

# Course d'orientation

Cycle 2



# Sommaire

Course d'orientation et socle commun	page 3
Rally-photo en étoile	page 5
Maquette dans la classe	page 6
Je pose, tu cherches	page 7
La classe morcelée	page 8
Je perfore	page 9
Je pose, tu cherches...dans l'école	page 10
Chasse au trésor	page 11
Promenade à la carte	page 12
Parcours suisse	page 13
Annexes	page 14

# Course d'orientation et socle commun

## Compétence 1 : maîtrise de la langue

- s'exprimer à l'oral
  - o communiquer les consignes, les informations
  - o les faire reformuler
- comprendre des mots nouveaux et les utiliser
  - o les mots spécifiques à la course d'orientation
    - vocabulaire spatial
    - noms des instruments
    - lieu/environnement
    -

## Compétence 2 : la pratique d'une langue vivante étrangère

- réagir et dialoguer niveau A1
  - o demander et donner des informations
    - poser des questions/répondre à des questions concernant la situation dans l'espace
- écouter et comprendre niveau A1
  - o comprendre un message oral pour pouvoir réaliser une tâche
    - suivre des instructions courtes et simples
  - o comprendre les mots familiers et des expressions très courantes relatifs à son environnement
- lire niveau A1
  - o comprendre le sens général de documents écrits
    - lire un message informatif assez simple, éventuellement accompagné d'un document visuel
- écrire niveau A1
  - o copier
    - copier des mots isolés, des textes courts
  - o renseigner un questionnaire
    - être capable de remplir une fiche

## Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

### Mathématiques

- organisation et gestion de données
  - o se repérer dans l'espace proche en utilisant un schéma, un plan, une maquette
    - cycle 3 se situer, représenter un déplacement simple, évaluer la distance entre deux points
- réaliser des mesures en utilisant différentes unités
  - o utiliser un mètre ruban ou de couturière pour effectuer un mesurage
- rechercher, extraire et organiser l'information utile (écrite, orale, observable)
  - o observer, recenser les informations (lire un schéma)
  - o organiser les informations pour les utiliser (faire un schéma ou un dessin)
- exécuter une tâche
  - o mesurer à l'aide d'un instrument

### Sciences et technologie

- connaître les modalités de fonctionnement des organismes vivants

## Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- Domaine 4 : s'informer, se documenter
- effectuer une recherche simple

### **Compétence 5 : la culture humaniste**

Histoire et géographie

- lire, comprendre et mettre en relation différents langages utilisés en géographie, images, cartes.
  - o Lire et utiliser un plan simple cycle 2
  - o Lire et orienter un carte cycle 3
- Utiliser des indications codées pour se repérer et se déplacer cycle 2
  - o Savoir se situer sur un plan
  - o Savoir flécher un itinéraire et donner une orientation
  - o Savoir repérer des lieux sur un plan
- Mettre en relation des cartes à différentes échelles pour localiser ou repérer cycle 3
  - o Utiliser les différentes cartes pour localiser
  - o Construire un croquis à partir de l'étude d'une carte et/ou de photographies
  - o Légender une carte

### **Compétence 6 : les compétences sociales et civiques**

- respecter les autres et les règles de la vie collective Cycle 2
- pratiquer un jeu ou un sport en respectant les règles cycle 2
- respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons cycle 3
- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives cycle 3
- comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application
- prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier son point de vue
- coopérer avec un ou plusieurs camarades

### **Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative**

Cycle 2 : - échanger, questionner, justifier son point de vue

- travailler en groupe, s'engager dans un projet
- maîtriser quelques conduites motrices comme courir
- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée

Cycle 3 - respecter des consignes simples en autonomie

- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- s'impliquer dans un projet collectif
- se déplacer en s'adaptant à l'environnement
- utiliser un plan

Niveau : Cycle 2	<b>Séance 1 : Rallye-photo en étoile</b>
Période	<b>1ère phase</b>
<b>Objectif :</b>  Découvrir la course d'orientation	<p>&gt; <b>Description rapide</b>          Les élèves doivent revenir à chaque fois au centre du lieu pour rapporter (par écrit ou par oral) le code inscrit au dos de la photo.</p> <p>&gt; <b>Lieu</b>          Ecole et terrain jouxtant.</p> <p>&gt; <b>But de la séance</b>          Retrouver, dans un espace délimité, l'endroit photographié et mémoriser chaque code afin de le rapporter au maître du jeu.</p> <p>&gt; <b>Variables envisageables</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Temps : "aller chercher tous les codes en 10 min"</li> <li>- Nombre de bonnes réponses en un temps donné : "vous avez 2 min pour aller chercher le maximum de codes."</li> <li>- Equipe qui gagne est la plus rapide.</li> </ul> <p>= <i>Il faut envisager de faire plusieurs fois cette séance afin de travailler les différentes variables.</i></p> <p>&gt; <b>Critères de réalisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester en permanence en équipe</li> <li>- Respecter : les lieux, le matériel (ne pas décrocher ou déplacer les numéros)</li> </ul> <p>&gt; <b>Critères de réussite</b>          Avoir trouvé tous ses codes.</p> <p>&gt; <b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Préparation de la séance (enseignant) : appareil photo, plastifieuse</li> <li>- 30 photos codées, ficelles, fiches plastifiées (verso de la photo codée), une photo modèle, fiche de route par équipe, carton-code (à disposer à chaque endroit-clé)</li> </ul> <p>&gt; <b>Déroulement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipe de trois enfants</li> <li>- Chaque équipe part avec sa première photo : <i>l'organisation est ainsi facilitée puisque les lieux à retrouver sont différents.</i></li> <li>- Une fois le lieu retrouvé, l'équipe note le code sur sa fiche et revient faire valider auprès du maître du jeu.</li> <li>- Après validation et réussite, le maître du jeu leur donne la photo suivante / si code faux : ils repartent chercher le bon code.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>2ème phase : Mise en commun collective et orale</b></p> Echanger sur les obstacles rencontrés, ainsi que sur les critères de réussite.

Niveau : Cycle 2	Séance 2 : maquette dans la classe
------------------	------------------------------------

<p><b>Période</b></p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Découvrir et s'orienter sur une maquette</p>	<p>&gt; <b>Pré-requis</b> Avoir fabriqué une maquette de la classe avec les élèves.</p> <p style="text-align: center;"><b>1ère phase</b></p> <p>&gt; <b>Description rapide</b> Les enfants, en équipe, circulent dans la classe sans revenir à chaque fois à la maquette.</p> <p>&gt; <b>Lieu</b> Classe ou salle de motricité</p> <p>&gt; <b>But de la séance</b> A partir des indications prises sur la maquette, trouver l'image cachée dans les endroits-clés.</p> <p>&gt; <b>Variables envisageables</b> - Différenciation au niveau des quantités. - possibilité de revenir à la maquette.</p> <p>&gt; <b>Critères de réussite</b> Trouver quatre codes sur cinq.</p> <p>&gt; <b>Matériel</b> - une ou deux maquettes de la classe grand format (voir annexe 1) - épingles, repères quelconques (à mettre sur la maquette) avec les numéros. - étiquettes-code (à disposer dans la classe) - fiche de route pour chaque équipe sur laquelle les enfants notent le code - fiche de correction avec tous les codes pour l'enseignant.</p> <p>&gt; <b>Déroulement</b> - Au préalable, l'enseignant a placé les repères de couleur sur la maquette. - A chaque équipe sera attribuée une couleur. - Après lecture de la maquette, chaque équipe part à la recherche de ses indices repérés par sa couleur. - L'image trouvée au dos du numéro est collée sur la fiche de route, à côté des numéros. <i>Différenciation : les plus grands écrivent le mot du dessin, et les plus jeunes collent l'image.</i></p> <p><i>En fonction de l'effectif, on peut séparer le groupe classe en deux, et faire un groupe acteur et un groupe observateur.</i></p> <p style="text-align: center;"><b>2ème phase : Mise en commun collective et orale</b></p>
---	--

- Les observateurs font part de leurs remarques, les acteurs de leurs difficultés...

Niveau : Cycle 2

Séance 3 : Je pose, tu cherches

Période

1ère phase

Objectif:

S'approprier la maquette

> **Description rapide**

Les enfants sont en binôme. La maquette est posée dehors pour que les "poseurs" puissent cacher dans la classe.

> **Lieu**

Classe ou salle de motricité

> **But de la séance**

A partir des indications prises sur la maquette, trouver la photo ou le prénom caché dans les endroits-clés.

> **Variables envisageables**

Pour les plus rapides, il est possible de cacher deux photos ou deux prénoms à retrouver en une seule fois.

> **Critères de réalisation**

- je prends le temps d'observer la maquette
- je me rends directement au bon endroit
- je n'ai pas besoin de revenir à la maquette

> **Critères de réussite**

- Poseur : repère au bon endroit
- Chercheur : photo ou prénom retrouvé

> **Matériel**

- photo ou prénom de chaque élève
- maquette de la classe (annexe 1)
- fiche d'observation sur les obstacles liés :
  - \* à l'espace
  - \* à l'orientation
  - \* à une mauvaise lecture de la maquette
  - \* à la mémorisation
  - \* à la précipitation

> **Déroulement**

Les poseurs vont cacher leur photo ou leur prénom dans la classe, reviennent mettre leur épingle de couleur sur la maquette.

Les chercheurs analysent la maquette et vont chercher.

**2ème phase : Mise en commun collective et orale**

La mise en commun s'effectue avant le changement de rôle, afin d'aider le deuxième "poseur".

Période	<p>&gt; <b>Pré-requis</b></p> <p>Le passage de la maquette "classe" au plan "classe" doit être travaillé avant cette séance.</p> <p>Réaliser le plan de la classe à partir d'une photo du dessus de la maquette (annexes 2, 3 et 4)</p>
<p><b>Objectif:</b></p> <p>Découvrir et orienter le plan</p>	<p style="text-align: center;"><b>1ère phase</b></p> <p>&gt; <b>Description rapide</b></p> <p>Les enfants, répartis en équipe, doivent reconstruire le plan de la classe que l'enseignant a découpé en puzzle.</p> <p>Une fois le puzzle reconstitué et collé sur leur feuille de route, ils partent à la recherche de balises indiquées sur le plan à l'aide de gommettes de couleur.</p> <p>Sur le puzzle plastifié, les enfants doivent dessiner le symbole trouvé à chaque balise.</p> <p>&gt; <b>Lieu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- classe</li> </ul> <p>&gt; <b>But de la séance</b></p> <p>Reconstituer en équipe le puzzle et savoir se repérer sur un plan et dans l'espace réel.</p> <p>&gt; <b>Variables envisageables</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nombre de gommettes</li> </ul> <p>&gt; <b>Critères de réussite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconstituer le puzzle et trouver les balises.</li> </ul> <p>&gt; <b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 balises par équipe.</li> <li>- plan par équipe photocopié sur feuilles de couleur et plastifié / découpé en puzzle</li> <li>- gommettes de couleur et de forme différentes.</li> <li>- support pour poser le plan reconstitué.</li> <li>- symboles cachés à chaque balise</li> <li>- <u>fiche correctrice pour l'enseignant</u></li> </ul> <p>&gt; <b>Déroulement</b></p> <p>Les enfants, répartis en équipe, doivent reconstruire le plan de la classe que l'enseignant a découpé en puzzle.</p> <p>Une fois le puzzle reconstitué et posé sur le support, ils partent à la recherche de balises indiquées sur le plan à l'aide de gommettes de couleur.</p> <p>Sur leur feuille de route, les enfants doivent dessiner le symbole trouvé à</p>

chaque balise.

**2ème phase : Mise en commun collective et orale**

- Les enfants s'expriment sur leurs difficultés, leurs réussites....

Niveau : Cycle 2

Séance 5 : Je perfore

Période

1ère phase

Objectif:

Orienter le plan dans un espace plus grand

> **Description rapide**

Cette séance est identique à la séance 2 ; elle concerne l'école toute entière. C'est une course en étoile (les équipes doivent revenir à chaque fois voir le maître du jeu).

Plan de l'école fait par l'enseignant au préalable.

> **Lieu**

Ecole et terrain adjacent

> **But de la séance**

Trouver toutes les balises perforées et reporter au crayon le symbole sur sa feuille de route.

> **Variables envisageables**

- nombre de balises à trouver en un seul trajet sans relecture du plan.
- nombre de balises à trouver en un seul trajet avec le plan.
- temps d'exécution
- aide d'un élève expert

> **Critères de réalisation**

à voir avec les enfants

> **Critères de réussite**

- ramener le maximum de balises en revenant le moins possible vers le plan.

> **Matériel**

- fiches perforées cachées
- feuille de route
- enseignant a sa feuille de parcours avec les itinéraires de chaque équipe

> **Déroulement**

- Les enfants sont répartis en équipe.
- Au préalable, l'enseignant a placé les numéros de balises sur le plan.
- A chaque équipe sera attribuée une fiche de route.
- Après lecture du plan, chaque équipe part à la recherche des balises perforées repérées par sa couleur.
- Arrivés au bon endroit, les enfants perforent leur feuille de route et reviennent au point de ralliement pour faire valider auprès du maître du jeu.
- Ce dernier leur donne alors, après validation, leur prochaine destination.

**2ème phase : Mise en commun collective et orale**

Niveau : Cycle 2	Séance 6 : Je pose, tu cherches... dans l'école
------------------	---

Période	1ère phase
Objectif: Orienter le plan dans un espace plus grand	<p>&gt; <b>Description rapide</b>          Cette séance est identique à la séance 3 ; mais elle concerne tout l'espace "école"</p> <p>&gt; <b>Lieu</b>          Ecole et terrain adjacent</p> <p>&gt; <b>But de la séance</b>          A partir des indications prises sur le plan, trouver un objet caché dans les endroits-clé.</p> <p>&gt; <b>Variables envisageables</b>          - nombre d'objet à aller chercher</p> <p>&gt; <b>Matériel</b>          - plan de l'école          - objets          - gommettes          - <u>fiche d'observation sur les obstacles liés</u> : à construire avec les élèves.          * à l'espace          * à l'orientation          * à une mauvaise lecture de la maquette          * à la mémorisation          * à la précipitation</p> <p>&gt; <b>Déroulement</b>          Les poseurs vont cacher leur objet dans l'école, reviennent mettre leur gommette de couleur sur le plan.          Les chercheurs analysent le plan et vont chercher l'objet caché qu'ils ramènent à leur binôme.</p> <p style="text-align: center;"><b>2ème phase : Mise en commun collective et orale</b></p> La mise en commun s'effectue avant le changement de rôle, afin d'aider le deuxième "poseur".

Période	<b>1ère phase</b>
<b>Objectif:</b>  Suivre un itinéraire à partir d'un plan	<p>&gt; <b>Description rapide</b></p> <p>L'activité se déroule dans l'école et dans un lieu adjacent, connu des enfants. Les enfants, par équipe, doivent suivre un itinéraire à partir d'un plan et collecter les indices qui leur permettront de trouver le trésor caché.</p> <p>&gt; <b>But de la séance</b>          Collecter tous les indices pour accéder au trésor          Lire le plan et savoir s'orienter</p> <p>&gt; <b>Variables envisageables</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 itinéraire plus simple pour les élèves en difficulté</li> <li>- Temps</li> <li>- Aide d'un élève expert</li> </ul> <p>&gt; <b>Critères de réussite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrouver le trésor</li> </ul> <p>&gt; <b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plan avec l'itinéraire (1 par enfant)</li> <li>- Les enveloppes contenant les messages et les dessins, rébus qui donnent accès au trésor</li> <li>- Le trésor</li> </ul> <p>&gt; <b>Déroulement</b></p> <p>Chaque groupe a un plan avec l'itinéraire à suivre, différent selon les équipes. Il doit le suivre dans l'ordre pour récupérer chaque indice permettant d'accéder au trésor. Il décodera le message final et se rend au lieu découvert pour récupérer le trésor.</p> <p style="text-align: center;"><b>2ème phase : Mise en commun collective et orale</b></p> <p>Les enfants s'expriment sur leurs difficultés, leurs réussites....</p>

Période	1ère phase
<p><b>Objectif :</b></p> <p>Construire un itinéraire</p>	<p>&gt; <b>Description rapide</b></p> <p>L'activité se déroule dans l'école et dans un lieu adjacent, connu des enfants. Les enfants, par équipe, doivent représenter un itinéraire sur le plan pour une autre équipe.</p> <p>&gt; <b>But de la séance</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les "concepteurs"</li> </ul> <p>Programmer un itinéraire compréhensible pour d'autres Etre capable d'aller placer les balises d'après l'itinéraire défini sur le plan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les chercheurs</li> </ul> <p>Lire le plan convenablement et trouver les balises</p> <p>&gt; <b>Variables envisageables</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imposer un espace plus ou moins grand pour les concepteurs</li> <li>- Temps</li> <li>- Nombre de balises dans l'itinéraire</li> </ul> <p>&gt; <b>Critères de réussite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrouver le code de toutes les balises</li> <li>- Placer au bon endroit les balises définies par l'itinéraire</li> </ul> <p>&gt; <b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plan vierge (1 par équipe)</li> <li>- Les balises d'orientation avec des codes différents pour chaque équipe (données par l'enseignant)</li> <li>- Crayon</li> <li>- Feuille de route pour dessiner les codes</li> </ul> <p>&gt; <b>Déroulement</b></p> <p>Chaque groupe trace un itinéraire sur le plan et y indique l'emplacement des balises. Chaque groupe va placer ses balises au bon endroit dans l'espace. Les plans s'échangent et la recherche commence pour toutes les équipes en même temps. A chaque balise trouvée, le code est mentionné sur la feuille de route.</p> <p style="text-align: center;"><b>2ème phase : Mise en commun collective et orale</b></p> <p>Les enfants s'expriment sur leurs difficultés, leurs réussites ....</p>

## Période

## Objectif:

Vérification des acquis  
des élèves

> **Description rapide**

L'activité se déroule dans l'école (et dans un lieu adjacent), connu des enfants. Les enfants, par équipe, doivent suivre un itinéraire sur le plan, repérer dans l'espace les balises et les mentionner précisément sur le plan.

> **But de la séance**

- Se repérer dans l'espace par rapport au plan et inversement
- Etre capable de positionner des balises sur le plan
- Etre capable de suivre un itinéraire tracé sur un plan

> **Variables envisageables**

- Imposer un espace de recherche plus ou moins grand
- Temps
- Nombre de balises dans l'itinéraire

> **Critères de réussite**

- Placer sur le plan au moins 4 balises sur 6

> **Matériel**

- Plan avec un itinéraire de couleur par équipe
- Les balises d'orientation avec de couleurs différentes pour chaque équipe
- Crayon de couleur
- Feuille de vérification transparente (ex: feuille de rétroprojecteur)

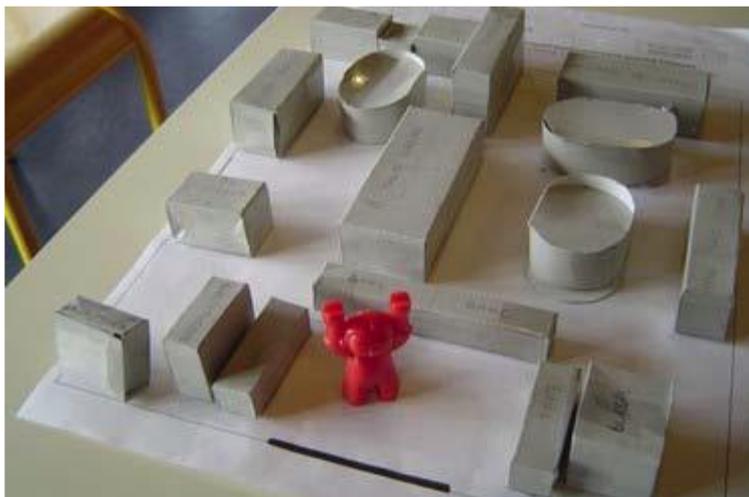
> **Déroulement**

Chaque équipe reçoit son plan avec l'itinéraire coloré. Elle le suit et au cours de son parcours, elle indique l'emplacement précis, sur le plan, de chacune des balises rencontrées (en les laissant sur place). Une fois le parcours terminé, l'équipe vient valider ses réponses à l'aide de la feuille de vérification.

**2ème phase : Mise en commun collective et orale**

Les enfants s'expriment sur leurs difficultés, leurs réussites ....

## Annexe 1



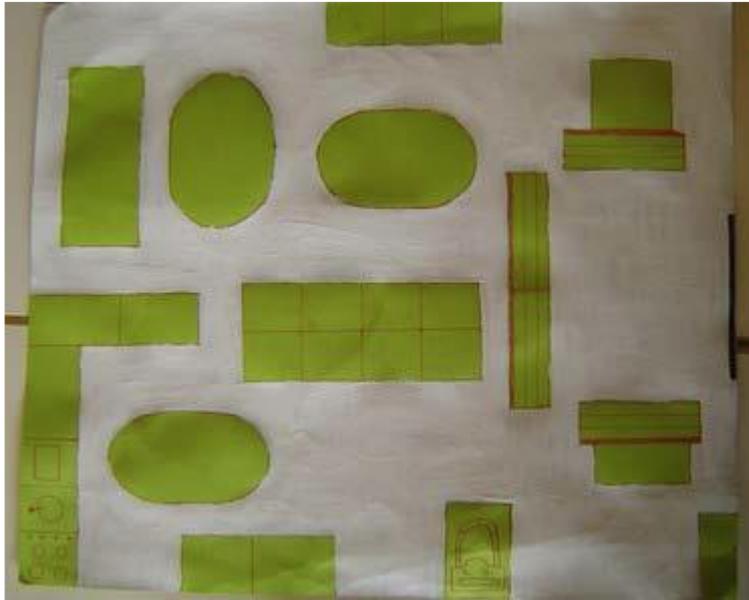
*Maquette de la classe*

## Annexe 2



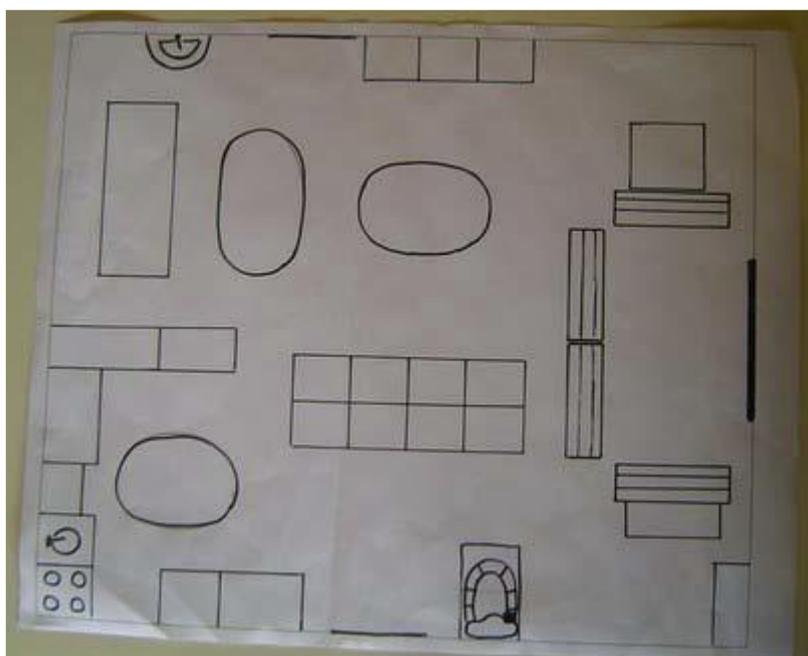
*Photo prise du dessus et projetée*

### Annexe 3



*Collage de forme*

### Annexe 4



## *Plan de la classe*