

# 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: .....

### Numéros des 6 balises à chercher

(dans l'ordre) : ....

**Nom de l'équipe :**

[illegible][illegible]

# Les documents relatifs à la rencontre : fiche équipe

CE1

Prénoms: .....



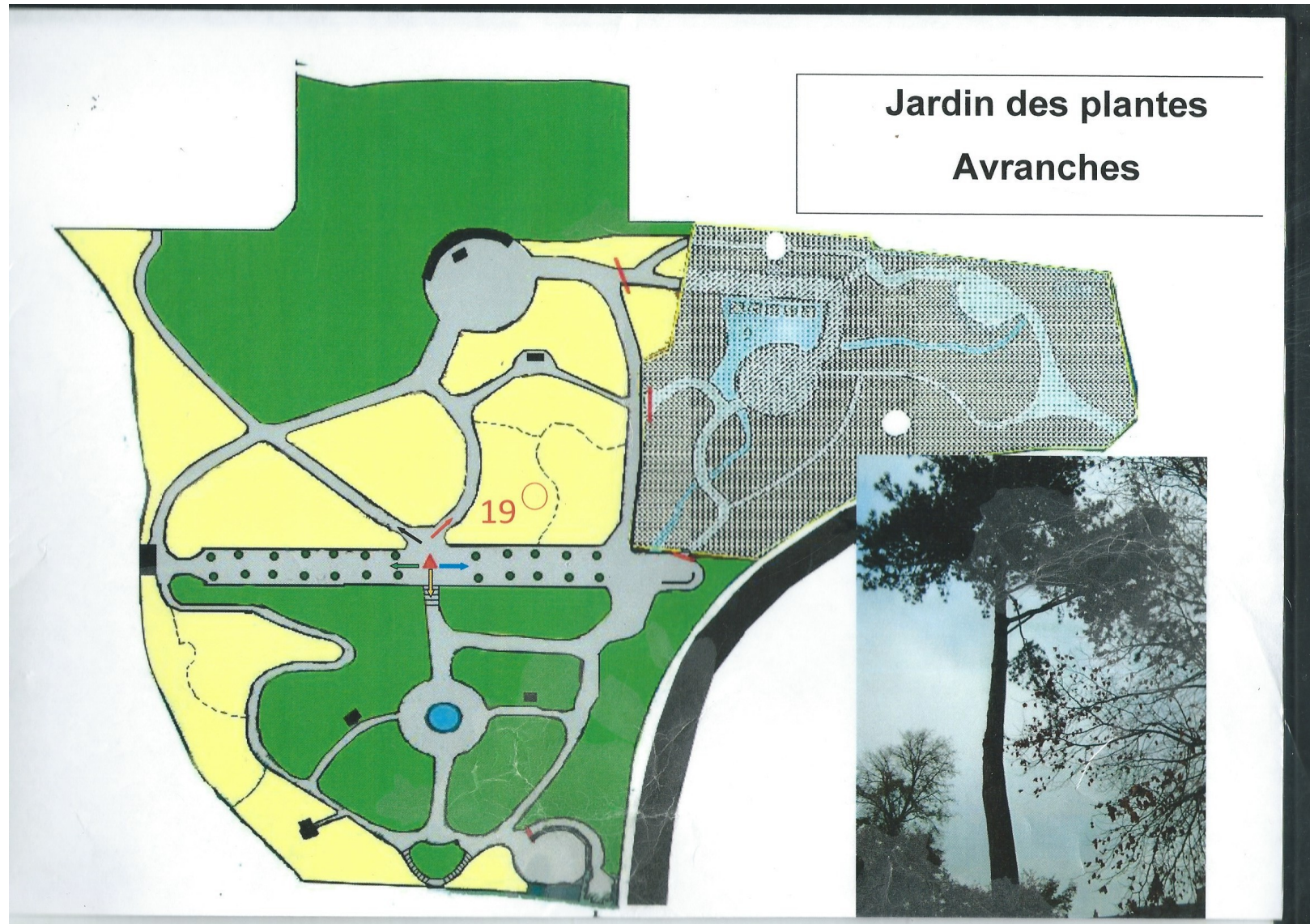
### Numéros des 7 parcours à parcourir

(dans l'ordre) : ....

**Nom de l'équipe :**

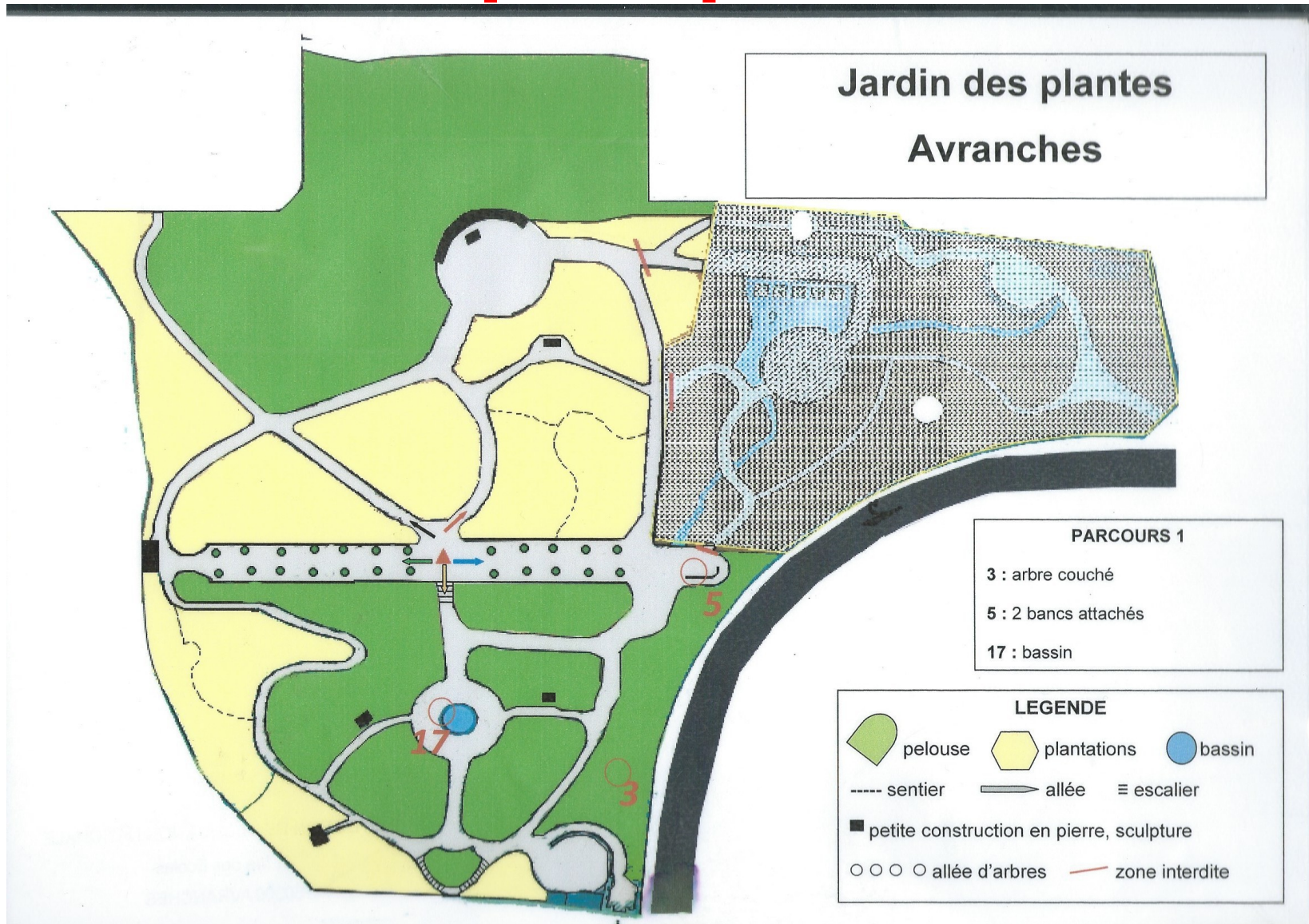
[illegible][illegible]

# 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<sup>er</sup> 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 2<sup>nd</sup> plan photo indiqué sur leur fiche équipe.

# Le déroulement pour les CE1

- Chaque équipe prend le 1<sup>er</sup> 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 2<sup>nd</sup> 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)