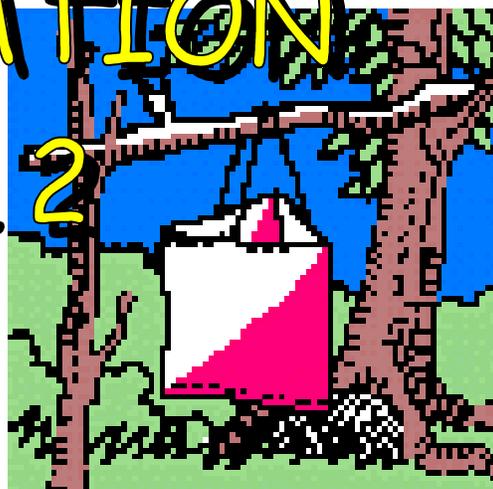


ORIENTATION

cycle 2

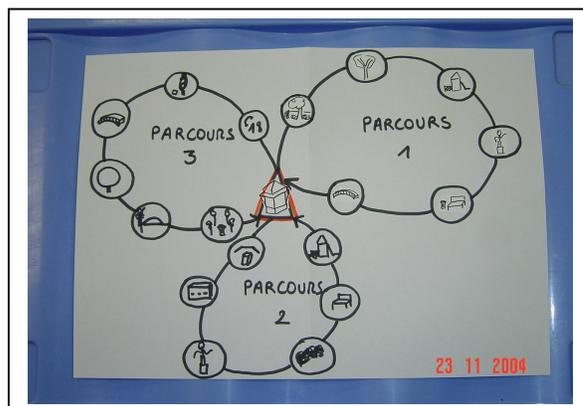


Compétence spécifique visée :

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS

Compétences générales :

- s'engager lucidement dans l'action (cg1)
- construire un projet d'action (cg2)
- mesurer et apprécier les effets de l'activité (cg3)
- appliquer et construire des principes de vie collective (cg4)



Nathalie BENIGNI
CPC EPS ST-DIZIER

SAVOIRS DISCIPLINAIRES

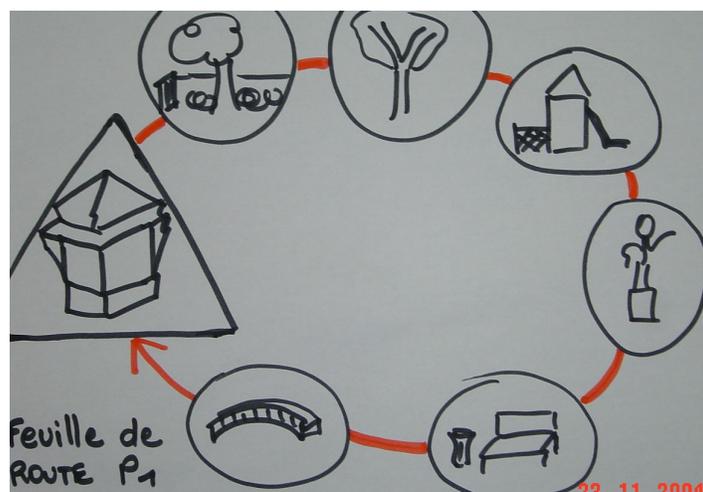
Cycle 2

Se déplacer (marcher, courir) d' un lieu à un autre en choisissant l' itinéraire le plus adapté, dans des milieux familiers élargis : dans l' école, un parc public proche, un petit bois aménagé, puis dans des milieux plus diversifiés : terrain vague, prairie arborée, base de loisirs, parc naturel boisé, parcours forestier de moyenne montagne... :

- **Se situer par rapport aux objets, en situant un point remarquable par rapport à soi : décrire sa position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison...)**
- **Choisir entre plusieurs itinéraires pour rejoindre un endroit précis : repérer 2 itinéraires, les « tester » (longueur du trajet, durée) puis désigner le plus court.**
- **Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en rollers... : en petit groupe, élaborer un parcours de rollers dans la cour, le décrire aux élèves d'un autre petit groupe pour qu'ils le réalisent.**
- **Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain : réaliser le parcours prévu tout en consultant le plan de l'école sur lequel indiquées les balises à trouver.**
- **Gérer son effort et s'engager sur des terrains variés : rechercher un effort continu (s'arrêter le moins longtemps possible) lors de l'activité de recherche d'objets.**
- **Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte.**
- **Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : récupérer 3 ou 4 objets notés sur une carte de l'environnement proche de l'école en choisissant l'itinéraire le plus court, le plus vite possible.**

Compétence de fin de cycle :

Dans un milieu connu (parc public), par 2, retrouver le plus vite possible 5 balises, sur les indications données par le groupe qui les a placées, avec l'aide d'une carte (plan du parc).



INVESTIR UN NOUVEL ESPACE

OBJECTIF : Faire découvrir un espace nouveau en toute sécurité pour y pratiquer des jeux d'orientation.

MATERIEL: sifflet, différents objets (vieilles balles de tennis numérotées 1, 2, 3, etc... foulards, légos...) jalons de 4 couleurs. Feuilles de route avec points caractéristiques.

SECURITE:

- Pour les adultes, connaître et reconnaître le milieu. Si un endroit est potentiellement dangereux, y installer le point de départ.
- Si l'espace n'est pas clos, faire le tour de l'espace de jeu avec les élèves, mettre des sens interdits ou un adulte de surveillance si nécessaire.
- Prévoir téléphone portable.
- Rappeler les règles de fonctionnement des groupes par rapport à la sécurité (début du jeu, comportement en groupe).

SEANCES DE 45 à 60'

Espace inconnu ou partiellement connu avec une partie boisée et des lignes infranchissables, clôtures, murs. Etendue de 200X200 m environ avec un élément fort qui structure l'espace (maison, cabane, prairie, croisement de chemins)

Séance 1 : chercher des objets

Dans l'espace de jeu, 50 objets (balles de tennis numérotées) sont placées à des points caractéristiques (PC). Par équipes de 2, aller chercher un objet à la fois, le rapporter au départ, donner le nom de son emplacement. La fin du jeu est donnée par des coups de sifflets. Replacer les objets trouvés pour une deuxième séquence de jeu en recherchant d'autres objets.

Séance 2 : faire un parcours

Dans le même espace que la séance 1, mais un peu plus étendu, à partir du même point de départ, jalonner 4 circuits différents (1 couleur par circuit). Sur chaque circuit, placer 5 objets sur des PC. Par groupe de 2, réaliser un parcours sur un circuit et noter sur la feuille de route les PC et les objets trouvés. Réaliser ensuite les autres parcours.

En classe : activité de synthèse en référence aux notions travaillées : élément organisateur, point de départ, poste, point caractéristique et règles de sécurité.

- « élément organisateur » : l'élément auquel on fait référence quand on se situe dans un espace.
- « point caractéristique » : élément permanent du terrain qui peut être dessiné ou symbolisé
- « point de départ » : Δ
- « poste » : partie du terrain où est placée une balise. C'est un point caractéristique.

TACHES DE L'ÉLÈVE :	CRITERES DE REUSSITE DE L'ÉLÈVE :
Séance 1 et 2 : se mettre en situation de recherche, de reconnaissance (d'objets, d'indices, de parcours) dans un espace nouveau. Être attentif aux règles de sécurité par rapport à l'espace de jeu et à la fin du jeu.	<ul style="list-style-type: none">→ Reconnaître, repérer, nommer les points caractéristiques utilisés.→ Replacer, dans un ordre chronologique, les PC trouvés.→ Après avoir situé le point de départ, retrouver sur un plan, un lieu, un parcours réalisé.

ESPACE REEL ESPACE PHOTOGRAPHIE

1. LE PARCOURS PHOTOS

OBJECTIF : construire les éléments d'un parcours photos pour élaborer et participer à un jeu d'orientation.

MATERIEL : appareils photos numériques, plan et feuilles de route, gommettes sur PC

SECURITE :

- Insister sur les points de départ et d'arrivée de toutes les situations.
- Prévoir téléphone portable.
- Respect des consignes de sécurité : rester en groupe, ne pas dépasser la ligne d'arrêt, revenir au signal (coup de sifflet).

SEANCES DE 45 à 60'

Séance 1 : prendre des photos

Diviser la classe en 3 groupes avec un adulte par groupe qui utilise un appareil photo. Les élèves repèrent, discutent et se mettent d'accord pour choisir les points caractéristiques que l'adulte prend en photo.

De retour en classe après impression des photos chaque groupe réalise la légende des clichés, reconstitue son parcours et l'explique aux autres.



Séance 2 : refaire le parcours

Trois situations chronologiques :

1. Refaire le parcours photos réalisé (même sens)
2. En sens inverse (avec ou sans adulte).
3. Essayer de faire les deux parcours (ceux des autres groupes) avec un adulte.

Séance 3 : choisir un parcours photos

Avec le stock de photos prises précédemment par les trois groupes, l'enseignant construit 4 parcours photos de difficulté croissante.

Jaune : 4 photos / à découvert/150m

Bleu : 5 photos / 2 à découvert/200m

Vert : 6 photos /3 à découvert/250m

Rouge : 7 photos /3 à découvert/ 300m

En classe, les élèves travaillent sur les parcours pour se les approprier (présentation, repérage, verbalisation, lecture de fiches). Par groupes de 4, ils choisissent un parcours qu'ils réaliseront sur le terrain.

TACHES DE L'ÉLÈVE :	CRITERES DE REUSSITE DE L'ÉLÈVE :
Séance 1 : repérer en groupe 5 ou 6 points caractéristiques du terrain.	→ Se mettre d'accord sur le choix et les définitions des points caractéristiques.
Séance 2 : refaire son parcours sans oublier un poste. Essayer les deux autres parcours.	→ Chaque PC est validé par une gommette.
Séance 3 : Choisir ensemble un parcours et le réaliser. Essayer d'autres parcours.	→ Chaque PC est validé par une gommette.

POUR SIMPLIFIER : Ne faire jouer les élèves que sur le contenu des séances 1 et 2 .

POUR COMPLEXIFIER : Réaliser conjointement un réel travail sur le plan afin que les élèves puissent construire progressivement :

- une organisation de l'espace proche et lointain par rapport à celui qui parle .
- une organisation des différentes dimensions de l'espace à partir de celui qui parle .
- une organisation de l'espace par rapport à des objets ou à des repères extérieurs .

2 .RALLYE PHOTOS

OBJECTIF : Lire un paysage ; Mettre en relation un espace réel et un espace photographié (feuilles de route) pour se déplacer .

MATERIEL : feuilles de route proposant des prises de vues diverses, balises posées à l'endroit de la prise du cliché .

SECURITE :

- ↪ Insister sur les points de départ et d'arrivée de toutes les situations .
- ↪ Prévoir téléphone portable .
- ↪ Respect des consignes de sécurité : rester en groupe, ne pas dépasser la ligne d'arrêt, revenir au signal (coup de sifflet) .

SEANCE DE 45 à 60' : observer les photos de la feuille de route et le paysage ; retrouver l'endroit de chaque prise de vue .

Diviser la classes en équipes de 3 à 4 élèves ; une feuille de route par équipe . Les élèves repèrent, discutent et se mettent d'accord pour trouver l'angle de prise de vue de chaque photo ainsi que la balise ou l'objet correspondant .

<u>TACHES DE L'ÉLÈVE :</u>	<u>CRITERES DE REUSSITE DE L'ÉLÈVE :</u>
↪ Observer et retrouver l'endroit de la prise de chaque photographie .	↪ Avoir trouvé chacune des balises et noté les codes sur la feuille de route .

ESPACE REEL, ESPACE REPRESENTE

1. UTILISER UN PLAN DANS UN ESPACE PROCHE

OBJECTIF: Lire un plan et se situer en milieu connu (cour d'école, terrain de sport...)

MATERIEL: Plan avec feuille de route par groupe avec parcours surligné. Balises (ou objets divers).

SECURITE:

- Insister sur les points de départ et d'arrivée de toutes les situations.
- Respect des consignes de sécurité : rester en groupe, ne pas dépasser la ligne d'arrêt, revenir au signal (coup de sifflet).

SEANCE DE 45 à 60' :

Diviser la classes en équipes de 3 à 4 élèves ; une feuille de route par équipe avec itinéraire surligné sur le plan. Les élèves réalisent le parcours et relèvent le code de chaque balise (ou objets divers) placés sur des éléments caractéristiques du terrain.

TACHES DE L'ÉLÈVE :	CRITERES DE REUSSITE DE L'ÉLÈVE :
→ Suivre l'itinéraire surligné sur le plan.	→ Revenir au point de départ avec la description des éléments caractéristiques du terrain.

2. UTILISER UN PLAN A L'EXTERIEUR DE L'ÉCOLE

OBJECTIF: Construire son itinéraire et sa trajectoire.

MATERIEL: Une fiche par groupe de 3 élèves avec des fenêtres numérotées, représentant chaque carrefour rencontré.

SECURITE:

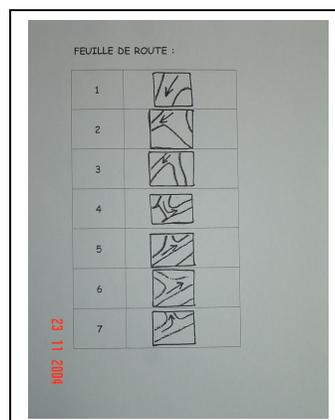
- Insister sur les points de départ et d'arrivée de toutes les situations.
- Prévoir téléphone portable.
- Respect des consignes de sécurité : rester en groupe, ne pas dépasser la ligne d'arrêt, revenir au signal (coup de sifflet).

SEANCE DE 45 à 60'

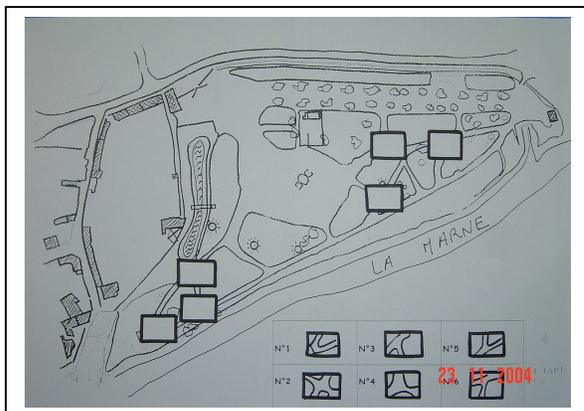
Séance 1 : « de carrefour à carrefour »

Réaliser un parcours en suivant la direction indiquée par la flèche.

A chaque carrefour, faire correspondre le dessin de chaque fenêtre avec le terrain.



Séance 2 : Sur un plan où les carrefours ont été remplacés par des fenêtres vierges, replacer ou dessiner les fenêtres correspondantes.



Séance 3 : Organiser un parcours pour un autre groupe.

<u>TACHES DE L'ÉLÈVE :</u>	<u>CRITÈRES DE REUSSITE DE L'ÉLÈVE :</u>
Séance 1 : Faire correspondre le dessin avec le terrain pour réaliser le parcours.	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Revenir au point de départ.
Séance 2 : Lire le paysage dessiner le carrefour correspondant.	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Le carrefour dessiné correspond à la configuration du terrain.
Séance 3 : Choisir ensemble un parcours et le proposer à un autre groupe. Essayer d'autres parcours.	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Revenir au point de départ. ↪ Respect des différentes étapes du parcours.

2. UTILISER UNE CARTE

OBJECTIF : Mettre en relation un espace réel et un espace représenté (carte, feuille de route) pour se déplacer.

MATERIEL : sifflet, balises avec codes, numéros, symboles, dessins ou pinces CO (pince à linge sur laquelle est fixé un carton indiquant le code du poste à reporter sur la feuille de route), cartons de contrôle (1 pour deux élèves), fiche d'organisation, feuille de route avec des croquis, dessin et/ou texte (1 pour 2 élèves), cartes symbolisées de l'espace de jeu (1 pour 2 élèves), chronomètre

SECURITE :

- ↪ Rappeler l'espace de jeu, le respect des consignes de sécurité : ne pas dépasser l'espace de jeu, rester toujours ensemble. Retour au point de départ à la fin du jeu au coup de sifflet.
- ↪ Prévoir un téléphone portable.
- ↪ Insister sur l'élément organisateur, le point de départ, sa symbolisation sur l'espace représenté.
- ↪ Rappeler les principes du respect de la nature (zones cultivées), propreté, non-dégradation.

SEANCES DE 45 à 60'

Séance 1 : utiliser une feuille de route,

Par groupes de 2, prendre une feuille de route (dessin, croquis, texte) qui indique le poste à trouver. S'y rendre, relever le numéro de la balise ou de l'objet sur le carton de contrôle. Revenir au point de départ et contrôler le code. Se rendre à un autre poste.

Séance 2 : utiliser une carte : le parcours en étoile

Par groupe de 2 ou seul avec une carte : le poste à trouver est indiqué par un 'I' sur la carte. S'y rendre, relever le code sur le carton de contrôle. Revenir au point de départ après contrôle du code, puis se rendre à un autre poste.

Séance 3 : utiliser une carte : le parcours sur deux postes

En milieu inconnu permettant plusieurs itinéraires, projet de déplacement pour aller d'un poste à un autre le plus rapidement possible (les deux postes sont espacés d'environ 200 à 300 m). Chronométrer le temps de déplacement.

Séance 4 : utiliser une carte : le parcours surligné

Par groupes de 2 ou seul. Sur la carte, le parcours que l'on doit réaliser est surligné en couleur (prévoir 6 à 8 parcours au total). Sur chaque parcours, 4 ou 5 postes sont placés ('I'). Arrivé au poste, noter le numéro de la balise ou le code. De retour au point de départ, après contrôle des codes des balises, réaliser un autre parcours.

En classe: Activité de synthèse en référence aux notions travaillées pour les symboles des points caractéristiques.

TACHES DE L'ÉLÈVE:	CRITÈRES DE REUSSITE DE L'ÉLÈVE:
Séance 1 : Décoder la feuille de route et mettre en relation ses éléments avec le terrain.	Utiliser les cartons de contrôle pour vérifier que l'on a :
Séance 2 : Lire la carte avec ses symboles et les faire correspondre aux éléments du terrain.	→ Trouvé le poste avec les seules informations de la feuille de route ;
Séance 3 : choisir un itinéraire pour rallier les deux postes.	→ Trouvé le poste avec les seules informations données par la carte ;
Séance 4 : Lire la carte et situer en permanence son propre cheminement sur celle-ci.	→ Trouvé les 2 postes en expliquant l'itinéraire choisi sur la carte.
	→ Réalisé le parcours sans s'éloigner du trajet surligné.

POUR SIMPLIFIER:

- Faciliter la relation carte-terrain et l'orientation de la carte en installant au départ une table d'orientation de l'espace de jeu avec les postes à trouver.
- Proposer davantage de postes faciles (près du lieu de départ, sur une ligne directrice sans changement de direction).
- Faire un commentaire du trajet à réaliser par le coureur avec lui avant de partir.
- Pour certaines balises ou certains parcours, la direction ou le chemin de départ peut être colorié sur la carte et des éléments de même couleur peuvent être placés sur le terrain.

POUR COMPLEXIFIER :

- Proposer davantage de postes difficiles (loin du départ, à côté d'une ligne directrice avec changement de direction) et des parcours complexes (longueur, changement de direction).
- La séance N °3 peut être réalisée dans un espace inconnu.
- Après les premiers essais, demander de faire les réalisations suivantes avec un seuil de temps.

BIBLIOGRAPHIE :

« Agir dans le monde » cycle 2 volume 1 Rolland Michaud NATHAN

« 100 heures d'EPS pour le cycle 2 » CDDP de l'Aude

