

PROPOSITION DE PROGRESSION EN CO

Au préalable, conseils pédagogiques

Carte de course d'orientation :

D'un simple plan réalisé par les élèves à une carte de CO professionnelle, les possibilités sont nombreuses : plan d'une école, plan d'une cour, d'un terrain de sport, plan de salle d'une classe, plan d'un espace rempli d'objets ...

Retenons néanmoins deux aspects :

- Varier les cartes utilisées permet de conserver une certaine incertitude pour les élèves.
- Une carte imprécise générera de la confusion chez l'élève

Carte mère et carton de contrôle : si des postes (balises) fixes sont posés, une **carte mère** recensant tous les postes doit être réalisée, ainsi qu'un **carton de contrôle** recensant tous les corrigés.

Carton de contrôle : il s'agit du papier donné à l'élève afin de lui permettre de collecter les réponses pour chaque balise. La version ci-dessous peut-être enrichie par le temps au départ et à l'arrivée, le parcours choisi,

Prénom :					
1	2	3	4	5	6

Réalisation des balises : il est possible de fabriquer des **postes amovibles**, à placer où on le désire (code ou lettre peinte sur une bouteille munie d'un fil traversant le bouchon pour l'attacher, code ou lettre peinte sur des plots). Une pratique régulière sera néanmoins facilitée par la réalisation de **postes fixes** (code ou lettre peinte dans l'établissement, en quantité suffisante, balise fixe munie d'une pince).

Nomenclature : matérialiser le départ par un triangle rouge, et les postes (ou balises) par des ronds rouges. L'arrivée elle est symbolisée par un double rond rouge. Il est souvent souhaitable pour des raisons d'organisation que le départ et l'arrivée soient situés au même endroit.

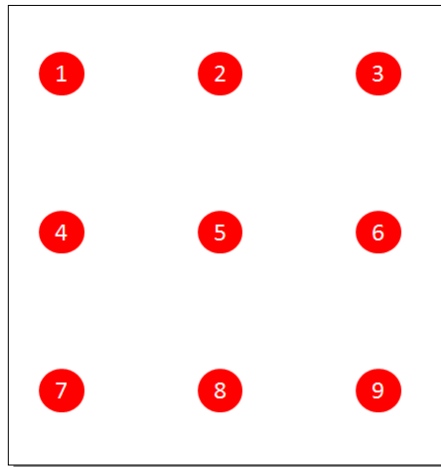
Différenciation : La plupart des situations peuvent proposer aux élèves différents niveaux de difficultés. Dans les situations suivantes, un code couleur est parfois utilisé : **Vert = Facile** ; **Orange = Moyen** ; **Rouge = Difficile**.

Le kifékoï : il s'agit d'une fiche de synthèse remplie par les élèves recensant les parcours effectués par les élèves, leur temps, et le nombre de postes justes. Cela permet à l'enseignant d'avoir un regard qualitatif et quantitatif sur le travail de ses élèves.

Toutes les situations proposées sont à adapter (remédiations, complexifications, progressivité) en fonction de votre niveau de classe et des réponses de vos élèves. Les objectifs dépendent des variables choisies détaillées dans le dispositif de référence en fin de document.

Situation n°1 : **Le carré magique / road-book**

Organisation : placer 9 plots numérotés, espacés de 3 à 10 m les uns des autres. Possibilité de réaliser plusieurs carrés pour travailler par groupe.



But pour l'élève : à partir d'un road book, identifier le plot final

Consigne : réaliser le plus de road-book possible en un temps donné. Pour chaque road-book, la première case indique le plot de départ et le déplacement à effectuer (exemple : 1 vers 2 = je me place sur le plot 1, je m'oriente vers le 2 et j'avance); les cases suivantes indiquent les directions à suivre pour se rendre au plot suivant. La dernière case est à compléter avec le numéro du dernier plot atteint.

Lorsque j'arrive au plot je me tourne dans la direction indiquée puis j'avance.

→ = à droite	↑ = tout droit	← = à gauche	↓ = en arrière
--------------	----------------	--------------	----------------

Attention à la différence entre déplacement absolu (ballon) et relatif (voiture) en déplacement absolu on n'avance pas, on va vers....

Exemple de document à donner à l'élève :

1 vers 2	→	↑	←	←	↓	→	Plot final
----------------	---	---	---	---	---	---	------------

2 vers 3	→	↑	↘	↖	←	←	↙	↗	↓	←	Plot final
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	------------

Exemple de solution Vert :

1 → 2	→	↑	←	←	↓	→	8
vers le 2	Puis le 5	Puis le 8	Puis le 9	Puis le 6	Puis le 9	Puis le 8	

Exemple de solution Rouge :

2 → 3	→	↑	↘	↖	←	←	↙	↗	↓	←	5
vers le 3	Puis le 6	Puis le 9	Puis le 5	Puis le 4	Puis le 7	Puis le 8	Puis le 4	Puis le 1	Puis le 4	Puis le 5	

Compétence maths :

Chercher et représenter : Faire la différence entre déplacement absolu (exemple du ballon, scratch junior) et déplacement relatif (exemple de la voiture et de scratch)

Aller vers la programmation : déplacement d'un robot ou d'un personnage sur un écran.

Compétence français :

Oral : enrichissement et précision du vocabulaire

Situation n°2 : **Le bouche-à-oreille**

Organisation : par binôme, avec un plot pour deux (sans carte).

But pour l'élève : expliquer clairement à son camarade où se situe un plot pour que celui-ci le trouve facilement

Consigne : l'élève A va poser un plot dans la zone délimitée (cour d'école, gymnase, l'établissement, parcours de santé...) puis revient à la zone de départ où l'attend l'élève B. A doit ensuite expliquer à B où se situe le plot pour lui permettre d'aller le trouver. Lorsque B le trouve, il le déplace pour ensuite changer de rôle.

Remédiations :

Donner du vocabulaire à A ainsi que des éléments de repère (liste d'éléments remarquables, direction, position etc...) Aider A à expliquer où est situé son plot

Proposer l'endroit à A

B peut noter les indices donnés par A

Variables :

1. Mettre les élèves par 3, A pose le plot et explique à B comment le trouver, B n'a pas le droit de parler à C mais passe par l'écrit (plan, mots) pour que C puisse trouver le plot.
2. Dans un premier temps seul A peut voir la carte ; seul B peut se déplacer. A doit donc expliquer à B où sont situés les postes. Dans un 2^e temps, les rôles changent, et 3 nouveaux plots sont placés sur la carte.
3. Les élèves sont par 2 ou 3 (selon les effectifs), une coupelle par élève, ils devront poser leur coupelle sur un point qu'ils estiment remarquable et non déjà identifié par un autre élève. Le groupe doit ensuite situer ces 3 coupelles (symbolisées par un rond avec leur prénom à côté) sur une fiche vierge.
4. Les équipes échangent leurs fiches. Chaque équipe devra retrouver les 3 coupelles et les identifier sur cette même fiche à l'aide du codage sous chaque coupelle (vers la situation post it)

Compétences maths :

Représenter et modéliser : comprendre la nécessité d'identifier des éléments remarquables, se mettre d'accord sur la symbolisation, introduire la notion de plan, comprendre la nécessité d'avoir un plan commun, construire des repères communs, apprendre à orienter une feuille, comprendre la nécessité de construire une échelle commune.

Compétences français :

Oral : raconter, décrire, expliquer (précision du lexique, passer de l'oral à l'écrit)

Donner les moyens d'une communication efficace (une bonne explication et une bonne compréhension), travailler sur la sélection des informations à transmettre, et donc limiter leur nombre mais sans oublier les indispensables (exemple : de combien d'indices ai-je besoin?)

Il faut pour cela être capable d'identifier l'objet à trouver, de le situer dans son environnement, de définir ce qu'est un point remarquable.

Construction d'une carte commune et de symboles et légendes

Situation n°3 : **Le parcours jalonné**

Organisation : un itinéraire est matérialisé par des jalons visibles de proche en proche (rubalise, plots, dossards suspendus ...) afin que les élèves puissent le suivre à vue sans difficulté (lorsque 2 jalons sont visibles, la consigne est de se rendre au plus proche).

But pour l'élève : Trouver une balise en suivant un parcours jalonné.

Consigne : Suivre l'itinéraire jalonné pour trouver la balise qui se trouve au bout du parcours et la positionner sur une carte vierge.

Remédiations

Placer les élèves en binômes

Jalonner de façon plus resserrée, augmenter le nombre de jalons, mettre une ligne de vie...

Variables:

- Carte avec plusieurs parcours jalonnés dessinés, l'élève doit surligner celui qui mène à la balise.
- L'élève dispose d'une carte avec un parcours jalonné dessiné comportant des jalons non présents sur le terrain. Il doit barrer les intrus ou colorier les jalons effectivement présents (vers le jeu des 2 erreurs).
- L'élève doit maintenant identifier chaque jalon sur sa carte.

Compétences maths :

Représenter et modéliser

Compétences français:

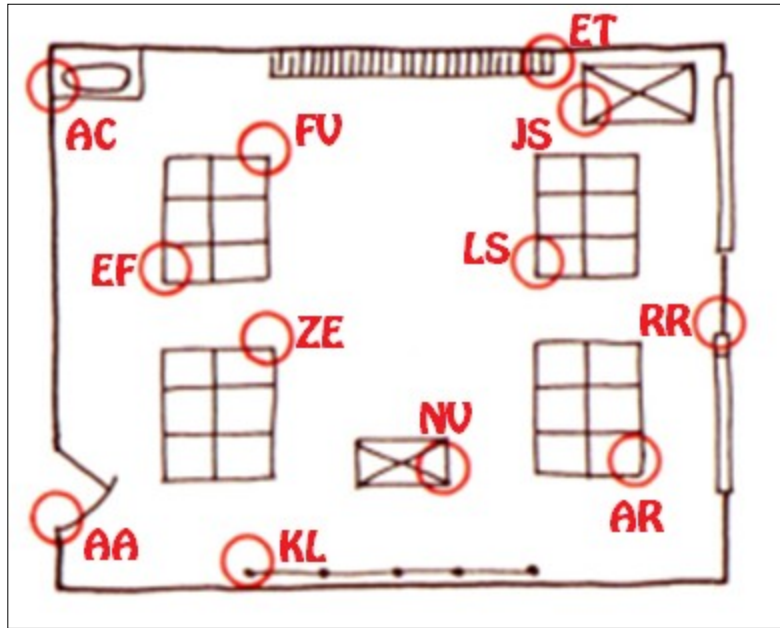
Lecture et interprétation d'un document de référence

Pour **orienter sa carte** :

- Pointer / pincer l'endroit où je me situe avec mon pouce
- Pointer avec son pouce un *élément remarquable* sur la carte
- Pivoter sans faire bouger son pouce jusqu'à ce que le pouce pointe également *l'élément remarquable* sur le terrain. A ce moment, pouce, élément sur la carte et élément sur le terrain doivent être alignés.

Situation n°4 : **Le post-it**

Organisation : Dans une salle de classe, un gymnase ou un plateau sportif, chaque élève dispose d'un post-it sur lequel il marque ses initiales, et d'un plan du lieu (réaliser un plan fidèle peut constituer un apprentissage au préalable).



But pour l'élève : Situer précisément sur sa carte les différentes balises trouvées (les post-it)

Consigne : 1/Choisir un endroit dans la salle où placer son post-it (de manière visible, ne pas le cacher) et le positionner sur son plan par un rond rouge.

2/Par pair, une co-vérification est réalisée pour éviter toute erreur.

3/Chaque élève doit placer sur sa carte et identifier tous les post-it de ses camarades

Remédiations :

- Moins de balises (post-it)
- Choix de l'emplacement des balises (points remarquables)
- Constituer des binômes
- Explication du codage (oral ou écrit)

Variables:

- Identifier l'emplacement du post-it sur la carte avant de le placer.
- Faire sortir les élèves de la salle, et déplacer ou inverser quelques post-it. Demander ensuite aux élèves d'identifier les erreurs à partir de leur carte.
- Le PE place x balises (post-it), donne un plan à des binômes d'élèves qui doivent en retrouver un maximum en un temps limité. Les élèves doivent compléter le plan en notant les lettres associées à la balise. Variable : attribuer un nombre de points aux balises en fonction de leur éloignement (course au score)
- Jeu des 2 erreurs : Dans un espace délimité (cour d'école, complexe sportif...) chaque groupe de 2 ou 3 élèves reçoit un plan avec 5 balises identifiées. A l'aide du plan les élèves doivent trouver quelle balise est mal placée et la resituer correctement sur leur plan. Identifier les 5 balises, les situer sur la carte, repérer celle qui est mal placée, symboliser sur la carte l'endroit où elle était.

Compétence maths :

Représenter et modéliser : comprendre la nécessité d'identifier des éléments remarquables, apprendre à orienter une feuille.

Compétence français :

Lecture et interprétation d'un document de référence

Situation n°5 : **Le parcours mémo**

Organisation : Afficher une carte sur un mur ou une table. L'élève doit trouver le plus de balises possible en un temps imparti.

But pour l'élève : Trouver le plus de balises possibles dans le temps imparti, en mémorisant les informations et réaliser des aller-retour entre la carte et les balises.

Consigne : Se déplacer sans carte en mémorisant des informations pour trouver le plus de balises possibles.

Remédiations :

- Situer les balises à vue
- Augmenter le temps imparti
- joker (l'appel à un ami)

Variables :

- limiter le nombre d'aller-retour pour lire la carte fixe.
- Graduation des difficultés : mémoriser qu'une seule balise, puis 2, puis 3...
- N'autoriser qu'une seule lecture de carte pour un groupe de 3 élèves, afin que ceux ci s'organisent pour mémoriser collectivement toutes les informations utiles et mettre des stratégies en place

Compétence maths

Représenter et modéliser : utiliser les éléments remarquables pour aider à la mémorisation, se situer par rapport à des repères imposés.

Compétence français

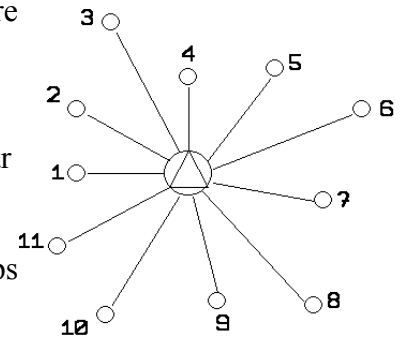
Lecture et interprétation d'un document de référence

Dispositif de référence : **Le parcours en étoile**

Organisation : Parcours en étoile sur un lieu connu (école, plateau sportif, stade etc...) ou inconnu. Les élèves partent en binômes pour aller rechercher, à l'aide d'une carte, une balise placée sur le terrain. Après chaque balise l'élève revient au point de départ. L'enseignant vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. L'élève repart pour effectuer une nouvelle «branche de l'étoile» puis revient à nouveau au départ, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti annoncé en début de jeu.

Travail en groupe (binômes ou trinômes) donner une règle pour les binômes : un élève 1 et un élève 2, en fonction du numéro de la balise (pair ou impair) c'est l'un ou l'autre qui va la chercher, l'autre est en soutien. Pour les trinômes, demander aussi aux élèves de changer de rôle.

Chaque groupe commence par un poste différent, et cherche ensuite les balises suivantes dans l'ordre imposé soit par la feuille de route, soit par l'enseignant afin de changer de secteur à chaque balise.



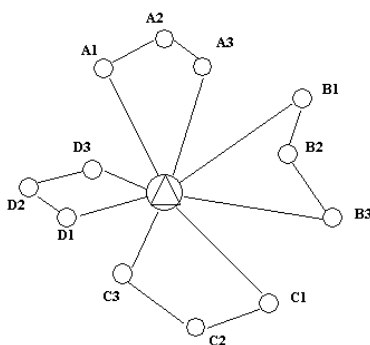
But pour l'élève : Trouver le plus de balises possibles dans le temps imparti

Consignes :

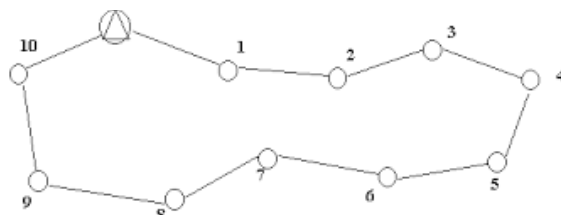
- Je vous donne à chacun une carte avec une balise à trouver. Vous allez la poinçonner, puis vous revenez au point de départ.
- Si c'est juste, vous partez chercher la suivante, si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même balise.
- Vous allez le plus vite possible, vous devez trouver le plus de balises possible pendant la durée de la situation d'apprentissage.
- Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ chercher des explications.
- Au signal de fin de jeu, vous revenez immédiatement au départ, même si vous n'avez pas terminé.

Variables :

- 1) **ESPACE D'ACTION** « du proche au lointain, du connu à l'inconnu » : espace familier restreint, Espace familier élargi, Espace inconnu
- 2) **FORMES DE GUIDAGE** « D'un guidage direct à un guidage indirect » : gestes, consignes orales, itinéraires matérialisés à suivre (flèches, jalons, cordes), photographies (photo objets, lieux, points remarquables...), consignes écrites (définitions de postes, messages), plan (à emporter ou à mémoriser), cartes (échelles), utilisation de la boussole
- 3) **FORMES DES ITINERAIRES** : linéaire, circulaire (circuit), en étoile, en ailes de papillon, en cercles concentriques



itinéraire type "ailes de papillon"



itinéraire circulaire

- 4) **REPRESENTATIONS DE L'ESPACE** : récit, plan sommaire, plan perfectionné : utilisation de codes et de légendes, plans et cartes conventionnels, maquettes
- 5) **NATURE DES BALISES (visibles de loin, facilement identifiables : toutes identiques)** : balises de course d'orientation (30X30cm ou 15X15cm), plots, cônes, coupelles (de préférence en hauteur), jalons : morceaux de rubalise fixés en hauteur à l'aide de pince à linge (pour faciliter l'installation et la « désinstallation » du parcours), fixes (parcours permanent : éléments fixés par les organisateurs qui permettent un grand nombre de possibilités de parcours selon le niveau de pratique et/ou le nombre de participants.
Exemple : plaques de métal fixées « codées » lettres + chiffres : A1 – A2- - F9 -)
- 6) **PLACEMENT DES BALISES** : par les organisateurs, par les joueurs
- 7) **PREUVES DE PASSAGE AUX BALISES** : poinçonnage (pincés), signature, éléments à ramener, éléments à noter (codage : lettres, chiffres...)
- 8) **STRUCTURE DU SCORE** : nombre de balises trouvées, temps à respecter (pénalités), barème (course au score...)
- 9) **TYPES DE RENCONTRES** : course au score, rallye, défi, course d'orientation.
- 10) **GROUPEMENT DES JOUEURS** : course individuelle, course par équipe (binômes, par équipes de 3), tâches à se partager.
- 11) **TEMPS** : Durée limitée prédéfinie avant la course (matérialisation : comptine, chanson au cycle 1, compteur, sablier, chronomètre, curseur sur roue ou ligne droite), durée limitée par le résultats des X équipes qui ont terminé leur course, non défini à l'avance : score en fonction du rang d'arrivée de chaque équipe.