

Course d'orientation au cycle 2



Définissons l'activité

But : retrouver plusieurs balises,

- ▶ en se déplaçant sur un terrain plus ou moins connu ;
- ▶ en interprétant un espace représenté ;
- ▶ en choisissant l'itinéraire le plus adapté sur un temps le plus court possible.

Les savoirs en jeu

- aspect énergétique : la course.

Savoir gérer sa course, doser ses efforts.

- aspect psycho-affectif : l'autonomie.

Savoir s'engager et faire des choix d'itinéraires tout en gérant sa sécurité.

- aspect cognitif et informatif : la carte / le plan

Savoir sélectionner les informations et établir une relation document / réalité (et inversement) pour se situer et réaliser un déplacement.

► **un travail plan / réalité ET réalité / plan.**

Les objectifs au cycle 2

Dans les progressions Eduscol :

CP :

Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.

- ▶ Se déplacer sur un parcours(...) en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...).
- ▶ Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.

CE1 :

Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).

- ▶ Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.
 - ▶ Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis.
 - ▶ Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe.
 - ▶ Décoder le parcours proposé par un autre groupe.
- **développement du répertoire moteur, des capacités d'adaptation à différents milieux, des capacités de coopération et d'opposition.**

Compétences mobilisées dans les autres disciplines

Maîtrise de la langue, mathématiques et découverte du monde :

- lire un paysage, en identifiant les éléments caractéristiques, y prendre des informations précises ;
- décrire les éléments avec un vocabulaire précis et approprié ;
- lire et utiliser une représentation de l'espace en 2D (savoirs : échelle, légende)

Mise en œuvre du module :

Il s'agit de passer d'une représentation de l'espace en 3D à une perception en 2D.

Exemple de dispositif pour le passage de l'espace réel à l'espace représenté :

Construire une maquette de la classe, de la salle d'EPS,...

Se placer, se déplacer comme la figurine dans la maquette, et inversement.

Puis passer au dessin en 2D à partir de la photo du dessus (idée : la projeter), s'accorder sur les conventions de représentations.

Mise en œuvre du module : pour entrer dans l'activité

Si l'enseignant le juge utile, avant la confrontation à la situation de référence :

des situations globales qui permettent à tous les élèves de s'approprier l'objet d'apprentissages et connaître les règles de fonctionnement spécifiques à cette activité.

Exemple: « je pose – tu cherches » (indications du « poseur » sur le plan, avec gommettes)

Mise en œuvre du module :

la situation de référence

- au début du module, permet à l'élève de s'approprier la situation et de s'évaluer, à l'enseignant de définir les objectifs selon les difficultés constatées ;
- en cours de module : pour l'élève comme pour l'enseignant, évaluer les progrès ; pour l'élève, réinvestir les compétences acquises dans d'autres situations d'apprentissages
- en fin de module : cette situation, transférée au jardin des plantes.

Mise en œuvre du module : la situation de référence

Dispositif rencontres :

But : retrouver ses balises dans le *Jardin des plantes*.

Contraintes :

- un temps limité, s'achevant par un regroupement au signal (30 min) ;
- en indiquant, pour prouver son passage à la balise, une lettre sur la fiche d'équipe ;
- des photos des points remarquables à disposition au point de ralliement ;
- GS – CP : à partir du plan et d'une photo (définition du poste); une balise à la fois ; en se mettant d'accord avant de partir à sa recherche.
- CE1 : à partir du plan; trois balises à la fois ; en se mettant d'accord avant de partir à sa recherche.

Critères de réussite : avoir trouvé au moins 3 balises (GS-CP) ou effectué au moins 3 parcours (CE1)

Mise en œuvre du module : des situations pour progresser

Des situations d'apprentissages, de transformations qui, au regard des problèmes, difficultés, porteront sur :

- la lecture du représenté ;
- la lecture du milieu ;
- la mise en relation entre milieu et représenté.

Exemples :

*A partir d'une photo prise par un observateur, retrouver sa position et son orientation sur le plan.
Codage / décodage de parcours.*

Les règles d'or

- rester groupés avec ses co-équipiers durant la course ;
- rejoindre le point de ralliement au signal.

Constitution des équipes

- équipes de 2 élèves (selon le nombre d'équipes attribuées)
- équipes homogènes

Les documents relatifs à la rencontre : fiche équipe

GS CP

Prénoms:

Nom de l'équipe :

Numéros des 6 balises à chercher

(dans l'ordre) :

Les documents relatifs à la rencontre : fiche équipe

CE1

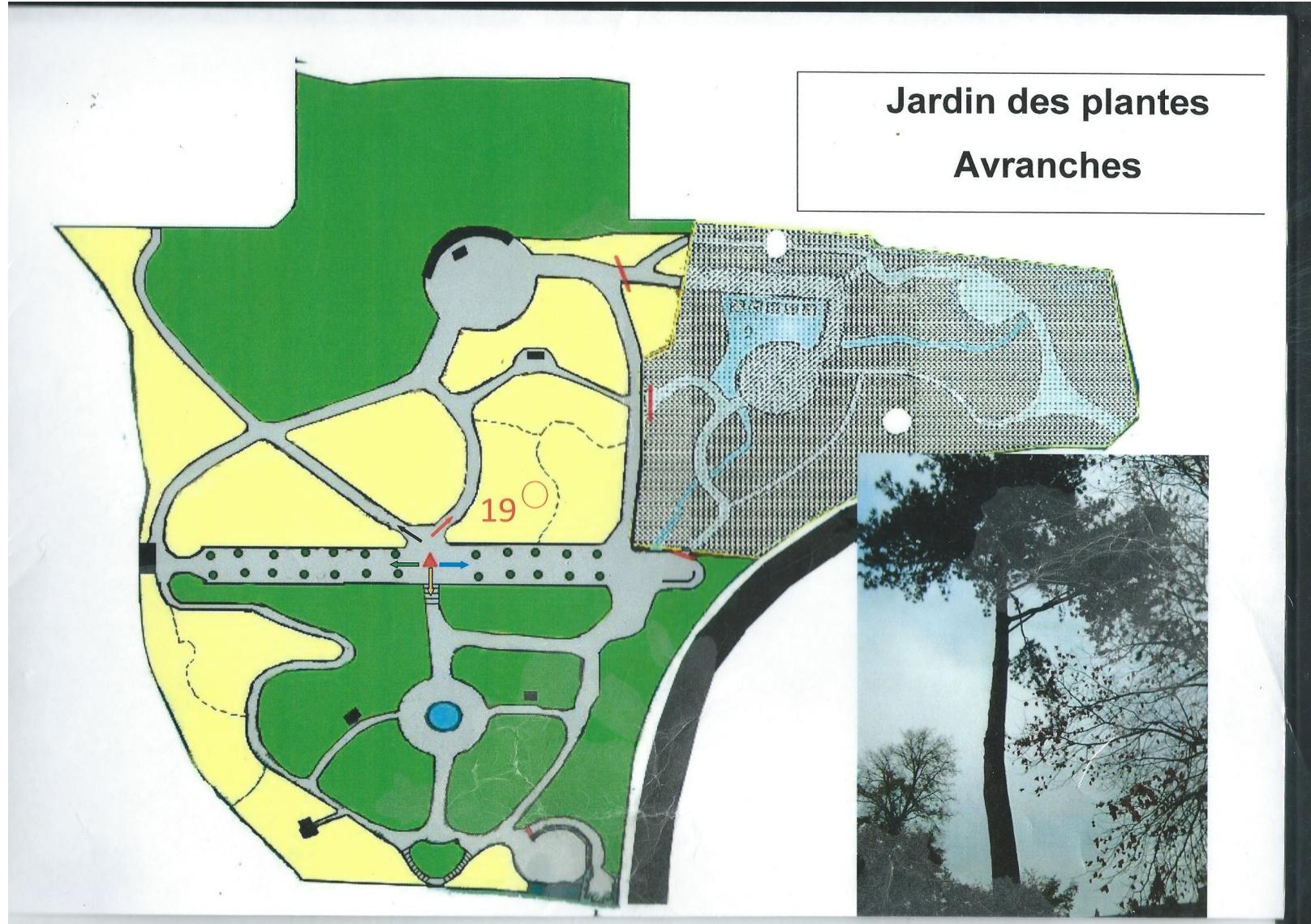
Prénoms:

Numéros des 7 parcours à parcourir

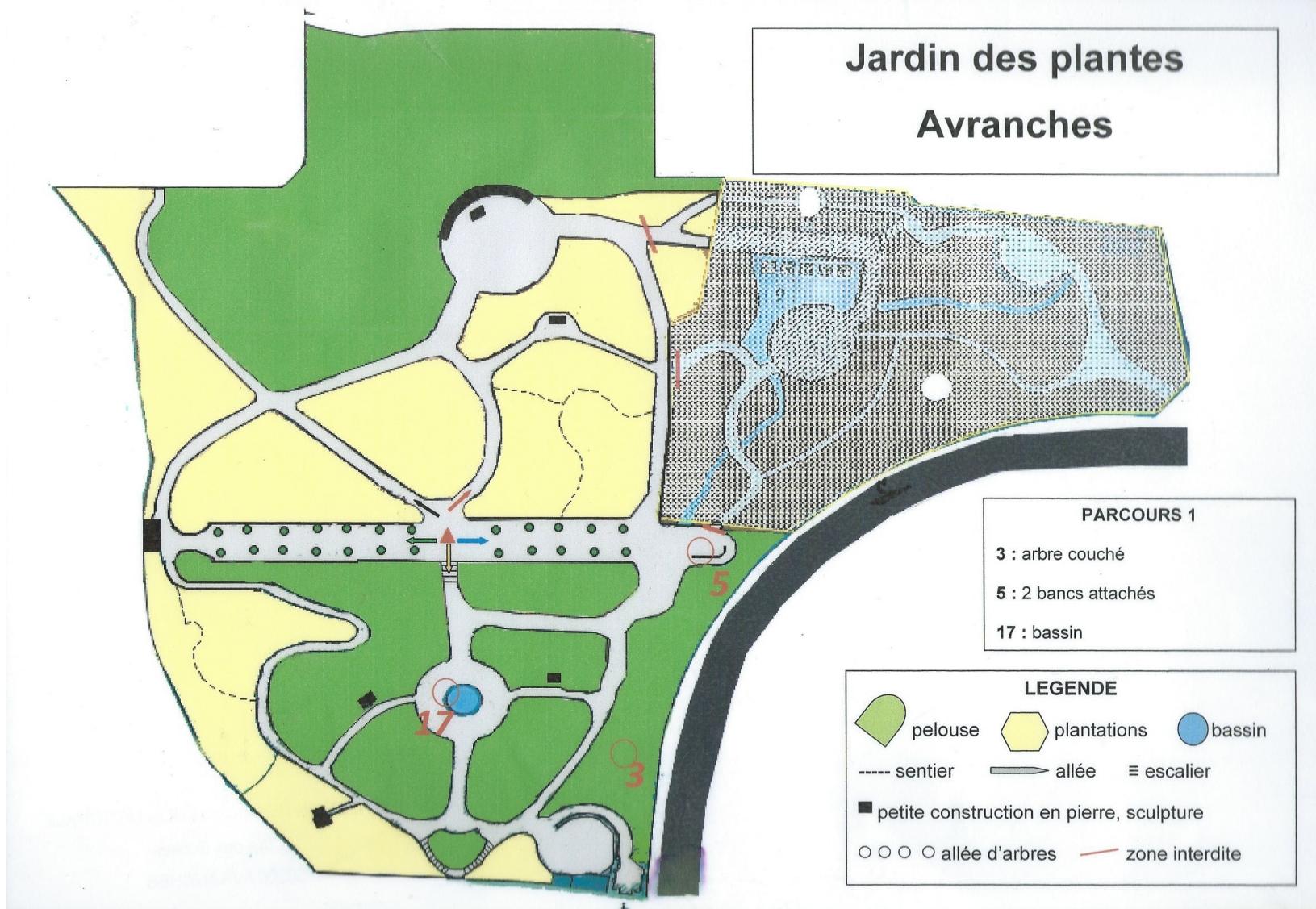
(dans l'ordre) :

Nom de l'équipe :

Les documents relatifs à la rencontre : plan photo GS - CP



Les documents relatifs à la rencontre : plan parcours CE1



Le déroulement pour les GS-CP

- Chaque équipe prend le 1^{er} plan photo indiqué sur sa fiche d'équipe.
- Les élèves observent la photo du poste où est placée la balise et repèrent la position de la balise sur le plan photo.
- Ils orientent leur plan en faisant correspondre les flèches de couleur du plan à celles du terrain.
- Ils se mettent d'accord sur le trajet à emprunter.
- Ils partent trouver la balise.
- Ils reportent la lettre de la balise sur la fiche équipe.
- Ils reviennent au départ pour faire valider leur trouvaille par la secrétaire.
Nb : s'ils se sont trompés, la secrétaire les envoie auprès de leur enseignant(e) reprendre des repères et refaire un projet de trajet pour trouver la balise.
- Quand la trouvaille est validée, ils reposent le plan photo à son emplacement initial et prennent le 2nd plan photo indiqué sur leur fiche équipe.

Le déroulement pour les CE1

- Chaque équipe prend le 1^{er} plan parcours indiqué sur sa fiche d'équipe.
- Les élèves lisent la description* des 3 postes où sont placées les 3 balises et repèrent la position des balises sur le plan .
- Ils orientent leur plan en faisant correspondre les flèches de couleur du plan à celles du terrain.
- Ils se mettent d'accord sur le trajet à emprunter.
- Ils partent trouver les 3 balises.
- Ils reportent la lettre de chaque balise sur la fiche équipe.
- Ils reviennent au départ pour faire valider leurs trouvailles par la secrétaire.
Nb : s'ils se sont trompés, la secrétaire les envoient auprès de leur enseignant(e) reprendre des repères et refaire un projet de trajet pour trouver les balises.
- Quand la trouvaille est validée, ils reposent le plan à son emplacement initial et prennent le 2nd plan indiqué sur leur fiche équipe.
- Une affiche collective avec une photo correspondant à chaque description de poste est à leur disposition pour consultation au point d'orientation.

Encadrement

- l'enseignant + au moins 2 accompagnateurs par classe.
- les accompagnateurs : tiennent le secrétariat au point de rendez-vous ou occupent un poste fixe de surveillance (empêcher la sortie de la zone).

Interdisciplinarité

Maitrise de la langue, production d'écrit.

- écrire un court texte descriptif, en utilisant à bon escient les connecteurs spatiaux (activité « écrire pour faire faire », « pour faire trouver »)

Découvrir le monde / le vivant.

Exemple en CP (progressions Eduscol) :

Interactions entre les êtres vivants et leur environnement

À partir d'un milieu proche (**cour de l'école**, jardin, forêt, mare...) :

- identifier quelques êtres vivants qui le peuplent ;
- observer quelques relations alimentaires entre êtres vivants.

Respect de l'environnement

Savoir que respecter les êtres vivants passe par le respect de l'environnement dans lequel ils vivent.

Pratiques artistiques et histoire des arts (cf « l'image du mois » sur le Douanier Rousseau)

Pour l'histoire du jardin des plantes :

Idée : créer un jardin extraordinaire avec des plantes lointaines, inconnues, Aux vertus incroyables (cf plantes médicinales)

Lien production d'écrit : la fiche descriptive de la plante / la fleur.

Différentes techniques : collage, dessin avec différents outils (technique de la pastel frotté,...)

Œuvres de référence : le Douanier Rousseau (qui n'a pourtant jamais voyagé hors de la France)