu connu ou inconnu pour trouver des balises le plus rapidement possible. L'ordre de découverte des balises peut-être au choix ou imposé. Le guidage peut se présenter de manière réaliste (photo), figurative, carte, road-book ou encore grâce à un repérage à vue.



RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Inspection de l'Éducation nationale  
Chaumes-en-Brie

## CO : cadrage institutionnel

**Maternelle** : Programme d'enseignement à l'école maternelle, juin 2021 : « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique** » (p. 10) - <https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo25/MENE2116550A.htm>

⇒ p.10 : « Certains des plus jeunes enfants ont besoin de temps pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus. D'autres, au contraire, investissent d'emblée les propositions nouvelles sans appréhension mais également sans conscience réelle des risques potentiels. Dans tous les cas, l'enseignant amène les enfants [...] à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt, etc.) »

**Cycle 2** : Programmes du cycle 2, juillet 2020 « **Éducation physique et sportive** » (p.36 à 39) - <https://www.education.gouv.fr/bo/20/Hebdo31/MENE2018714A.htm>

⇒ p.37 : « Tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.

**Cycle 3** : Programme du cycle 3, juillet 2020 « **Éducation physique et sportive** » (p.55 à 59) - <https://www.education.gouv.fr/bo/20/Hebdo31/MENE2018714A.htm>

p.58 : « Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. »

---

## ENJEUX :

Maîtriser la relation carte-terrain/terrain-carte et ses connaissances relatives pour se repérer, projeter un déplacement et le réaliser en milieu inconnu.

Gérer un effort long d'intensité variée pour maintenir une allure de course élevée sans altérer les prises d'information et de décision.

Gérer sa motricité, en milieu naturel et ses émotions en situation de course. Acquérir de l'autonomie.

# PROBLEMES A RESOUDRE

Se situer : pour ne pas se perdre dans un milieu inconnu

Construire un itinéraire : pour se rendre le plus efficacement d'un endroit à un autre

Se déplacer et adapter ses efforts : pour aller le plus vite possible sur un terrain varié

Gérer le conflit « vitesse-précision » (lecture rapide des informations et risque d'erreur)

Gérer le conflit « risque-sécurité » (itinéraire court et risqué ou plus sûr et plus long)

# Comment l'enfant construit l'espace ?

Mettre l'enfant dans une situation de conquête de l'espace suppose qu'il fasse sien cet espace.

Nous distinguons 4 temps, sur un axe chronologique, dans l'appropriation de l'espace, en tenant compte du fait que des croisements s'opèrent entre ces temps :

1. l'espace gestuel, ou espace du corps propre
2. l'espace d'action, ou espace proche
3. l'espace visuel
4. l'espace représenté, conceptuel (espace mathématique)

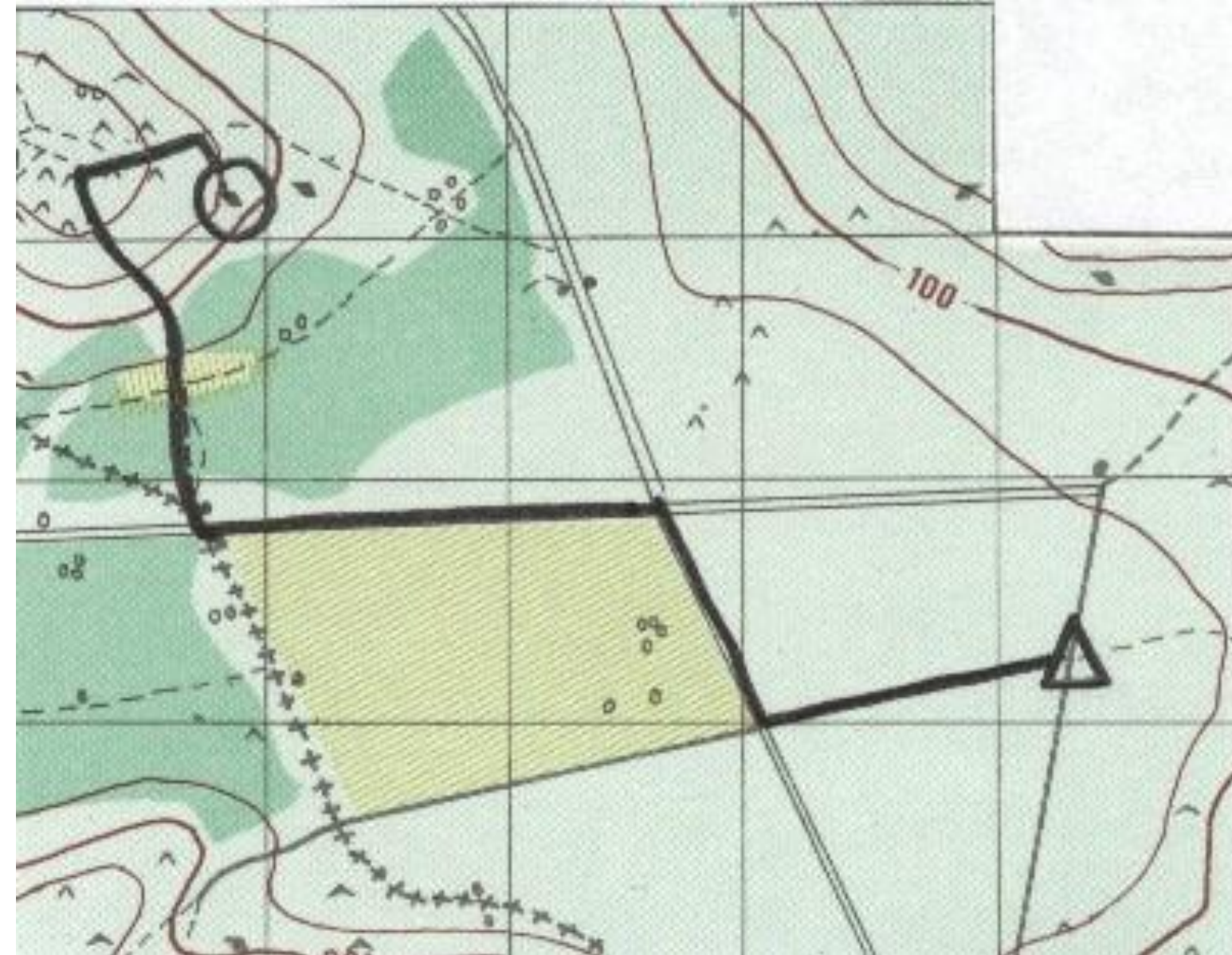
# ETAPES de TRANSFORMATION

**ETAPE 1**

**LE COUREUR**

**A VUE**

- Il suit un parcours défini par un fléchage, des photos, etc.



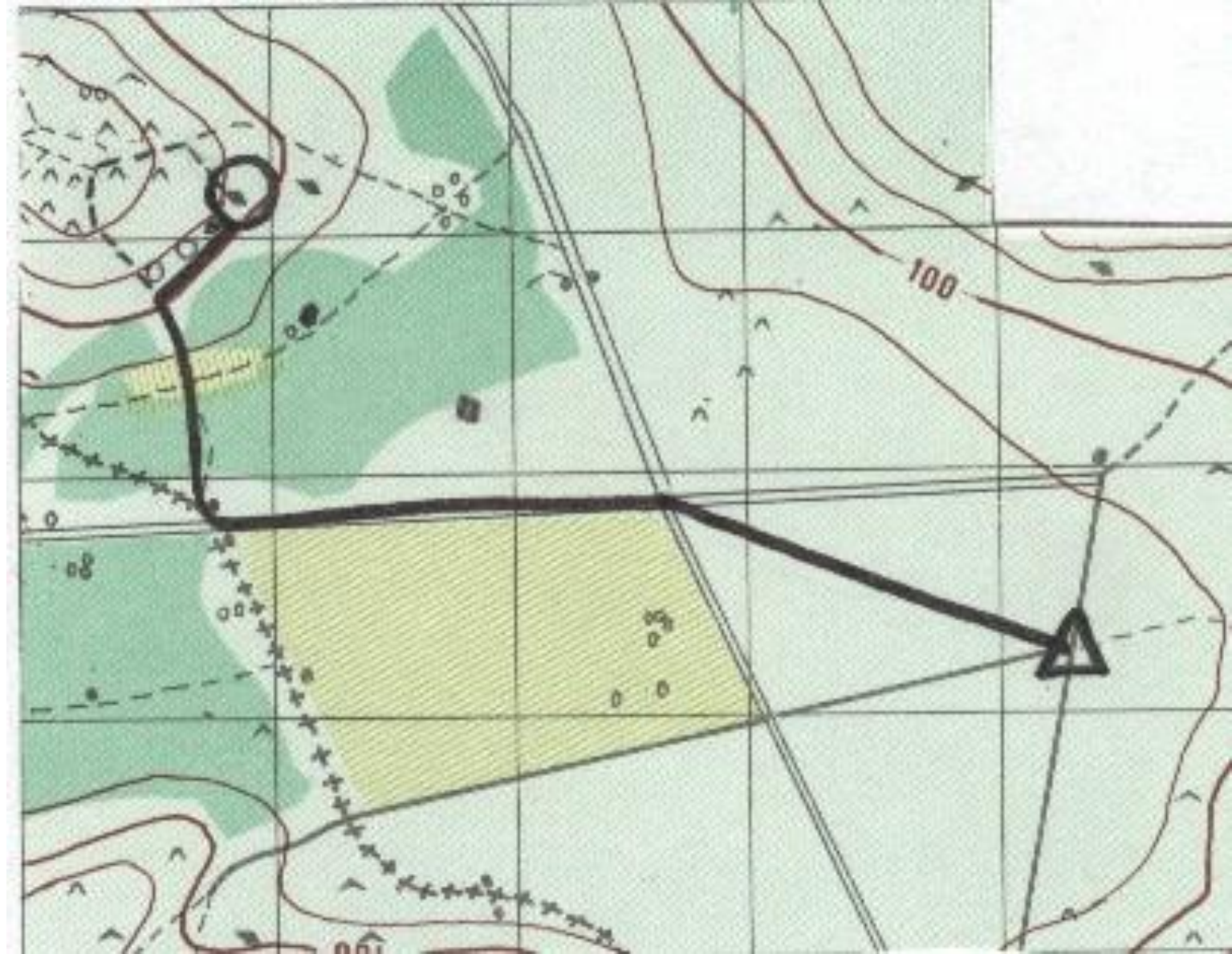
## ETAPE 2

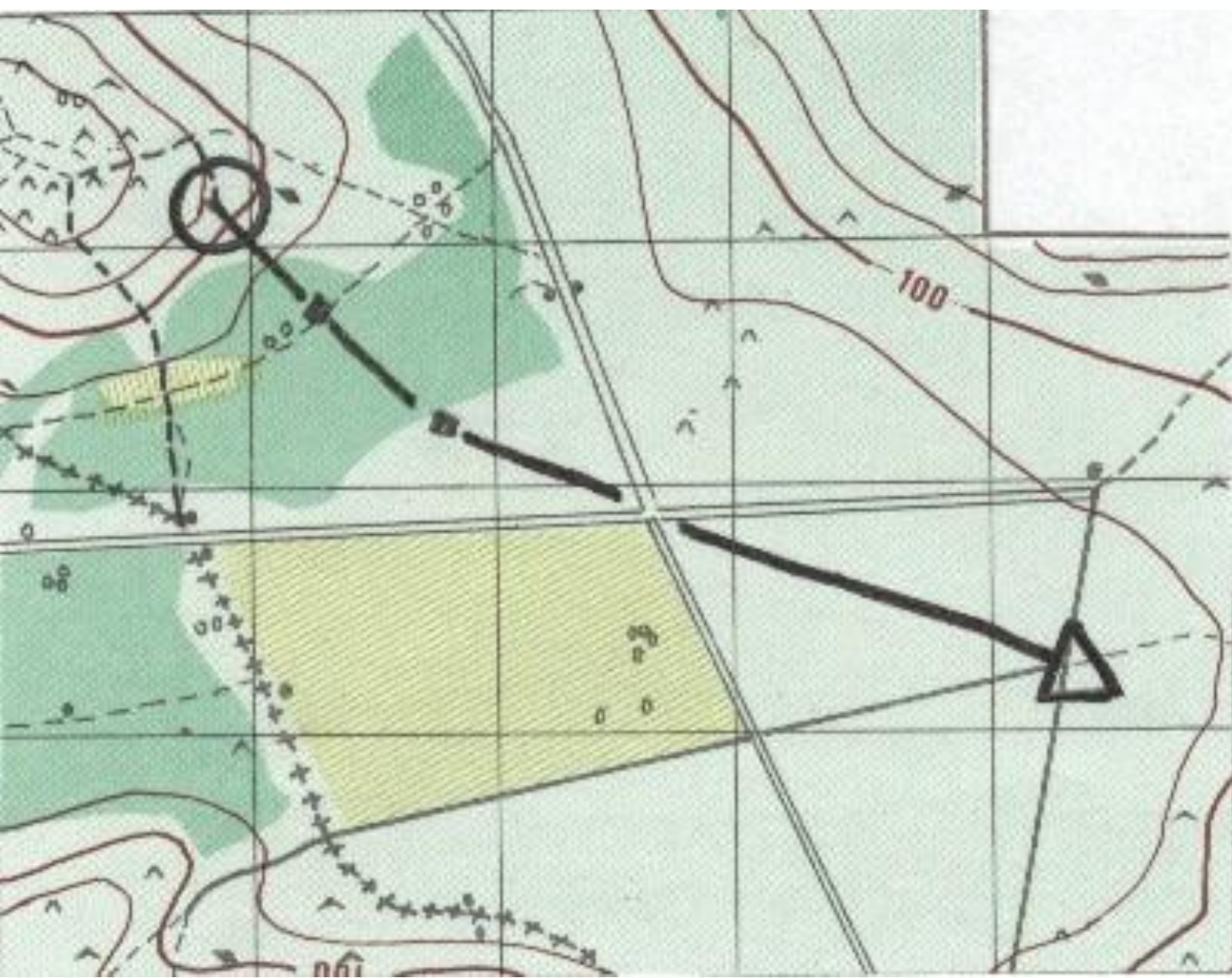
### LE COUREUR

A

### LA CARTE

- Il utilise la carte pour se déplacer.
- Il suit des repères caractéristiques ou les abandonne s'il est sûr de ne pas se perdre





### ETAPE 3

#### LE COUREUR

#### "ORIENTÉ EXPRESS"

- Il prend principalement le chemin le plus court ;
- ou le plus efficace pour aller le plus vite possible

# Les types de guidages (réel, photo, plan, carte)

Suivre un tracé au sol, quelqu'un.

Suivre un fléchage (aller dans une direction)

Se déplacer de point en point en utilisant des photos

Se déplacer de point en point en utilisant des dessins (plan figuratif)

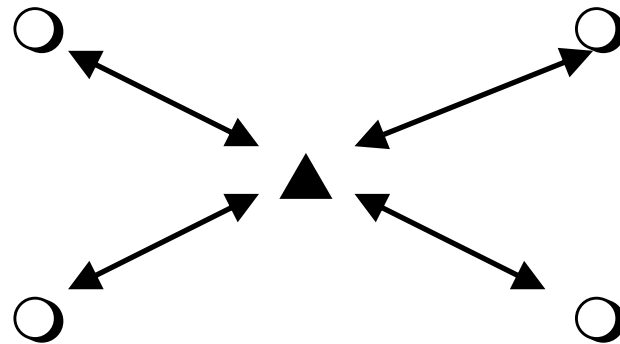
Se déplacer de point en point en utilisant des cartes (éléments codés))

Se déplacer de points en points avec des azimuts (boussole)

# Les parcours

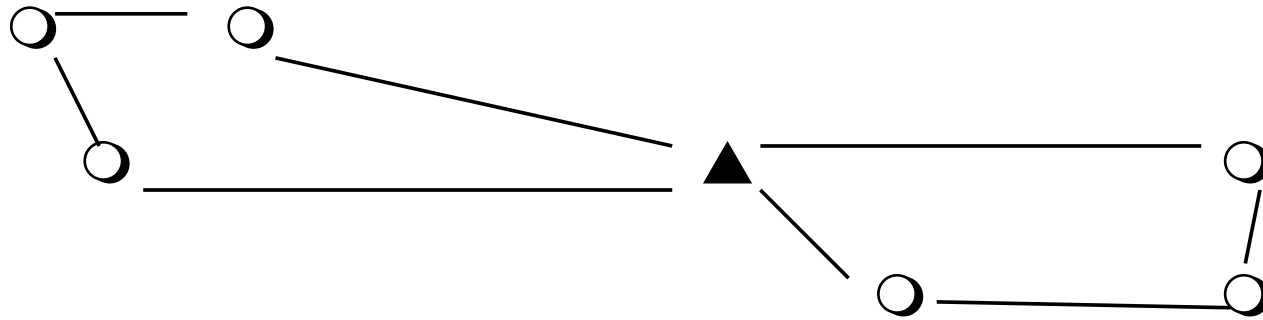
## *PARCOURS EN ETOILE*

Un ▲ central, des ○ autour. Revenir au ▲ après chaque ○ trouvée.



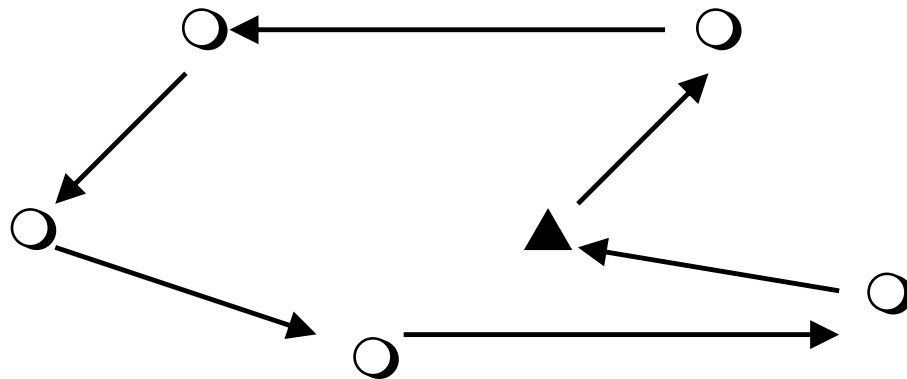
## PARCOURS PAPILLON (ou CONSTELLATIONS)

Un ▲ d'où partent et où reviennent des concurrents.



## PARCOURS CIRCUIT EN LIGNE

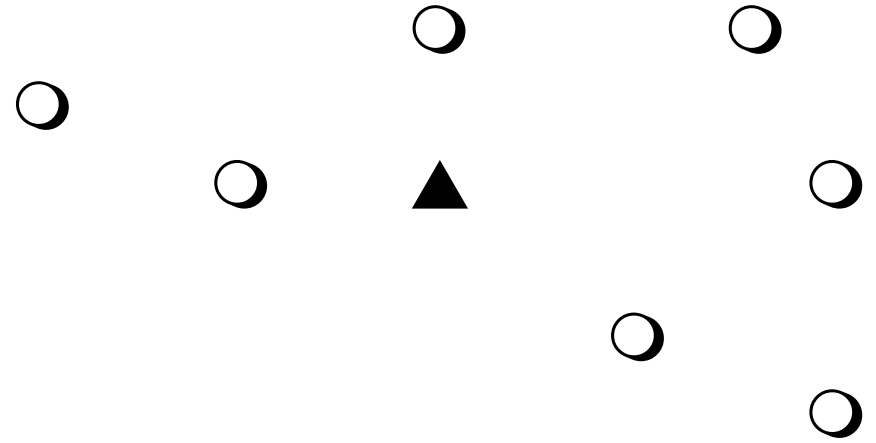
Ordre imposé.



## **PARCOURS EPARPILLE**

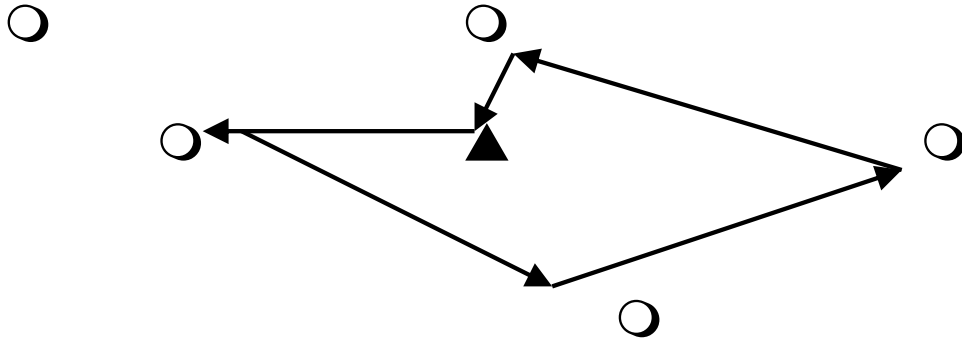
Pas d'ordre imposé.

Nécessité de construire l'itinéraire  
(exemple : course au score).



## **PARCOURS JALONNE**

Suivre un itinéraire imposé (chemin, fléchage, courbe de niveau, etc...) et « repérer » les balises sur l'itinéraire ou le long de l'itinéraire.



# Les actions

- Trouver
  - Ramener
  - Noter le code
- Placer
  - Poser
  - Noter sur le plan.
- Mémoriser
  - Se déplacer sans guidage, sans information.
  - Info au départ
- Construire /choisir l'itinéraire.
  - Ecrire
  - Le dire avant
- Suivre
  - Réalité (chemin, flèche...)
  - Carte (tracé, courbe de niveau ...)
- Reproduire sur un plan.  
Un trajet réalisé, des balises trouvées

**Éléments de progressivité** : permettant une différenciation didactique de l'activité

L'espace	
L'emplacement des indices/balises	
Les moyens de guidage	
Les modes de déplacements	
Justifier son choix de parcours	

Du plus simple

Au plus complexe



**Éléments de progressivité** : permettant une différenciation didactique de l'activité

L'espace	Espace connu et proche (une partie de la cour de la récréation)	Espace large et connu (école et l'ensemble de la cour)	Espace plus large et connu (le parc à côté de l'école/stade de sport)	Espace inconnu (autre site, forêt...)	
L'emplacement des indices/balises	Balises placées à vues	Balises placées en fonction d'un élément remarquable à vue	Balises placées proches d'un élément remarquable à vue	Balises placées proches d'un élément remarquable	
Les moyens de guidage	Guidage oral par l'enseignant	Photographie	Maquette	Plan	Carte
Les modes de déplacements	Parcours étoile	Parcours papillon	Parcours circuit en ligne/ Jalonné	Parcours éparpillé	Stratégie vitesse/Mémorisation Course au score
Justifier son choix de parcours	Poser une balise et montrer où elle se trouve	Poser une balise et dire où elle se trouve	Poser une balise et la repérer sur une maquette/ une photo/ une carte ou un plan	Représenter un parcours sur une maquette/ une photo/ une carte ou un plan	Créer un parcours sur une maquette/ une photo/ une carte ou un plan

Du plus simple



Au plus complexe

# La mise en œuvre

## Les lieux

- Sites protégées
  - Cours, locaux de l'école, gymnase, stade
- Sites ouverts
  - Base de loisirs, forêt (limites), village
- Délimitation claire et identifiée (sans danger et reconnue à l'avance)
- Autorisation de l'ONF
  
- Il s'agit de privilégier l'autonomie plutôt que la sortie encadrée par des parents
- Rompre la représentation CO en forêt = un groupe un adulte

# Le matériel

- Matériel de secours (pharmacie), sifflet, corne de brume...
- Le support au guidage
  - Photos, dessins, plans, cartes
  - La « richesse » du lieu. Possibilité « d'enrichir » (ex dans un gymnase -banc, tapis, objets, etc.)
- Les « balises » ou « postes »
  - A placer
    - objets, rubalises
    - Placé par le maître ou les élèves
  - Parcours permanent (code peinture non mémorisable à partir de peintures au pochoir, support durable, support ne pouvant être détruit)
- Les fiches pour porter les réponses
- Les codes. Gommettes de couleur, signes à recopier, lettre, poinçons
- La fiche de validation pour les élèves
- Une grande table pour poser les cartes



Accueil > En académies et AEFE > Bourgogne-Franche-Comté >  
Des balises connectées pour apprendre en se déplaçant

## Enseigner

### Des balises connectées pour apprendre en se déplaçant

Un jeu numérique pour faire travailler la tête et le corps

Publié le 9 mai 2019

Actualisé le 27 septembre 2022



#### Tags

#cycle 1

#cycle 2

#cycle 3

#EPS et activités motrices

#jeu numérique

#communication/collaboratic

#Enseigner

À partir d'un objectif d'apprentissage déterminé par l'enseignant, des balises et une carte de déplacement sont réalisées afin de préparer la situation de jeu.

# Construire son parcours dans son école

