

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève ne sait pas orienter un plan ou une carte.	L'élève oriente son plan ou sa carte en permanence.	Travail en binôme. Cour ou espace bien connu des élèves. Plan de la cour.	Dans la cour de l'école. Choisir un point remarquable. Travail à 2. L'élève A oriente son plan par rapport au point choisi. Au signal, l'élève B fait tourner l'élève A sur lui-même. L'élève A doit repositionner convenablement son plan.	Le plan est bien orienté après la rotation.	Élève en difficulté : l'élève tourne sur lui-même par 1/4 de tour. Jouer sur tout l'espace de la cour. Jouer sur le point remarquable.
L'élève ne sait pas orienter un plan ou une carte.	L'élève oriente son plan ou sa carte en fonction du poste à trouver.	Déterminer le point de départ. Délimiter l'espace de la course d'orientation. Prévoir un plan et un crayon pour deux élèves. Placer des plots, des foulards, des objets à différents endroits dans l'espace (postes).	L'enseignant identifie avec l'élève le point de départ par un triangle. L'élève entoure le poste qu'il doit trouver et trace un trait du point de départ au poste. L'élève oriente son plan par rapport à ce poste en s'aidant des points remarquables (bâtiments, parking, arbres etc.). L'élève se rend à ce poste et revient à la base. Faire 5 essais.	Trouver le bon poste au moins 4 fois sur 5 essais.	Simplifier le plan au maximum pour les élèves en difficulté. Enchaîner deux postes puis trois etc. (le poste trouvé devient le point de référence pour orienter sa carte).

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève part dans toutes les directions et s'arrête au premier poste trouvé.	L'élève doit prendre le temps de la réflexion avant d'entrer dans l'action.	Photo avec une vue parcellaire d'un point. Sur le terrain, une lettre est posée à l'endroit indiqué par la photo. Par groupe.	Observer la photo pendant 30 secondes minimum. Au coup de sifflet trouver sa lettre et l'écrire sur un papier.	Le groupe trouve sa lettre du premier coup.	Pour les élèves en difficulté: justifier le choix du groupe à l'enseignant. Jouer sur le temps de réflexion avant l'action. Jouer sur l'éloignement du poste. Jouer sur la prise de vue de la photo (indice à décoder).
L'élève part dans toutes les directions et s'arrête au premier poste trouvé.	L'élève trouve un poste bien défini.	Délimiter l'espace de la course d'orientation. Course en pétales (plusieurs postes à trouver avant de retourner au point de départ). Placer des plots, des foulards, des objets à différents endroits dans l'espace.	Chaque poste a une définition qui lui est propre (exemple : P1 dans le but de handball et P2 sous le tableau du préau). L'élève doit passer par les deux postes avant de revenir au point de départ. Faire 5 essais.	Trouver les bons postes au moins 4 fois sur 5 essais.	Jouer sur la complexité ou la simplicité de la définition du poste. Jouer sur le nombre de postes à trouver. Jouer sur le nombre de postes au même endroit. Même situation en utilisant un plan.

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève ne repère pas dans l'espace d'évolution les éléments sur le plan ou la carte.	L'élève doit indiquer sur la carte l'emplacement des postes.	Déterminer le point de départ. Délimiter l'espace de la course d'orientation. Course en fanions (Par exemple en suivant un chemin). Prévoir un plan et un crayon pour deux élèves. Placer dix postes en des lieux caractéristiques (croisement, arbre,...) tout au long du parcours. Faire partir les groupes toutes les 2 minutes.	L'élève note l'endroit du poste à chaque fois qu'il en croise un.	Trouver 8 postes sur 10	Même situation avec des postes placés en des lieux plus complexes (fossés, talus,...). Jouer sur le temps de l'exercice.
L'élève ne repère pas dans l'espace d'évolution les éléments sur le plan ou la carte.	L'élève doit se servir des éléments les plus caractéristiques de l'espace pour identifier les autres éléments.	Dans la cour. 4 à 5 repères identifiés. Par deux, 1 objet par groupe.	L'élève A montre sur le plan un point. L'élève B doit porter l'objet du groupe à l'endroit montré.	L'objet est déposé au bon endroit.	Jouer sur l'espace d'évolution.

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève ne décrypte pas la légende sur le plan ou la carte.	L'élève doit apprendre à lier les symboles du plan ou de la carte à la réalité.	Déterminer le point de départ. Délimiter l'espace de la course d'orientation. Prévoir un plan vierge avec juste les chemins. Prévoir un plan et un crayon pour deux élèves.	Les élèves par binôme complètent leur carte avec les symboles définis avec l'enseignant (arbres, bâtiments, bancs,...).	Carte de l'élève la plus proche possible de celle de l'enseignant.	Pour les élèves en difficulté : donner à chaque binôme qu'un seul item à renseigner sur la carte (arbres, bâtiments, bancs...). Pour les élèves en réussite : même exercice avec un plan vierge.
L'élève ne décrypte pas la légende sur le plan ou la carte.	L'élève doit apprendre à identifier les symboles sur le plan ou la carte.	Une feuille A3 par groupe. 1 feutre.	Étape 1 : faire le plan de la cour. Étape 2 : présentation des productions de chaque groupe. Étape 3 : convenir de critères de représentation négociés par la classe. Étape 4 : nouvelle représentation en tenant compte des critères demandés.	Le plan adopté est utilisable pour jouer pour toute la classe.	

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève ne se représente pas la distance à parcourir.	L'élève doit être capable de mesurer une distance en utilisant le double pas.	Faire des doubles pas en marche soutenue entre 2 lignes séparées : par exemple sur 100 m.	Partir pied droit et compter le nombre de fois où on pose le pied gauche entre les 2 lignes. Faire plusieurs essais, sur plusieurs séances jusqu'à l'obtention d'une valeur moyenne.	L'élève est capable d'estimer une distance sur le terrain en utilisant le double pas.	Valider sur des distances plus courtes ou plus longues.
L'élève ne se représente pas la distance à parcourir.	L'élève doit connaître la valeur de son double pas.	Faire des doubles pas en marche soutenue sur différentes distances. Un tableau est à compléter avec la distance en mètres à parcourir et le nombre de doubles pas effectué sur cette distance.	Compter le nombre de doubles pas effectué sur chaque distance. Compléter le tableau.	L' étalonnage permet aux élèves de trouver les postes en fonction de la distance indiquée.	

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève ne connaît pas la fonction de chaque élément de la boussole (cycle 3).	L'élève doit trouver l'azimut d'une direction donnée avec une boussole.	Dans la cour. En binôme. Une boussole par binôme.	L'élève A désigne dans la cour un objet. L'élève B doit donner l'azimut.	L'azimut donné est correct.	
L'élève ne connaît pas la fonction de chaque élément de la boussole (cycle 3).	L'élève doit trouver une direction à partir d'un azimut avec une boussole.	Dans la cour. En binôme. Une boussole par binôme.	L'élève A donne un azimut. L'élève B doit aller toucher un objet dans la direction de l'azimut.	L'objet touché est bien dans l'azimut.	Jouer sur la succession des déplacements à partir d'azimuts différents.

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève traite partiellement les informations sur le plan ou la carte.	L'élève doit placer un poste avec précision sur le plan ou la carte.	<p>Déterminer le point de départ. Délimiter l'espace de la course d'orientation. Course en étoiles. Prévoir un plan et un crayon pour deux élèves. Chaque groupe place un poste.</p>	L'élève A place le poste et l'indique sur le plan, l'élève B va vérifier si le poste se trouve bien au bon endroit.	Le poste est bien placé à l'endroit indiqué.	<p>Pour les élèves en difficulté : même situation mais les postes sont indiqués sur le plan ou la carte. Pour les élèves en réussite : jouer sur le nombre de postes à placer.</p>
L'élève traite partiellement les informations sur le plan ou la carte	L'élève doit vérifier l'adéquation entre les informations portées sur le plan ou la carte et la réalité du terrain.	<p>Déterminer le point de départ. Délimiter l'espace de la course d'orientation. Course en fanions "aux bons postes". Prévoir un plan et un crayon pour deux élèves. Placer dix postes en des lieux caractéristiques (croisement, arbres...) tout au long du parcours. Certains sont vrais, certains sont faux, d'autres inexistants. Faire partir les groupes toutes les 2 minutes.</p>	Le duo vérifie l'emplacement de tous les postes et corrige sur son plan ou sa carte.	Trouver toutes les erreurs.	<p>Jouer sur l'emplacement des postes (plus ou moins difficile). Jouer sur la proximité des bons et des faux postes. Jouer sur le nombre de bons et de faux postes.</p>

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève n'a pas de stratégie de recherche des postes.	L'élève doit surligner et mémoriser son trajet.	<p>Déterminer le point de départ. Délimiter l'espace de la course d'orientation.</p> <p>Course en étoiles (trouver un poste et revenir à la base). Prévoir un plan et un crayon pour deux élèves.</p> <p>Placer des plots, des foulards, des objets à différents endroits dans l'espace.</p> <p>Les postes sont placés en des lieux caractéristiques (croisement, arbre,...).</p>	L'élève A surligne un itinéraire et le mémorise. L'élève A va chercher son poste "à l'aveugle", alors que l'élève B le suit avec la carte en traçant le parcours effectué.	Trouver le poste en respectant le trajet initialement prévu.	Pour les élèves en difficulté : même situation sans mémoriser le trajet. Pour les élèves en réussite : même situation avec des postes placés en des lieux plus complexes (fossés, talus,...).
L'élève n'a pas de stratégie de recherche des postes.	L'élève doit utiliser toutes les informations pour être efficace.	<p>Dans la cour, course au score, sont disposées des postes de valeurs différentes (Exemple : boîtes contenant des fiches numérotées indiquant la valeur du poste).</p> <p>Chaque groupe a un plan où sont indiqués les postes avec leur valeur (Exemple : boîte des numéros 1, etc).</p> <p>Une minute de jeu.</p> <p>Les postes sont placés en des lieux caractéristiques (croisement, arbre,...).</p>	Au coup de sifflet, partir à la recherche des boîtes pour ramener un maximum de points. Prendre une seule fiche numérotée à chaque poste.	Le nombre de points s'améliore à chaque partie pour chaque équipe.	Jouer sur le temps. Jouer sur le nombre total de points à ramener. Pour les élèves en réussite : même situation avec des postes placés en des lieux plus complexes (fossés, talus,...).