# CONCEPTION DE L'ENSEIGNEMENT DES ACTIVITÉS D'ORIENTATION À L'ÉCOLE

**« L'enseignement de l'Orientation ne se borne pas à un simple apprentissage de lecture de cartes »**

L'objectif est la recherche d'une adaptation à des environnements de plus en plus inconnus.

Pratiquer la Course d'Orientation c'est réaliser un déplacement finalisé (je viens de, je suis à, je vais à) sur un terrain inconnu à l'aide d'un document de référence (plan, carte, photos, sons, objets, ...).

L'élève qui s'engage dans cette incertitude devra parallèlement maîtriser différents éléments :

- **Traiter des informations** (mémoire, lecture de carte, choix d'itinéraires, prises d'initiatives, …).
- **Gérer ses déplacements** (courir assez loin, longtemps, en tout terrain et avec précision).
- **Gérer ses émotions** et **sa relation avec autrui**.

C'est à cette condition que l'on parviendra à une sécurité « active » (prise de conscience de ses possibilités et limites), concrètement vécue et comprise).

# QUELQUES PRINCIPES À PRENDRE EN COMPTE DANS LES INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES ET LA PROGRAMMATION DES SÉANCES

- Repérage de l'espace proche à l'espace lointain.
- Une première phase de travail sera un repérage sur la carte ou autres différents indices.
- Le choix des itinéraires est variable suivant l'expertise des enfants. Lorsque l'on trace un parcours, on pourra distinguer 3 niveaux de difficultés en fonction de l'implantation des balises.
  - Sur les lignes directrices, aux changements de direction, il n'y aura qu'un seul itinéraire possible,
  - À proximité des lignes directrices, proches ou non des changements de direction, il n'y aura qu'un seul itinéraire possible ou plusieurs si le terrain le permet,
  - En dehors des lignes directrices, sur des éléments particuliers du terrain, il n'y aura de nombreux itinéraires possibles.

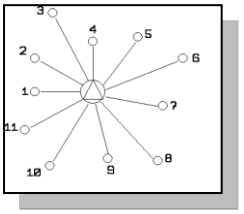
- Le nombre de balises (postes) sera croissant suivant le niveau de pratique ; de 2 puis 3, 4, …
- L'enrichissement du style des parcours sera également croissant ; jalonné, en étoile, papillon, circuit, … pour permettre aux enfants d'appréhender d'anticiper et/ou de réajuster leurs déplacements.
- Il faudra courir en tout terrain et dans des postures inhabituelles en gardant le contact avec la carte pour ne pas perdre le fil de son déplacement.
- Il faudra maîtriser la contradiction du "partir à l'aventure" et vivre des émotions, tout en restant maître de son déplacement.
- L'orienteur devra veiller à choisir une allure de course lui permettant de rester lucide.
- On introduit progressivement l'aspect compétition avec gestion de points et de temps, ce qui amène les élèves à opérer collectivement des choix tactiques.

# *LES DIFFÉRENTS PARCOURS*

## 1. LE CIRCUIT JALONNÉ :

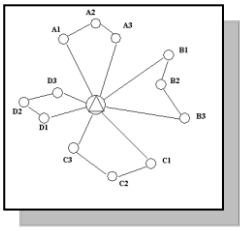
- Chez les débutants, pour vaincre l'anxiété et l'angoisse (en forêt, par exemple).
- Parcours sans balise mais jalonné de points de repère bien visibles (jalon : tresse bicolore).
- On peut, conjointement, utiliser la carte, y tracer le parcours ou non.
- On peut également, la première fois, effectuer une reconnaissance préalable.

## 2. LA COURSE EN ÉTOILE :



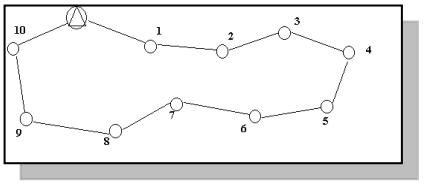

- Limite l'encadrement.
- Très sécurisante pour le débutant. L'enseignant sait à tout moment ou se trouvent les élèves. Il tient avec précision un tableau renseignant sur les groupes et les balises recherchées.
- Retour au point de départ après chaque balise trouvée.
- L'enseignant désigne à chaque fois la balise suivante à découvrir.
- L'élève consulte la « carte mère » et relève au crayon sur sa carte le poste désigné (avec ou sans définition des postes).
- Les postes doivent être de difficultés semblables ou, au contraire, adaptés à l'hétérogénéité des groupes.
- **Variante** : recherche **par mémorisation**. Pour quelques postes seulement, (les plus simples) l'élève après avoir consulté la carte mère, recherche le poste sans sa carte.

## 3. LA COURSE EN PAPILLON :



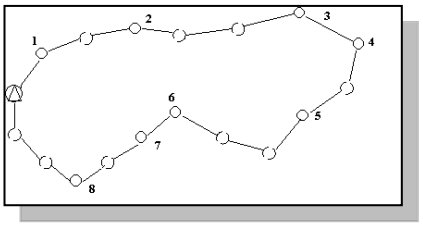

- Initiation à la course en circuit.
- Petits circuits de deux ou trois postes avec un départ et arrivée communs.
- Même organisation que la course en étoile.

## 4. LA COURSE EN CIRCUIT : La plus classique.




- Les départs des élèves sont décalés dans le temps.
- L'arrivée peut-être différente du départ : situation plus difficile à gérer en milieu scolaire.
- Pour gagner du temps :
  - on peut alterner les départs dans un sens et puis dans l'autre (veiller à ce que la difficulté d'approche des postes soit la même, dans les deux sens),
  - avec le même réseau de postes, tracer plusieurs circuits. (veiller à ce que la distance parcourue soit la même pour tous les circuits).

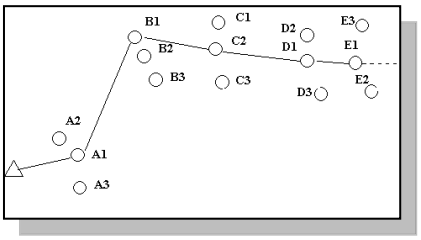
## 5. COURSE EN CIRCUIT AVEC FAUSSES BALISES :




Circuits pour les débutants, les postes se trouvent sur les lignes directrices. Possibilité également, de jalonner le parcours :

- Postes à rechercher uniquement : les cercles numérotés.
- « Fausses balises » placées sur le parcours : les cercles vides.

## 6. COURSE AVEC « NIDS DE BALISES » :




- Découvrir une seule balise par nid.
- Chaque balise du nid a une difficulté et une valeur différentes :
  - balise 1 : sur la ligne directrice : 1 point,
  - balise 2 : près de la ligne directrice : 2 points,
  - balise 3 : loin de la ligne directrice : 3 points.

## 7. COURSE AU SCORE :

- Postes éparpillés autour du départ - arrivée.
- Tous les élèves partent en même temps et essaient de découvrir un maximum de postes dans un temps limité (30 à 45' par exemple).
- Les postes sont de valeurs différentes suivant leur difficulté et/ou éloignement.
- La valeur de chaque poste est indiquée sur la liste de définition des postes qui accompagne la carte.