

# ACTIVITÉS et COURSE D'ORIENTATION À L'ÉCOLE



Document Alain LARRIEU CPC EPS

## Programmes 2008 :

Les activités et la course d'orientation relèvent de COMPÉTENCES EPS :

Maternelle : Se repérer et se déplacer dans l'espace - Décrire et représenter un parcours simple.

CP - CE1 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :  
activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

CE2-CM1-CM2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :  
activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.

## Logique interne de la course d'orientation :

Coureurs en autonomie - Un espace et sa carte – X balises posées sur le terrain et codées sur la carte –  
Une feuille de route

But : rapporter la preuve de son passage à toutes les balises en un minimum de temps.

## Ressources et savoirs sollicités :

Aspect énergétique : la course	Savoir gérer sa course, doser ses efforts	Ne pas oublier cet aspect qui fait de l'orientation une activité EPS
Aspect psycho affectif : l'autonomie	Savoir s'engager seul et faire des choix d'itinéraire tout en gérant sa sécurité	Privilégier la pratique individuelle
Aspect cognitif et informatif : la carte	Savoir sélectionner les informations et établir une relation carte / réalité (et inversement) pour se situer et réaliser un déplacement	Problème du traitement de l'information chez l'enfant : adapter les documents, aménager le milieu, la situation

# Activités et course d'orientation du cycle 2 vers le cycle 3. Étapes, exemples de situations pour bâtir un module d'apprentissage

Document Alain LARRIEU CPC EPS Bayonne

Quel que soit le niveau d'âge :

- Apprentissages à mener du connu vers l'inconnu, du simple vers le complexe, de l'étroit vers le large
- Proposer toujours un travail plan/réalité **et** réalité/plan

Pour le même type de situation, selon les capacités et l'âge des élèves, les variables différeront et permettront une simplification ou une complexification de la tâche : l'espace, le temps, le matériel et les supports, l'organisation humaine.

1. Représentation en volume d'un espace connu pour arriver au plan. [Voir document 0](#)
  - Construction de la maquette de la classe puis / ou de la cour
  - Se placer en fonction de la position d'une figurine sur la maquette ou placer la figurine en fonction d'une position réelle
  - Effectuer réellement un cheminement réalisé avec une figurine sur la maquette. Inversement
  - Construire le plan en 2 dimensions : une photo numérique de la maquette prise de dessus et projetée sur l'écran peut aider les élèves à faire des transferts.
  - Choisir une trace finale commune pour nos plans: conventions de représentation et de course à respecter

*Cycle 3 : on pourra débiter par la construction du plan de la cour (une photo prise de haut peut aider)*

2. Mener parallèlement un travail de repérage et d'orientation du plan à partir de formes tracées au sol :
  - Savoir orienter le plan en fonction de sa position.  
[Voir documents 1 et 2](#)  
Introduire sur ces exercices la notion de balise ; pour coder les balises, on pourra faire appel à des notions travaillées dans d'autres domaines : mots de la lecture, calcul mental, puzzle à reconstituer ...

3. Travail de repérage avec le plan dans la cour de l'école (collectif) :
  - Savoir prendre des repères sur le plan :  
Effectuer des transferts avec la réalité et inversement : situer des lieux, des représentations.
  - Savoir se situer :  
Se placer en fonction de la position d'un repère sur le plan.  
Inversement tracer un repère sur le plan en fonction d'une position réelle : la sienne ou celle d'une balise.
  - Savoir se déplacer (départ et arrivée codés) :  
Effectuer en petit groupe puis à deux puis seul un cheminement tracé au fluo sur le plan (banque de plans à échanger) [Voir document 3](#)  
Inversement tracer sur le plan vierge le cheminement simple effectué en groupe

#### 4. Vers l'autonomie dans la cour

- Construction des règles : ne pas cacher ou déplacer une balise, ne pas sortir de la cour
- Jouer à place - cherche le trésor :

1 plan avec une balise repérée pour deux élèves. 1 lit le plan et place la balise (un petit plot) au bon endroit pour l'autre qui cherche avec le plan. La balise ramenée, on s'évalue. On change de plan (banque de plans) et de rôle. [Voir document 4](#)

- Course en étoile : introduire le paramètre temps (course). [Voir document 5](#)
- Si réussites, la recherche dans la cour peut aussi s'effectuer :
- en papillon : 2 à 4 balises à la fois. [Voir document 6](#)
- en parcours complet : 6 à 10 balises maximum. [Voir document 7](#)
- Fabriquer une course pour un autre groupe : coder les balises sur le plan, les placer dans la cour, évaluer les autres.
- Chaque balise sur le plan correspond à une photo prise par l'enseignant sur ce lieu. But : rechercher chaque balise et sa photo associée. [Voir document 6](#)

#### 5. Effectuer des transferts de connaissances (reprendre les situations du n°4) dans un milieu de plus en plus chargé d'incertitude en respectant les règles de sécurité.

[Voir documents 3 - 4 5 6 7](#)

- La cour de nos voisins avec leur plan.
- Le stade, le quartier
- Un parc
- Un bois
- En montage

...

#### 6. Cycle 3 : mener parallèlement un travail sur les notions de lecture de carte.

[Voir document 8](#)

- Notions d'échelle, de distances
- Savoir interpréter les représentations conventionnelles :
  - Relief
  - Végétation
  - Planimétrie
  - Hydrographie
  - Circuit de course d'orientation
- Construire une stratégie de recherche en fonction d'une logique de déplacement, du relief ...

Proposition de situations de référence :

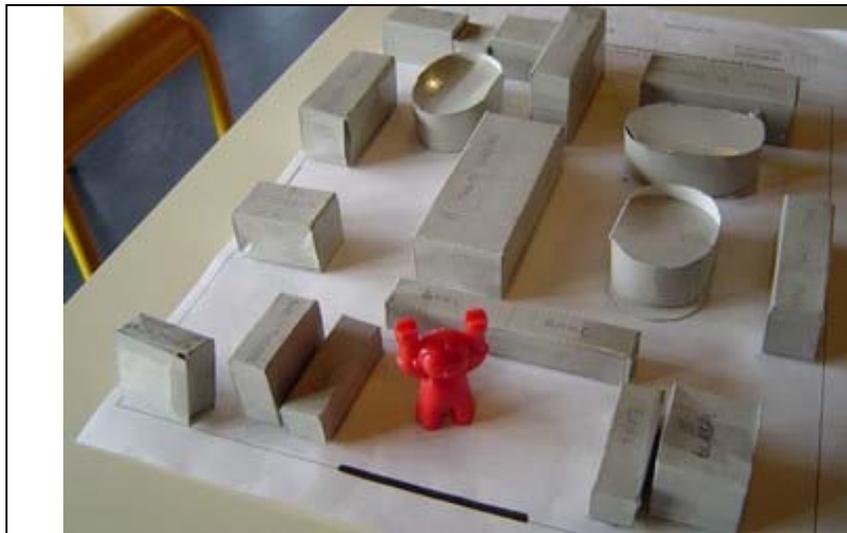
Cycle 2 [Document 9](#)

Cycle 3 [Document 10](#)

## Document 0

### De la maquette vers le plan

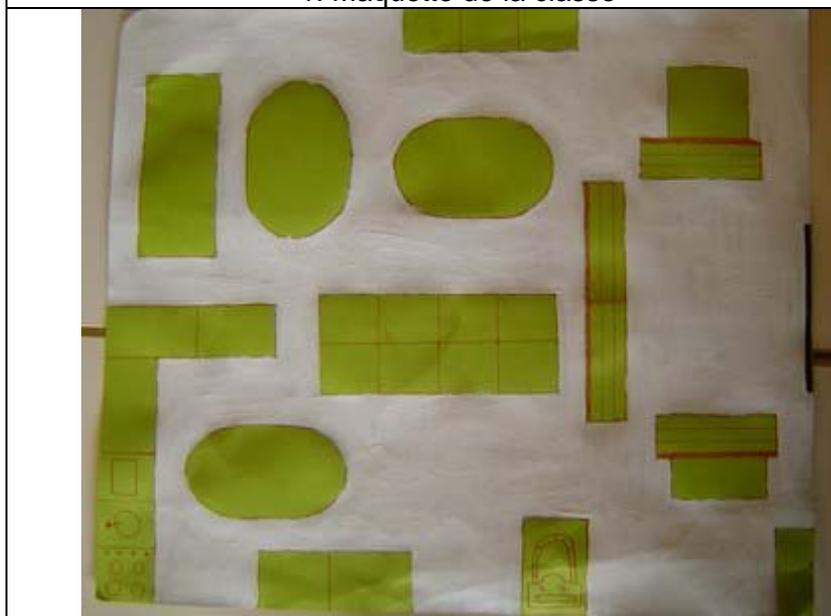
Exemples de réalisations menées en Grande Section de Maternelle



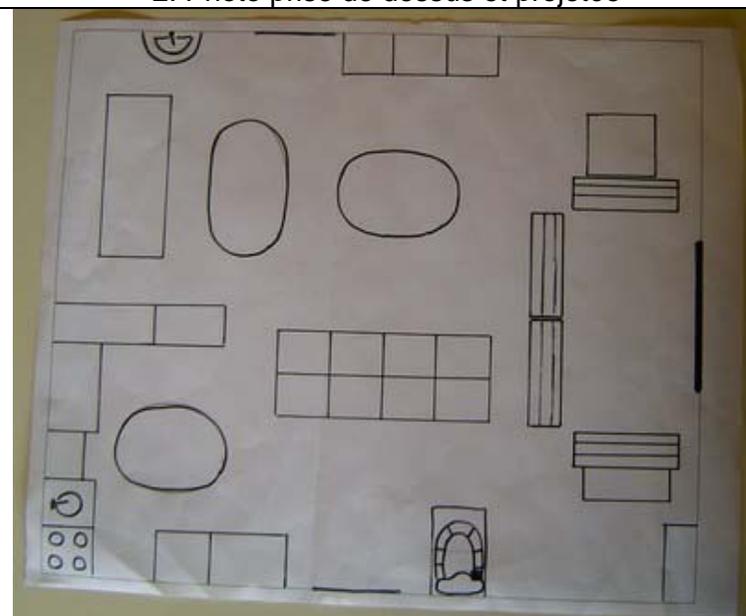
1. Maquette de la classe



2. Photo prise de dessus et projetée



3. Collage de formes

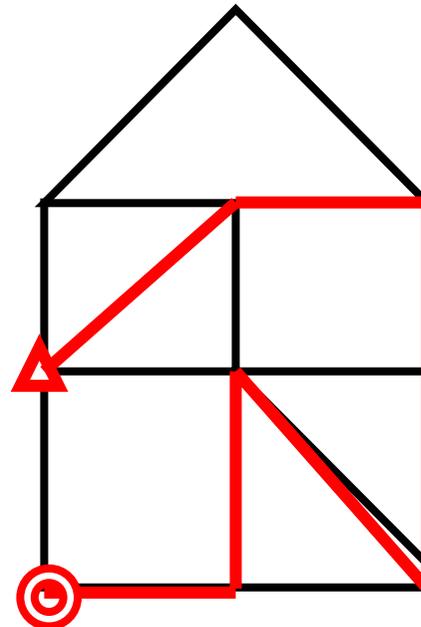
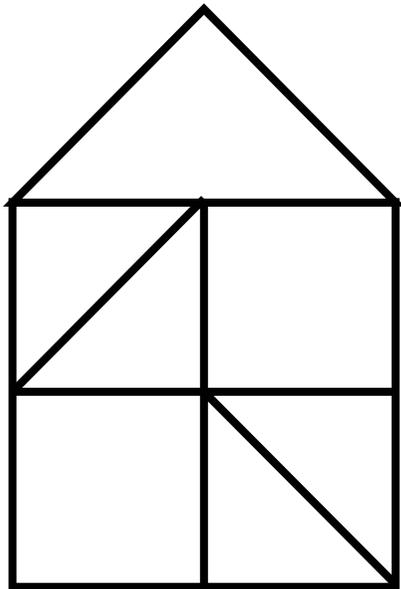


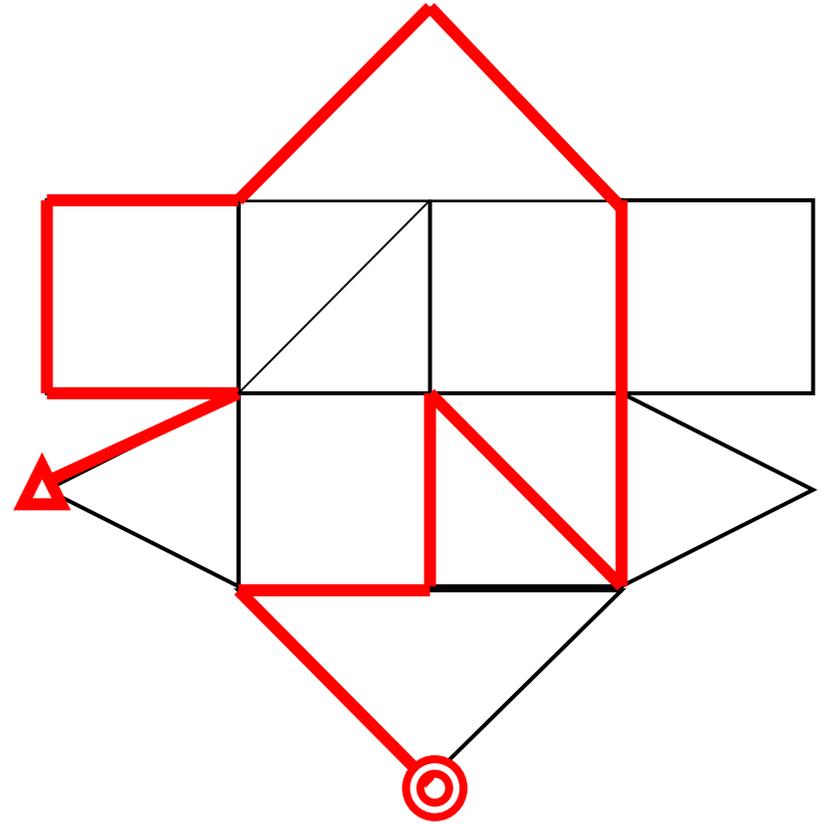
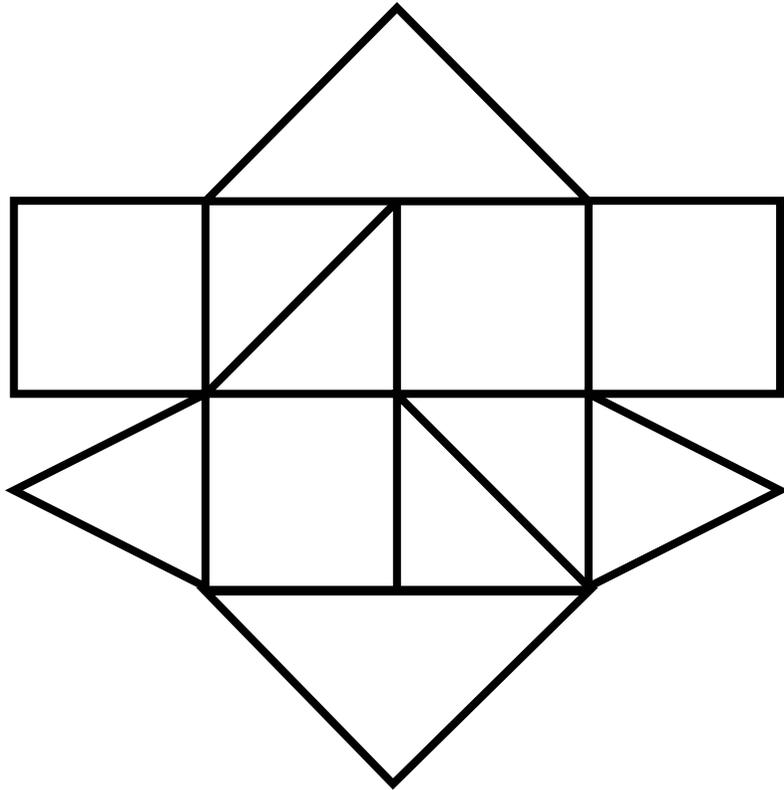
4. Dessin du plan

## Document 1

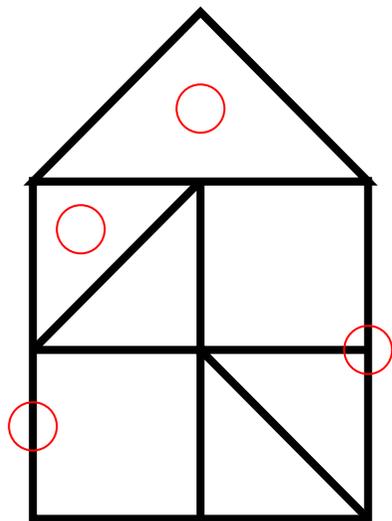
ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<b>Activités et course d'orientation</b>  <b>Formes : La maison</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Etablir une relation :               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. carte/terrain</li> <li>2. terrain/carte</li> </ol> </li> <li>➤ Utiliser un plan <i>(Ce plan peut être construit par les élèves)</i></li> </ul>	<p><u>1<sup>ère</sup> étape :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Placer les balises indiquées sur son plan</li> <li>2. Marquer sur son plan les balises placées sur le terrain</li> </ol> <p><u>2<sup>ème</sup> étape :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Réaliser le chemin tracé sur le plan.</li> <li>2. Tracer sur son plan le cheminement réalisé.</li> </ol>	Démarrer d'endroits différents pour qu'un réel travail d'orientation du plan soit effectué	<p><b>MATÉRIELS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Une maison, forme géométrique ... tracée au sol . <i>(Exemples annexes)</i></li> <li>➤ Un plan par élève :               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. avec balises portées</li> <li>2. vierge</li> </ol> </li> <li>➤ Un crayon, une gomme par élève</li> </ul>	<p><u>1<sup>ère</sup> étape :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Placer correctement au sol toutes les balises indiquées sur la carte.</li> <li>2. Marquer correctement sur sa carte toutes les balises placées au sol.</li> </ol> <p><u>2<sup>ème</sup> étape :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. voir but</li> <li>2. voir but</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Orienter le plan</li> <li>➤ Se situer</li> <li>➤ Se resituer à tout endroit du parcours</li> <li>➤ Se donner des étapes dans son cheminement</li> </ul>

1. Dessiner la maison de là où l'on est / échanger les dessins
2. Se déplacer autour, dessin orienté
3. Sur schéma tracer le, les plots placés au sol / s'évaluer à 2 / changer de place + idem mémoriser la place des plots
4. Placer au sol les plots tracés par son partenaire sur le plan / s'évaluer / changer de place, de rôle
5. Tracer les 3 plots placés au sol + le chemin suivi pour les ramasser / changer de place / recommencer
6. Suivre le chemin tracé en gras en orientant le plan / évaluation du partenaire
7. Suivre le chemin tracé par son partenaire (pas de coupe) en orientant le plan / évaluation à 2
8. Tracer le chemin suivi par son partenaire (pas de coupe) / évaluation à 2
9. Reprendre la situation n°4 en équipe sous forme de jeu collectif : équipes de 4 ; banque de plans. Chaque équipe reçoit le même plan sur lequel est repérée une zone, une ligne. But : chaque équipe doit occuper sa zone avant les autres  
Complexifier : chaque équipier doit prendre la place d'une balise codée sur le plan. L'équipe la première en place lève la main .





Complexification du support :  
possibilité de travailler sur le  
développement du cube , du pavé ...  
/ géométrie cycle 3



Jeu collectif équipe de 4

## Document 2

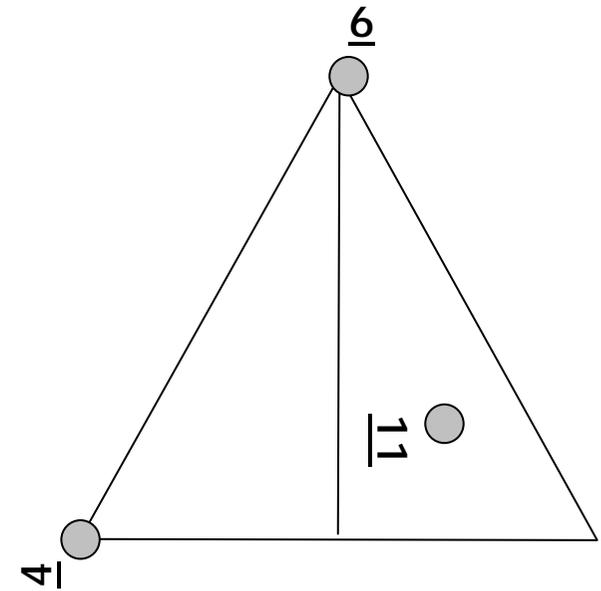
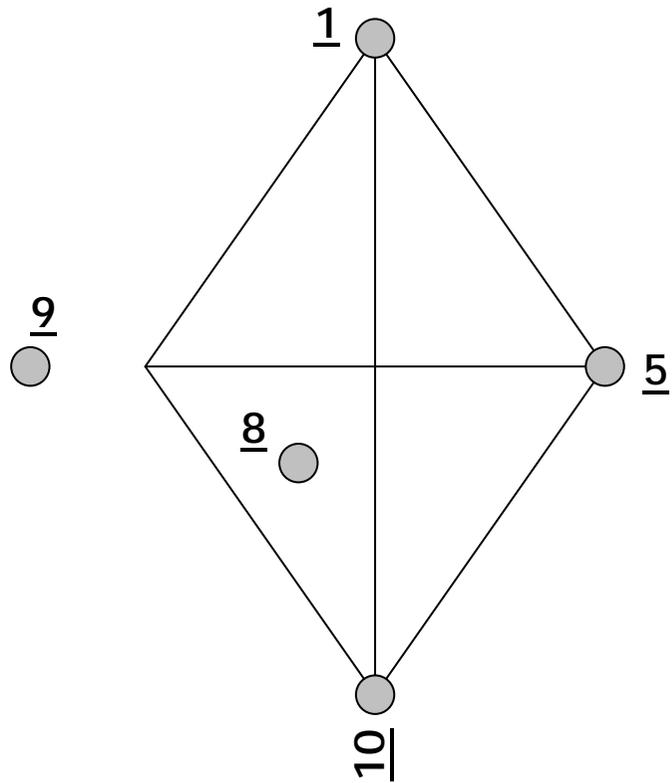
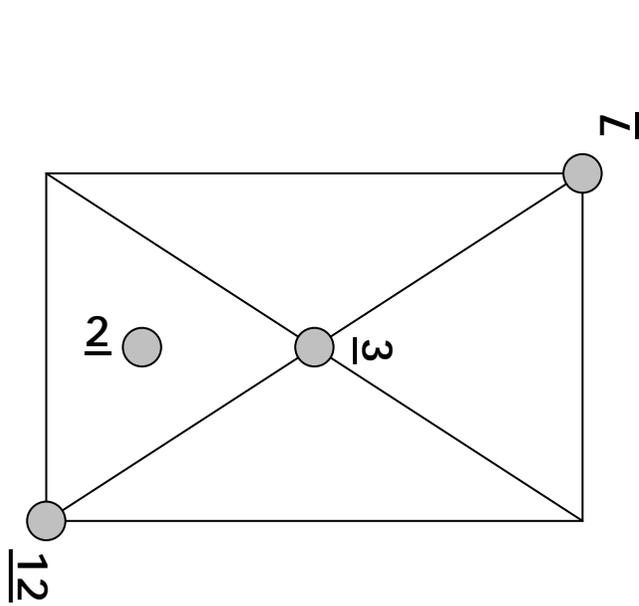
ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<b>Activités et course d'orientation</b>  <b>La course aux formes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Etablir une relation : carte/terrain terrain/carte</li> <li>➤ Utiliser un plan</li> <li>➤ Gérer son effort</li> </ul>	Rapporter le code de toutes les balises dans un minimum de temps.	Recherche des balises une à une  Commencer par la balise désignée  Se faire évaluer en différents endroits	<b>MATÉRIELS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 3 formes géométriques ... tracées au sol . (Exemple annexe)</li> <li>➤ Un plan par élève : avec 12 balises marquées</li> <li>➤ 12 plots (possibilité de fausses balises)</li> <li>➤ Un crayon, une gomme par élève</li> <li>➤ une grille-mère de correction</li> </ul>	Rapporter toutes les preuves de passage aux balises le plus rapidement dans un temps limité	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Orienter le plan</li> <li>➤ Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours</li> </ul>

L'adulte évalue, apporte une aide\*, entoure une nouvelle balise.

Variables : jouer sur le nombre de formes, de balises, l'ajout de fausses balises sur le terrain, la complexité des figures, l'espace (distance évaluateur/formes au sol), le temps (temps limité ou classement), des figures de forme proche ou identiques orientées différemment

\*Remédiation : demander selon l'endroit où l'on se trouve :

1. d'orienter le plan = « Le tourner dans les mains jusqu'à obtenir la même disposition avec les yeux sur le plan et sur le terrain. »
2. de montrer sur le plan où l'on se situe.
3. de montrer sur le plan la balise à aller chercher

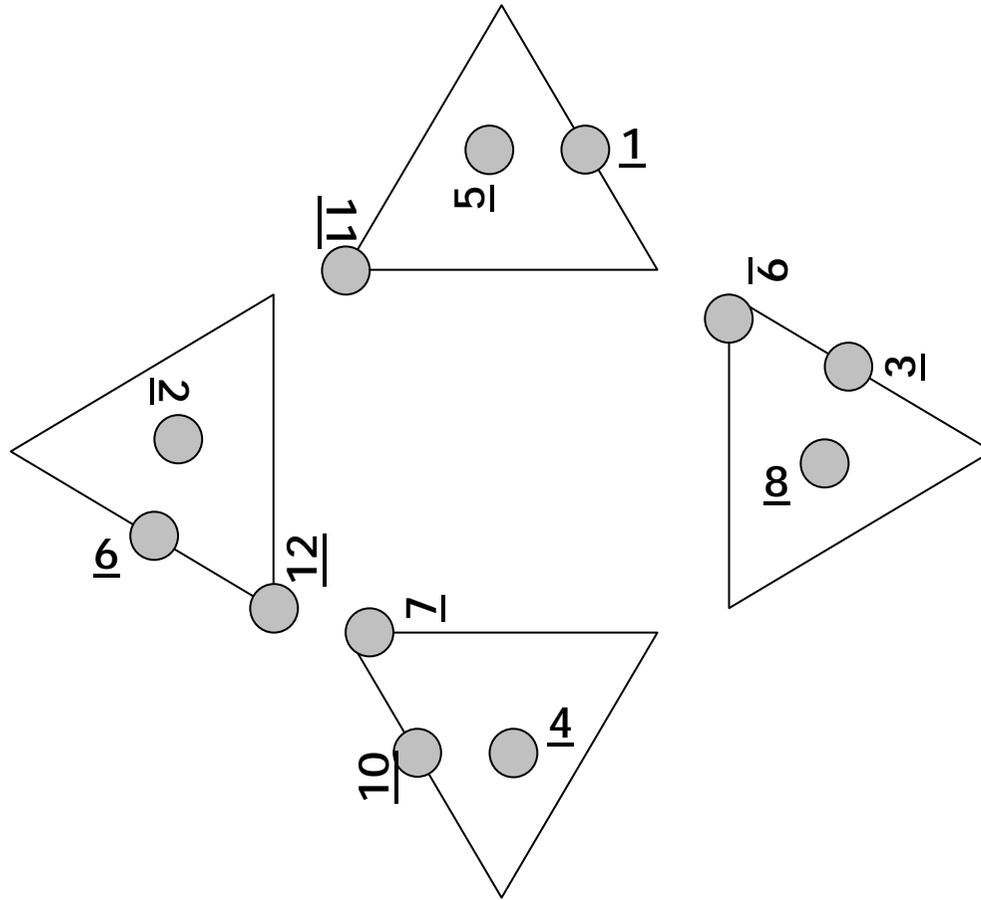


NOM : .....

Balise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Code donné oralement													résultat :
Évaluation													

*Consigne :* à l'aide du plan, recherche le plus rapidement possible la balise entourée. Retiens le code caché sous la balise. Reviens te faire évaluer. On entourera une nouvelle balise à chercher.

*NB :* Ici le code est donné oralement pour favoriser le paramètre course. Il peut aussi être relevé par écrit sur la feuille de route.



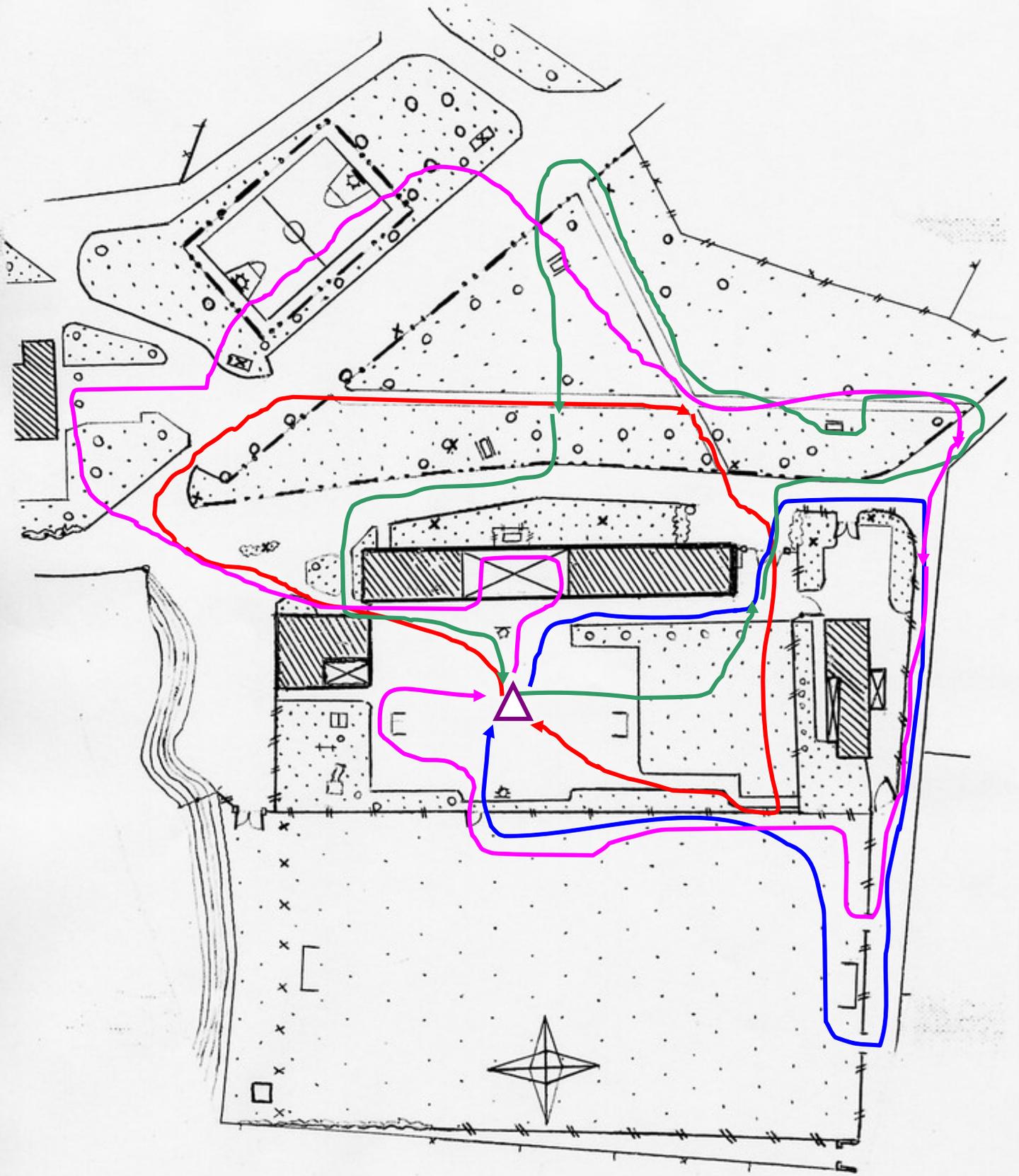
NOM :

Balise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Code donné oralement													résultat :
Évaluation													

*Consigne :* à l'aide du plan, recherche le plus rapidement possible la balise entourée. Retiens le code caché sous la balise. Reviens te faire évaluer. On entourera une nouvelle balise à chercher.

*NB :* Ici le code est donné oralement pour favoriser le paramètre course. Il peut aussi être relevé par écrit sur la feuille de route.





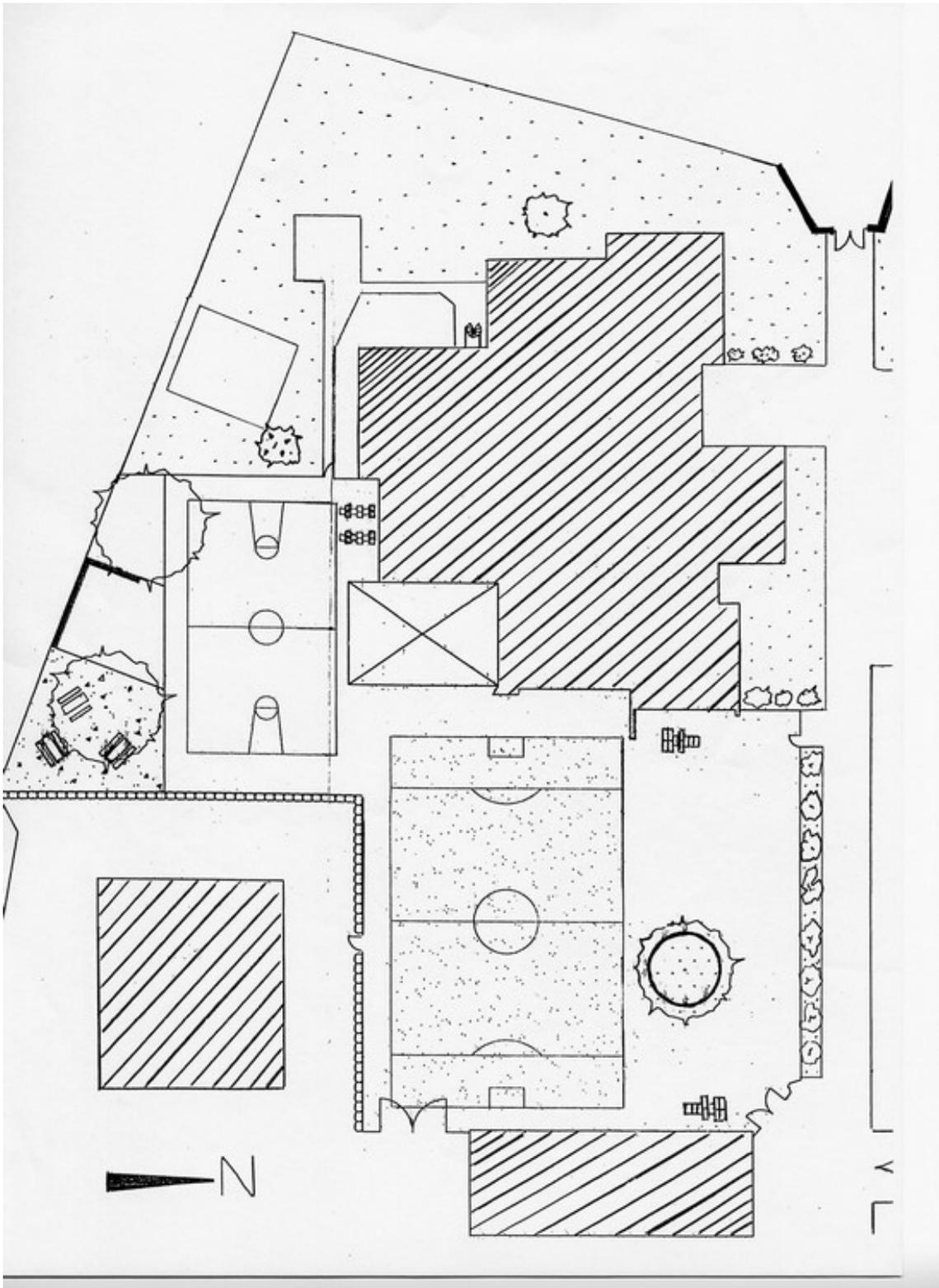
NOM (s) :				
Parcours	Bleu	Rouge	Vert	Rose
Evaluation				

Document 4

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p><b>Activités et course d'orientation</b></p> <p><b>Place cherche</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Etablir une relation : carte/terrain terrain/carte</li> <li>➤ Utiliser un plan</li> <li>➤ Gérer son effort</li> </ul>	<p><u>Je cherche</u> :</p> <p>retrouver et rapporter la balise dans un temps limité</p> <p><u>Je place</u> :</p> <p>placer la balise à l'endroit indiqué sur le plan</p> <p>Variante : placer la balise à sa guise et la coder sur le plan vierge</p>	<p>Ne pas cacher la balise</p>	<p>MATÉRIELS :</p> <p>pour chaque couple d'élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un plan (cour, parc, stade...) avec une balise repérée</li> <li>➤ 1 plot identifié par un symbole</li> <li>➤ Une grille d'évaluation</li> <li>➤ Un crayon, une gomme</li> </ul> <p>HUMAINS : les élèves sont par couple</p>	<p><u>Je cherche</u> :</p> <p>Rapporter toutes les balises cherchées dans un temps limité</p> <p><u>Je place</u> :</p> <p>placer toutes les balises à l'endroit indiqué sur le plan</p> <p>Variante : coder correctement chaque balise placée</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Orienter le plan</li> <li>➤ Prendre des repères</li> <li>➤ Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours</li> </ul>

Balise	1	2	3	4	5	6	7	8
Nom : .....	place	cherche	place	cherche	place	cherche	place	cherche
Nom : .....	cherche	place	cherche	place	cherche	place	cherche	place

1 balise repérée sur le plan ou cycle 3 : plan vierge  
 Un place, l'autre cherche en moins de n minutes. On s'évalue.  
 Variable : placer chercher 2 puis 3 balises à la fois



ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p><b>Activités et course d'orientation</b></p> <p><b>Parcours</b></p> <p>➤ <b>en étoile</b></p> <p>➤ <b>en papillon</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etablir une relation support/terrain et terrain/support</li> <li>• Utiliser un support (plan, carte)</li> <li>• Obéir à une logique de déplacement en respectant les limites d'espace et de temps</li> <li>• Choisir un itinéraire et répartir son effort</li> <li>• Obéir à des principes de sécurité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapporter la preuve (poinçon, codage ...) de passage à toutes les balises dans un minimum de temps.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver des balises en fonction du nombre</li> </ul> <p><u>Variante en étoile :</u></p> <p>Revenir se faire évaluer au départ après chaque balise</p> <p><u>Variante en papillon :</u></p> <p>Plusieurs séries de 3 ou 4 balises à chercher Évaluation après chaque série</p>	<p><b>MATERIELS :</b></p> <p><b>Milieux progressivement éloignés et chargés d'incertitude :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- clos : cour d'école, parc, stade</li> <li>- bois, forêt, montagne.</li> </ul> <p><b>Supports :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- plan, carte (cadastre)</li> <li>- feuille de route.</li> </ul> <p><b>HUMAINS :</b></p> <p>Privilégier la présence d'adultes sur des points fixes à risques majeurs.</p> <p>Placer le départ (évaluation) au centre du dispositif : recherche à 360°</p> <p>Simplification : départ sur un côté du plan : recherche à 180°</p>	<p>Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible dans un temps limité.</p>	<p>Orienter le plan</p> <p>Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours</p> <p>Se donner des étapes dans son cheminement.</p>

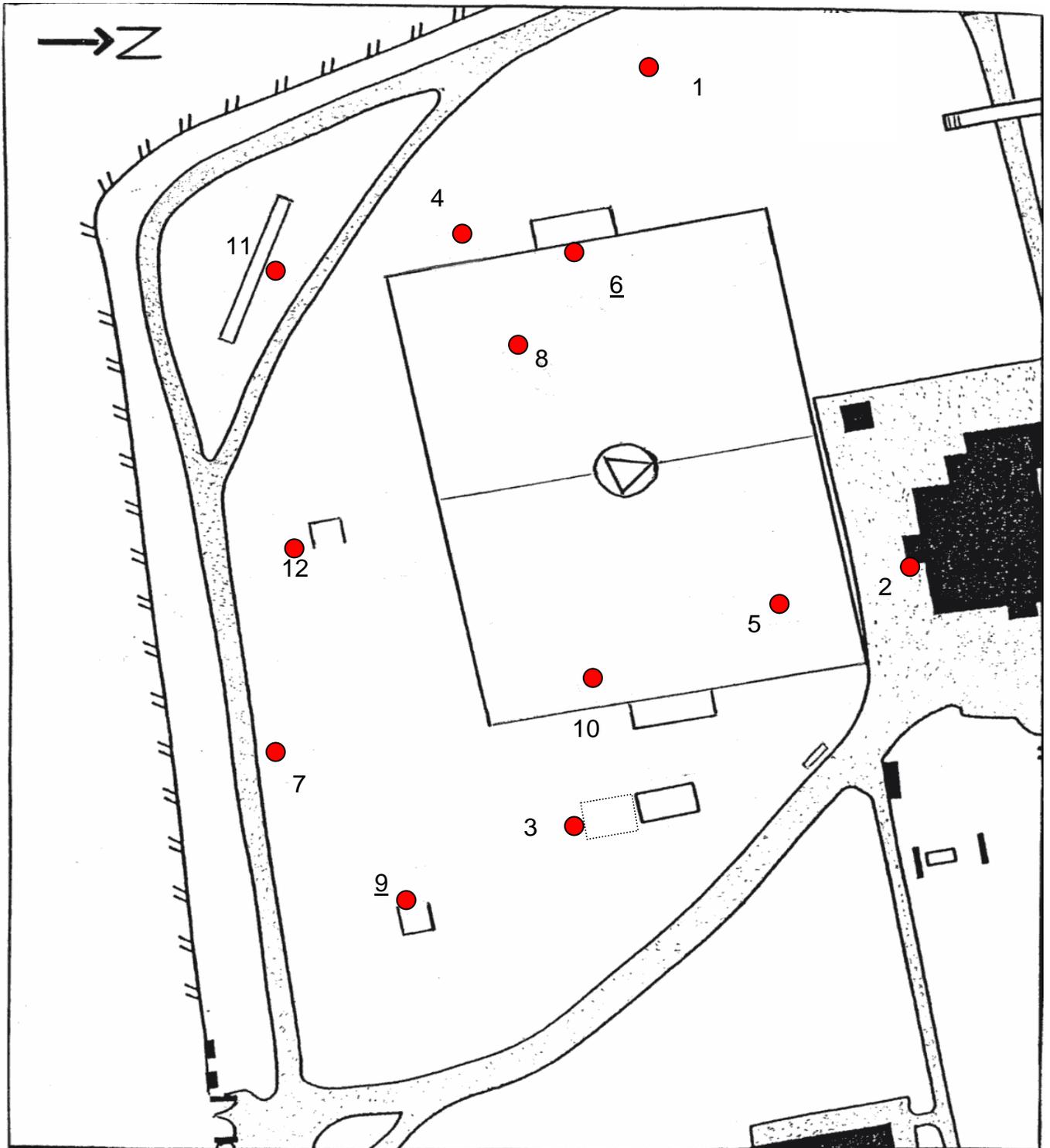
Document 5

COURSE EN ÉTOILE

NOM : .....

Balise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	Code de la balise oralement												résultat
Évaluation													

Consigne : à l'aide du plan, recherche la balise entourée. Reviens donner le nom de l'animal caché dessous (ex : crocodile). On entourera une nouvelle balise à chercher



## Document 6

### COURSE EN PAILLON associée à une recherche photographique

Équipe n° .... NOMS :

#### Consignes :

- A l'aide du plan, rends-toi le **plus rapidement possible** sur les 4 premières balises demandées en commençant par celle entourée.
- Sur chaque lieu, arrête-toi :
  1. **Trouve** dans ton cahier la **photo** qui a été prise depuis cet endroit précis.
  2. **Note** dans le tableau la **lettre de la photo** sous le n° de la balise.
- Reviens au départ te faire évaluer : si c'est juste, tu pourras repartir sur une autre série.

Balise Lieu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>PHOTO</b>												
Évaluation												

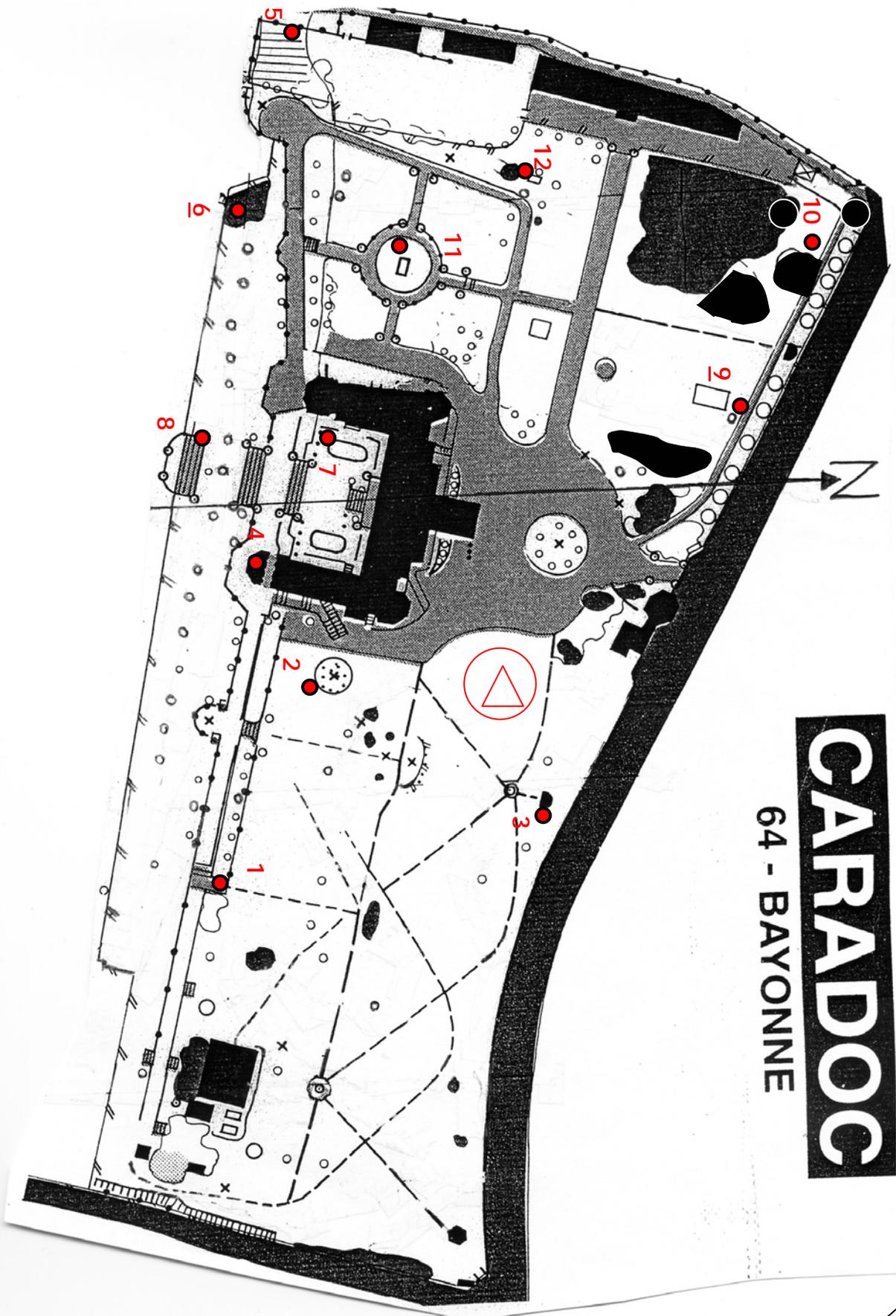
ÉVALUATION :            /12

Classement

Complexification : certaines balises sont enlevées sur le terrain

# CARRADOC

64 - BAYONNE





C



J



L



F



E



K



B



G



D



A



H



i



SIGNES CONVENTIONNELS DES CARTES DE COURSE D'ORIENTATION							
<b>RELIEF</b>		TERRAIN SABLONNEUX TERRAIN SABLONNEUX DECOUVERT		FORET : COURSE RALENTIE		VOIE FERREE	
	COURBES DE NIVEAU		COURBE CÔTÉE	FORET : COURSE TRES RALENTIE		LIGNE ELECTRIQUE TELEPHERIQUE - REMONTE PENTE	
	COURBE MAITRESSE	<b>HYDROGRAPHIE</b>		FORET : COURSE IMPOSSIBLE		TUNNEL - PASSAGE	
	COURBE INTERMEDIAIRE		LAC · ETANG · MARRE	VEGETATION BASSE COURSE RALENTIE		MUR	
	LIGNE DE PENTE		COURS D'EAU INFRANCHISSABLE	VEGETATION BASSE COURSE TRES RALENTIE		MUR INFRANCHISSABLE	
	ABRUPT DE TERRE		COURS D'EAU FRANCHISSABLE	VERGER · VIGNE		MUR EN RUINE	
	TALUS		RUISSEAU	LIMITE DE TERRAIN CULTIVE		CLOTURE	
	VESTIGE DE TALUS		RUISSELET	LIMITE DE VEGETATION PRECISE		CLOTURE INFRANCHISSABLE	
	RAVIN		RUISSELET INTERMITTENT	LIMITE DE VEGETATION IMPRECISE		CLOTURE EN RUINE	
	FOSSÉ SEC		FOSSÉ HUMIDE (MARAIS ETROIT)	FORET TRAVERSABLE DANS UNE DIRECTION		PASSAGE	
	BUTTE · MAMELON		TROU D'EAU			CONDUITE FRANCHISSABLE INFRANCHISSABLE	
	PETITE DEPRESSION DEPRESSION		MARAIS INFRANCHISSABLE	<b>PLANIMETRIE</b>			CHAMP DE TIR
	TROU		MARAIS	AUTOROUTE		CONSTRUCTION · RUINE	
	TERRAIN ACCIDENTÉ		TERRAIN MARECAGEUX	ROUTE IMPORTANTE		ZONE D'HABITATION	
	PARTICULARITE DU RELIEF		SOURCE	ROUTE		PARKING	
	BARRIERE ROCHEUSE INFRANCHISSABLE		RESERVOIR, PUIT...	CHEMIN CARROSSABLE		ZONE INTERDITE	
	FALAISE FRANCHISSABLE		PARTICULARITE DE L'HYDROGRAPHIE	CHEMIN		TOUR	
	PILIER ROCHEUX	<b>VEGETATION</b>		SENTIER		AFFUT DE CHASSE	
	TROU ROCHEUX		PARTICULARITE DE LA VEGETATION (ARBRE ISOLÉ, PARTICULIER...)	SENTIER PEU VISIBLE		CALVAIRE	
	CAVERNE		TERRAIN DECOUVERT (CULTURE · PRAIRIE...)			MANGEOIRE	
	ROCHERS ISOLES GROS ROCHERS		TERRAIN DECOUVERT AVEC ARBRES DISPERSÉS			BORNE	
	ZONE ROCHEUSE GROUPE DE ROCHERS		FRICHE			PARTICULARITE DE LA PLANIMETRIE	
	PIERRIER AFFLEUREMENT ROCHEUX		TERRAIN ACCIDENTÉ (ARBRES DISPERSÉS ET FRICHES...)				
			FORET : COURSE FACILE				
					<b>CIRCUIT DE COURSE D'ORIENTATION</b>		
						PASSAGE OBLIGE	
						ITINAIRE INTERDIT	
						ZONE INTERDITE	
						ZONE DANGEREUSE	
						POSTE DE SECOURS	
						RAVITAILLEMENT	

Labrousse JP

# Éléments pour lire la carte de C.O

## Nord de la carte

Sur la carte, le Nord est toujours dirigé vers le haut.

Le Nord géographique est très légèrement différent du Nord magnétique.

## Echelle de la carte

Une échelle au 1/25000<sup>ème</sup> signifie qu'un centimètre sur la carte correspond à 250 mètres sur le terrain.

## Equidistance

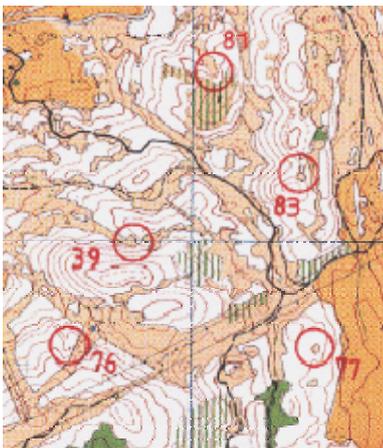
Une équidistance de 10 mètres signifie qu'entre deux courbes de niveaux il y a une différence d'altitude de 10 mètres. Plus les courbes de niveaux sont rapprochées, plus la pente est raide.

## Signification des couleurs de la carte

le vert	c'est la couleur des bois, forêts, haies, arbres isolés...
le jaune	c'est la couleur des cultures, prairies, alpages, landes...
le bleu	c'est la couleur des ruisseaux, mares, sources, réservoirs
le noir	c'est la couleur des chalets, chemins, téléskis, falaises...
le bistre	c'est la couleur des courbes de niveaux...
le bleu	C'est la couleur des ruisseaux, sources, lacs ...

En surcharge sont représentés les lignes directrices du Nord.

Il peut aussi apparaître en quadrillé rouge, des zones interdites (propriétés privées, zones naturelles protégées...) sur lesquelles il est défendu de pénétrer.



## Les emplacements de balises sont indiqués sur la carte par des cercles

Le centre du cercle correspond au lieu d'implantation de la balise sur le terrain.

La définition de la balise est indiquée sur la feuille de route qui précise aussi l'ordre de passage aux différents postes.

L'aire de départ est représentée par un triangle, l'arrivée par deux cercles concentriques.

Si départ et arrivée sont confondus, le triangle s'inscrit dans un cercle.

Le relief du terrain est dessiné sur la carte par des courbes de niveaux de couleur bistre.

Une courbe de niveau est une ligne imaginaire qui relie tous les points d'une même altitude.

Une équidistance de 10 mètres signifie qu'entre 2 courbes de niveaux, il y a une différence d'altitude de 10 mètres ; ainsi, plus les courbes de niveaux sur la carte sont rapprochées, plus sur le terrain la pente est raide.

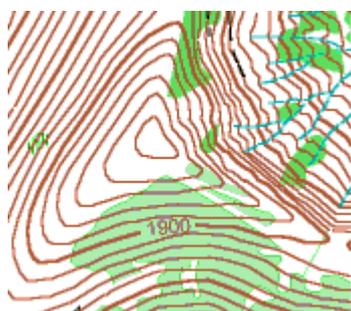
Toutes les 5 courbes, une ligne est marquée en gras : il s'agit d'une courbe de niveau maîtresse ; cela permet de compter rapidement la dénivelée : par exemple, 50 mètres entre deux courbes de niveaux maîtresses.

Si votre progression sur le terrain est parallèle aux courbes de niveaux de la carte, c'est que vous avancez sur du plat : ni vous ne montez ni ne descendez.

A l'inverse, si votre cheminement est perpendiculaire aux courbes de niveaux, c'est donc que vous montez ou descendez.

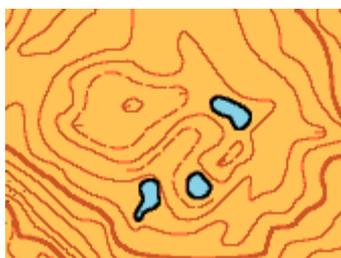
Conseil : si pour vous rendre d'un point à un autre, vous coupez les courbes de niveaux dans un sens puis dans l'autre, c'est probablement que vous allez monter puis descendre (ou l'inverse) : peut être serait-il préférable de contourner la dépression ou la colline !

Voici quelques exemples pour différencier :  
une colline d'une dépression, un thalweg d'une arête...

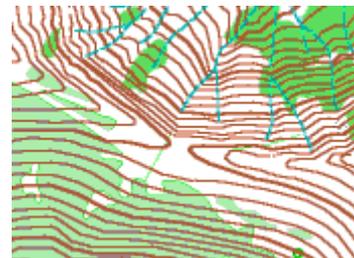


sommets

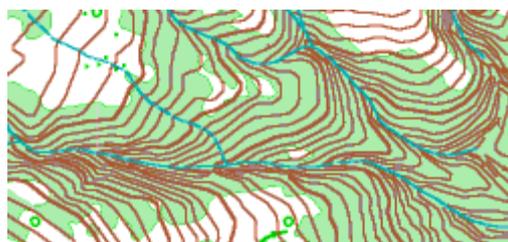
les tirets indiquent qu'il s'agit d'une dépression ;  
une dépression peut être située sur un sommets.



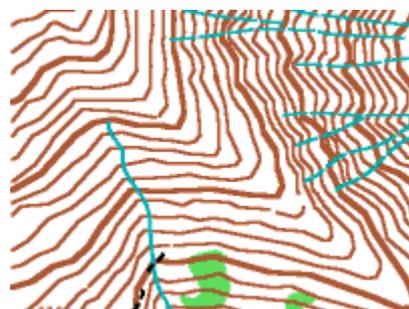
dépression



col



thalweg



arête

Quelques astuces pour connaître le sens de la pente :

1. l'altitude est précisée à certains endroits sur les courbes de niveaux : le haut des chiffres indique la partie haute de la pente, et le bas des chiffres la partie basse de la pente.
2. les ruisseaux coulent toujours dans les thalwegs, jamais sur les arêtes.
3. la différenciation des sommets et dépressions facilite la compréhension du relief
4. l'ombrage lorsqu'il existe (cartes IGN) permet aussi de visualiser rapidement le relief : il est porté du côté Sud-Est des versants !

Pour comprendre, il faut se mettre à la place du cartographe qui dessine assis à son bureau, le Nord de la carte vers le haut, une lampe de bureau à sa gauche devant lui: celle ci projette donc une ombre imaginaire sur les versants Sud-Est.

## SITUATION DE REFERENCE CYCLE 2

## COMPETENCE SPECIFIQUE CYCLE 2

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

MISE EN ŒUVRE : Activités d'orientation

ETRE CAPABLE DE :  
retrouver quelques balises dans un milieu connu.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activités et course d'orientation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etablir une relation support/terrain et terrain/support</li> <li>• Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma ...)</li> <li>• Construire un plan</li> <li>• Obéir à une logique de déplacement en respectant les limites d'espace et de temps : connaissances topographiques</li> <li>• Choisir un itinéraire et répartir son effort</li> <li>• Obéir à des principes de sécurité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapporter la preuve (poinçon, codage ...) de passage à toutes les balises dans un minimum de temps.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver des balises en fonction du nombre ou de la valeur attribuée.</li> </ul>	<p><b>MATERIELS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Milieus progressivement éloignés et chargés d'incertitude :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- clos : cour, parc, stade</li> <li>- bois, forêt, montagne.</li> </ul> </li> <li>• <b>Possibilités :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fléchage,</li> <li>- jalonnement, balisage,</li> <li>- parcours en étoile et papillon.</li> </ul> </li> <li>• <b>Supports :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- plan, carte (cadastre)</li> <li>- feuille de route.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>HUMAINS :</b></p> <p>Privilégier la présence d'adultes sur des points fixes à risques majeurs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible dans un temps limité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Orienter le plan</b></li> <li>• Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours</li> <li>• Se donner des étapes dans son cheminement.</li> </ul>

## SITUATION DE REFERENCE CYCLE 3

## COMPETENCE SPECIFIQUE CYCLE 3

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

MISE EN ŒUVRE : Activités d'orientation.

ETRE CAPABLE DE :

retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activités et course d'orientation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etablir une relation support/terrain et terrain/support</li> <li>• Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma, carte CO, ...)</li> <li>• Prendre des indices de plus en plus vite pour effectuer des choix pertinents</li> <li>• Adapter sa course</li> <li>• Concevoir, construire et mettre en place un parcours</li> <li>• Organiser et gérer l'activité pour un groupe classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapporter la preuve (poinçon, codage ...) de passage à toutes les balises (ou certaines) dans un minimum de temps.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver des balises en fonction du nombre et/ou de la valeur attribuée.</li> </ul>	<p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Milieu inconnu et chargé d'incertitude :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si possible terrain varié, boisé, sécurisant (limites : clôtures, routes, ruisseaux, balises, rubalise ...)</li> <li>- bois, forêt montagne.</li> </ul> </li> <li>• Supports :           <ul style="list-style-type: none"> <li>- plan, cartes (cadastre, initiation CO et carte CO)</li> <li>- feuille de route</li> <li>- montre</li> <li>- sifflet ou corne de brume</li> <li>- carte mère contrôle</li> <li>- éventuellement boussole.</li> </ul> </li> </ul> <p>HUMAINS :</p> <p>Privilégier la présence d'adultes sur des points fixes à risques majeurs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible et dans un temps limité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et moduler sa course</li> <li>• <b>Orienter le plan</b></li> <li>• Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours</li> <li>• Se donner des étapes dans son cheminement.</li> </ul>