

LES ACTIVITES D'ORIENTATION A L'ECOLE

Démarche pédagogique

Pour permettre aux enfants de structurer solidement l'évolution de leurs comportements, il est nécessaire d'adopter une démarche pédagogique basée sur leurs possibilités réelles d'appréhender et d'analyser le milieu.

Elle fait apparaître trois niveaux d'appropriation:

	L'espace d'action	La représentation de l'espace
Niveau 1	<i>L'espace familier restreint (cour d'école...)</i>	<i>Le récit Les représentations graphiques Le plan sommaire</i>
Niveau 2	<i>L'espace familier élargi (école, quartier...)</i>	<i>Perfectionnement du plan Idée de code, de légende Notion d'échelle</i>
Niveau 3	<i>L'espace inconnu (bois, forêt, pleine nature...)</i>	<i>Échelle, codage normalisé Utilisation de plans, de cartes Appréhension du relief</i>

NIVEAUX D'HABILETE SELON QUATRE COMPOSANTES DES ACTIVITES D'ORIENTATION

Niveau	PRENDRE DES REPERES	EVALUER DES DISTANCES	RECHERCHER DES DIRECTIONS	S'APPROPRIER UNE CHRONOLOGIE
1	Des repères pris dans un milieu familier restreint	Par comparaison de l'éloignement par rapport à soi	Globalement, en utilisant un seul point de repère	En ordonnant des repères
2	Des repères très remarquables en discordance avec l'environnement	Par comparaison de l'éloignement de différents objets entre eux	Plus finement, par regroupement d'indices différents	En respectant l'ordre des repères fournis
3	Des repères nécessitant une différenciation rapport à des objets de même nature	Par comparaison des temps mis pour parcourir différentes distances	Par rapport à sa propre personne, en prenant en compte la latéralisation	En suivant une chronologie inverse
4	Des repères pris dans un milieu inconnu ou hors du champ visuel	En utilisant des mesures arbitraires, un étalonnage	Par rapport aux points cardinaux	En utilisant des repères dans un ordre différents
5	Des repères codés sur un plan ou une carte simple	En utilisant des mesures codifiées, échelle, système métrique	Par rapport à un azimut	En réorganisant une chronologie dans un but précis
6	Des repères pris sur des cartes « officielles »	En mettant en adéquation des mesures personnelles (étalonnage) avec des mesures codifiées	Par rapport à un azimut recherché sur une carte	En prenant des informations d'ordre chronologique sur un plan, dans des temps de plus en plus courts

OBJECTIFS SPECIFIQUES AUX ACTIVITES D'ORIENTATION

S'ORIENTER, C'EST ÊTRE CAPABLE DE...

<i>Percevoir des repères extérieurs</i>	Formes, couleurs, objets, sons, odeurs...
<i>Percevoir des repères intérieurs</i>	Avant, arrière, droite, gauche...
<i>Percevoir des successions</i>	Avant, après, en même temps...
<i>Apprécier des distances</i>	À vue de nez, en marche régulière, avec le double pas...
<i>Trouver et donner des directions</i>	En fonction d'indices, de points cardinaux, d'azimuts...
<i>Suivre des itinéraires</i>	Itinéraires fléchés, symbolisés, mémorisés... D'après une chronologie à partir d'un plan, une carte...
<i>Trouver des itinéraires différents</i>	Pour aller d'un point à un autre
<i>Construire des itinéraires pour les autres</i>	Avec des photos, des dessins, des symboles, des plans...
<i>Construire une maquette, un plan</i>	Sans, puis avec mesures codifiées, en tenant compte de l'échelle...
<i>Utiliser la carte officielle</i>	En l'orientant, en utilisant la symbolique, l'échelle...

UTILISATION DE LA TRAME DE VARIANCE DANS LES ACTIVITES D'ORIENTATION

ESPACE

Classe - cour - école - quartier -
ville - parc - forêt

Lieux connus - lieux inconnus

Lieux avec grande visibilité - lieux avec
visibilité limitée

MATERIEL

Repères fixes dans l'environnement

Sans matériel (repères internes)

Avec balises (dessins, photos...) avec outils
de mesure (temps, distances, directions) avec
feuille de route (dessins, photos, codages,
bandes sonores, plans...)

ACTIONS

Marcher - courir - franchir retrouver -
rapporter - cacher

Prélever - se situer - s'orienter

Évaluer - symboliser - coder

Décoder - organiser - se répartir

Élaborer des stratégies - construire des par-
cours...



S'ORIENTER

*prendre des repères suivre une chronologie
apprécier des distances suivre une direction*



TEMPS

Sans limite de temps

Dans un temps donné : durée courte, durée
longue

Le plus rapidement possible

Avant les autres

PERCEPTION

Vision

Audition

Toucher

odorat

LES AUTRES

Tous ensemble - par demi classe - par petits
groupes - individuellement

Rôles identiques / différents / complémentai-
res

Une seule tâche / plusieurs tâches

En coopération / en opposition