

Animation pédagogique
Circonscription de l'Education Nationale d'Avion - Juin 2008

Groupe de travail composé de :

x Mlle MASSON Perrine	Enseignante à l'école Aragon Triolet d'Avion
x Mlle GUINDOLET Virginie	Enseignante à l'école Basly de Sallaumines
x M. AMMELOOT Marc	Enseignant à l'école Desnos d'Avion
x M. PACQUEU Marcel	Enseignant à l'école Pasteur de Méricourt
x M. BOULARD Laurent	Enseignant à l'école Aragon Triolet d'Avion
x M. DELOBEL Nicolas	Enseignant à l'école Aragon Triolet d'Avion

Course d'orientation Cycle 2

1: les fondamentaux en course d'orientation :

- Savoir s'informer
- Savoir piloter un document
- Savoir gérer la spécificité du terrain
- Savoir gérer des efforts

2: le guide de l'enseignant :

- **Compétence disciplinaire travaillée :**
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.
- **Compétence de fin de cycle :**
Dans un milieu peu connu ou inconnu des élèves, retrouver le plus vite possible 5 balises en utilisant un plan.
- **Objectifs poursuivis :**
 - prendre des informations sur un document : indices et repères
 - orienter un document
 - s'approprier un espace peu connu ou inconnu
 - élargir son champ d'action et adapter son action motrice
- **Dispositif matériel :**
 - Lieu connu (salle de sport, cour de récréation) vers un milieu inconnu (espace vert fréquenté par les élèves, espace vert totalement inconnu)
 - Point de ralliement
 - Prévoir un accompagnement pour chaque groupe (parents)
- **Petit matériel nécessaire :**
 - Plans et photos résistants aux intempéries
 - Balises lestées ou attachables résistants aux intempéries
 - Supports et crayons pour écrire
 - Chasubles

3: les règles d'or :

- Suivre un itinéraire donné
- Construire un itinéraire à partir d'éléments imposés
- Construire un itinéraire pour aller vite d'un point à un autre
- Rester grouper pendant toute la durée du parcours

4: comportements attendus en fin d'unité d'apprentissage :

- Savoir faire la relation entre un plan (abstrait) et un espace réel (concret)
- Savoir planifier ses déplacements: prise d'informations puis déplacements
- Savoir gérer des efforts en fonction de la spécificité du terrain (notion de course)
- Respecter la constitution du groupe pendant l'activité (respect des règles et sécurité).

5: la trame de variances :

- Taille de l'espace à explorer
- Temps accordé pour la recherche des balises
- Type de parcours à effectuer : parcours en étoile, parcours défini, parcours aléatoire
- Complexité du plan
- Nombre de balises à retrouver

6: organisation des premières séances ; de la phase d'entrée à la situation de référence... :

- Rallye photo en étoile
- Chercher l'erreur: repérer les erreurs sur un plan simple
- Je pose, tu cherches
- La course en étoile
- Réaliser un parcours en récupérant le plus vite possible 5 balises

7: description des situations de jeux proposés pour l'entrée dans l'activité :

Séance de familiarisation n° 1

« Le rallye photo »

→ La compétence disciplinaire :

«Adapter ses déplacements à différents types d'environnements».

1- Les objectifs notionnels :

- *Prendre des informations sur un document : indices, repères*
- *Orienter le document*
- *Aller vite*

2- Le dispositif matériel :

- *Terrain connu à peu connu : cour de l'école, jardin public*
- *Balises placées sur le terrain (avec objets ou codes à relever)*

3- Le déroulement de la situation :

Les enfants disposent d'un document sur lequel sont présentées des photos. Ils doivent aller chercher des objets ou relever des codes à 2 ou 3 endroits puis revenir au point de ralliement et repartir sur un autre circuit.

4- Les consignes :

Par deux, à l'aide de photos, rechercher les balises et récupérer l'objet ou le code qui correspond puis revenir au point de ralliement pour effectuer un autre parcours.

5- Les critères de réussite attendus :

- *Le nombre de parcours effectué*
- *La rapidité*

6- Les variables proposées :

- *Nombres de balises à trouver*
- *Difficultés du terrain (plus ou moins grand, plus ou moins connu, nature du terrain)*
- *Simplification et complexification des photos*

Séance de familiarisation n° 2

« Chercher l'erreur »

→ La compétence disciplinaire :

« Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »

1- Les objectifs notionnels :

- Prendre des informations sur un document: indices, repères
- Orienter le document
- Faire la relation plan/terrain

2- Le dispositif matériel :

- Terrain connu : cour de l'école, jardin public
- Balises placées sur le terrain et codées sur un plan

3- Le déroulement de la situation :

Chercher les balises et repérer les vrais ou faux emplacements indiqués sur le plan

4- Les consignes :

Par deux, à l'aide du plan, rechercher les balises et entourer sur le plan celles qui sont au bon endroit.

Observations éventuelles	Aménagements possibles
Les élèves ont du mal à se repérer sur le plan	Donner un plan plus simplifié Refaire le tour du terrain et repérer les éléments caractéristiques (terrain/plan)

5- Les critères de réussite attendus :

Nombre de balises vraies et fausses trouvées

6- Les variables proposées :

Nombre de balises à trouver

Difficulté du terrain (plus ou moins grand, plus ou moins connu, nature du terrain)

Simplification et complexification du plan

Séance de familiarisation n°3

« Je pose, tu cherches »

→ La compétence disciplinaire :

« Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »

1- Les objectifs notionnels :

- Prendre des informations sur un document : indices et repères
- Se familiariser avec la relation terrain/plan

2- Le dispositif matériel :

- Terrain connu: cour de l'école, jardin public
- 2 balises avec poinçon ou gommettes par élèves

3- Le déroulement de la situation :

Placer des balises sur le terrain et les faire trouver par un autre élève après avoir indiqué leur emplacement sur le plan.

4- Les consignes :

1. Placer les 2 balises et indiquer leur emplacement sur le plan
2. Revenir au point de ralliement
3. Echanger les plans, aller chercher les balises (laisser la balise sur place, prendre uniquement les gommettes ou le poinçon)

5- Les critères de réussite attendus :

- Bon codage sur le plan
- Nombres de balises trouvées

6- Les variables proposées :

- Nombres de balises à poser et à trouver
- Difficultés du terrain (plus ou moins grand, plus ou moins connu, nature du terrain)
- Simplification et complexification du plan

Séance de familiarisation n°4

“La course en étoile”

→ La compétence disciplinaire :

« Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »

1- Les objectifs notionnels :

- S'approprier un espace peu connu
- Etre capable d'organiser son déplacement
- Elargir son champ d'action
- Adapter son action motrice

2- Le dispositif matériel :

- Une dizaine de balises sont dispersées dans un espace aménagé peu connu et leur emplacement numéroté est indiqué sur le plan (à chaque emplacement prévoir un objet ou un message pour chaque équipe)

3- Le déroulement de la situation :

Trouver les balises dont l'emplacement est indiqué sur le plan, le plus rapidement possible.

4- Les consignes :

Par deux, à l'aide du plan, aller chercher une balise (numéro indiqué par le maître et différent pour chaque groupe).

Revenir le plus vite possible à la base pour d'autres recherches successives.

5- Les critères de réussite attendus :

- Nombres de balises trouvées
- Rapidité

6- Les variables proposées :

- Nombre de balises à trouver
- Eloignement des balises
- Nature du terrain
- Revenir au point de ralliement toutes les 2 ou 3 balises

Fiche de la situation de référence (activités d'orientation de cycle 2)

→ **Compétence visée** : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Objectif :

Réaliser le plus rapidement possible un parcours de 5 balises à partir de la lecture d'un plan où figurent les indices

Objectif	But	Critère de réussite	Dispositif	Moyens pour réussir
Se repérer et s'orienter sur le plan	Trouver le plus rapidement possible les balises cachées par le maître. (sous chaque balise il y a 1 ou 2 mots)	Le premier revenu au point de ralliement avec la phrase à 5 mots est le binôme gagnant.	<p><i>Espace</i> : cour de l'école + abords (hall - toilettes ...)</p> <p><i>Groupe</i> : en binôme, les chercheurs sont isolés du groupe classe</p> <p><i>Temps</i> : le jeu est terminé lorsque les binômes sont au point de ralliement</p> <p><i>Matériel</i> : plots, feuilles blanches, scotch, stylos, plusieurs plans, pochettes plastifiées</p>	Utiliser les repères sur le plan

Les variables d'apprentissage :

- augmenter le nombre de balises à chercher
- chronométrer, limiter le temps de recherche
- remplacer les plots par des petits objets à ramener au point de ralliement
- faire positionner les balises par un binôme et les faire ramener par un autre binôme en s'aidant du plan