

# **Orientation**

## **Module de 6 séances au cycle 3**

## FICHE ORIENTATION CYCLE 3

**COMPETENCE 2** : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

**Objectif du module d'apprentissage** : Se déplacer du milieu familial élargi à l'espace inconnu

### Pré requis

**Objectifs de la séance** : Préparation au module

**1- Se procurer** le plan du square de proximité :(Se renseigner auprès des gardiens du square)

Reproduire un plan pour chaque élève, en ne gardant que quelques repères incontournables. (plan masse)

**2- Situer** ce plan dans le quartier  
site internet à trouver

**3- Autorisation** d'utiliser le square :

Faire demande à : responsable administratif parcs et jardins ou responsable du square.

**4- Sortir** avec les élèves et s'approprier sa carte

Faire le tour du square et inscrire le nom des rues qui longent ce lieu.

A l'intérieur du square, identifier les entrées et préciser qu'il est interdit de franchir les portes pour aller dans la rue.

**5- Colorier** sa carte avec le codage suivant :

En vert les zones boisées

En jaune les espaces herbeux

En rouge les chemins

Restent blancs, les espaces sableux

En bleu les lacs, rivières, ...

**6- Repérer** les masses sombres que représentent les bâtiments et éventuellement les nommer et les décrire (cabane du gardien, atelier de rangement)

Indiquer et marquer par une croix l'emplacement des bancs et des lampadaires, repères très intéressants pour la suite.

Décrire les jeux du square s'il y en a ou autres éléments remarquables, kiosque, passerelle, fontaine, statues, .....

Prolongement possible : noms des différentes espèces des arbres, souvent indiqués lorsque remarquables, nom du square et historique, ....

Comparer le coloriage avec la réalité du terrain.

## FICHE ORIENTATION CYCLE 3

**COMPETENCE 2** : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

**Objectif du module d'apprentissage** : Se déplacer du milieu familier élargi à l'espace inconnu

<b>SEANCE n°1</b>	
<b>Compétence visée</b> : Faire le lien entre le représenté et le vécu	
	<p><b><u>Mise en activité</u></b> Compétence visée : Mise en train physiologique et psychologique Situation : Faire le tour du square en courant, sans s'arrêter, en dosant sa vitesse par rapport au chemin défini en classe, un ou plusieurs tours suivant la distance, chemin inversé par équipes, notion de distance et de vitesse à adapter, temps de course à mesurer, rythme cardiaque à contrôler avant et après, forme de relais, ....</p>
	<p><b><u>Situation</u></b> Le maître divisera le square en quatre parties égales à marquer sur le plan, et il constituera des équipes de 3 ou 4 élèves. A chaque trinôme il indiquera un espace à investir particulièrement. Sur place rappel des règles de sécurité (ne pas sortir du square), et par groupe aller placer trois balises dans sa zone désignée, les inscrire sur sa carte et revenir vers le maître. A l'issue du placement des balises, environ 10 minutes, faire l'échange des cartes entre les différents groupes, qui repartent pour trouver les balises placées par les autres et ramènent le codage balise. (trois rotations possibles) Travailler par binômes d'équipes et vérifier les résultats, par rapport aux repères initiaux, balises et carte et leurs placements exacts. Ramassage des balises et organisation d'une mise en œuvre plus motrice, en demandant une course régulière de quelques tours en courant dans le square, trajet à définir. Retour en classe et verbalisation, puis préparer par équipes et dans une autre zone la séance suivante, à savoir prévoir et marquer d'ores et déjà l'endroit où l'on placera par équipe, ses trois balises.</p> <p><b>Exemple de balise</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><p style="text-align: center;"><b>Course d'orientation scolaire</b> <b>Balise A 1</b> <b><u>Code :</u></b> <b>?????? (à choisir)</b></p><p style="text-align: center;"><b>Ne pas retirer / Merci</b></p></div> <p><b><u>Variable</u></b> - augmenter le nombre de balises.</p>

Plusieurs exemples de fiches sont proposés sur le site EPS : <http://eps-premier-degre.scola.ac-paris.fr/>

## FICHE ORIENTATION CYCLE 3

**COMPETENCE 2** : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

**Objectif du module d'apprentissage** : Se déplacer du milieu familier élargi à l'espace inconnu

<b>SEANCE n°2</b>	
<b>Compétence visée</b> : Faire le lien entre le représenté et le vécu	
	<p><b><u>Mise en activité</u></b> Compétence visée : Mise en train physiologique et psychologique Situation : Faire le tour du square en courant, sans s'arrêter, en dosant sa vitesse par rapport au chemin défini en classe, un ou plusieurs tours suivant la distance, chemin inversé par équipes, notion de distance et de vitesse à adapter, temps de course à mesurer, rythme cardiaque à contrôler avant et après, forme de relais, ....</p>
	<p><b><u>Situation</u></b> Préparation du parcours : Comme la séance précédente, les élèves par groupe de 3 vont placer à des endroits différents trois à cinq balises puis reviennent au point de départ, vers le maître. Une carte mère recense toutes les balises posées par les différents groupes. Chaque groupe reportera sur sa carte l'ensemble des balises déposées. Le maître qui a organisé le sens des recherches donne alors le départ pour tous les groupes en notant l'heure de départ. On rappellera les consignes de sécurité (ne pas sortir du square et rester en équipe), les consignes d'organisation (ne pas retirer les balises et ne pas les cacher), et on notera à l'arrivée le temps mis par chaque équipe. La fin du jeu peut être fixé par des coups de sifflet au rythme défini, ou par une indication horaire (montre). Retour en classe : Calcul du temps mis par chaque équipe et vérification des bonnes réponses, c'est à dire codage des balises. 5% de temps rajouté pour une réponse fausse. 10% du temps en moins si les balises que j'ai placé étaient correctement indiquées sur les cartes et bien placées sur le terrain.</p> <p><b><u>Variable :</u></b> - la recherche de ces balises peut s'effectuer, suivant le niveau de classe, par 3 balises ou plus, au choix du maître.</p>

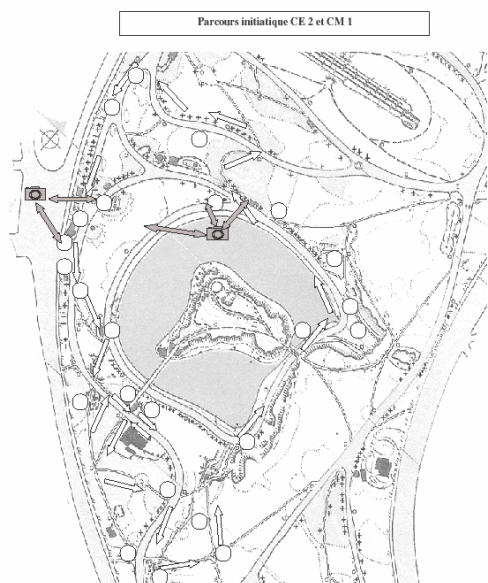
Plusieurs exemples de fiches sont proposés sur le site EPS : <http://eps-premier-degre.scola.ac-paris.fr/>

## FICHE ORIENTATION CYCLE 3

**COMPETENCE 2** : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

**Objectif du module d'apprentissage** : se déplacer du milieu familier élargi à l'espace inconnu

<b>SEANCE n°3</b>	
<b>Compétence visée</b> : Sécuriser ses déplacements dans un espace élargi	
<b>Situation 1</b>	s'approprier la carte des Buttes Chaumont ou Montsouris en classe  <b>Description</b> : Colorier la carte avec le codage, repérer les indices remarquables
<b>Situation 2</b>	Découverte et sécurisation passive d'un lieu inconnu (repérer et comprendre la zone d'évolution)  <b>Description</b> : A l'aide du document initiatique, toute la classe sous la conduite du maître effectue le parcours proposé et retrouve l'emplacement de chaque photo. <b>Consigne</b> : - Indiquer sur sa carte le numéro de la photo <b>Variable</b> : - utiliser les exercices « observation circulaire » et « morceau manquant », pour une recherche pertinente d'indices très précis.



Je marche avec ma classe en suivant le parcours fléché sur la carte.

Les  indiquent une photo prise.

Si je reconnais un des lieux avec ma série de photos, je note l'endroit sur ma carte, dans le .

Les  indiquent une épreuve d'observation d'une photo. Je dois retrouver le morceau manquant.

## FICHE ORIENTATION CYCLE 3

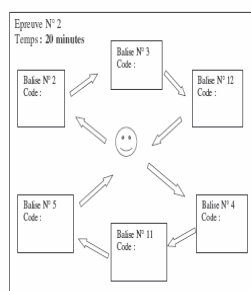
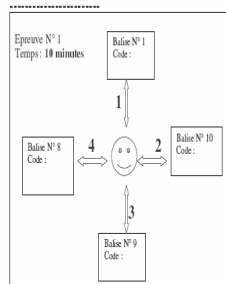
### COMPETENCE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

**Objectif du module d'apprentissage :** Se déplacer du milieu familier élargi à l'espace inconnu

<b>SEANCE n°4</b>	
<p><b>Compétences visées :</b> Etre capable de lire un plan ou une carte, de choisir l'itinéraire le plus judicieux pour atteindre la ou les balises à trouver, de courir en terrain varié le plus efficacement possible.</p>	
<p><b>Situation</b> « La course à la balise en étoile »</p>	<p><b>Espace d'action</b> Espace familier élargi Espace inconnu vaste</p> <p><b>But du jeu</b> Dans le temps d'activité, trouver le maximum de balises à des endroits spécifiques indiqués sur un plan</p> <p><b>Déroulement</b> Les élèves sont par équipes de 2 ou 3 et doivent trouver la balise mentionnée sur leur plan. Ils en relèvent le code puis reviennent au poste central où une autre balise leur sera donnée à chercher.</p> <p><b>Critère de réussite</b> Trouver un nombre significatif de balises dans le temps le plus bref.</p> <p><b>Organisation matérielle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- plans en nombre suffisant (au moins 1 par équipe)</li> <li>- davantage de balises que de groupes d'enfants</li> <li>- crayons pour relever les codes</li> <li>- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant</li> <li>- feuilles de route pour les équipes.</li> </ul>
<p><b>Variable :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le parcours « papillon » : 2 ou 3 balises sont à trouver en temps limité avant de revenir au poste central.</li> </ul>	

**Les cartes et les feuilles de route pour les parcs de Montsouris et des Buttes Chaumont sont disponibles sur le site EPS 1<sup>er</sup> degré: <http://eps-premier-degre.scola.ac-paris.fr/>**

Ecole :  
Nom des élèves :



## FICHE ORIENTATION CYCLE 3

### COMPETENCE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

**Objectif du module d'apprentissage :** Se déplacer du milieu familier élargi à l'espace inconnu

#### SEANCE n°5

**Compétences visées :** - Connaître les points cardinaux,  
- Se situer par rapport au milieu et suivre une direction précise.

**Situation :**

**Objectif :** aller poser le plus rapidement possible, à l'endroit adéquat, des cartons indiquant une direction précise (N, S, E, O, NE, NO, SE, SO).

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 cerceau. Une flèche y indique la direction du Nord.

A l'extrémité de chacune des directions est installée une pochette (ou une boîte).

Entre le centre du cercle et les pochettes, il ne doit pas y avoir d'obstacles infranchissables.

Le point de départ du relais est situé en dehors du périmètre du cercle.

Les équipes, constituées d'un nombre égal d'enfants, attendent au point de départ du relais.

Chacune d'elles dispose d'un lot de cartons d'une couleur spécifique, posé près du centre, ainsi que d'une rose des vents.

Au signal, les numéros 1 de chaque équipe s'élancent pour prendre leur carton et se diriger vers le centre. Arrivés dans le cerceau, ils cherchent la direction à prendre (en s'aidant de leur rose des vents) et vont vite porter le carton dans la pochette (ou la boîte) correspondant à l'endroit qu'ils supposent exact.

Dès que le carton est déposé dans la pochette, le n°1 donne sa rose des vents au n°2, qui s'élanche à son tour, prend un autre carton etc. Le jeu s'arrête quand tous les cartons ont été posés.

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

**Critère de réussite**

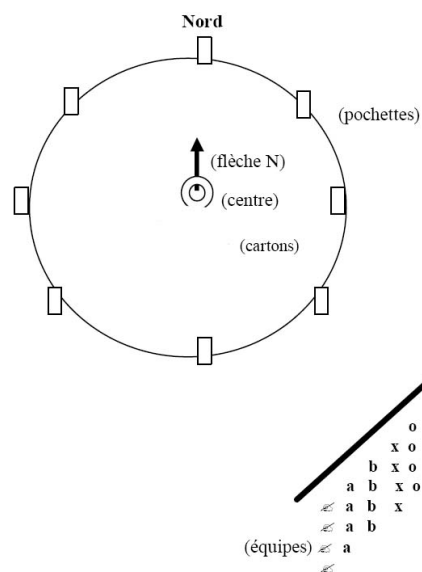
Porter tous les cartons au bon endroit, dans le temps le plus bref.

**Espace d'action** Tous espaces restreints

**Variable :** remplacer la Rose des Vents par une boussole.

**Organisation matérielle**

- Au centre du cercle :  
un cerceau et une flèche indiquant le Nord.
- Près du centre :  
des lots de cartons, indiquant chacun une des directions N, S, E, O, NE, NO, SE, SO.  
Chaque équipe ayant un lot de cartons d'une couleur spécifique, prévoir autant de couleurs que d'équipes.
- A la périphérie du cercle :  
8 pochettes ou boîtes, installées à une distance inférieure à 100m.
- En dehors du cercle :  
les équipes d'enfants, attendant leur tour pour le relais.  
Chaque équipe dispose d'une rose des vents.



## FICHE ORIENTATION CYCLE 3

**COMPETENCE 2** : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

**Objectif du module d'apprentissage** : Se déplacer du milieu familier élargi à l'espace inconnu

### SEANCE n°6

**Compétences visées** :

- Etre capable d'utiliser un plan, courir en terrain varié le plus efficacement possible.
- Adapter / gérer son effort en fonction de la distance / de la durée.
- Sécuriser des déplacements dans un espace élargi

**Espace d'action** Espace inconnu vaste

**But du jeu**

Réaliser le score maximum dans le temps donné, chaque balise rapportant un nombre de points différent en fonction de la distance à parcourir et de la difficulté de la recherche.

**Déroulement**

Dans un premier temps, répartir sa classe en équipes de 2 ou 3.

Fournir à chaque groupe un plan général faisant apparaître toutes les balises, un document indiquant la valeur de chacune d'elles.

Les groupes disposent de 2 mn. pour s'organiser

Chaque équipe dispose de 12 à 15 min. pour réaliser sa recherche.

A la fin de la course, de retour au poste central, les groupes remettent à leur enseignant leur feuille de route et ils effectuent ensemble la vérification et le calcul des points obtenus par chaque équipe

**Critère de réussite**

Pour chaque groupe : parvenir au score le plus élevé possible.

**Organisation matérielle**

- un plan général et un document indiquant la valeur de chaque balise pour chaque groupe

- une feuille de route, un crayon, une montre ou un chrono et un support pour chaque trio ou duo

- un document de correction et une fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant

En fonction de la nature du lieu de pratique, il peut être utile d'identifier les limites à ne pas franchir et de les matérialiser si nécessaire

**Les cartes et les feuilles de route pour du Parc de Sceaux sont disponibles sur le site EPS 1<sup>er</sup> degré :**  
<http://eps-premier-degre.scola.ac-paris.fr/>



Course au score		Ecole :			Heure d'arrivée :	
		Nom :			Heure de départ :	
		Nom :			Temps :	
		Nom :				
Circuit	5 points	10 points	15 points	20 points	Bonus temps	
Bleu	9	4	12	22	- de 16 min 50 pts - de 17 min 30 pts - de 18 min 20 pts	
CODE					à l'heure 10 pts + de 2 min - 20 pts + de 4 min - 40 pts	
CODE	2	14	24	19		
points des balises + ou - points du temps				Total		