

**EPS : Enseigner l'utilisation du plan
en orientation aux cycles 1, 2 et 3**

Janvier 2014

Table des matières

P1 / Références théoriques et programmes	4
P2 / Les choix pédagogiques et didactiques :.....	7
P3 / Progressivité du C1 au C3.....	8
Se repérer à l'école maternelle, quels enjeux ?	12
1-1 / Les programmes	13
1-2 / Situation : le collier de la reine	15
1-3 / Un exemple de rencontre interclasse EPS « orientation » en C1	23
1-4/ Interdisciplinarité.....	38
Créer un plan au cycle 2, quels enjeux ??	39
2-1 / Les programmes	40
2-2 / Situation : la chasse à la dizaine	43
2-3 / La rencontre EPS « orientation » en cycle 2	53
2-4 / Interdisciplinarité.....	69
Orienter un plan au cycle 3, quels enjeux ???.....	70
3-1/ Les programmes	71
3-2 / Situation : situations d'orientation utilisant le plan	74
3-3 / La rencontre « orientation » en cycle 3	81
3-4 / Interdisciplinarité.....	96
Conclusion	97
Composition du groupe EPS :	98
Ressources :	99

Préambule

Notre projet est de proposer aux enseignants une progression à partir de situations pédagogiques concrètes et testées en classe.

Notre objectif est d'apporter une aide aux enseignants pour aborder la création et l'utilisation d'un plan en orientation, en lien avec les compétences du repérage dans l'espace mais aussi de la maîtrise de la langue et des mathématiques.

Notre ambition est de proposer un outil d'apprentissage progressif sur le plan :

- à l'école maternelle (chapitre 1)
- au cycle 2 (chapitre 2)
- au cycle 3 (chapitre 3)

Annexe 1 : Composition du groupe EPS Aube et contact

P1 / Références théoriques et programmes

Ce travail devrait aider l'ensemble des enseignants du département à construire les compétences 3 et 7 du socle commun «se repérer dans l'espace ».



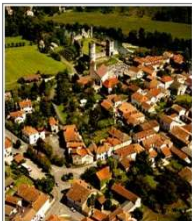
Notre travail s'est organisé autour de plusieurs références :

- le travail de Jean-Luc Brégeon sur « Les différents espaces » et « Les différentes projections »
- le travail du Département Maths de l'IUFM de Reims, dont Frédéric Castel) sur « Les différents repérages »

Le travail de Jean-Luc Brégeon sur « Les différents espaces » et « Les différentes projections »

Site de Jean-Luc Brégeon : <http://jean-luc.bregeon.pagesperso-orange.fr/>

Lorsque l'on choisit une situation pour la classe, il est important de connaître le type d'espace mis en jeu (Micro, Méso ou Macro-espace) ainsi que ses caractéristiques afin d'anticiper les difficultés d'apprentissage et donc les aides à prévoir.

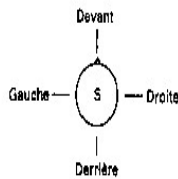
Types d'espaces	Micro-espace	Méso-espace	Macro-espace
Exemples			
	L'espace de la table de l'enfant	La classe de l'enfant	Le quartier de l'enfant
Vision de l'espace	Espace proche du sujet	Espace accessible à une vision globale.	Espace accessible seulement à des visions locales.
Situation du sujet	Le sujet est à l'extérieur de l'espace.	Le sujet est à l'intérieur de l'espace, il peut s'y déplacer pour observer selon différents points de vue.	Le sujet est à l'intérieur de l'espace et doit coordonner des informations partielles.
Les objets	On peut voir, toucher et déplacer les objets de cet espace.	Les objets sont fixes ou semi-fixes , visibles selon diverses perspectives.	Les objets sont fixes et une partie seulement est sous le contrôle de sa vue.
Conceptualisation (création d'images mentales)	Pas nécessaire	Utile (maquette, plan)	Indispensable... pour ne pas se perdre (plan, cartes, repères...)

Les différentes projections (Jean-Luc Brégeon)

Le corps du sujet est le référentiel de base pour le repérage de son environnement.

1. Projection par rayonnement

L'architecture corporelle détermine seule l'orientation de l'espace environnant. Il n'y a pas d'autre référentiel.



Exemple : montrer avec son doigt : devant derrière, à droite, à gauche.

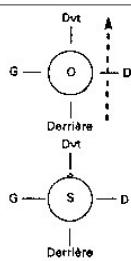
2. Projection par transfert

Un objet extérieur est pris en compte. Le sujet doit le prendre comme référentiel.

Si l'objet n'est pas orienté :

2.1. Projection-translation

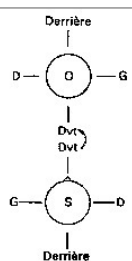
Le sujet translate sur le nouveau référentiel les axes de son propre référentiel. C'est la projection la plus simple.



Exemple : la file indienne

2.2. Projection-rotation

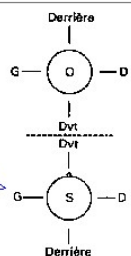
Le référentiel de l'objet est obtenu par un demi-tour (rotation de 180°) par rapport au référentiel du sujet, comme son image dans un miroir.



Exemple : le jeu du chef d'orchestre (deux élèves face à face. Si A lève la main droite, alors B doit aussi lever sa main droite).

2.3. Projection-réflexion

Un axe du référentiel du sujet est maintenu (axe gauche-droite), un autre est inversé (axe avant-arrière). C'est le cas de l'orientation de l'espace graphique.



Exemple : le jeu du miroir (deux élèves face à face. Si A lève la main droite, alors B doit lever sa main gauche).

Si l'objet est lui-même orienté, indépendamment du sujet :


2.4. Projection par transfert dans l'objet



Exemple : je me place à droite du bureau (bureau = objet orienté)

Le travail du Département Maths de l'IUFM de Reims, dont Frédéric Castel) sur « Les différents repérages »

Les différents repérages (Département Maths de l'IUFM de Reims, dont Frédéric Castel)

<p>Géométrie aux cycles 2 et 3</p>  <p>En partenariat avec le CDDP</p>	<p>F.Castel Professeur de mathématiques, directeur d'Etudes Master 1EEE, IUFM Chaumont, Université Reims Champagne-Ardenne</p>	<p>http://www.cndp.fr/crdp-reims/index.php?id=1706</p> <p>(support de la conférence et ressources complémentaires)</p>
--	---	--

Il existe 5 types de repérages :

1- repérage sur soi (contact objet/corps)

C'est un repérage qui utilise les parties du corps, qui doivent être en contact avec l'objet, s'il y en a un.

Exemples : poser un chapeau sur la tête, lever le pied droit...

2- repérage par rapport à soi (pas de contact objet/corps)

C'est un repérage qui utilise aussi les parties du corps, mais l'objet, s'il y en a un, n'est pas en contact avec l'une d'elles.

Exemple : s'orienter pour avoir le tableau à sa droite...

3- repérage par rapport à une autre personne (ou un objet orienté)

(Objets orientés : chaise, bureau, table avec case,...)

Exemples : se placer à droite du bureau, se placer devant Y...

4- repérage par rapport à un objet non orienté

(Objets non orientés : corbeille, table sans case,...)

Exemple : se placer à droite de la corbeille...

5- repérage absolu

Exemple : parcours d'orientation...

Références : Groupe Maths10-C1-Maths et repérage à l'école maternelle-juin 2013

P2 / Les choix pédagogiques et didactiques :

En partant du constat que les enfants ont des difficultés à se situer et à utiliser un plan lors de rencontres en orientation, nous avons décidé d'établir une progression à destination des enseignants de l'école maternelle.

Nous avons choisi de créer des situations en fonction des difficultés des enfants identifiées à chaque âge.

Nous proposons des situations :

- . facilement exploitables en classe
- . qui touchent plusieurs domaines: découverte du monde, E.P.S.
- . qui ont été testées en classe
- . en lien avec l'appropriation du langage
- . qui évoluent sur plusieurs séances et sur plusieurs niveaux

La différenciation se fait soit par l'utilisation des aides proposées dans les fiches soit en travaillant la situation du niveau antérieur. Un système de tutorat peut être mis en place en cas de grandes disparités en définissant à l'avance le rôle de chacun.

Des documents sont annexés afin de vous permettre d'élaborer une programmation d'école pour l'activité orientation.

P3 / Progressivité du C1 au C3

Quelques conseils pour mettre en place un cycle d'orientation

Progression dans l'ordre des difficultés :

- ⤴ Dans un lieu connu points remarquables connus : plan posé
- ⤴ Dans un lieu inconnu avec points remarquables
- ⤴ Dans un lieu inconnu se déplacer avec son plan (en boucle) (). Autre proposition intermédiaire faire partir les élèves avec des plans différents mais ils reviennent au même point de départ.
- ⤴ Sans marque au sol, aux élèves de s'orienter à chaque étape.

Variables :

1. sur le plan indiquer où se situe l'élève (nom de la borne ou vous êtes ici).
2. à chaque borne un plan à prendre et à réorienter
3. avec réorientation ou pas, pieds au sol ou flèche
4. plan avec parcours uniquement devant ou à 360°
5. visibilité des bornes
6. milieu connu inconnu

Espace vécu :

- repérage dans la cour par rapport à des éléments remarquables (perle bleue, rouge, verte) et en revenant expliquer où se trouvent les boîtes
- dessiner la cour avec les boîtes
- confrontation des dessins
- mise en évidence des points remarquables
- choix d'un dessin commun
- replacer les boîtes puis réaliser un collier

Espace représenté :

- construction d'une maquette (puis plexi et traçage)
- affiche avec photo, nom, plan d'un point remarquable
- parcours en étoile

Variables par rapport aux apprentissages

- La représentation de l'espace proposé aux élèves : du plus concret au plus abstrait
 - La maquette
 - La photographie : panoramique avec différents points de vue (prise de photos à différents lieux de la cour) / satellite
 - Le plan plus ou moins descriptif, avec fausse perspective,
 - Le plan codé => vers la carte IGN
- La nécessité de devoir orienter sa représentation de l'espace : Plan fixe / plan mobile
- Caractéristiques du milieu
 - Milieu connu / inconnu
 - Taille de l'espace : micro – espace (table) -> méso espace (classe, cour) -> macro espace (village, parc, ...)
 - Nature du terrain : perception facile de la globalité (plus ou moins masqué) / terrain comportant plus ou moins d'éléments remarquables (cour, terrain nu : stade)
- Les caractéristiques des balises

- Le nombre de balises
- L'éloignement des balises
- Sur des points remarquables (caractéristiques physiques) ou leur position
- Les caractéristiques des informations transmises
 - Oral, visuel (Photos, morceaux de plan, quadrillage, azimut, texte, flèches, étalonnage des pas ...)
- Accompagnement, niveau de guidage, précision de l'information, nature des aides
 - Humain : guidé -> autonomie / seul ou en équipe
 - Matériel : guidé -> autonomie (exemple : rose des vents ou boussole)
 - Choix du niveau d'aide par les élèves => permet de se situer dans l'apprentissage
- Les caractéristiques de la situation
 - Chronométrée ou pas
 - Enchaînement des recherches : une seule balise et retour / plusieurs balises données au départ
 - Ordre de recherche imposé ou pas (-> stratégies)
 - Itinéraire connu complètement au départ ou découvert au fur et à mesure

Schéma de la progressivité dans l'utilisation du plan

Progressivité de la maternelle au C3 pour LIRE et UTILISER UN PLAN

Compétences à acquérir Référence au BO 2008 <u>en gris les niveaux attendus</u>	Suivre des parcours Verbaliser et représenter ces déplacements.	Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.	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...)	Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte, d'un plan.		
COMPRENDRE UN PLAN <i>PRENDRE DES REPERES</i> <i>COMPRENDRE LE CODAGE</i>	Maternelle	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu)						
Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.						
Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies...).						
LIRE ET UTILISER UN PLAN	Maternelle	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.).						
Décoder le parcours proposé par un autre groupe.						
Suivre un parcours imposé à partir d'un plan.						
Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de <i>course à la photo...</i>						
Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.						
CODER UN PLAN	Maternelle	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu.						
Coder un parcours dans un lieu connu, indiquer sur la carte la position de la balise que l'on vient de placer.						
Compléter un fond de carte à partir d'éléments repérés du paysage						
Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s'aidant de la carte						
ORIENTER LE PLAN	Maternelle	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Orienter sa carte à partir de points remarquables.						
Orienter sa carte à l'aide de la boussole.						

Schéma des variables

Les 4 variables principales pour toutes les activités d'orientation du C1 au C3

Recenser les espaces utilisables sans perdre d'esprit que *le degré d'incertitude est fortement dépendant des capacités des enfants* : la cour d'école peut présenter un certain degré d'incertitude pour un élève de grande section, elle en présente beaucoup moins pour un élève de CM2 qui la fréquente depuis le CP.

La même situation peut être complexifiée en agissant sur une variable :

exemple 1 : une course à la dizaine réalisée dans la cour (espace familier restreint) puis au stade (espace familier élargi) et repris plus tard dans un parc (espace inconnu).

exemple 2 : le collier de la reine réalisé en collectif en GS puis repris en individuel en CP.

Lorsqu'on monte un curseur d'un cran (du - vers le +), on peut dans un premier temps baisser les autres pour que la situation ne devienne pas trop difficile.

	Espace inconnu élargi : (une surface de parc, de forêt plus vaste) mais sécurisé!		Plan d'espace plus complexe Echelle Courbes de niveau
	Espace inconnu restreint : (une partie d'un parc, d'un bois,...) sécurisé!		Plan d'un espace à orienter orientation par rapport au nord légende
	Espace familier élargi (l'école y compris la cour, le jardin public, le stade, une plaine de jeux, le quartier,...)		Plan fixe et orienté, codé
	Espace familier restreint (la classe, l'école, la cour, le gymnase,...)		Représentation simple Photo dessin plan non codé maquette
Espace d'action		Représentation du réel	

	Individuel en autonomie prise de risque évaluation possible		Guidage indirect étalonnage et estimation des distances boussole
	Collectif élèves et pairs : négociation		Consignes écrites plan (morceaux de plans, plan quadrillé...) message écrit (photos simples, texte...)
	Collectif accompagné d'un adulte		Guidage matériel fléchage simple plots au sol
Forme de groupement		Forme de guidage	

Chapitre 1

L'orientation à l'école maternelle

Se repérer à l'école maternelle, quels enjeux ?

EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

Se repérer à l'école maternelle, quels enjeux ?

Rubrique 1.1
Références théoriques et programmes

Rubrique 1.2
Choix pédagogiques et didactiques

Rubrique 1.3
Situation : le collier de la reine

Rubrique 1.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources

1-1 / Les programmes

Les programmes d'enseignement de l'école maternelle arrêté du 18-2-2015 –J.O. du 12-3-2015 (domaine d'apprentissage « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique », [« Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées»](#)) en particulier le repérage dans l'espace.

Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés.

Au travers des situations proposées par l'enseignant, l'enfant sera conduit à :
Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires

Les différents attendus en fonction des âges

TPS/PS	Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en oeuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.
MS	Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses
Les attendus fin de GS	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Ressources maternelle - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

<http://eduscol.education.fr/ressources-maternelle>

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

	De l'étape 1 (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	à l'étape 2 (autour de 3-4 ans)	à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire des espaces orientés	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple

La progressivité

Période 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans

Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des indices spatiaux (passer à côté de, le long de, au-dessus, dessous, entre, à l'intérieur, à travers...) ou créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples.

Période 2 - Autour de 3 – 4 ans

Suivre un itinéraire dans un espace connu plus éloigné, en utilisant des indices spatiaux plus nombreux et le représenter sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.

Période 3 – Autour de 5 ans

Se déplacer dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes..., mémoriser un parcours et élaborer des représentations codées et légendées d'un parcours simple.

1-2 / Situation : le collier de la reine

Progression pour comprendre, lire et utiliser le plan en C1 Le collier de la reine

Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu
-------------------------	--	---------------------------------	--	--	------------------------------

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> – Passer de l'espace réel à l'espace représenté puis codé. – Construire et utiliser des représentations de l'espace (photo, dessin, maquette, plan) – Situer des objets sur un plan – Suivre un itinéraire pour aller d'un repère fixe à un autre. – Connaître et utiliser un vocabulaire précis (devant, derrière, à droite, à gauche...)
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> – 5 à 10 boîtes remplies de grosses perles (1 couleur et/ou une forme par boîte) situées près de 5 à 10 points caractéristiques – Un cordage par groupe pour glisser les pièces du collier. – 1 appareil photo avec photos des différents lieux + une photo panoramique de toute la cour sans les boîtes – 1 plan simplifié du lieu, une maquette (réalisée à partir de pâte à modeler, kapla, voiture, cubes emboîtables...)
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> – En fonction des différentes séances ci-dessous

SOMMAIRE

- 1ère séquence : Dessiner l'espace vécu**
2ème séquence : Utiliser une représentation de l'espace pour jouer
3ème séquence : Représenter l'espace, réaliser une maquette
4ème séquence : Représenter l'espace, réaliser le plan
5ème séquence : Tester le plan réalisé
6ème séquence : Utiliser le plan réalisé de façon individuelle
7ème séquence : Réinvestissement

1ère séquence : Dessiner l'espace vécu

Lieu	Familier connu restreint <i>Classe école cour</i>	Connu élargi <i>Stade</i>	Inconnu restreint sécurisé <i>Parc</i>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 7 boîtes avec grosses perles (1 couleur par boîte), un cordage par groupe (ou éventuellement avec des cubes emboîtables) - Photos de colliers de 5 perles à reconstituer : 3 photos par groupe - Une feuille A4 par élève et crayons de couleur 		
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Demi-classe pour les étapes 1 et 2 puis rotation après 20 min - Classe complète pour les étapes 3 et 4 - Equipes de 2 ou 3 élèves pour que chacun puisse avoir un rôle particulier. 		

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
-------------	----------------------	----------------------

Travail préalable : reconstituer un collier en respectant l'ordre des perles.

Dispositif : chaque boîte est placée à côté de points remarquables (repères fiables, permanents et fixes : arbre, banc, porte...) + Prise de photos par l'enseignant (chaque boîte avec un repère fiable)

Etape 1 : Jouer

Constituer un collier de 5 perles de couleurs différentes à trouver parmi les 7 boîtes et à partir d'un modèle (Chaque équipe a un modèle différent).

Consigne1 : « Allez chercher la première perle, puis, revenez me voir pour vérifier »

Consigne 2 : « Allez chercher les 4 autres perles dans l'ordre, pour réaliser le même collier que le modèle donné ».

(3 fois de suite avec des modèles différents)

Aides : Vérification perle après perle

Variables :

-espace plus ou moins restreint

-repérage collectif de la localisation des boîtes

-temps limité : nombre de colliers à réaliser variable



Etape 2 : Mémoriser les lieux des différentes boîtes

Regroupement/verbalisation en classe

« Comment avez-vous fait pour aller si vite pour le 3ème collier?... Où est la boîte des perles bleues ?... »

✓ *Utilisation du vocabulaire spécifique (devant, derrière...)*

Etape 3 : Dessiner (un dessin par enfant)

« Dessinez où sont placées toutes les boîtes dans la cour pour pouvoir les remettre au même endroit la prochaine fois »

Etape 4 : Confronter

Observation collective rapide de toutes les productions et sélection de quelques-unes en fonction du respect de la consigne.

Confrontation des productions et validation du repère choisi pour la localisation de chaque boîte.

Choix d'un dessin référent commun.

2ème séquence : Utiliser une représentation de l'espace pour jouer

Lieu	Familier restreint	Elargi	Inconnu restreint sécurisé
Matériel	- Le dessin référent + photos de la première séquence - Les boîtes avec perles, cordage, 1 photo par groupe		
Organisation	- Classe complète pour l'étape 1 - Demi-classe pour les étapes 2, 3 puis rotation après 20 min - Equipes de 2 ou 3 élèves pour que chacun puisse avoir un rôle particulier.		

Espace vécu

Espace représenté 3D

Espace représenté 2D

Rappel de la séance précédente « où étaient situées les boîtes ? » « Comment faire pour s'en souvenir, où peut-on regarder ? » (le dessin référent de la première séquence, les photos réalisées par l'enseignant)

Etape 1 : Placer les boîtes

Consigne : « Placer les boîtes au même endroit que la dernière fois ».

La 1^{ère} boîte est placée collectivement ; pour les autres boîtes : une boîte par groupe.

Vérification à l'aide du dessin référent et des photos. Confrontation. Vérifier que tous les groupes connaissent bien le lieu de chaque boîte (ex : la boîte orange est sur le banc, ...)

Etape 2 : Réaliser un collier dans l'ordre

Consigne : « Vous allez de nouveau réaliser un collier le plus vite possible. »

Vérification des colliers

Verbalisation en utilisant le vocabulaire spécifique : « où avez-vous commencé ? Où êtes-vous allés après ? Par où êtes-vous passés ? »

3ème séquence : Représenter l'espace, réaliser une maquette.

Lieu	Familier restreint	Elargi	Inconnu restreint sécurisé
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Les photos de la première séquence, la photo panoramique de la cour sans les boîtes - Matériel préparé pour réaliser la maquette 		
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Groupe de 6 à 8 élèves maximum. 		

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
-------------	----------------------	----------------------

Etape 1 : Identifier les éléments remarquables qui seront sur la maquette

Expliquer aux élèves ce qu'est une maquette

Trouver les différents éléments à représenter : les 7 repères fixes de la séance n°1 (à côté desquels on a installé les boîtes) + tous les autres (préau, bancs, ...pour lesquels aucune boîte n'a été installée)

Présenter, nommer les éléments figuratifs et les associer avec les photos des différents repères fixes de la cour

Réaliser une trace écrite (une affiche sur 2 colonnes) faisant correspondre les photos des repères fixes de la cour aux éléments utilisés pour la maquette.



Etape 2 : Réaliser la maquette

-Placer les différents éléments de la maquette.

-Validation avec la photo panoramique de la cour et réaliser une affiche (trace écrite avec les photos).



4ème séquence : Représenter l'espace, réaliser le plan

Lieu	Familier restreint	Elargi	Inconnu restreint sécurisé
Matériel	- Maquette et photos pour réaliser l'affiche - Planche de plexis + feutre rétro - Gouaches de couleur - Représentation des boîtes de perles pour la maquette (exemple : cubes)		
Organisation	- Groupe de 6 à 8 élèves maximum.		

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
-------------	----------------------	----------------------

Rappel : Rappel de la séance précédente (collectivement): « Qu'avons-nous fait la dernière fois ? »

De la maquette au plan

Etape 1 : Faire le plan

Il y a nécessité de passer au plan pour voir en même temps toute la cour, pouvoir se déplacer avec, et l'utiliser lors d'un nouveau jeu.

Dire aux enfants : « Pour pouvoir tout dessiner, il faut dessiner la maquette vue de dessus, cela s'appellera le plan »

Placer le plexis sur la maquette et faire le tour des éléments (collectivement)

(On pourra demander individuellement de recomposer le plan à partir de différents éléments découpés)

Etape 2 : Coder le plan

Mise en commun (collectivement) : se mettre d'accord sur le symbole retenu.

Compléter la trace écrite (affiche avec une 3^{ème} colonne correspondant au codage)

(On pourra demander individuellement de placer les éléments codés du plan à partir du contour déjà dessiné)

Possibilité de comparer avec le plan du PPMS de l'école.

Etape 3 : Evaluation de la maquette au plan

Après avoir placé devant les enfants les représentations des boîtes dans la maquette, demander aux enfants :

Consigne : « Collez des gommettes sur le plan au même endroit que les boîtes qui sont dans la maquette ».

Aide : placer la première gomme ensemble.



5ème séquence : Tester le plan réalisé

Lieu	Familier restreint (Classe école cour)	<u>Elargi</u> (gymnase stade jardin public quartier)	Inconnu restreint sécurisé (bois forêt)
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 5 à 10 boîtes remplies de grosses perles (1 couleur et/ou une forme par boîte) situées près de 5 à 10 points caractéristiques - Un cordage par groupe pour glisser les pièces du collier. - 1 plan simplifié du lieu par équipe avec 5 lieux numérotés - Rubalise (bande de signalisation rouge et blanche) 		
Organisation	- Classe entière		

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
-------------	----------------------	----------------------

à préparer avant :

- ✓ Les 10 boîtes sont maintenant opaques et fermées (numérotées par le maître) et placées à de nouveaux endroits.
- ✓ Sur le plan ont été indiqués les nouveaux emplacements des boîtes et le point de départ (photocopier 10 plans identiques pour chacune des 10 équipes, puis ajouter sur chacun d'eux 5 lieux différents correspondant à la localisation de 5 boîtes de perles d'un collier ...donc 10 modèles de colliers différents)*.
- ✓ Matérialiser un côté du plan par un trait rouge qui correspond sur le terrain à de la rubalise

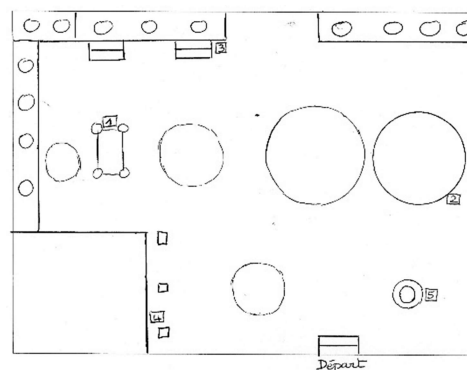
Rappel : Rappel de la séance précédente (lecture du plan)

Etape 1 : Parcours en éventail (départ sur un côté du plan de manière à voir tout l'espace et plan avec rubalise)

Consigne : « Allez chercher les 5 perles, une par une, en utilisant le plan sur lequel on a indiqué un ordre et en revenant au point de départ à chaque fois »

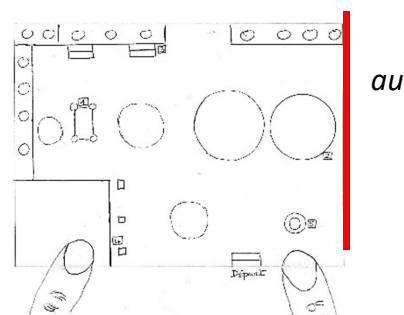
Chaque équipe vient valider son collier à chaque perle avec le modèle du maître *(En cas d'erreur, l'équipe recommence pour trouver la perle correspondant au numéro indiqué sur le plan).

* : exemple de validation de collier en annexe



Aides possibles :

- indiquer l'emplacement des pouces sur le plan pour l'orienter moment du départ
- disposer un plan fixe orienté au point de départ.



Variables :

- Proposer aux enfants en difficulté un collier de 3 perles disposées à des points très remarquables (toboggan, grille,...éléments uniques dans la cour)
- Autre différenciation : plan avec une seule perle à trouver à chaque fois (un seul numéro indiqué sur le plan) pour aider les groupes en difficulté.

Etape 2 (plus complexe) : Suivre un itinéraire (numéroté)

Uniquement sur un espace connu et pour ceux qui ont réussi l'étape 1

Consigne : « Suivez le chemin indiqué par les numéros sur votre plan pour fabriquer votre collier dans le bon ordre ; vous devez prendre appui sur les points remarquables du plan (identifiés grâce au travail sur le plan) pour trouver les boîtes.» voir affiche page précédente

Chaque équipe vient valider son nouveau collier de 5 perles avec le modèle du maître*. (Plusieurs essais possibles)

6ème séquence : Utiliser le plan réalisé de façon individuelle

Même séquence que la précédente mais individuellement.

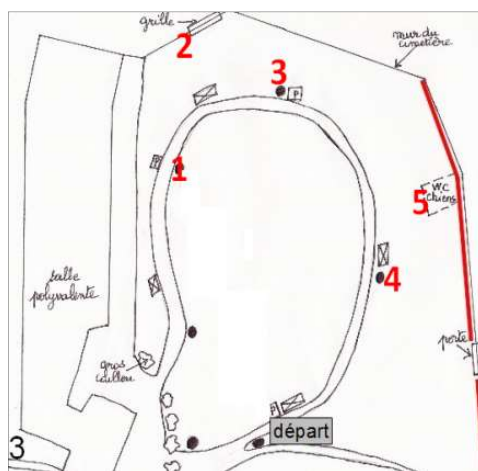
7ème séquence : Réinvestissement

A/ Réinvestissement dans un lieu semi-connu ou inconnu

B/ Chasse aux œufs de Pâques (une balise trouvée = un œuf) ou autres...

C/ Rencontre interclasses avec utilisation du plan réalisé et d'un codage commun aux écoles participantes

Exemple de plan utilisé lors de la rencontre à Saint Julien les Villas



Parcours en éventail

Progressivité « collier de la reine »

	Le plus facile	Le plus difficile
Les caractéristiques de la situation	Une seule perle à rapporter et retour au centre pour validation puis nouvelle recherche	Compléter la fiche des 10 balises Chronométrée = stratégie de l'itinéraire le plus rapide
Représentation	Photo panoramique identique pour tous	Plan IGN
Caractéristiques du milieu	Milieu connu, méso-espace, globalité de l'espace perceptible, terrain avec quelques éléments remarquables (cour)	Milieu inconnu, macro-espace, zones non perceptibles du point de départ et peu d'éléments remarquables
Caractéristiques des balises	5 boîtes de perles sur des points remarquables	15 balises localisées sur des points non remarquables
Les caractéristiques des informations transmises	Photo panoramique de l'espace avec les 5 boîtes dont une seule boîte cochée	Plan IGN avec 10 balises sur les 15 présentes sur le terrain
Orientation du support	Représentation fixe	Représentation mobile
Accompagnement	En binômes, aide à chaque retour au point central : lecture de la photo	

1-3 / Un exemple de rencontre interclasse EPS « orientation » en C1

Les conseillers pédagogiques EPS peuvent vous aider à organiser ces rencontres.

Exemple d'une rencontre EPS « Orientation en maternelle »

COMPÉTENCE VISEE : adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Compétence spécifique à l'activité : Etre capable de se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public ...)

Compétence de fin de cycle : être capable de se diriger dans un milieu connu des élèves, à l'aide d'indices

Préparation préalable (jeu du collier de la reine et du message secret) dans les classes :

- Apport du codage choisi, observation verbalisation
- Lire la légende collectivement et la comprendre
- Compléter l'affiche de la progression C1 avec une 4^{ème} colonne (codage des nouveaux éléments rencontrés lors de la rencontre).

Ecoles participantes : 4 ou 5 classes de GS

Lieu : lieu inconnu des enfants (exemple : parc, jardin public...)

Organisation générale :

- Chaque classe est divisée en 5 équipes (E1 E2 E3 E4 E5) ; chaque équipe est prise en charge par un accompagnateur (Prévoir 5 accompagnateurs par classe, 1 par équipe).

Les équipes E1 se regroupent pour former le groupe G1, les E2 pour former le groupe G2.....

Même chose pour la constitution des groupes G3, G4 et G5.

- Les enseignants restent dans leur atelier et ce sont les accompagnateurs qui emmènent leur groupe d'un atelier à un autre : voir atelier de démarrage et plan de rotation. Le signal de rotation est donné par la CPC. (Chaque jeu dure environ 20 min + 5/10min pour les rotations)

- Un travail spécifique sur le plan est conduit à l'école (voir progression C1). La légende commune et les plans des jeux 1 (collier de la reine) et 4 (message secret) ont été « lus » en classe avant la rencontre pour faciliter leur utilisation le jour de la rencontre.

Certains autres jeux (voir tableau des jeux) doivent avoir été travaillés à l'école (dans un lieu connu).


<u>Matériel apporté par chaque école</u> (en plus du matériel des ateliers)	- les étiquettes élèves, les listes des équipes à donner aux parents responsables - les fiches de secours et une trousse de secours - le pique-nique, eau, gobelets, sacs poubelles...
---	--

Descriptifs des jeux

JEUX	1	2	3	4	5
	Le collier de la reine	Jeu de piste	Le facteur	Le mot mystère ou message secret	La chasse aux puzzles
Objectifs spécifiques	Orientation travail sur le plan	Cheminement Mémorisation	Investigation Mémorisation	Orientation travail sur le plan	Investigation Mémorisation
Préparation à l'école	OUI	NON Pas de préparation spécifique	OUI au moins 1 fois	OUI En lien avec la progression du collier de la reine	NON (id séance 1 du collier de la reine)
Enseignant responsable	<i>Mx</i>	<i>My</i>	<i>Mz</i>	<i>Ma</i>	<i>Mb</i>
Groupe de démarrage	G1	G2	G3	G4	G5

D'autres jeux peuvent être proposés sans lien avec la lecture du plan (voir jeux suivants) :

- Le détail photo
- Je pose, tu trouves
- Le petit poucet
- La course aux objets de couleur
- Le parcours fléché...

Jeu n°1	Le collier de la reine (situation identique à celle de la 5 ^{ème} séance de la progression C1 mais dans un lieu différent de celui de la cour d'école)				
	Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------









Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour - trouver des objets (perles) en suivant un itinéraire <u>compétence à dominante cognitive</u> : - repérer des indices simples (points remarquables) - placer des éléments (perles) dans un ordre chronologique
Choix de l'espace	un espace délimité
Matériel	- 10 boîtes remplies de grosses perles (1 couleur et/ou une forme par boîte) situées près de 10 points remarquables - 1 cordage par groupe pour glisser les pièces du collier. - des plans simplifiés du lieu avec les emplacements des boîtes
Organisation	Groupes de 2 ou 3 en autonomie Adultes en sécurité

But du jeu

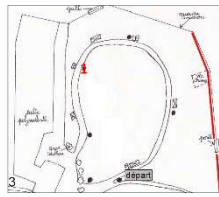
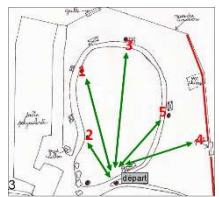
Constituer un collier de 10 perles.

Déroulement

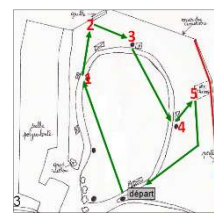
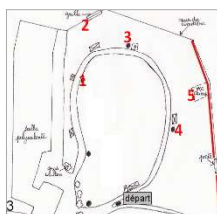
- Le point de départ est identique au point d'arrivée.
- Les enfants disposent d'un cordage sur lequel ils enfileront les pièces du collier et d'un plan différent par équipe sur lequel figurent les endroits où sont placées les différentes parties du collier (grosses perles).
- Une légende commune a été réalisée lors de la préparation de la rencontre et travaillée en classe.

Légende		
<small>copier/coller à toutes les écoles de la rencontre « orientation » du vendredi 13 mars 2014 à Saint-Jules les Effes</small>		
chemin		
banc		
poubelle		
lampadaire		

Correction en annexe 1.

	Plan d'une équipe	Trajet réalisé par une équipe
<u>1^{ère} partie</u> : parcours en éventail trouver 5 perles avec 5 plans successifs ne comportant qu'un seul numéro (retour au départ à chaque fois)		

2^{ème} partie : parcours en boucle
trouver 5 perles avec 1 plan comportant un itinéraire de 5 numéros.



Jeu n°2	Suivre le guide				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
-------------	----------------------	----------------------

Compétences particulières à développer	<p><u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour</p> <ul style="list-style-type: none"> - suivre un itinéraire <p><u>compétence à dominante cognitive</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer des indices simples (points remarquables) - mémoriser un déplacement et le reproduire
Choix de l'espace	Espace avec des allées, des éléments remarquables
Matériel	des plots pour créer des éléments remarquables au cas où.
Organisation	Groupes de 3 en autonomie Adultes en sécurité

But du jeu

Mémoriser le parcours d'un élève (guide) et le reproduire.

Déroulement

1^{ère} partie :

L'élève A effectue un parcours, les élèves B et C observent puis reproduisent le même parcours.

2^{ème} partie :

L'élève B effectue un autre parcours, les élèves A et C observent puis le reproduisent.

3^{ème} partie :

L'élève C effectue un autre parcours, les élèves A et B observent puis le reproduisent.

Jeu n°3	Le jeu du facteur				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

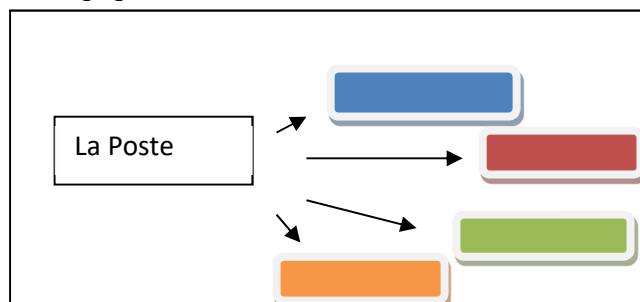
Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour poser des objets <u>compétence à dominante cognitive</u> : - repérer des indices simples (points remarquables) - identifier la position relative des éléments repérés
Choix de l'espace	Espace limité, avec des endroits non visibles du points de départ.
Matériel	10 boîtes aux lettres ayant chacune un symbole 1 série de 10 lettres par équipe (1 couleur d'enveloppe par équipe). Chaque lettre comporte le symbole d'une boîte.
Organisation	Par équipes Adultes en sécurité

But du jeu

Porter les lettres dans les boîtes correspondantes (à identifier à l'aide d'une couleur, d'un symbole...).

Déroulement :

- Etablir une zone pour « La Poste » et disperser dans l'espace restant des boîtes aux lettres. Sur chaque lettre, faire figurer un symbole correspondant à un de ceux présents sur les boîtes aux lettres.
- Chaque enfant fait partie d'une équipe mais agit individuellement, va chercher une lettre (issue de son paquet « couleur d'équipe» à La Poste et l'emmène dans la boîte correspondante en essayant de mémoriser l'emplacement. L'équipe a réussi si elle a mis toutes ses lettres dans les boîtes correspondantes.



Différenciation :

TPS	PS	MS	GS
	- mettre la photo/prénom sur les lettres afin de pouvoir identifier les enfants qui se trompent. - 4 boîtes aux lettres.	- placer un enfant à côté de chaque boîte qui identifie les facteurs qui se trompent (grille récapitulative) ou qui refuse les mauvais courriers.	- chronométrer : distribuer le plus de lettres dans le temps imparti - augmenter le nombre de boîtes - cacher les boîtes aux lettres.

Jeu n°4	Le mot mystère (ou message secret)				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

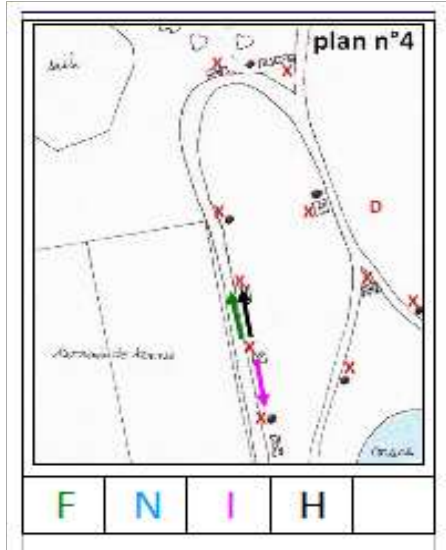
Compétences particulières à développer	compétence motrice : marcher /courir pour suivre un itinéraire compétence à dominante cognitive : - repérer des indices simples (points remarquables) - suivre un itinéraire sur un plan
Choix de l'espace	Espace avec des allées, des éléments remarquables
Matériel	6 lettres (ou symboles) par équipe repérées par une même couleur des plans fixes à chaque emplacement 1 plan par équipe avec des numéros de 1 à 6 pour trouver les 6 emplacements.
Organisation	Groupes de 3 en autonomie Adultes en sécurité

Au préalable 9 plans fixes sont disposés à des points remarquables pour permettre aux élèves de s'orienter à chaque étape (X).

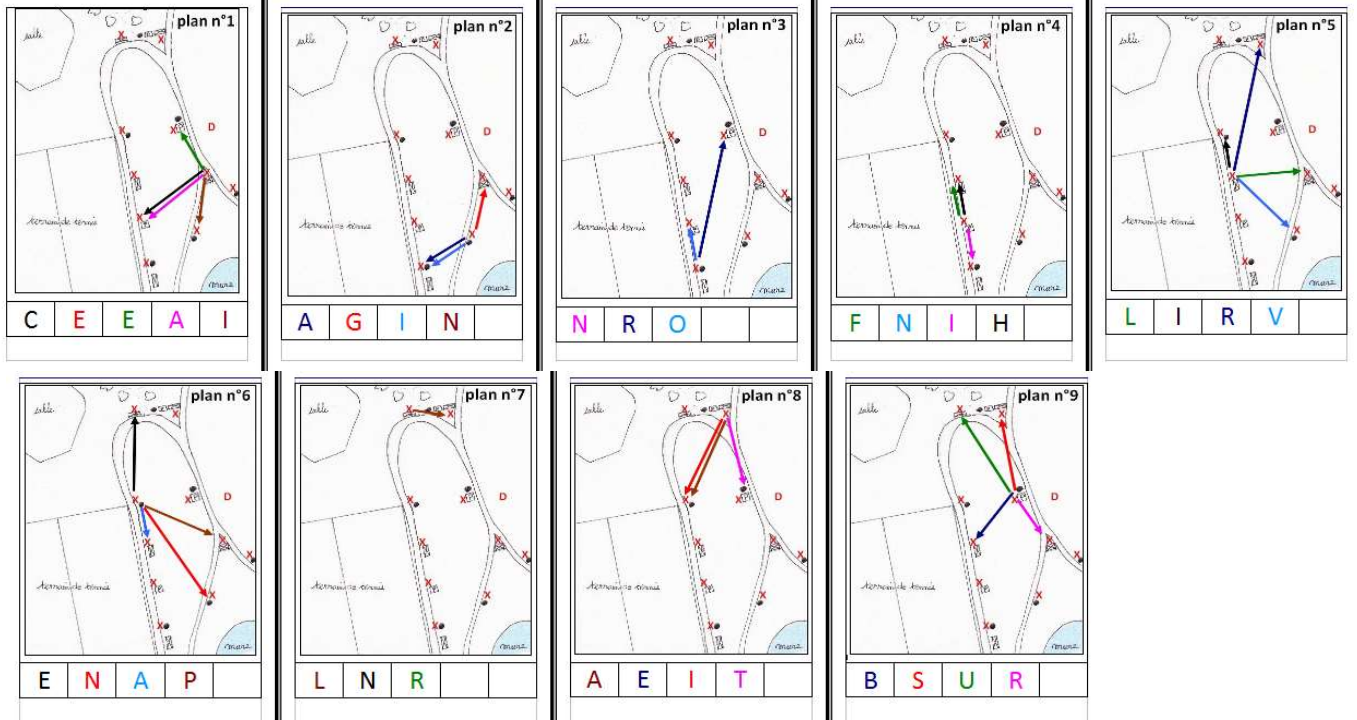
La classe est répartie en équipes. Chaque équipe a une feuille de route et doit démarrer à un emplacement différent et trouver le parcours correspondant à une couleur différente. En suivant le trajet imposé, les équipes devront relever dans l'ordre les lettres qu'elles verront. (1 couleur de parcours et 1 mot par équipe)

A la fin du jeu, chaque équipe à tour de rôle, rappelle dans l'ordre une des lettres trouvées pour lire le mot caché.

Elle peut ensuite recommencer avec un parcours d'une autre couleur.

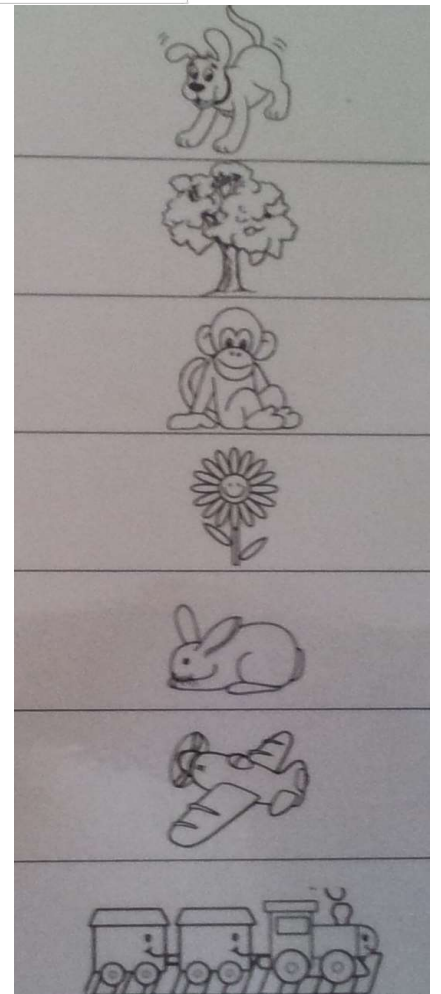
Déroulement :	exemple pour l'équipe n°1 : parcours vert	
1/ Relever la 1ère lettre du message (ou symbole) 2/ Suivre la direction indiquée sur un plan fixe. 2/ trouver le plan fixe suivant et relever la lettre (ou symbole)	1/ Relever la 1ère lettre verte : F 2/ Suivre la direction indiquée sur le plan fixe par la flèche verte. 1/ Relever la 2ème lettre verte : L 2/ Suivre la direction indiquée sur le plan fixe par la flèche verte.	

9 plans fixes :



Equipes	Couleur	Plan fixe de démarrage	Correction
1	noir	1	CHIEN
2	bleu foncé	2	ARBRE
3	rouge	9	SINGE
4	vert	4	FLEUR
5	marron	7	LAPIN
6	bleu clair	6	AVION
7	rose	8	TRAIN

Feuille de route en annexe 2



Jeu n°5	La chasse aux puzzles				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour rapporter des objets - suivre un itinéraire <u>compétence à dominante cognitive</u> : - prendre des repères pour se retrouver - utiliser sa mémoire - organiser son déplacement
Choix de l'espace	Espace limité avec des arbres ou arbustes
Matériel	1 puzzle de 9 morceaux par équipe, chaque morceau est repéré par une gommette de couleur correspondant à la couleur de l'équipe Les morceaux de tous les puzzles sont réparties dans 9 pochettes (les 1 dans la pochette 1, les 2 dans la pochette 2....) et accrochées à 9 points remarquables de l'espace.
Organisation	Groupes de 4/5 en autonomie Adultes en sécurité

But du jeu :

Retrouver les 9 pièces de son puzzle pour pouvoir le reconstituer.

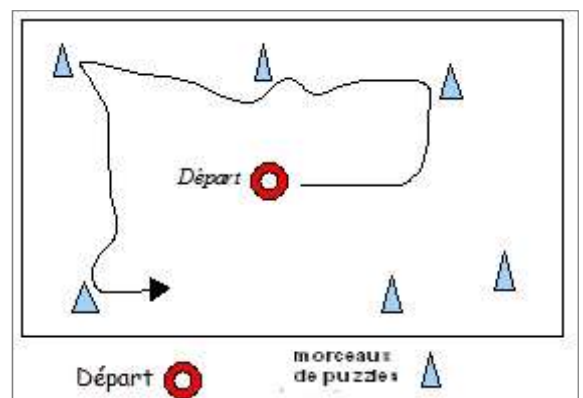
Déroulement :

(Il faut au préalable avoir fabriqué autant de puzzles que de groupes.)

Si l'espace dans lequel les enfants vont évoluer leur est inconnu, un repérage préalable est préférable.

Ensuite, les élèves partent en petits groupes à la recherche des pièces de leur puzzle. Afin de ne pas dénaturer le jeu, il faut bien les prévenir de s'en tenir uniquement aux pièces de **leur** puzzle (repérage de couleur)

Quand ils ont trouvé les 9 pièces, ils reviennent au départ pour reconstituer leur puzzle.



Différenciation :

TPS	PS	MS	GS
	- 4 lieux/puzzles de 4 pièces	- 6 lieux/puzzles de 6 pièces	- 9 lieux/puzzles de 9 pièces

Jeu n°6	Le détail photo				
	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 2D	Espace représenté 3D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour - suivre un itinéraire <u>compétence à dominante cognitive</u> : - lecture de documents; établir une relation entre l'espace réel et sa représentation; - observation affinée : détails
Choix de l'espace	Espace avec des éléments remarquables
Matériel	Séries de photos de détails d'éléments remarquables d'un espace délimité Système de validation en utilisant des balises (symboles, gommettes de couleur, ...)
Organisation	Par 2, en autonomie Adultes en sécurité

But du jeu

Retrouver l'endroit photographié.

Déroulement

Principe d'une course en étoile

Au préalable, présentation et délimitation de l'espace de jeu.

Au centre de la zone, l'adulte donne à chaque binôme une photo. Les enfants doivent retrouver l'endroit photographié. Dans ce lieu est accrochée une balise (symbole, gommette). Ils notent l'indice sur la feuille d'activité (en dessinant le symbole, en collant une gommette de la même couleur) puis reviennent au point de départ pour vérification. Ils reçoivent alors une nouvelle photo. L'équipe gagnante est celle qui a retrouvé le plus de photos dans le temps imparti.

Différenciation :

- nombre de photos possibles
- taille de l'espace
- précisions des détails
- aide d'un adulte au repérage sur la photo
- possibilité de donner plusieurs photos à la fois

Jeu n°7	Je pose, tu trouves				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 2D	Espace représenté 3D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour - rapporter un objet <u>compétence à dominante cognitive</u> : - nommer des indices simples (points remarquables) - utiliser des consignes orales pour trouver un objet
Choix de l'espace	Espace avec des allées, des éléments remarquables
Matériel	Un objet différent par enfant
Organisation	Par 2 en autonomie Adultes en sécurité

But du jeu

Poser un objet à un endroit spécifique, puis en indiquer oralement l'endroit pour que les autres puissent le retrouver.

Pour celui qui cherche : trouver et rapporter l'objet caché par l'autre.

Pour celui qui a l'objet : poser l'objet à un endroit précis et permettre à l'autre de trouver.

Déroulement


Les enfants sont groupés par deux (A et B)

L'enfant A va poser un objet dans une zone délimitée, sans que l'autre ne regarde. Puis il revient et donne des indications verbales à B. L'enfant B va le chercher d'après les indications données par l'enfant A.

On rejoue en changeant de rôle.

Différenciation:

- Taille de l'espace et présence plus ou moins importante de points remarquables
- Aide de l'adulte à la formulation, à la description préalable de l'espace et des points remarquables

Jeu n°8	Le petit poucet				
	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 2D	Espace représenté 3D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour - suivre un itinéraire <u>compétence à dominante cognitive</u> : - repérer des indices simples (points remarquables)
Choix de l'espace	Espace avec des allées, des éléments remarquables
Matériel	Un ou deux objets différents par enfant
Organisation	Demi-classe

But du jeu

Rapporter les objets disposés lors du trajet aller.

Déroulement

Au préalable :

Au préalable, identifier avec les enfants un endroit remarquable : le point de départ.

Donner à chacun un objet et s'assurer qu'il le mémorise (le décrire, lui donner un nom, le mettre dans son dos et dire quel est l'objet)

Eventuellement raconter ou faire référence à l'histoire du petit poucet.

1ère partie :

Conduire le groupe sur un parcours, en le décrivant et en demandant à chacun de déposer son objet à un endroit particulier.

Revenir ensuite au point de départ, recommencer le parcours et chacun doit retrouver son objet.

2ème partie :

Même déroulement, mais c'est l'enseignant qui prend et dépose les objets en décrivant oralement les points remarquables (« je pose la voiture rouge sous le banc » « je pose la balle verte sous le sapin », « je pose le cube vert sous le grand plot bleu », etc.).

3ème partie :

Idem partie 1 mais après la phase de dépôt, le groupe se retrouve en un point central et la recherche de l'objet se fait sous forme d'une course.

Différenciation:

- dimensions de l'espace de jeu, longueur du parcours
- nombre d'objets par enfant
- variation du lieu de départ et d'arrivée

Validation : Rapporter son objet

Jeu n°9	La course aux objets de couleur				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 2D	Espace représenté 3D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : - marcher pour déposer les objets - courir pour rapporter les objets <u>compétence à dominante cognitive</u> : - repérer des points remarquables dans l'environnement
Choix de l'espace	Espace avec des allées, des éléments remarquables
Matériel	Plusieurs séries d'objets ayant une caractéristique commune (exemple : 12 objets jaunes, 12 objets rouges, etc.)
Organisation	Equipes de 4 à 6 joueurs Adultes en sécurité

But du jeu :

Rapporter le plus d'objets d'une même couleur

Déroulement :

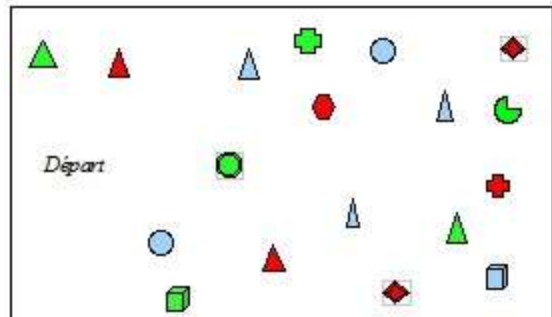
Dans un espace connu clos (cour...), par demi-classe, les enfants sont repartis en 4 groupes (de 2 à 4) selon l'effectif.
Phase 1 : Chaque groupe va déposer 4 objets de couleurs et de formes différents connus des enfants dans des points caractéristiques (repérés au préalable).

Les enfants reviennent au point de départ et choisissent une couleur par groupe (autant de couleurs que de groupes)

Phase 2 : Chaque équipe, à l'aide d'une boîte doit rapporter le plus rapidement possible le plus d'objets d'une même couleur.

L'équipe arrivée la première avec le plus d'objets a gagné.

Différenciation :



TPS	PS	MS	GS
- 4 objets - les points remarquables sont bien matérialisés et limités à 4.	- 5 objets - les points remarquables sont bien matérialisés et limités à 5.	- 6 objets - les points remarquables sont bien matérialisés et limités à 6.	- 10 objets - les points remarquables sont bien matérialisés et limités à 10.

Utiliser le paramètre nombre d'objets trouvés en un temps donnée

Aide d'un adulte au moment de déposer pour aider à verbaliser et repérer les éléments remarquables

Utiliser des points remarquables définis et précisés à l'avance

Jeu n°10	Le parcours fléché				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	PS	MS	GS

Espace vécu	Espace représenté 2D	Espace représenté 3D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour - suivre un itinéraire <u>compétence à dominante cognitive</u> : - repérer des indices simples - suivre une direction
Choix de l'espace	Espace avec des allées, des éléments remarquables
Matériel	Flèches de balisages de différentes couleurs Dessins en fin de parcours
Organisation	Par 2 en autonomie Adultes en sécurité

But du jeu

Suivre un trajet fléché

Déroulement

Au préalable, mettre en place des parcours fléchés de différentes couleurs. Les flèches sont posées en les espaçant plus ou moins, éventuellement en ne les posant qu'aux changements de direction.

Par 2, les enfants doivent effectuer un parcours donné en suivant la direction des flèches. A la fin du parcours est accroché un dessin : ils reviennent au point de départ pour indiquer ce qu'ils ont vu.

Réaliser un autre parcours



















































Différenciation :

- Nombres et espacement des flèches

Validation :

- Décrire le dessin accroché en fin de parcours

Feuille de correction du collier de la Reine

Numéro d'équipe	Ordre des perles				
Equipe 1					
Equipe 2					
Equipe 3					
Equipe 4					
Equipe 5					
Equipe 6					
Equipe 7					
Equipe 8					
Equipe 9					
Equipe 10					

Feuille de route (équipe _____)

Parcours	Message trouvé
noir	
bleu foncé	
rouge	
vert	
marron	
bleu clair	
rose	

Feuille de route (équipe _____)

Parcours	Message trouvé
noir	
bleu foncé	
rouge	
vert	
marron	
bleu clair	
rose	

1-4/ Interdisciplinarité

La progression proposée en EPS est fortement corrélée à un travail sur :

- le langage : il est omniprésent et primordial à toutes les étapes et à tous les niveaux.

La verbalisation, la reformulation, la répétition, la validation, la justification développent les compétences langagières en utilisant un vocabulaire précis. Le vocabulaire doit être travaillé tant en production (produit par l'élève) qu'en réception (reçu par l'élève).

1- 4 -1 / Un exemple de travail sur le lexique

LEXIQUE sur l'orientation

Les déplacements : courir et orienter son corps dans l'espace	
COURSE D'ORIENTATION	
MATERIEL	balise ; ruban ; objets divers à aller chercher ; sifflet ; klaxon ; photo ; gommette ; fiche ; croix ; plan ; dessin ; code ; chemin
ACTIONS	courir ; courir vite ; lire ; choisir ; regarder ; reconnaître ; mémoriser ; connaître le codage ; lire le terrain ; lire le représenté
REPERES ESPACE/TEMPS	le plus ; le moins ; au moins ; loin ; loin de ; près ; près de ; à côté de ; à droite ; à gauche ; au milieu ; derrière ; derrière le ; au pied de ; en haut ; sur ; dessus ; dessous ; dans ; vite ; jusqu'à
PARTIES DU CORPS	
MOTS DE LA RÉUSSITE de l'activité	trouver ; noter ; coller ; coder

Issu d'un document du groupe départemental Maternelle 77

1-4-2 les mathématiques, en particulier tout ce qui concerne la géométrie
(cf. groupe maths maternelle)

Chapitre 2

L'orientation en cycle 2

Créer un plan au cycle 2, quels enjeux ??

EPS 10

EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

retour sommaire

Créer un plan au cycle 2, quels enjeux ?

Rubrique 2.1 Références théoriques et programmes

Rubrique 2.2 Choix pédagogiques et didactiques

Rubrique 2.3 Situation : la chasse à la dizaine

Rubrique 2.4 Interdisciplinarité

Rubrique 5 Ressources

2-1 / Les programmes

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Compétences travaillées	Domaines du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps <ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. • Adapter sa motricité à des environnements variés. • S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. 	1
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. • Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). • Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. • Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 	3
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être. • Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. 	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. • Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 	5

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. - Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. - Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. 	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. Respecter les règles essentielles de sécurité. Reconnaître une situation à risque.	Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.
Repères de progressivité	
Tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.	

2-1-1 / Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

En lien avec l'enseignement « Questionner le monde », l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ». Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution (exemple : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.

Questionner le monde

Se situer dans l'espace et dans le temps <ul style="list-style-type: none"> • Construire des repères spatiaux. <ul style="list-style-type: none"> ○ Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique. ○ Utiliser et produire des représentations de l'espace. • Construire des repères temporels. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ordonner des événements. ○ Mémoriser quelques repères chronologiques. 	5
--	---

a. Se situer dans l'espace

Cette compétence transversale, indispensable à la structuration cognitive des élèves, se construit à partir d'une verbalisation et de rituels quotidiens ainsi que de séquences dédiées, qui installent progressivement des repères spatiaux ainsi qu'un langage précis.

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace et le représenter. - Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique. 	
Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Se repérer dans l'espace et le représenter	
Se repérer dans son environnement proche. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...). ➤ Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...). 	Ce travail est mené en lien avec les mathématiques. Passer, dans les activités, de l'espace proche et connu à un espace inconnu. Mises en situations, avec utilisation orale puis écrite d'un langage approprié.
Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties). <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quelques modes de représentation de l'espace. 	Ce travail est mené en lien avec les mathématiques. Étudier des représentations de l'espace environnant (maquettes, plans, photos), en produire. Dessiner l'espace de l'école.
Lire des plans , se repérer sur des cartes. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende. 	Prélever des informations sur une carte.

Mathématiques

Attendus de fin de cycle

<ul style="list-style-type: none"> - (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations. - Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides. - Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques. - Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie. 	
Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères	
<p>Se repérer dans son environnement proche. Situier des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...). ➤ Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...). 	<p>Ce travail est mené en lien avec « Questionner le monde ».</p> <p>Passer, dans les activités, de l'espace proche et connu à un espace inconnu.</p> <p>Mises en situations, avec utilisation orale puis écrite d'un langage approprié.</p>
<p>Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quelques modes de représentation de l'espace. 	<p>Ce travail est mené en lien avec « Questionner le monde »</p> <p>Étudier des représentations de l'espace environnant (maquettes, plans, photos), en produire.</p> <p>Dessiner l'espace de l'école.</p>
<p>S'orienter et se déplacer en utilisant des repères. Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Repères spatiaux. ➤ Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations. 	<p>Parcours de découverte et d'orientation pour identifier des éléments, les situer les uns par rapport aux autres, anticiper et effectuer un déplacement, le coder.</p> <p>Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire.</p> <p>Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions.</p> <p>Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.</p>

2-2 / Situation : la chasse à la dizaine

Progression pour comprendre, lire et utiliser le plan en C2 La chasse à la dizaine

Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu
------------------	--	---------------------------------	--	--	----------------------

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux	
Micro espace	Méso espace (pour les 1e et 2e séquences)	Macro espace (pour la 3e séquence)	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CP	CE1

Compétences	1/ Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu). 2/ Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève (une grille photographique, un plan). <ul style="list-style-type: none"> ▲ Construire et utiliser des représentations de l'espace (photo, dessin, maquette, plan) ▲ Situer des objets sur un plan ▲ Suivre un itinéraire pour aller d'un repère fixe à un autre. ▲ Connaître et utiliser un vocabulaire précis (devant, derrière, à droite, à gauche...)
Matériel pour la progression	5 à 10 boîtes remplies de cubes emboîtables (1 couleur par boîte) situées près de 5 à 10 points caractéristiques. 1 appareil photo avec photos des différents lieux + une photo panoramique de toute la cour sans les boîtes 1 plan simplifié du lieu, une maquette (réalisée à partir de pâte à modeler, kapla, voiture, légos....)

SOMMAIRE

1ère séquence : UTILISER DIFFERENTES REPRESENTATIONS DE L'ESPACE

1ère étape : Comprendre et réaliser une maquette de la classe, de la cour

2ème étape : Comprendre et réaliser un plan (quadrillé)

3ème étape : Coder le plan

4ème étape : Utiliser le plan pour se situer dans la cour

5ème étape : Situer les boîtes sur le plan.

2ème séquence : Utiliser le plan pour jouer dans la cour

la chasse à la dizaine (parcours en boucle)

3ème séquence : Utiliser le plan pour jouer sur le stade

1ère étape : Comprendre et réaliser un plan du stade

2ème étape : Utiliser le plan

3ème phase : Rejouer à « la chasse à la dizaine » sur le stade

Prérequis :

Travailler sur ce qu'est un point remarquable : un repère fixe et durable.

Travailler sur le codage du vocabulaire spécifique (devant, derrière...)

1ère séquence : Utiliser différentes représentations de l'espace

Lieu	Familier restreint <i>Classe école cour</i>	Elargi	Inconnu restreint sécurisé
Matériel de la séance	Matériel pour réaliser la maquette et le plan (plexiglass) Photos de la classe, de la cour Plan (préparé par le maître)		
Organisation	- Classe complète - Equipes de 2 ou 3 élèves de niveau homogène ou hétérogène pour que chacun puisse avoir un rôle particulier.		

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
-------------	----------------------	----------------------

1ère étape : Comprendre et réaliser une maquette de la classe, de la cour

Organisation	- Classe complète - Equipes de 2 ou 3 élèves de niveau homogène ou hétérogène pour que chacun puisse avoir un rôle particulier.
--------------	--

Mise en relation de l'espace visible et de la maquette

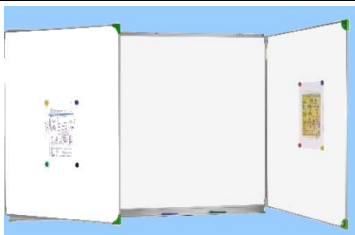

Expliquer aux élèves ce qu'est une maquette.

But : Trouver les différents éléments de la classe à représenter : les repères fixes + tous les autres (faire l'inventaire) ; présenter, nommer les éléments figuratifs et les associer avec les photos des différents repères de la classe.

Faire la maquette (en situation décrochée)

Réaliser une affiche faisant correspondre les photos des repères de la classe aux éléments utilisés pour la maquette.



Photo	L'objet représenté sur la maquette	Nom
		tableau
	etc	

2ème étape : Comprendre et réaliser un plan (quadrillé)

Organisation | En ½ classe

Mise en relation de l'espace visible et le plan (quadrillé).
Expliquer aux élèves ce qu'est un plan quadrillé de la classe.

But : Trouver les différents éléments de la classe à représenter (voir plus haut la maquette)

Faire le plan

Il y a nécessité de passer au plan pour voir en même temps toute la classe, pouvoir se déplacer avec, et l'utiliser lors d'un jeu.

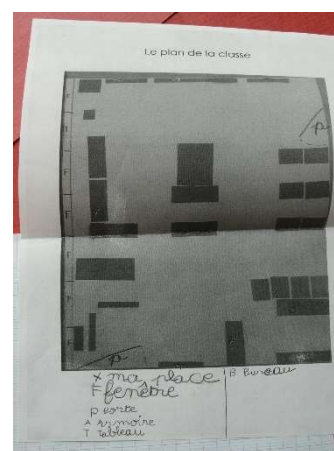
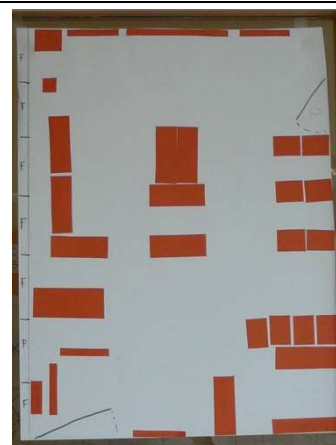
Dire aux enfants : « Pour pouvoir tout dessiner, il faut dessiner la maquette vue de dessus, cela s'appellera le plan »

Placer le plexis sur la maquette et faire le tour des éléments (collectivement)

Aides et activités décrochées :

On pourra demander individuellement aux élèves de recomposer le plan à partir de différents éléments découpés.



On pourra demander aux enfants de localiser leur place sur le plan de la classe (voir photo).



3ème étape : Coder le plan

Mise en commun (collectivement) : pour se mettre d'accord sur le symbole retenu de l'objet représenté.

But : Compléter la trace écrite (la 4^{ème} colonne de l'affiche : codage)

Photo	L'objet représenté sur la maquette	Nom	codage
		tableau	
	etc		

Aides et activités décrochées :

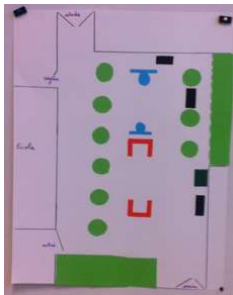
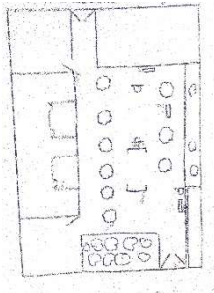
- On pourra demander individuellement aux élèves de dessiner les éléments codés du plan à partir du contour déjà dessiné.
- Possibilité d'utiliser le plan du PPMS de l'école (situer la classe sur le plan de l'école).

Même situation dans la cour :

Aller dans la cour et identifier tous les éléments à représenter sur le plan de la cour.
 Lister et nommer les éléments figuratifs de la cour et les associer avec les photos des différents repères de la cour.

But : Réaliser une affiche faisant correspondre les photos des éléments de la cour aux éléments utilisés pour le plan et leur nom. (voir affiche précédente)

Photo	Nom	Codage sur le plan
-------	-----	--------------------

<p><i>Le maître propose un plan avec les éléments identifiés par les élèves. Vérifier avec eux les éléments du plan (affiche).</i></p>	<p><i>Le maître propose le même plan plus petit et en noir et blanc.</i></p>
	

4ème étape : Utiliser le plan pour se situer dans la cour.

Aller dans la cour :

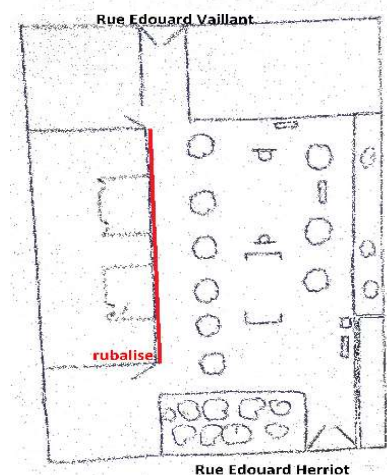
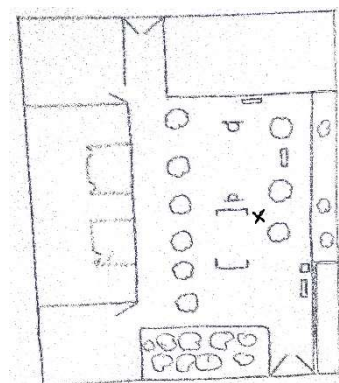
- 9. le maître se met au point de départ,
- 10. à chaque groupe d'élèves, il donne un plan (point de départ identique élément à localiser différent : croix)

Consigne : par groupe, vous **allez vous placer** à l'endroit de la croix.
 L'un d'entre vous revient demander au maître de vérifier si la réponse est juste.

Répéter plusieurs fois avec des recherches différentes.

Aides et activités décrochées :

- le plan est fixe à l'endroit du départ
- aide à l'identification d'un côté du plan : sur le terrain, rubalise (bande utilisée par l'équipement) et sur le plan, trait rouge.
- l'affiche est présente au point de départ
- le nom des rues peut servir de repères extérieurs.



5ème étape : Situer les boîtes sur le plan.

Rappel de ce qui a été fait précédemment.

Sur le terrain, distribuer un plan vierge noir et blanc de la cour par groupe.

But pour les CP : mettre une gommette de couleur à chaque endroit où vous avez trouvé une boîte de cette couleur.

But pour les CE1 : faire une phrase pour expliquer l'endroit où se trouve chaque boîte.

Confronter les réponses.

L'enseignant distribue une réponse d'un groupe (écrite ou plan avec gommettes) à chaque groupe.

Consigne : récupérer un cube (ou un nouveau symbole) dans chaque boîte bien localisée par la consigne écrite.

Pour les CE1 : de retour en classe, choisir la phrase du groupe qui paraît la plus précise, celle qui permet de retrouver le plus facilement l'objet et permettre à une autre classe de faire le jeu (ou au sein de la classe avec deux groupes).

2ème séquence : Utiliser le plan pour jouer dans la cour

La chasse à la dizaine : parcours en boucle

Lieu	Familier restreint <i>Classe école cour</i>	Elargi	Inconnu restreint sécurisé
Matériel de la séance	7 boîtes avec <u>beaucoup</u> de cubes emboîtables (1 couleur par boîte) Une fiche d'autocorrection Plan de la classe, de la cour		
Organisation	- Classe complète - Equipes de 2 ou 3 élèves de niveau homogène ou hétérogène pour que chacun puisse avoir un rôle particulier.		

Espace vécu

Espace représenté 3D

Espace représenté 2D

Cette situation se fait en deux étapes avec des équipes homogènes.

1ère étape

But : avec le plan, constituer une tour de 5 cubes de couleurs différentes à trouver parmi les 10 boîtes (chaque équipe a un modèle différent, voir en annexe).

Consigne : « A l'aide du plan allez chercher les cinq cubes dans l'ordre indiqué par le plan pour former une tour, puis revenez me voir pour vérifier »

Rappel : ne pas prendre la boîte, et emboîter les cubes au fur et à mesure du parcours.

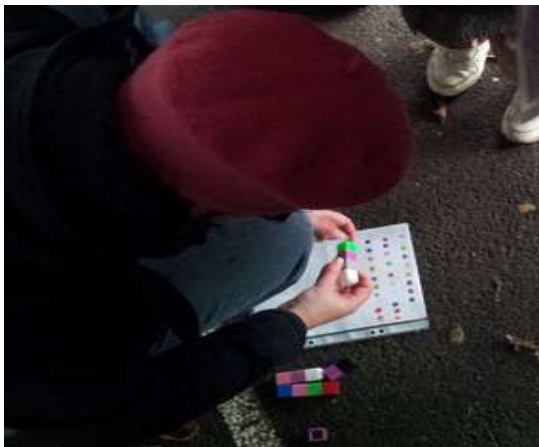
Critère de réussite : réaliser une tour de 5 cubes conforme au modèle (ordre des cubes respecté).

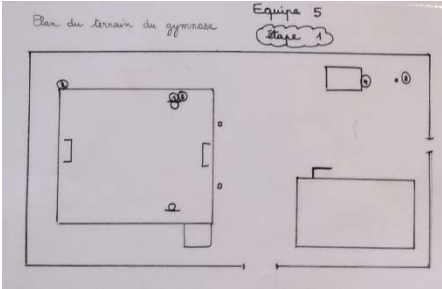

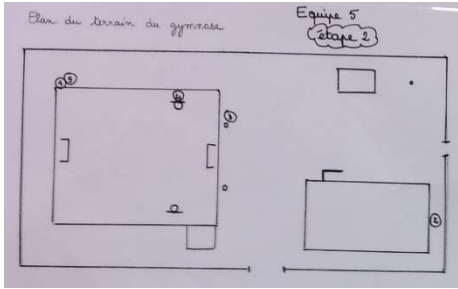
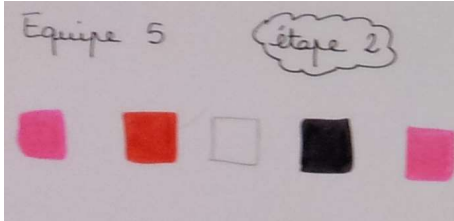


Aides :

- 11. vérification après le premier cube et/ou à chaque cube
- 12. repérage collectif de la localisation des boîtes
- 13. parcours en boucle plus ou moins faciles (éloignement des boîtes...)

Variables : espace plus ou moins restreint



Exemple de l'équipe 5	Plan « élève » avec	Fiches de correction « maître »
Phase 1 :	<p>RECTO : 5 numéros indiquent l'emplacement des 5 boîtes.</p> 	
Phase 2 :	<p>VERSO : 5 nouveaux numéros indiquent l'emplacement de 5 boîtes.</p> 	

En annexe une fiche correction pour toutes les équipes.

2ème étape

But : une fois la première étape validée, *continuez la tour avec 5 autres cubes de couleurs différentes à trouver parmi les boîtes en utilisant le dos (verso) du premier plan.*

Critère de réussite : terminer la tour de 10 cubes conforme au modèle (ordre des cubes respecté). Possibilité de proposer une ou deux affiches assez grande pour permettre aux enfants de s'autoévaluer.

Variable : temps limité



Evaluation individuelle : « la chasse à la dizaine »

Cette situation peut aussi permettre une évaluation individuelle.

Consigne : faire une tour de 10 cubes conforme au modèle (ordre des cubes respecté)

3ème séquence : Utiliser le plan pour jouer sur le stade

Lieu	Familier restreint <i>Classe école cour</i>	Elargi <i>Stade, espace vert</i>	Inconnu restreint sécurisé
Matériel de la séance	5 à 10 boîtes remplies de cubes emboîtables (1 couleur par boîte) situées près de 5 à 10 points caractéristiques. 1 appareil photo avec photos des différents lieux de différents points de vue 1 plan simplifié du lieu		

1ère étape : Comprendre et réaliser un plan du stade

Organisation	En classe complète
--------------	--------------------

1ère phase : sur le stade

Observation, relevé des points remarquables, prise de photos

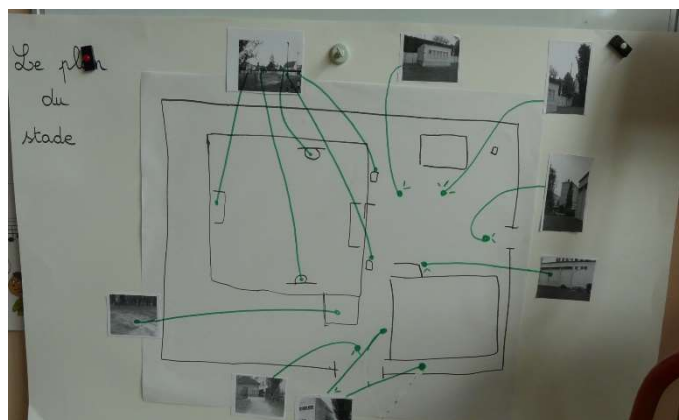
Réalisation d'un essai de plan du stade en individuel sur ardoise (ou papier). »

Organisation	En ½ classe
--------------	-------------

2ème phase : en classe

Mise en relation de l'espace visible et le plan à partir de photos (prises avec différents points de vue).

But : Trouver les différents éléments du stade à représenter : les repères fixes + tous les autres (faire l'inventaire) ; présenter, nommer les éléments figuratifs et les associer avec les photos prises sous différents points de vue des différents repères du stade.

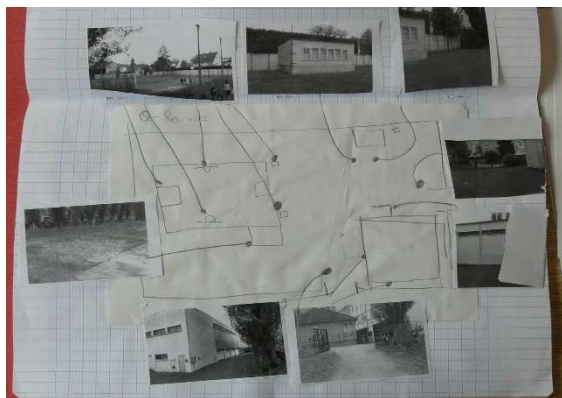


Faire le plan en reliant les photos prise des différents éléments.

Aides et activités décrochées :

On pourra demander individuellement aux élèves de coller le plan dans leur cahier.

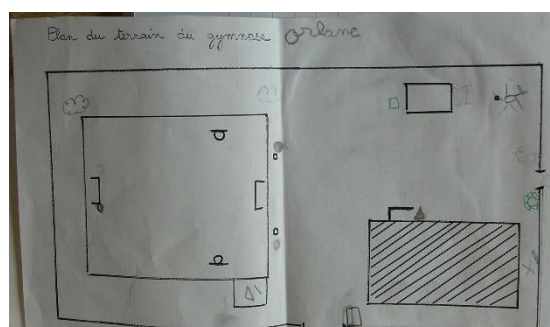
L'utilisation d'une photo satellite du stade permet de différencier toiture et terrain, représentés tous deux par un rectangle (utiliser des hachures pour les bâtiments)



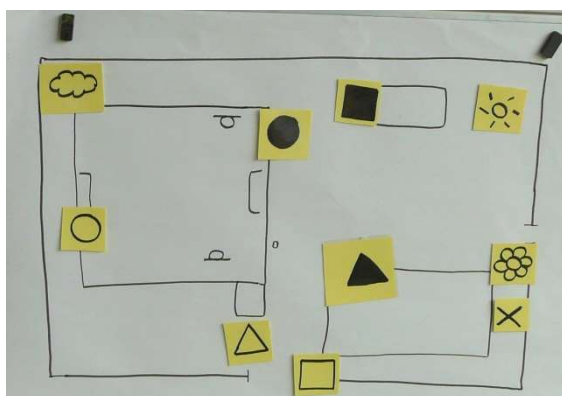
2ème étape : Utiliser le plan

Aller sur le stade.

But : repérer les éléments (symboles) et les localiser sur le plan.



Consigne : « allez chercher les 10 symboles sur le stade puis dessiner le symbole sur le plan à l'endroit où vous l'avez trouvé. »



Rappel : ne pas prendre le dessin.

Comparaison des réponses des élèves et vérification de la localisation des symboles.

Aides et activités décrochées :

14. On pourra demander ajouter un repère de couleur sur le plan (trait rouge) et de la rubalise (bande utilisée par l'équipement) sur le terrain.

3ème étape : Rejouer à « la chasse à la dizaine » sur le stade

Cette situation se fait en deux phases :

1ère phase

But : Avec le plan, constituer une tour de 5 cubes de couleurs différentes à trouver parmi les 10 boîtes (chaque équipe a un modèle différent.)

Consigne : « A l'aide du plan *allez chercher* les cinq cubes dans l'ordre indiqué par le plan pour former une tour, puis revenez me voir pour vérifier »

Rappel : ne pas prendre la boîte, et emboîter les cubes au fur et à mesure du parcours.

Critère de réussite : réaliser une tour de 5 cubes conforme au modèle (ordre des cubes respecté)

Aides :

15. *vérification après le premier cube ou à chaque cube*

16. *repérage collectif de la localisation des boîtes*

Variables : *espace plus ou moins restreint*

2ème phase

But : Une fois la première étape validée, continuer la tour avec 5 autres cubes de couleurs différentes à trouver parmi les boîtes en utilisant le dos (verso) du premier plan.

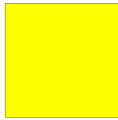




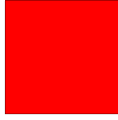
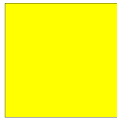
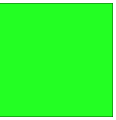





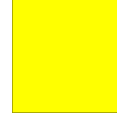

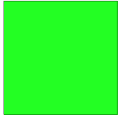

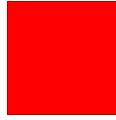



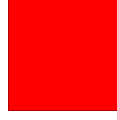










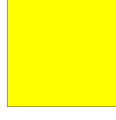


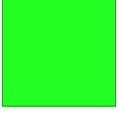


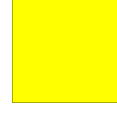

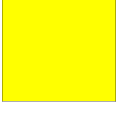

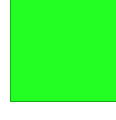
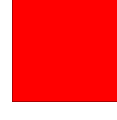





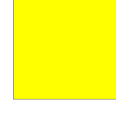
Critère de réussite : terminer la tour de 10 cubes conforme au modèle (ordre des cubes respecté)

Possibilité de proposer une ou deux affiches assez grande pour permettre aux enfants de s'autoévaluer.

Réinvestissement

Il peut se faire lors de rencontres interclasses avec utilisation du plan réalisé et d'un codage commun aux écoles participantes.

CHASSE A LA DIZAINE

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

2-3 / La rencontre EPS « orientation » en cycle 2

Les conseillers pédagogiques EPS peuvent vous aider à organiser ces rencontres.

Exemple d'une rencontre EPS « Orientation en cycle 2 »

COMPÉTENCE VISEE : adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Compétence spécifique à l'activité : **Etre capable de** se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public ...)

Compétence de fin de cycle : être capable de se diriger dans un milieu connu des élèves, à l'aide d'indices

PREPARATION A L'ECOLE : Cette rencontre est l'aboutissement d'un cycle d'orientation réalisé en amont à l'école (travail sur le plan, observation et utilisation des éléments remarquables de la cour pour s'orienter, ...)

Ecoles participantes : 4 ou 5 classes de CP et CE1

Lieu : lieu inconnu des enfants (exemple : parc, jardin public...)

Cette rencontre peut se faire dans différents lieux sécurisés.

Exemple d'une rencontre à Menois

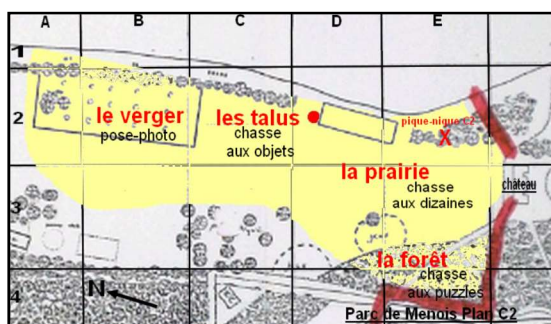
1ère partie : 4 ATELIERS successifs en classe complète, *découverte de l'espace*

2ème partie : COURSE D'ORIENTATION par équipes

1ère partie : découverte de l'espace

Chaque enseignant reste avec sa classe, 4 jeux de 30 min chacun, 4 lieux . *La description des jeux est en pièce jointe.*

LIEUX	Types de jeux	Utilisation du plan	Nom du jeu	matériel préparé
N°1 : le verger	mémorisation observation	non	la pose photo	-les 10 objets: -les 10 photos :
N°2 : les talus	investigation	non	la chasse aux objets	50 coupelles « plastique » 4 grands sacs « plastique » :
N°3 : la prairie	cheminement	oui	La chasse à la dizaine	10 boîtes de 10 à 15 cubes emboîtables de même couleur(1 couleur par boîte) plans
N°4 : la forêt	mémorisation	non	La chasse aux puzzles	Puzzles



Jeu n°1	La pose photo				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	GS	CP	CE1

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour trouver un lieu à partir d'une photo <u>compétence à dominante cognitive</u> : Utiliser sa mémoire. Observer, vérifier la correspondance entre photo et réalité.
Choix de l'espace	terrain dégagé, 10 lieux particuliers (photos) visibles depuis un point central
Matériel	10 photos correspondant aux 10 lieux particuliers 10 numéros placés aux 10 lieux fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant et correction
Organisation	Groupes de 3 en autonomie Adultes en sécurité

But du jeu

Trouver le numéro correspondant au lieu photographié.

Déroulement

Equipes de 2 ou 3, 1 photo par équipe

Dans un premier temps, chaque équipe cherche l'endroit qu'elle considère correspondre à la photo.

Dans un deuxième temps, de retour au poste central, chaque équipe indique le numéro trouvé sur place. Même travail avec une 2ème photo...



Recommandations

Des accompagnateurs peuvent sillonner l'espace d'action et contrôler l'emplacement des objets posés.

Jeu n°2	La chasse aux objets				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	GS	CP	CE1

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour oser investir un espace inconnu <u>compétence à dominante cognitive</u> : Savoir observer et chercher.
Choix de l'espace	milieu inconnu, toujours limité (chemins, rubalise)
Matériel	- 4 catégories d'objets (1 par équipe) ex 1 couleur d'objets par équipe - 1 grand sac ou bac pour chaque équipe
Organisation	Classe complète divisée en 4 équipes Adultes en sécurité

But du jeu

Rapporter le plus d'objets (de son équipe) dans le temps imparti

Déroulement

1er temps :

Chaque équipe va cacher ses objets dans l'espace.

2ème temps :

Au signal, chaque équipe va chercher un par un les objets de son équipe et les ramène au départ.

L'équipe qui rapporte tous ses objets la première a gagné.



Jeu n°3	La chasse aux puzzles				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	GS	CP	CE1

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour rapporter des objets - suivre un itinéraire <u>compétence à dominante cognitive</u> : - prendre des repères pour se retrouver - utiliser sa mémoire - organiser son déplacement
Choix de l'espace	Espace limité avec des arbres ou arbustes
Matériel	1 puzzle de 9 morceaux par équipe, chaque morceau est repéré par une gommette de couleur correspondant à la couleur de l'équipe Les morceaux de tous les puzzles sont réparties dans 9 pochettes (les 1 dans la pochette 1, les 2 dans la pochette 2....) et accrochées à 9 points remarquables de l'espace.
Organisation	Groupes de 4/5 en autonomie Adultes en sécurité

But du jeu :

Retrouver les 9 pièces de son puzzle pour pouvoir le reconstituer.

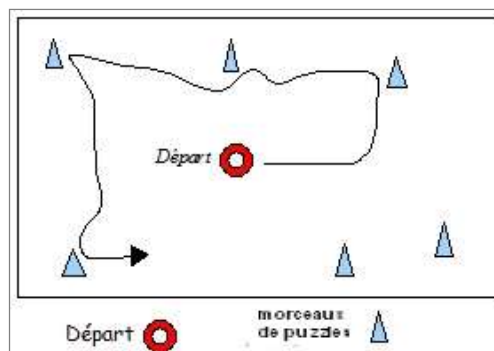
Déroulement :

(Il faut au préalable avoir fabriqué autant de puzzles que de groupes.)

Si l'espace dans lequel les enfants vont évoluer leur est inconnu, un repérage préalable est préférable.

Ensuite, les élèves partent en petits groupes à la recherche des pièces de leur puzzle. Afin de ne pas dénaturer le jeu, il faut bien les prévenir de s'en tenir uniquement aux pièces de **leur** puzzle (repérage de couleur)

Quand ils ont trouvé les 9 pièces, ils reviennent au départ pour reconstituer leur puzzle.

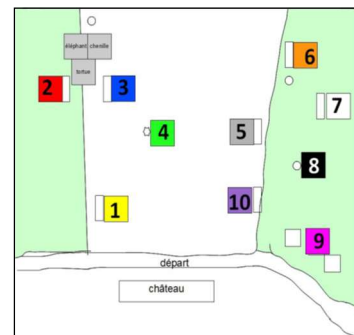


Jeu n°4	La chasse à la dizaine parcours en boucle				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	GS	CP	CE1

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	<u>compétence motrice</u> : marcher /courir pour - suivre un itinéraire <u>compétence à dominante cognitive</u> : - repérer des indices simples (points remarquables) - mémoriser un déplacement et le reproduire
Choix de l'espace	Espace avec des allées, des éléments remarquables
Matériel	10 boîtes avec <u>beaucoup</u> de cubes emboîtables (1 couleur par boîte) Une fiche d'autocorrection 10 plans (1 par équipe) représentant les 10 lieux à chercher
Organisation	Groupes de 3 en autonomie Adultes en sécurité



Phase 1 :

but : Avec le plan, constituer une tour de 5 cubes de couleurs différentes à trouver parmi les 10 boîtes (chaque équipe a un modèle différent.)

Consigne : « A l'aide du plan *allez chercher* les cinq cubes dans l'ordre indiqué par le plan pour former une tour, puis revenez me voir pour vérifier »

Rappel : ne pas prendre la boîte, et emboîter les cubes au fur et à mesure du parcours.

critère de réussite : réaliser une tour de 5 cubes conforme au modèle (ordre des cubes respecté)



Exemple d'une équipe	Plan « équipe » avec des numéros	Parcours réalisé
Phase 1 : parcours en éventail trouver 5 cubes avec un plan (retour au départ à chaque fois)		

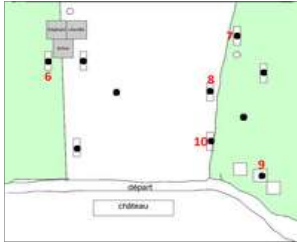
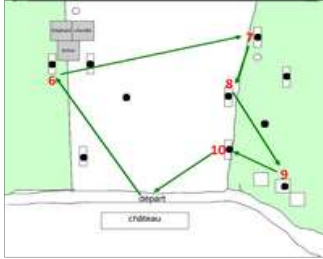
2ème phase :

but : Une fois la première étape validée, continuer la tour avec 5 autres cubes de couleurs différentes à trouver parmi les boîtes en utilisant le dos (verso) du premier plan.

critère de réussite : terminer la tour de 10 cubes conforme au modèle (ordre des cubes respecté). Voir la fiche correction pour toutes les équipes.



Possibilité de proposer une ou deux affiches assez grande pour permettre aux enfants de s'autoévaluer.

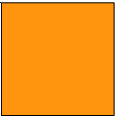

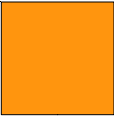
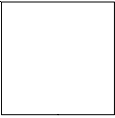
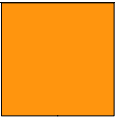
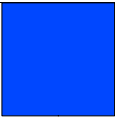

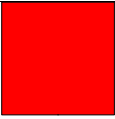
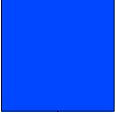
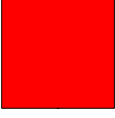
Exemple d'une équipe	Plan « équipe » avec des numéros	Parcours réalisé
Phase 2 : parcours en boucle trouver 5 cubes avec 1 plan (pas de retour au départ à chaque fois)		

Variable : temps limité

Aide : retour au départ pour les élèves en difficulté



CHASSE AUX DIZAINES : parcours en éventail

numéros des parcours	Ordre des cubes pour une tour de 5 cubes				
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

2ème partie : COURSE D'ORIENTATION par équipes (*parcours en éventail*) à partir du point **X**

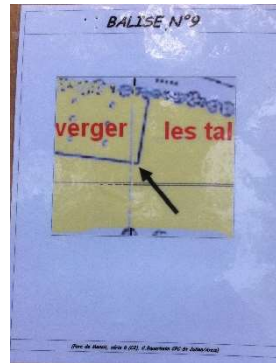
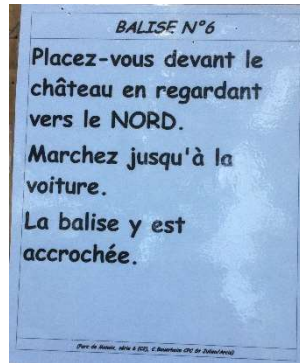
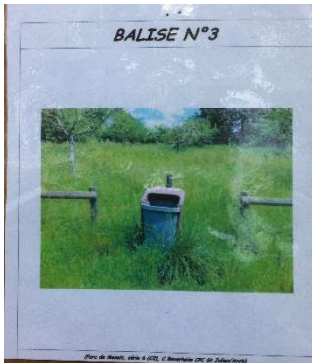
Les élèves sont répartis par les enseignants en 15 équipes de (A,B,C....O) de 4 ou 5 élèves en mélangeant les classes et les niveaux. Chaque équipe reçoit un plan du parc, une feuille de route et un crayon.

Le parcours d'orientation se fait en éventail à partir du point central **X** (table de jeu) : 12 balises réparties dans la 1ère partie du parc (plan)

Chaque équipe doit orienter son plan puis reçoit un premier message.

4 types de messages possibles :

- photos de lieux (n°3)
- messages utilisant le quadrillage du plan (n°9)
- messages texte seul (n°6)
- message texte et photo (n°11).



L'équipe doit le déchiffrer, se rendre à l'endroit indiqué, trouver la balise et dessiner sur sa feuille de route le dessin représenté sur la balise.

Puis l'équipe revient au point de départ pour prendre un nouveau message...

Exemple de fiche d'équipe :

COURSE D'ORIENTATION à MENOIS C2 (après-midi)					
<p>BUT DU JEU : Trouver les balises dans le parc à l'aide des cartons « messages » et dessiner leurs symboles sur la feuille de route. (<i>Balise</i>: carton plastifié carré sur lequel est représenté un symbole. Elle peut se trouver sur un arbre, dans l'herbe, accrochée à une porte....)</p> <p>DÉROULEMENT : Chaque équipe reçoit un carton « message ». Elle lit le message sur le carton puis va trouver la balise correspondante dans le parc. Elle dessine sur la feuille de route le symbole de la balise. Elle revient au point central, rend le carton « message » au meneur de jeu qui lui en donne un autre.</p> <p>COMPTAGE DES POINTS EN FIN DE JOURNÉE : 20 points de départ. 2 points en plus par symbole correct. 1 point en moins par symbole faux.</p> <p>ATTENTION : - Chacun doit rester dans son équipe. - Il ne faut pas dépasser les limites du terrain de jeu : les 4 lieux du matin - Il faut laisser les balises à leur place.</p>	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12			

Une autre possibilité de rencontre

Avec un livret (exemple à Piney)

Certaines situations utilisent le plan, d'autres ne l'utilise pas

Types de jeux	Utilisation du plan	Nom du jeu	<i>matériel préparé</i>
<i>mémorisation observation</i>	<i>non</i>	La chasse à la balise à partir de photo	<i>Photos</i>
<i>investigation</i>	<i>oui</i>	La chasse à la balise à partir du plan quadrillé	<i>Plan quadrillé</i>
<i>investigation</i>	<i>oui</i>	La chasse à la balise à partir du plan	<i>Plan</i>
<i>mémorisation observation</i>	<i>non</i>	Rallye photos	<i>Photos</i>
<i>cheminement</i>	<i>non</i>	Suivre le chemin	<i>Plots</i>
<i>mémorisation</i>	<i>non</i>	Je pose, tu trouves	<i>Objets</i>

ATELIER N°5

La chasse à la balise

Consigne :

Retrouver la balise indiquée sur la photo et relever le code indiqué.

CODE de la balise :



CARNET DE ROUTE

Nom du Groupe :



ORDRE DE REALISATION des ateliers

2

3

4

5

Toutes les 10 minutes, changement d'atelier

ATELIER N°1

Je pose, tu trouves

Consignes :

1. Placer les 2 balises (objet) et indiquer leur emplacement sur un plan donné au départ.
2. Revenir au départ.
3. Echanger les plans et aller chercher les balises.

ATELIER N°3

Suivre le chemin

Consignes :

1. Se déplacer en suivant le message codé.
2. Déposer dans chaque case « empruntée », une coupelle (en respectant l'ordre des couleurs : bleu-jaune-rouge).

Message N°1



Message N°2

Aide le nord est indiqué par un point remarquable fixe (drapeau ou plot)



Vérifier la réponse sur le tableau

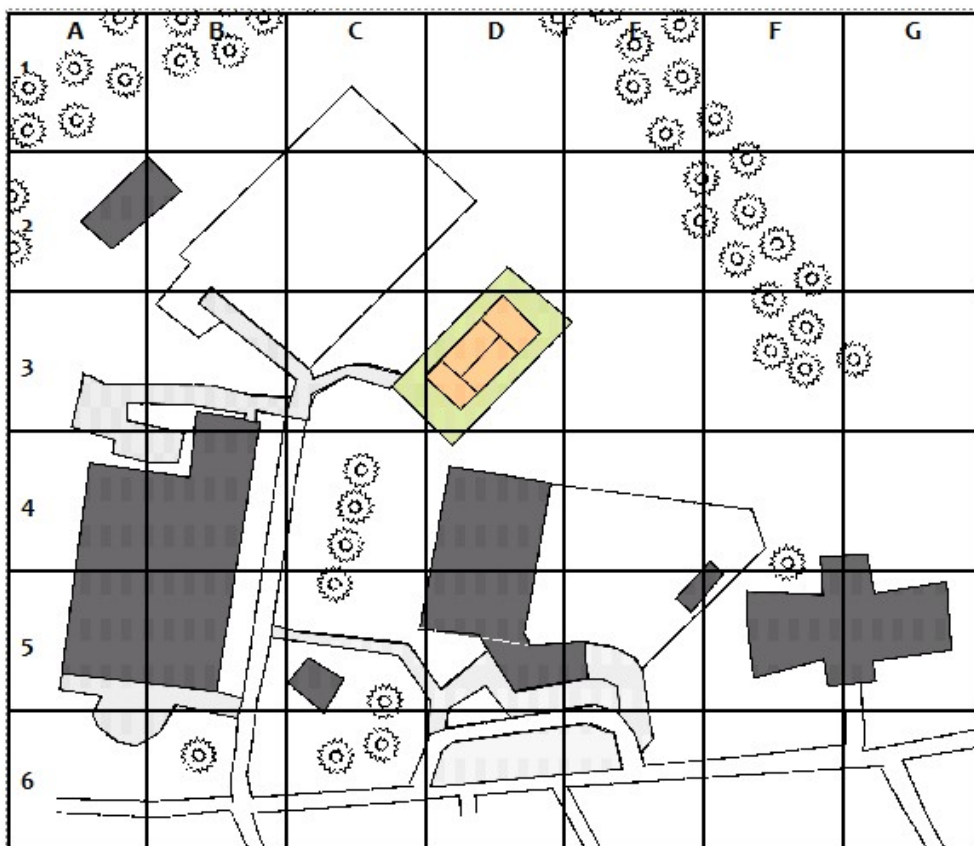
ATELIER N°4.2

La chasse à la balise

Consigne :

Retrouver la balise positionnée en E3 sur le plan et relever le code indiqué.

CODE de la balise :



ATELIER N°2

Rallye photos

Consignes :

1. Retrouver les endroits correspondants à chaque photo.
2. Se rendre à ces endroits.
3. Pour chacun d'eux, noter le code indiqué sur la balise.



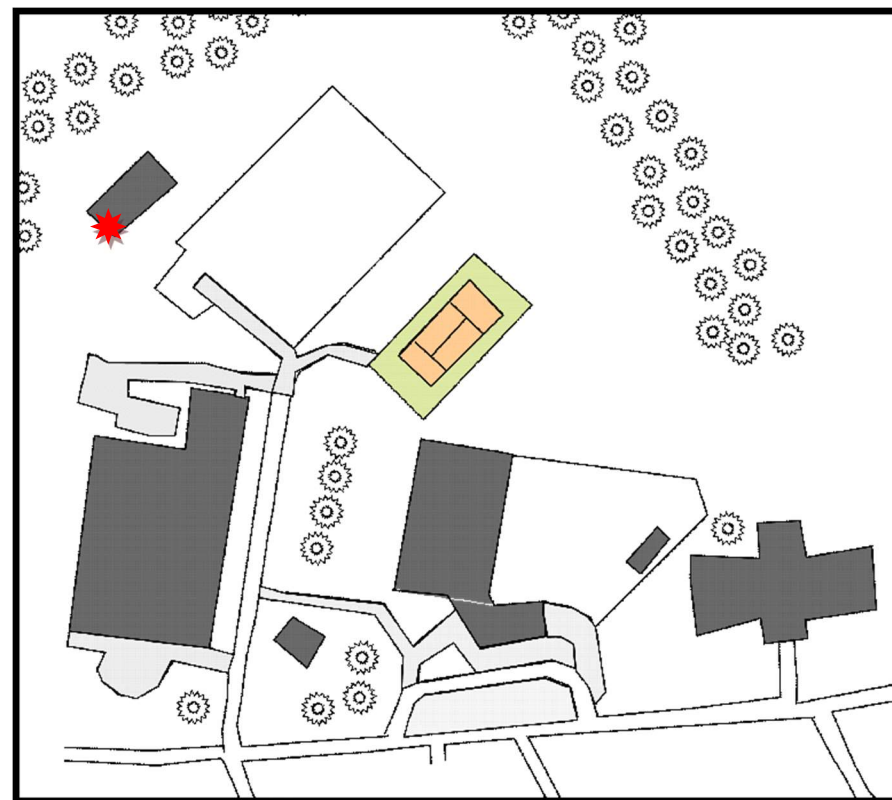
ATELIER N°4.1

La chasse à la balise

Consigne :

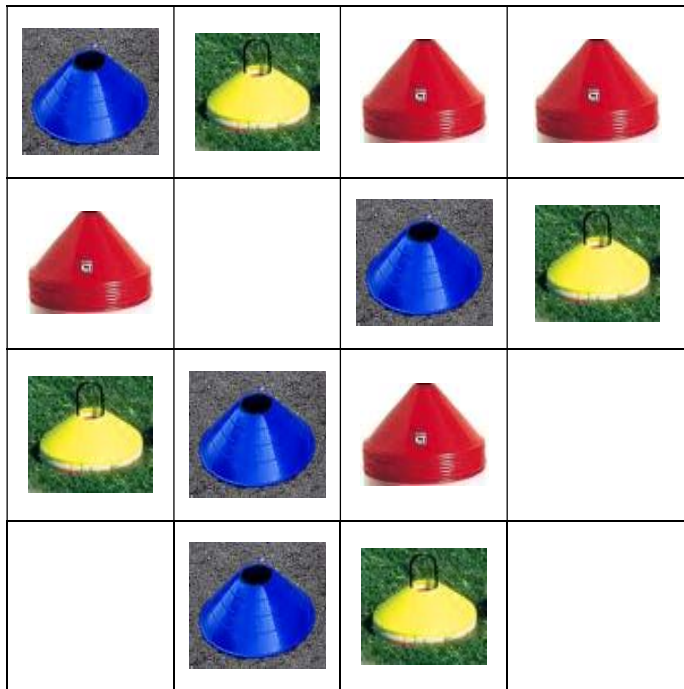
Retrouver la balise indiquée sur le plan et relever le code indiqué.

CODE de la balise :



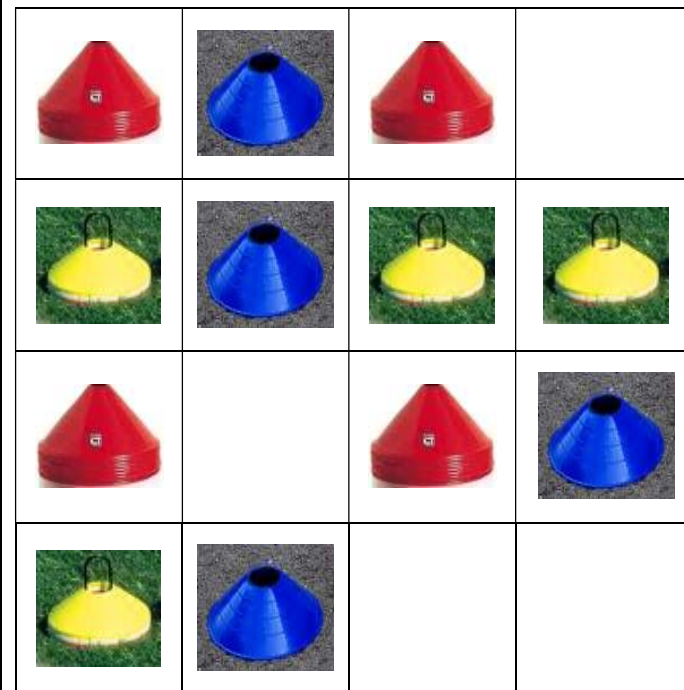
CORRECTION de l'atelier 3

Message N°1

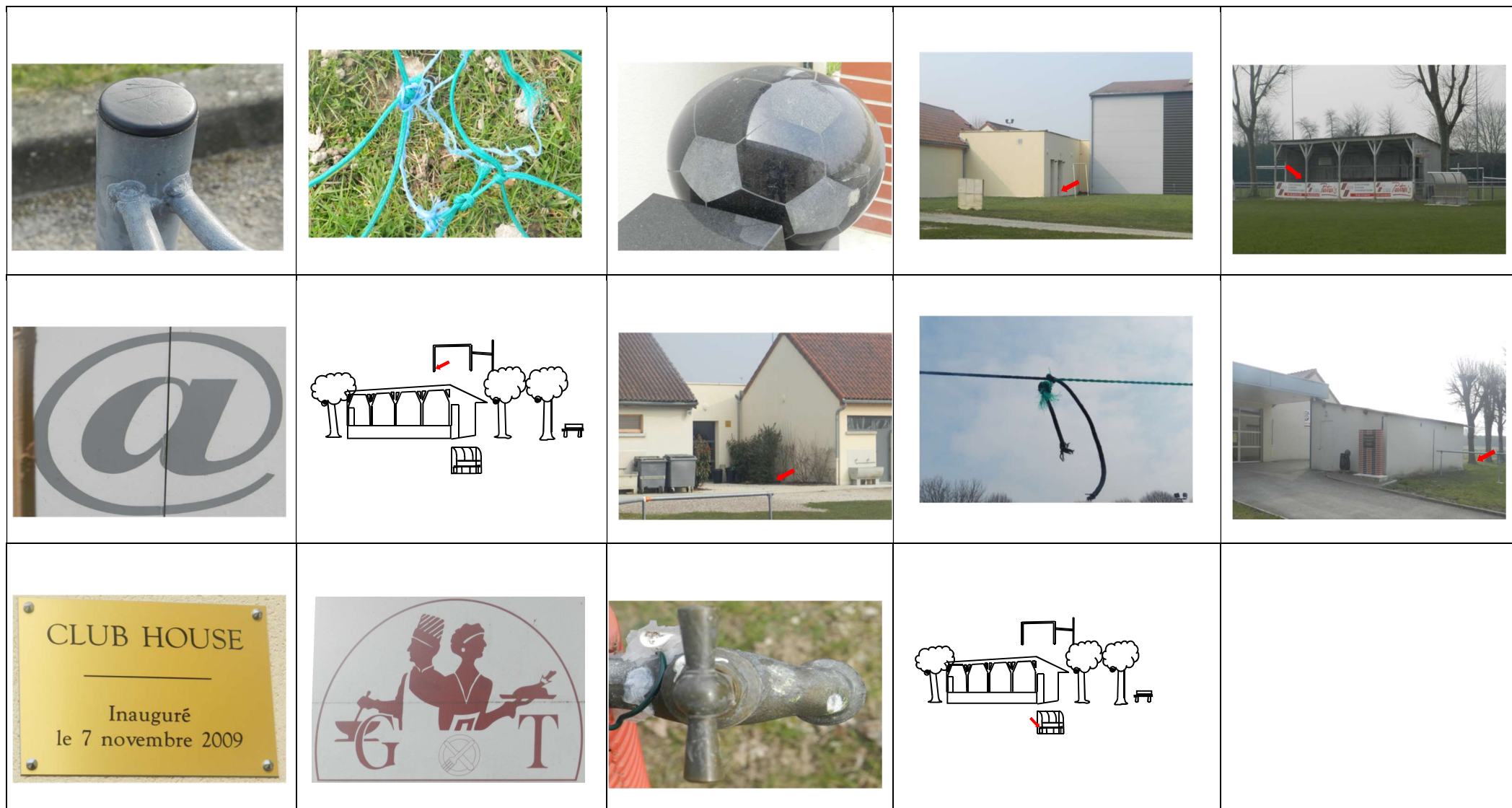


CORRECTION de l'atelier 3

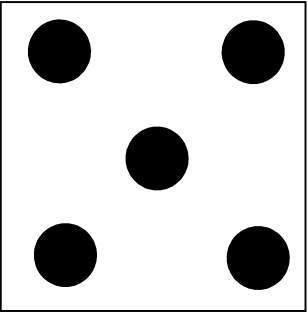

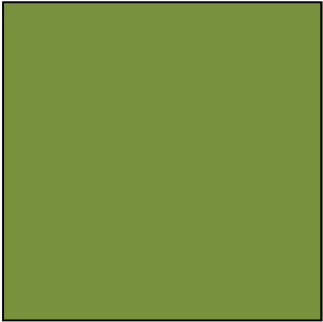

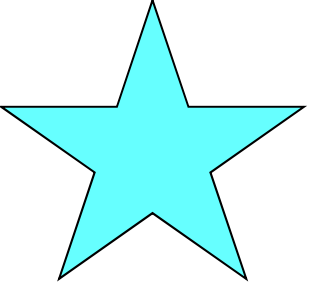

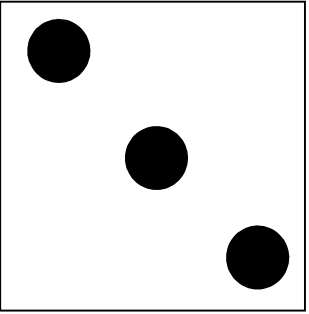

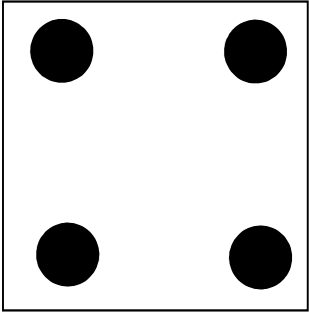

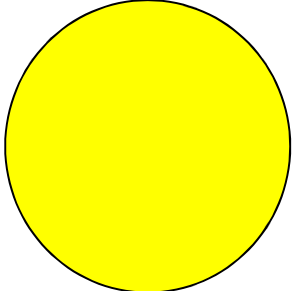

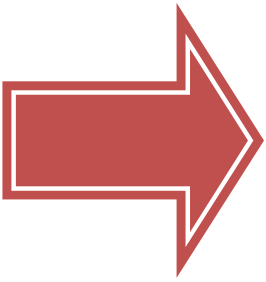


Message N°2



Exemple de message :



Exemple de balise :

2-4 / Interdisciplinarité

La progression proposée en EPS est fortement corrélée à un travail sur :

- les mathématiques, en particulier tout ce qui concerne la géométrie (cf. groupe maths et géométrie)
- questionner le monde : Se situer dans l'espace
- le langage : il est omniprésent et primordial à toutes les étapes et à tous les niveaux. La verbalisation, la reformulation, la répétition, la validation, la justification développent les compétences langagières en utilisant un vocabulaire précis. Le vocabulaire doit être travaillé tant en production (produit par l'élève) qu'en réception (reçu par l'élève).

Chapitre 3

L'orientation en cycle 3

Orienter un plan au cycle 3, quels enjeux ???

EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

O **N** **E** **S**

Orienter un plan au cycle 3, quels enjeux ?

Rubrique 3.1 Références théoriques et programmes

Rubrique 3.2 Choix pédagogiques et didactiques

Rubrique 3.3 Situations d'orientation utilisant le plan

Rubrique 3.4 Interdisciplinarité

Rubrique 5 Ressources

3-1/ Les programmes

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Compétences travaillées	Domaines du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps <ul style="list-style-type: none"> • Adapter sa motricité à des situations variées. • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. • Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	1
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. • Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. • Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. 	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). • Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. • Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. • S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	3
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> • Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> • Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. • Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	5

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle	
Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none">- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.- Adapter son déplacement aux différents milieux.- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.- Aider l'autre.	Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.
Repères de progressivité La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle. Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.	

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des notions mathématiques (échelle, distance...). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

Les parcours ou courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie.

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière...).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.

3-1-1/ Croisement avec les autres disciplines :

Croisements entre enseignements

L'utilisation des grands nombres entiers et des nombres décimaux permet d'appréhender et d'estimer des mesures de grandeur : approche de la mesure non entière de grandeurs continues, estimation de grandes distances, de populations, de durées, de périodes de l'histoire, de superficies, de prix, de mémoire informatique... Les élèves apprennent progressivement à résoudre des problèmes portant sur des contextes et des données issues des autres disciplines. En effet, les supports de prises d'informations variés (textes, tableaux, graphiques, plans) permettent de travailler avec des données réelles issues de différentes disciplines (histoire et géographie, sciences et technologie, éducation physique et sportive, arts plastiques). De plus, la lecture des données, les échanges oraux pour expliquer les démarches, et la production de réponses sous forme textuelle contribuent à travailler plusieurs composantes de la maîtrise de la langue dans le cadre des mathématiques.

Enfin, les contextes des situations de proportionnalité à explorer au cours du cycle peuvent être illustrés ou réinvestis dans d'autres disciplines : problèmes d'échelle, de vitesse, de pourcentage (histoire et géographie, éducation physique et sportive, sciences et technologie), problèmes d'agrandissement et de réduction (arts plastiques, sciences).

Les activités de repérage ou de déplacement sur un plan ou sur une carte prennent sens à travers des activités physiques (course d'orientation), mais aussi dans le cadre des enseignements de géographie (lecture de cartes) ou de technologie (réalisation d'un objet simple). Les activités de reconnaissance et de construction de figures et d'objets géométriques peuvent s'appuyer sur des réalisations artistiques (peinture, sculpture, architecture, photographie...).

Géographie

<p>Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nommer et localiser les grands repères géographiques. - Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique. - Nommer, localiser et caractériser des espaces. - Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres. - Appréhender la notion d'échelle géographique. - Mémoriser les repères géographiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes. 	<p>1, 2, 5</p>
---	----------------

Mathématique/géométrie

<p>(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations</p>	
<p>Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte. Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers. Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vocabulaire permettant de définir des positions et des déplacements. ➤ Divers modes de représentation de l'espace. 	<p>Situations donnant lieu à des repérages dans l'espace ou à la description, au codage ou au décodage de déplacements.</p> <p>Travailler :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des espaces de travail de tailles différentes (la feuille de papier, la cour de récréation, le quartier, la ville, etc.) ; - à partir de plans schématiques (par exemple, chercher l'itinéraire le plus court ou demandant le moins de correspondances sur un plan de métro ou d'autobus) ; - avec de nouvelles ressources comme les systèmes d'information géographique, des logiciels d'initiation à la programmation...

3-2 / Situation : situations d'orientation utilisant le plan

Progression pour utiliser le plan en C3 : Le parcours d'orientation					
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CE2	CM1	CM2

Compétences à acquérir	<p>LIRE, COMPRENDRE ET UTILISER UN PLAN</p> <p>a/ Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies...).</p> <p>b/ Suivre un parcours imposé à partir d'un plan.</p> <p>c/ Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de course à la photo...</p> <p>d/ Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.</p> <p>ORIENTER LE PLAN</p> <p>a/ Orienter sa carte à partir de points remarquables.</p> <p>b/ Orienter sa carte à l'aide de la boussole.</p> <p>CODER UN PLAN : à travailler aussi à partir de situations en géographie, en maths (les échelles) et lors de sorties scolaires.</p> <p>a/ Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu.</p> <p>b/ Coder un parcours dans un lieu connu, indiquer sur la carte la position de la balise que l'on vient de placer.</p> <p>c/ Compléter un fond de carte à partir d'éléments repérés du paysage</p> <p>d/ Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s'aidant de la carte</p>
------------------------	---

SOMMAIRE
1 ^{ère} séquence : LIRE, COMPRENDRE ET UTILISER UN PLAN déjà orienté
2 ^{ème} séquence : ORIENTER LE PLAN
1 ^{ère} étape : Orienter le plan à partir de points remarquables.
2 ^{ème} étape : Orienter le plan à partir de la boussole

1ère séquence : LIRE, COMPRENDRE ET UTILISER UN PLAN déjà orienté et fixe

Cette 1ère partie est à réaliser si les enfants n'ont pas travaillé avec un plan fixe en C2 (voir progression C2/La chasse à la dizaine). Sinon il est possible de passer directement à la 2ème séquence (orienter le plan)

Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu
------------------	--	---------------------------------	--	--	----------------------

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CE2	CM1	CM2

Compétences	a/ Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies...) b/ Suivre un parcours imposé à partir d'un plan. c/ Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de course à la photo... d/ Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.
-------------	---

Remarques :

- Chaque étape est à retravailler plusieurs fois.
- Les variables proposées permettent d'adapter et de complexifier ces situations du CE2 au CM2.

1ère étape

parcours en éventail avec un départ en limite de plan

Matériel	-10 balises représentant des symboles géométriques à côté de 10 points caractéristiques représentés sur le plan -1 appareil photo (une photo panoramique du lieu à partir du point de départ) -1 plan fixe grand modèle orienté au point de départ - 10 plans avec départ en limite de plan indiquant chacun la position d'une seule balise - 1 feuille de route par équipe - 1 tableau récapitulatif des réponses exactes
Organisation	Equipes de 2 ou 3 élèves

Au préalable, il faut faire observer les élèves afin qu'ils mettent en relation l'espace visible (devant soi) et le plan (fixe et orienté) : identifier avec les élèves les points remarquables.

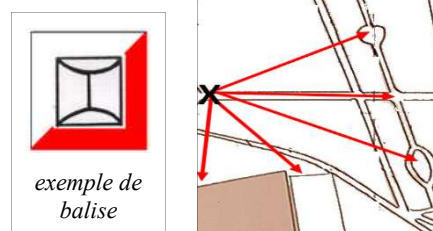
Le point de départ se situe en limite de plan.

But : Trouver 5 balises (parmi les 10) placées à côté de 5 points remarquables schématisés sur le plan.

Consigne : « Allez voir la balise n°x, la dessiner sur la feuille de route puis revenez au point de départ pour validation ».

Même consigne pour les 4 autres balises.

Critère de réussite : validation du symbole de chaque balise.



Prénoms :

Feuille de route étape 1				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Aides et activités décrochées :

- travail préalable sur la lecture du plan et la légende en classe
 - photo panoramique du lieu avec 1 balise indiquée
17. comparaison de photos panoramiques et de plans

Variables :

- espace plus ou moins restreint
- niveau d'abstraction du plan
- plan (en entier ou partiel : morceaux de plan)
- nombres de balises
- travail individuel ou par groupes hétérogènes ou homogènes

2ème étape

Parcours en étoile avec départ au centre du plan

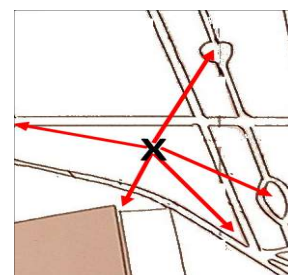
Matériel	-10 balises représentant des symboles géométriques à côté de 10 points caractéristiques représentés sur le plan -1 appareil photo (une photo panoramique du lieu à partir du point de départ) -1 plan fixe grand modèle orienté au point de départ - 10 plans avec départ au centre du plan indiquant chacun la position d'une seule balise - 1 feuille de route par équipe - 1 tableau récapitulatif des réponses exactes
Organisation	Equipes de 2 ou 3 élèves

Au préalable, il faut faire observer les élèves afin qu'ils mettent en relation l'espace environnant (devant et derrière soi) et le plan (fixe et orienté) : identifier avec les élèves les points remarquables.

*Le point de départ se situe au centre du plan **X**.*

***But :** Trouver 5 balises (parmi les 10) placées à côté de 5 points remarquables schématisés sur le plan légendé.*

***Consigne :** « Allez voir la balise n°Y, la dessiner sur la feuille de route puis revenez au point de départ **X** pour vérifier ». même consigne pour les 4 autres balises.*



critère de réussite : validation du symbole de chaque balise.

Aides et activités décrochées :

- placer une figurine représentant l'enfant au point de départ de façon à ce qu'elle regarde en direction de la balise. Tourner autour du plan pour s'orienter dans la même direction que la figurine
- photo satellite du lieu avec 1 balise indiquée
- comparaison de photos satellites et de plans

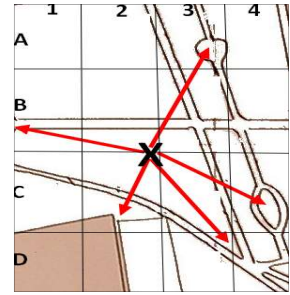


Variables :

- espace plus ou moins restreint
- points remarquables visibles ou non du point de départ
- niveau d'abstraction du plan
- plan (en entier ou partiel : morceaux de plan)
- plan quadrillé

Exemple de message : « La balise se trouve sous le banc dans la case B3. »

- nombres de balises
- travail individuel ou par groupes hétérogènes ou homogènes



2^{ème} séquence : ORIENTER LE PLAN

1ère étape

Orienter le plan à partir de points remarquables

progression pour utiliser le plan en C3									
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)		2 Repérage par rapport à soi		3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté		4 Repérage par rapport à un objet non orienté		5 Repérage absolu
Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux			
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CE2	CM1	CM2	

Matériel	-10 balises représentant des symboles géométriques à côté de 10 points caractéristiques représentés sur le plan - 10 plans représentant 10 parcours de 3 balises - 1 feuille de route par équipe - 1 tableau récapitulatif des réponses exactes
Organisation	Equipes de 2 ou 3 élèves

Cette étape se fait en 3 phases

1^{ère} phase

Se situer sur le plan

L'enseignant et les élèves se placent tous à un endroit précis de l'espace (cour, stade...) à côté d'un point remarquable indiqué sur le plan.

L'enseignant demande aux élèves de comparer les éléments remarquables (panneau de basket, banc, bâtiment...) sur le plan et dans la réalité.

But : localiser sur le plan l'endroit où on se trouve

Consigne : « indiquer sur le plan par une croix numérotée l'endroit où l'on se trouve. »

Critère de réussite : croix au bon endroit sur le plan (Vérification par l'enseignant.)

Reproduire cette situation au moins 3 fois, à différents endroits, seul ou par petits groupes.

2ème phase

Orienter le plan

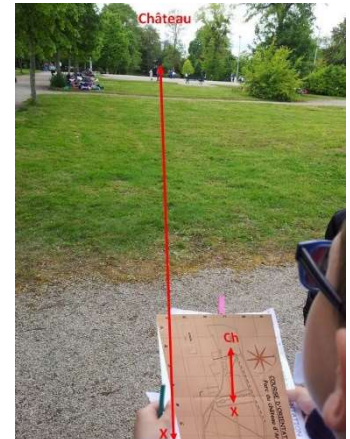
Suite à la 1ère phase, l'enseignant et les élèves se placent tous à un endroit précis de l'espace (cour, stade...) indiqué sur le plan par un point A.

L'enseignant choisit un point remarquable (exemple : le château)

Chaque groupe repère sur le plan cet élément par un point B.

Chaque groupe doit tourner le plan pour faire coïncider la droite AB avec la ligne qui passe par le point remarquable A (localisation du groupe) et le point remarquable B (château).

Consigne : « Orienter le plan pour faire coïncider la droite AB avec la ligne qui passe par le point remarquable A (localisation du groupe) et le point remarquable B (château). »



Cet atelier est réalisé 3 fois en groupe, en étant à partir de plusieurs endroits différents de l'espace, en étant orientés différemment, en changeant de rôle dans le groupe.

Pour passer à la phase suivante, une vérification individuelle par l'enseignant est nécessaire.

3ème phase

Orienter le plan à chaque étape pour réaliser un parcours en boucle

Cette phase est à réaliser dans un autre lieu que la cour d'école.

But : Trouver 3 balises dans un ordre précis, placées à côté de 3 points remarquables schématisés sur le plan.

Consigne : « Au départ, orienter le plan (comme dans la phase précédente) puis aller chercher la première balise. La dessiner sur la feuille de route. Orienter à nouveau le plan avant d'aller chercher la 2ème balise puis la 3ème. Après les avoir toutes dessinées, revenir au point de départ pour vérifier ».



Critère de réussite : validation du symbole de chaque balise.

Aides :

- vérifier au départ l'orientation du plan.
- vérifier l'orientation du plan à chaque étape
- photo satellite
- comparaison de photos satellites et de plans

Variables :

- espace plus ou moins restreint avec ou sans lieux non visibles du point de départ
- niveau d'abstraction du plan
- nombres de balises

Orienter sa carte à partir de la boussole

progression pour utiliser le plan en C3									
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)		2 Repérage par rapport à soi		3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté		4 Repérage par rapport à un objet non orienté		5 Repérage absolu
Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux			
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CE2	CM1	CM2	

Matériel	1 plan de l'espace par équipe 1 boussole par groupe de 2
Organisation	Classe complète Equipes de 2 ou 3 élèves

Prérequis :

le relais de la rose des vents (voir annexe)

savoir utiliser une boussole (voir annexe)

1ère phase**Compléter la rose des vents d'un plan déjà orienté**

Consigne : « Chercher le Nord avec la boussole et indiquer le Nord sur le plan ; compléter la rose des vents. »

2ème phase**Orienter un plan grâce au Nord.**

Consigne : « Chercher le Nord avec la boussole et orienter le plan. »

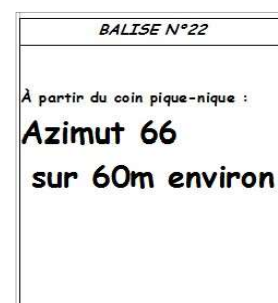
3ème phase**Réaliser un parcours en étoile avec des messages utilisant les Azimuts**

Consigne : « Trouver 1 balise grâce à ce message »

Activité décrochée : estimer une distance (étalonnage de ses pas sur 100m)

Variables :

- espace plus ou moins restreint avec ou sans lieux non visibles du départ
- distance plus ou moins importante
- nombres de balises
- aide pour la détermination de la direction avec l'azimut



4ème phase

Réaliser un parcours en boucle avec des messages utilisant les Azimuts

but : Trouver 3 balises dans un ordre précis grâce à des messages du type Azimut.

Variables :

- espace plus ou moins restreint avec ou sans lieux non visibles du départ
- distance plus ou moins importante
- nombres de balises
- aide pour la détermination de la direction avec l'azimut



Autres activités possibles sans le plan : (voir unité d'apprentissage « orientation C3 »)

- D'autres parcours en éventail avec des messages de nature différentes :
- message oral (ex : je pose, tu trouves)
- message écrit utilisant le vocabulaire topologique
- photo classique ou panoramique ou satellite (ex : parcours photo)

Réinvestissement

Il peut se faire lors de rencontres interclasses avec utilisation du plan.

3-3 / La rencontre « orientation » en cycle 3

Un exemple de rencontre interclasses (organisation et situations pédagogique proposées)

Les conseillers pédagogiques EPS peuvent vous aider à organiser ces rencontres.

Exemple d'organisation de rencontre « orientation » en C3

COMPETENCE VISEE : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Compétence spécifique de l'activité : Etre capable de se déplacer en prenant des indices, dans des milieux variés, dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitudes.

Compétence de fin de cycle 3 : Réaliser un projet de déplacement en milieu naturel, le plus adapté possible, en autonomie, à l'aide d'outils (photos, plan, boussole).

PREPARATION A L'ECOLE : Cette rencontre est l'aboutissement d'un cycle d'orientation réalisé en amont à l'école. **Les ateliers 1 et 2 doivent obligatoirement avoir été travaillés avant la rencontre**, dans la cour et/ou au stade ou à l'occasion d'autres sorties. Le mieux est de les travailler plusieurs fois dans des lieux différents. Cette rencontre peut se faire dans différents lieux sécurisés.

Un exemple d'ORGANISATION (pour 4 classes de C3) à Menois

1ère partie : 4 ATELIERS « repérage » en classe complète de 11 h à 12h30			
se repérer sur un plan	se repérer avec les points cardinaux « Relais de la rose des vents »	se repérer avec la boussole	évaluer une distance (étalonner ses pas)
lieu : A puis B puis C (voir plan) Durée : 30' (3x10')	lieu : D (voir sur le plan) Durée : 30'	lieu : E (voir plan) Durée : 20'	lieu : F (voir plan) Durée : 20'
2ème partie : COURSE D'ORIENTATION			

1ère partie : 4 ATELIERS « repérage » en classe complète

Chaque classe est répartie en groupes de 3 et reste avec son enseignant.

atelier 1	Se repérer sur le plan				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Mésospace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CE2	CM1	CM2

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	Se situer par rapport au plan.
Choix de l'espace	Espaces dégagés variés : cour, stade, parc, place.....
Matériel	- 3 plans (1 pour chaque lieu) - 1 support pour écrire, 1 crayon de papier - 1 boussole
Organisation	En classe complète 4 équipes

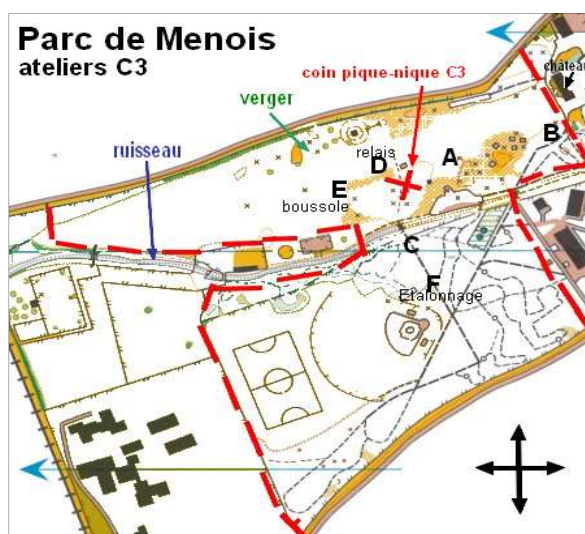
But du jeu


Repérer sur le plan et dans la réalité les éléments remarquables (château, coin pique-nique C3, verger, ruisseau, ancien poney-club...)

Déroulement

- marquer par une croix l'endroit où l'on se trouve.
- orienter le plan comme dans la réalité (à partir de l'endroit où l'on se trouve et d'un point remarquable)
- chercher le Nord avec la boussole.
- compléter la rose des vents sur le plan.

Cet atelier est réalisé 3 fois, en étant à plusieurs endroits différents du parc (par exemple A, B et C), en étant orientés différemment, en changeant de rôle dans le groupe.



atelier 2	Relais de la rose des vents				
	Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CE2	CM1	CM2

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	Connaître les points cardinaux, être capable d'utiliser une rose des vents. Se situer par rapport au milieu et suivre une direction précise, inscrite sur un carton.
Choix de l'espace	Espaces dégagés variés : cour, stade, parc, place.....
Matériel	- 8 coupelles réparties aux points cardinaux - 1 grand plot au centre avec une flèche « Nord » - 1 boussole - pour chaque équipe : 1 enveloppe « équipe » contenant 8 cartes plastifiées (S,N,E,O,SE, SO, NO, NE) et 1 rose des vents (matériel p 2 ci-dessous, à imprimer et à plastifier pour chaque équipe sur papier d'une couleur différente)
Organisation	En classe complète 4 équipes

But du jeu

Aller poser le plus rapidement possible, à l'endroit adéquat (dans une coupelle), des cartons indiquant une direction précise : **(N, S, E, O) pour les cycles 2**, **(N, S, E, O, NE, NO, SE, SO) pour les cycles 3**

Déroulement

Le jeu se pratique sous forme d'une course de relais, dans un espace inscrit dans un cercle. Le centre de celui-ci est matérialisé par un plot avec une flèche indiquant la direction du Nord. A l'extrémité de chacune des directions est installée une coupelle ou boîte. Le point de départ du relais est situé en dehors du périmètre du cercle. (voir plan). Les 4 équipes, constituées d'un nombre égal d'enfants, attendent au point de départ du relais. Chacune d'elles dispose d'une enveloppe contenant un lot de cartons d'une couleur spécifique, celle de l'équipe (S, N, E, O, SE, SO, NO, NE).

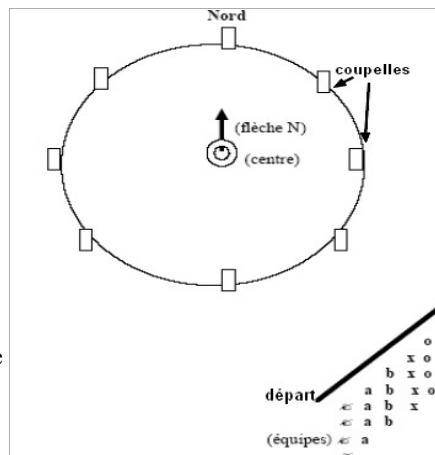
Au signal, les n°1 de chaque équipe prennent une carte dans l'enveloppe (tenue par le n°2) puis cherchent la direction indiquée (en s'aidant de leur rose des vents qui sert de témoin) et vont vite porter le carton dans la coupelle (ou la boîte) correspondant à l'endroit qu'ils supposent exact.

Dès que la carte est déposée, le n°1 donne sa rose des vents au n°2, qui s'élance à son tour après avoir pris une carte dans l'enveloppe (tenue par le n°3 etc. Le jeu s'arrête quand toutes les cartes ont été posées.

L'enseignant vérifie ensuite, avec les enfants, si les cartes ont bien été déposées à l'endroit exact.

Faire au moins 1 ou 2 parties sans compter.

Choix de la variante par l'enseignant : (en fonction de la pratique antérieure des élèves)



C2 C3	1er niveau :	au centre : 1 flèche indiquant le Nord	Rose des vents pour les C2 : N S E O pour les C3 : N S E O SE SO NE NO
C3	2ème niveau :	au centre : une boussole remplace la flèche	Rose des vents NSEO SE SO NE NO
C3	3ème niveau :	au centre : 1 flèche indiquant le Nord	Pas de rose des vents
C3	4ème niveau :	au centre : une boussole remplace la flèche	Pas de rose des vents

N

S

E

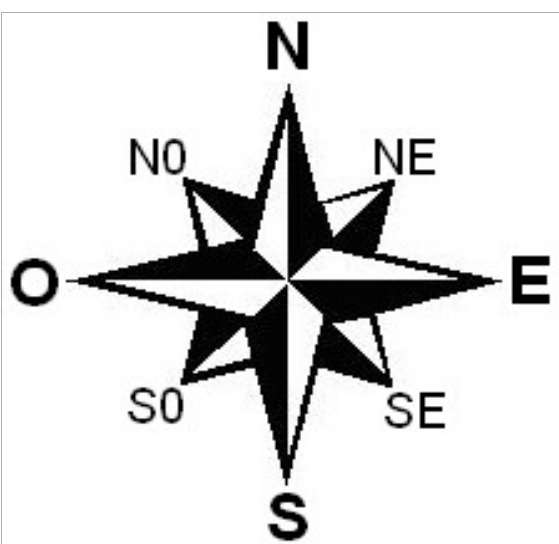
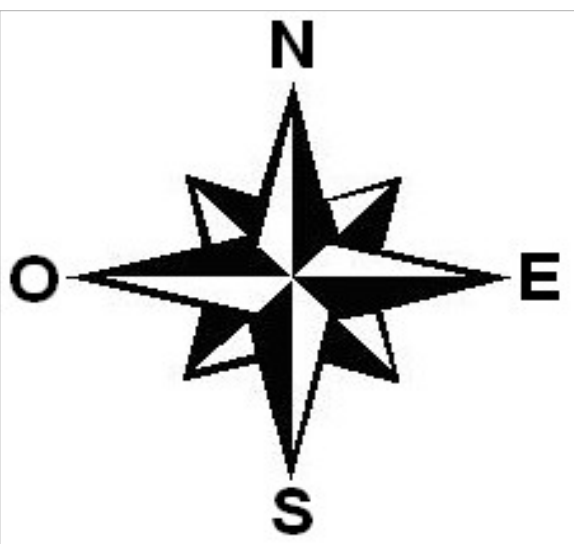
O

NE

NO

SE

SO



atelier 3	Se repérer avec la boussole				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CE2	CM1	CM2

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
--------------------	-----------------------------	-----------------------------

Compétences particulières à développer	Trouver une direction grâce à un azimut Trouver l'azimut d'une direction donnée Orienter une carte
Choix de l'espace	Espaces dégagés variés : cour, stade, parc, place.....
Matériel	1 boussole par groupe
Organisation	En classe complète 4 équipes

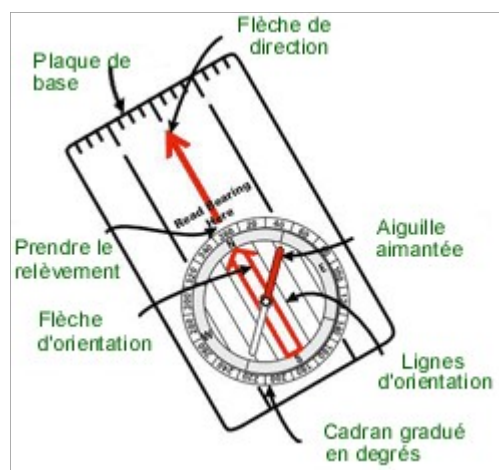
But du jeu

Se repérer grâce à la boussole (Source 2006 : cite.chamson.levigan)

Déroulement

Trouver une direction grâce à un azimut donné

18. Faire pivoter le cadran du boîtier de la boussole jusqu'à ce que la valeur de l'azimut indiqué coïncide avec la flèche de direction de la plaquette, au niveau de l'index.
19. Placer la boussole horizontalement, devant soi, la flèche de direction vers l'avant.
20. Pivoter sur soi-même jusqu'à ce que l'aiguille rouge de la boussole se trouve en face du «N» du cadran, au-dessus de la «maison du nord» du boîtier.
21. A ce moment-là, la flèche de direction de la plaquette de la boussole indique la direction à suivre.



Trouver l'azimut d'une direction donnée

22. En tenant la boussole à plat devant soi, diriger la flèche de direction de la plaquette vers la direction dont on veut trouver l'azimut.
23. Tourner le cadran de la boussole jusqu'à ce que le «N» du cadran se trouve en face de l'aiguille rouge. La «maison du nord» se trouve alors sous l'aiguille rouge.
24. La valeur de l'azimut portée sur le cadran en face de l'index est celle qui correspond à la direction indiquée par la flèche de direction de la plaquette.

Orienter une carte

- **Sans boussole :**
 - Bien repérer sur la carte l'endroit où l'on se trouve.
 - Repérer sur la carte et sur le terrain un élément de paysage significatif.
 - Placer sur un même axe les droites reliant l'endroit où l'on se trouve et l'élément significatif du paysage (faire correspondre l'axe de la carte au terrain).

- **Avec boussole :**
 - Placer la boussole à plat sur la carte.
 - Faire pivoter la carte jusqu'à ce que l'axe du nord de la carte et la direction de l'aiguille rouge soient parallèles.

Calculer azimut et distance à partir d'un parcours représenté sur la carte

- **Azimut :**
 - Placer sur la carte le bord de la boussole le long de la direction à suivre.
 - Tourner le boîtier jusqu'à ce que le «N» de celui-ci coïncide avec le nord de la carte
 - Lire la valeur de l'azimut en face de l'index de la boussole et trouver la direction correspondante à cet azimut (sur la plaquette) en maintenant l'aiguille rouge sur le «N».

- **Calcul de la distance :**
 - Mesurer la distance entre les balises sur la carte.
 - En tenant compte de l'échelle, calculer les distances sur le terrain (ex. : échelle 1/10 000e => 1 cm représente 100 m sur le terrain).

atelier 4	Evaluer une distance (étalonner ses pas)				
Type de repérage	1 Repérage sur soi (contact objet/corps)	2 Repérage par rapport à soi	3 Repérage par rapport à une autre personne ou un objet orienté	4 Repérage par rapport à un objet non orienté	5 Repérage absolu

Espace travaillé			Lieu de l'activité			Niveaux		
Micro espace	Méso espace	Macro espace	Familier restreint (classe école, cour)	Connu élargi (stade, parc)	Inconnu restreint sécurisé	CE2	CM1	CM2

Espace vécu	Espace représenté 3D	Espace représenté 2D
-------------	----------------------	----------------------

Compétences particulières à développer	Evaluer une distance
Choix de l'espace	Espaces dégagés variés : cour, stade, parc, place.....
Matériel	1 support pour écrire, 1 crayon de papier
Organisation	En classe complète 4 équipes

But du jeu

Evaluer une distance et étalonner ses pas.

Déroulement

Marcher sur 100m (distance repérée par 2 plots jaunes) en comptant chacun son nombre de pas (à faire plusieurs fois). Chacun note son nombre de pas moyen. Chercher ensuite pour chacun, à combien de pas correspondent 50m, 20m, 10m....

2ème partie : COURSE D'ORIENTATION par équipes

Les élèves sont répartis en 20 ou 25 équipes en mélangeant les classes, vont se placer derrière les plots numérotés et mettent un dossard. Les consignes sont données par la CPC.

Chaque équipe reçoit un plan du parc, une feuille de route, une boussole et un crayon.

Le parcours d'orientation se fait en 2 étapes :

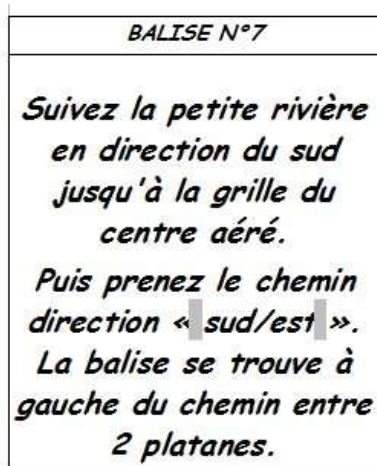
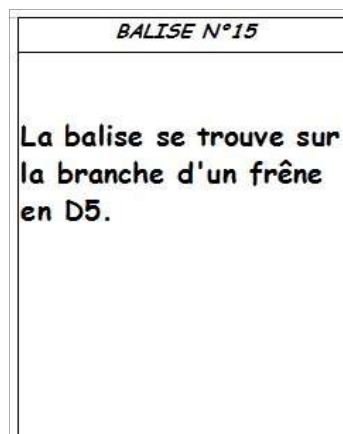
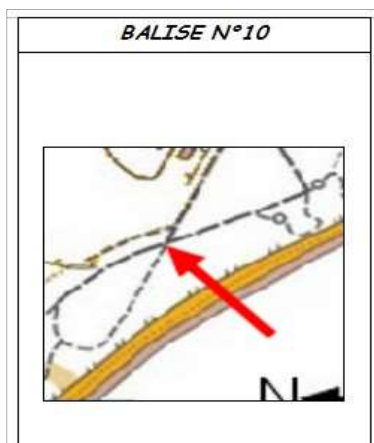


1ère étape : parcours en étoile à partir du point central X : 8 balises à trouver

Chaque équipe reçoit un premier message au point de départ X. Elle doit le déchiffrer, se rendre à l'endroit indiqué, trouver la balise et dessiner sur sa feuille de route le dessin représenté sur la balise. Puis l'équipe revient au point de départ pour prendre un nouveau message....

5 types de messages :

- photos de lieux (n°1)
- morceaux de plan (n°10)
- messages utilisant le quadrillage du plan (ex C4) et la connaissance d'essences d'arbres (n°15)
- messages utilisant du vocabulaire spécifique de l'orientation (ex : sud/est) (n°7)
- photos satellites (n°20)



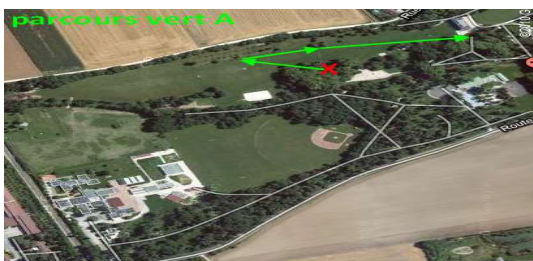
Si le dessin de la balise n'est pas correct, l'équipe doit retourner chercher la bonne balise. Quand une équipe a dessiné correctement 8 balises sur sa feuille de route (en annexe 1), elle marque 10 points et passe à la 2ème étape du jeu.

2ème étape : itinéraires de 3 balises à partir du point central D :

4 types de parcours au choix : vert, bleu, rouge ou bleu

Chaque équipe choisit la couleur du parcours qu'elle veut effectuer. Elle reçoit un message qui lui permet d'effectuer le parcours. Elle devra dessiner sur sa feuille de route les 3 balises rencontrées dans l'ordre. Puis l'équipe revient au point de départ B pour choisir un nouveau type de parcours....

parcours verts (faciles)/ 3 points :
photos satellites et flèches



parcours bleus (assez faciles) /5 points :
plan et numéros



parcours rouges (assez difficiles)/ 8 points :
boussole et messages

Parcours rouge

A

parc de Menois

A partir du point central, suivez la rivière vers le Sud.

La balise n°1 se trouve sur la grille du centre aéré.

Prenez ensuite le chemin qui va vers le château.

La balise n°2 se trouve à gauche du chemin entre 2 platanes.

Continuez vers l'Est jusqu'au mur.

La balise n°3 se trouve sur un banc.

parcours noirs (difficiles)/10 points :
boussole et azimuts

Parcours noir

A

parc de Menois

point de départ (cône jaune):

- Azimut 50 sur 100m environ:

La balise n°1 se trouve sur le grillage.

- Azimut 180 sur 100m environ:

La balise n°2 se trouve sur un banc.

- Azimut 240 sur 100m environ:

La balise n°3 se trouve sur une grille au bord du chemin.

Rôle des parents accompagnateurs : prévoir au minimum 1 parent par classe si possible avec un vélo , sécurité sur le parcours, aide ponctuelle aux groupes

Rôle des enseignants :

1ère partie : Gestion de sa classe aux ateliers du matin

2ème partie : 1 Donneur de messages (étape 1), 1 Vérificateurs et donneur de parcours (étape 2), 2 en sécurité et aides au équipes dans le parc.

5/ Matériel à apporter par les écoles : (pour les numéros des classes voir les tableaux des effectifs p1)

25 cartons format A5 comportant le numéro des équipes de 1 à 25, 25 feuilles de route, 25 plans du parc, 25 supports (pour écrire), 25 crayons ou stylos, 5 gommes.

25 boussoles, le matériel pour les ateliers du matin, la trousse de secours et les fiches de secours « élèves »



Annexe 1 : feuille de route pour la première partie de la rencontre

COURSE D'ORIENTATION C3 : 1ère étape					
<p>BUT DU JEU : Trouver les balises dans le parc à l'aide des cartons « messages » et dessiner leurs symboles sur la feuille de route. (Balise : carré plastifié sur lequel est représenté un symbole. Elle peut se trouver sur un arbre, dans l'herbe, accrochée à une porte...)</p> <p>DEROULEMENT : Chaque équipe reçoit un carton « message ». Elle lit le message sur le carton puis va trouver la balise correspondante dans le parc. Elle dessine sur la feuille de route le symbole de la balise. Elle revient au pont de départ, rend le carton « message » au meneur de jeu qui lui donne un nouveau message.</p> <p>ATTENTION : - Chacun doit rester dans son équipe. - Il ne faut pas dépasser les limites du terrain de jeu : plots, route.... - Il faut laisser les balises à leur place.</p> <p>FIN de la 1ère étape: Quand une équipe a dessiné 10 balises sur sa feuille de route, elle va la faire corriger auprès d'un enseignant « vérificateur ». - Si toutes les balises sont justes, l'équipe marque 10 points et passe à la 2ème étape du jeu. Si des balises ne sont pas justes, elles sont barrées et l'équipe doit retourner chercher d'autres messages pour arriver à 10 balises justes. Elle ne passera à la 2ème étape du jeu qu'à ce moment-là</p>	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25
<p>Equipe n°</p>	<p>ETAPE 1 Réussie: OUI signature du vérificateur:</p>				

Une autre possibilité de rencontre

Avec un livret (exemple à Piney)

Certaines situations utilisent le plan, d'autres ne l'utilise pas.

Types de jeux	Utilisation du plan	Nom du jeu	matériel préparé
<i>mémorisation observation</i>	<i>non</i>	La chasse à la balise à partir de photo	<i>Photos</i>
<i>investigation</i>	<i>oui</i>	La chasse à la balise à partir du plan quadrillé	<i>Plan quadrillé</i>
<i>observation cheminement</i>	<i>non</i>	La chasse à la balise à partir de photo aérienne	<i>Photos aériennes</i>
<i>investigation</i>	<i>oui</i>	La chasse à la balise à partir du plan	<i>Plan</i>
<i>mémorisation observation</i>	<i>non</i>	Rallye photos	<i>Photos</i>
<i>cheminement</i>	<i>non</i>	Suivre le chemin	<i>Plots</i>
<i>mémorisation</i>	<i>non</i>	Je pose, tu trouves	<i>Objets</i>

ATELIER N°5.2

La chasse à la balise

Consigne :

Retrouver la balise indiquée sur la photo et relever le code indiqué.

CODE de la balise :



CARNET DE ROUTE

Nom du Groupe :



ORDRE DE REALISATION des ateliers

2

3

4

5

Toutes les 10 minutes, changement d'atelier

ATELIER N°1

Je pose, je code, tu trouves

Consignes :

4. Placer les 2 balises et indiquer leur emplacement sur un plan que vous réaliserez sur la feuille blanche jointe.
5. Revenir au départ.
6. Echanger les plans et aller chercher les balises.

ATELIER N°5.1

La chasse à la balise

Consigne :

Retrouver la balise indiquée sur la photo et relever le code indiqué.

CODE de la balise :



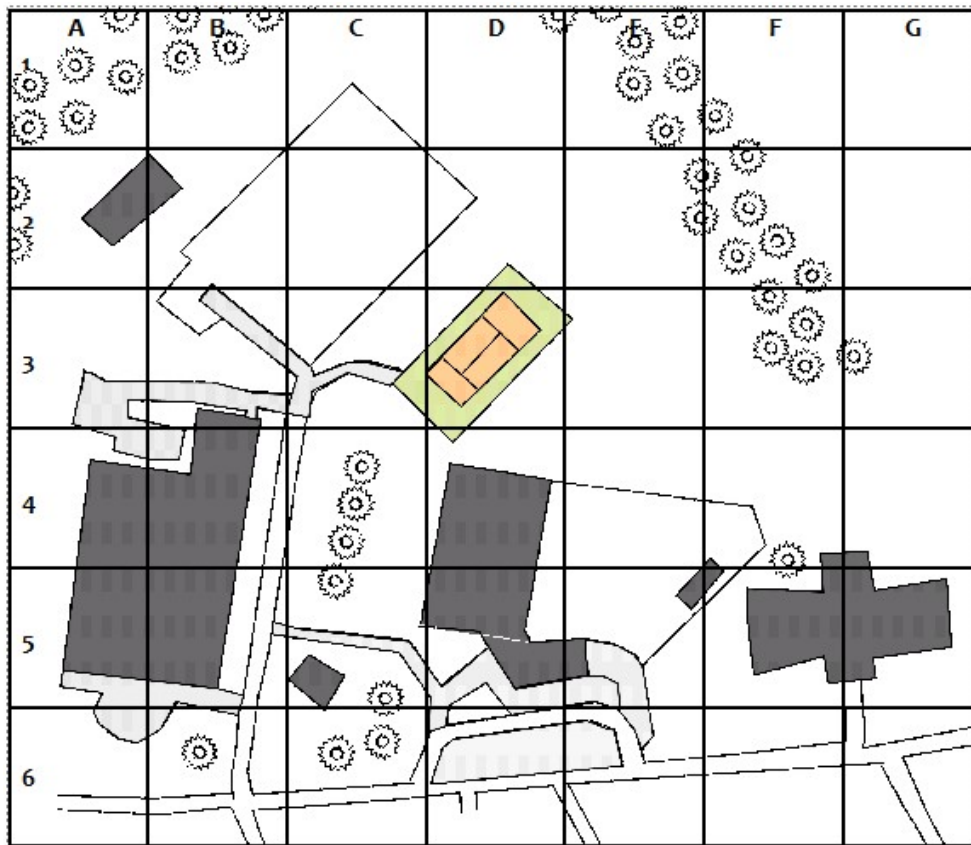
ATELIER N°4.2

La chasse à la balise

Consigne :

Retrouver la balise positionnée en E3 sur le plan et relever le code indiqué.

CODE de la balise:



ATELIER N°2

Rallye photos

Consignes :

4. Retrouver les endroits correspondants à chaque photo.
5. Se rendre à ces endroits.
6. Pour chacun d'eux, noter le code indiqué sur la balise.



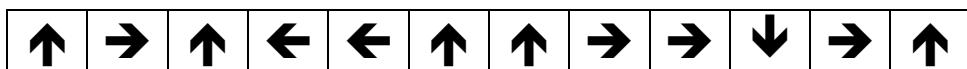
ATELIER N°3

Suivre le chemin

Consignes :

3. Se déplacer en suivant le message codé.
4. Déposer dans chaque case « empruntée », une coupelle (en respectant l'ordre des couleurs : bleu-jaune-rouge).

Message N°1



Message N°2 (Utiliser la boussole)



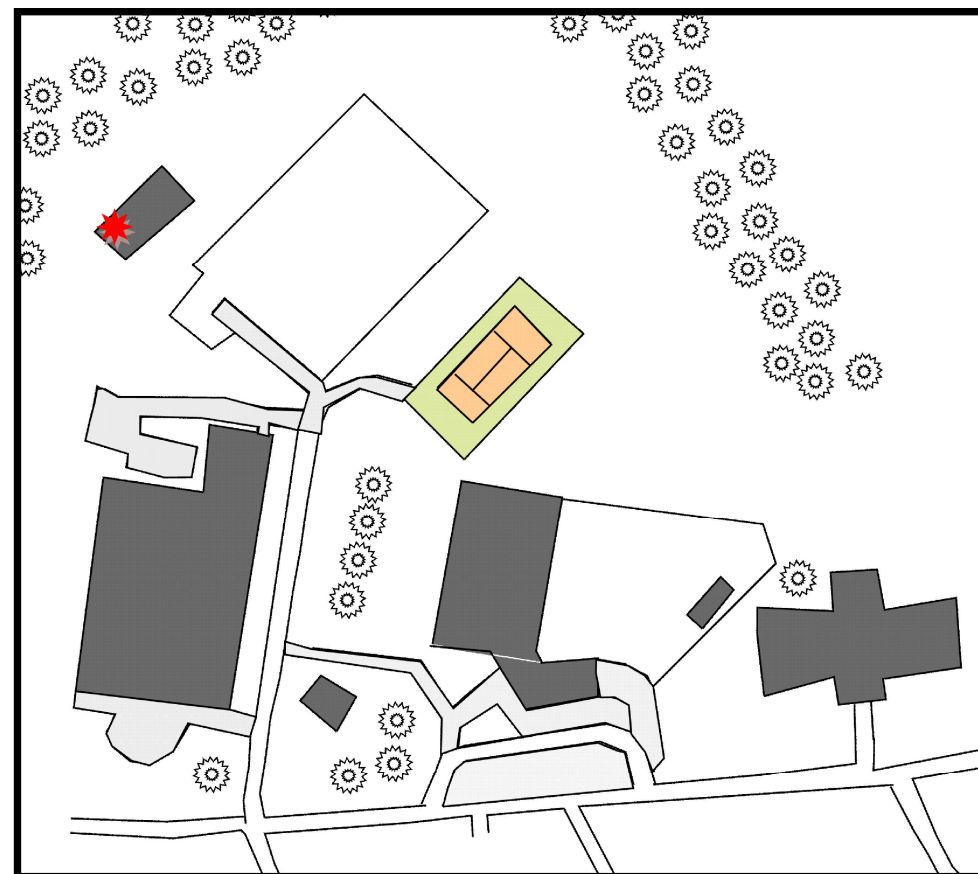
ATELIER N°4.1

La chasse à la balise

Consigne :

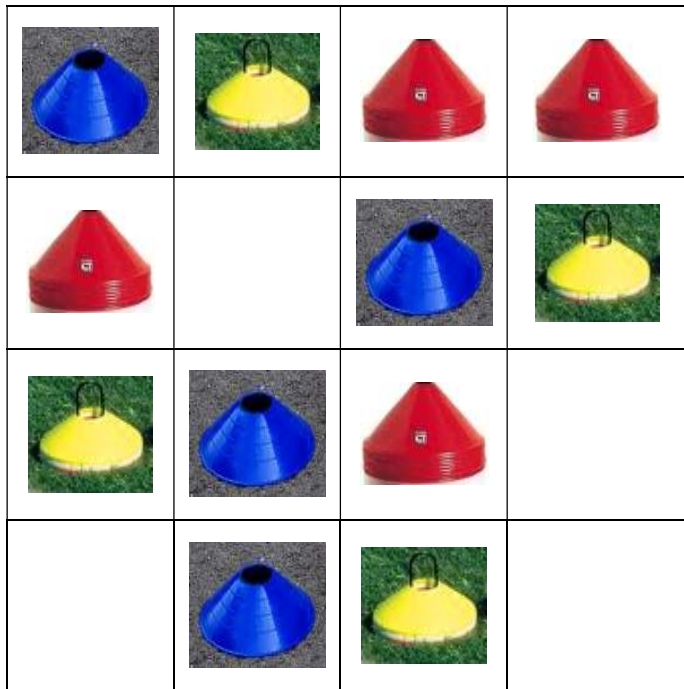
Retrouver la balise indiquée sur le plan et relever le code indiqué.

CODE de la balise :



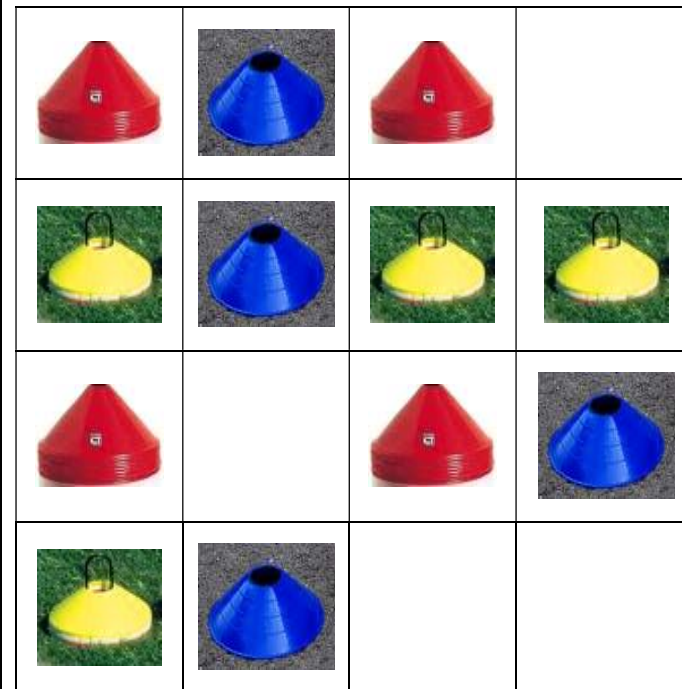
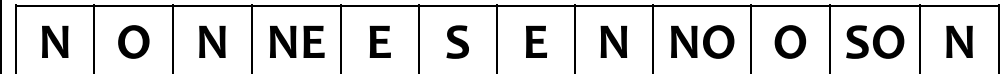
CORRECTION

Message N°1



CORRECTION

Message N°2



3-4 / Interdisciplinarité

La progression proposée en EPS est fortement corrélée à un travail sur :

- les mathématiques, en particulier tout ce qui concerne la géométrie (cf. groupe maths et géométrie)
- la géographie (lire une carte, un paysage).

Conclusion

En partant de références théoriques, nous avons eu le souci de faire le lien avec la pratique de classe en proposant des situations concrètes et testées en classe.

Nous avons voulu souligner les compétences qu'elles permettent de construire dans le domaine de l'espace et du repérage.

Nous avons également voulu vous proposer des activités spécifiques d'apprentissage dans ces domaines sous forme de progressions.

En souhaitant que cet outil vous soit utile, vous permette de faire évoluer votre pratique et qu'il vous donne envie de travailler le repérage de façon concrète avec votre classe.

Nous restons ouverts à toutes suggestions, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos remarques.

Composition du groupe EPS :

Nathalie Bénigni, IEN Bar sur Aube

Monique Prévôt, CPD EPS

Alain Bécue, CPC IEN EPS Bar sur Seine

Claude Bauerheim, CPC IEN EPS Saint Julien les Villas

Patricia Lepage, CPC IEN EPS Bar sur Aube

Pascal Dell'Aquila, CPC IEN La Chapelle Saint Luc

Dany Vandier, CPC IEN Romilly sur Seine

Marie-Josée Ferreira, PEMF Troyes Cousteau

Valérie Vittori, PEMF Ste Savine A. Payeur

Patrick Mamer, Coordinateur pédagogique à l'IUFM de TROYES

Ressources :

- La représentation de l'espace chez l'enfant. PUF, 1972.(La représentation de l'espace, un des points primordiaux de la psychologie de l'enfant.) PIAGET J., INHELDER B..
- Le développement des rapports des enfants à l'espace. Nathan, PECHEUX M. G
- Construction de l'espace chez l'enfant. Jean et Simone SAUVY, ed Casterman 1972

En lien avec ce travail :

Groupe mathématique

Groupe maternelle