

ENSEIGNEMENT DES ACTIVITES D'ORIENTATION AU CYCLE 2

CONSTRUCTION D'UNITES D'APPRENTISSAGES EN ORIENTATION

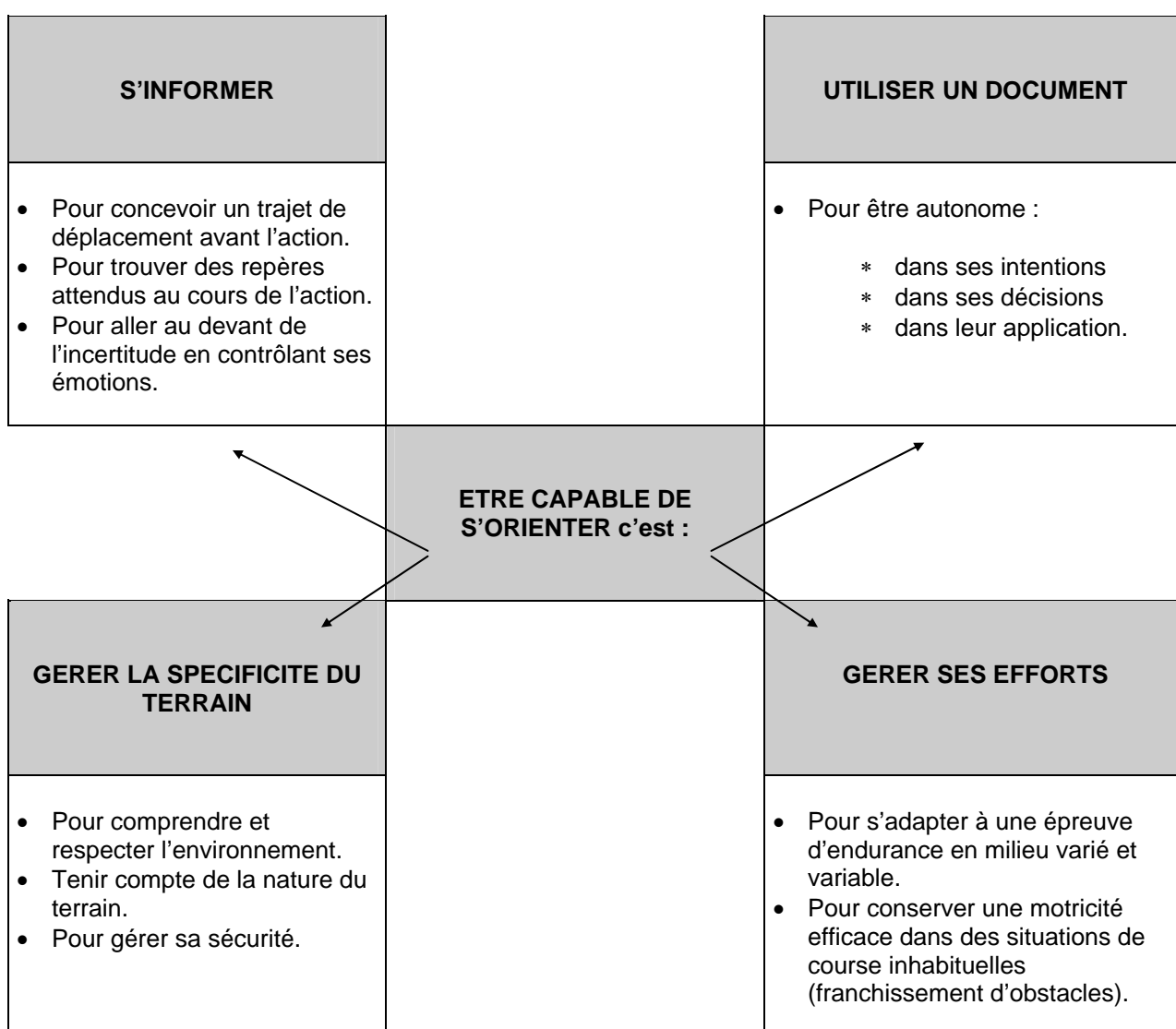
DEFINITION DE L'ACTIVITE

Les activités d'orientation ont pour objectifs de rendre l'enfant capable de :

- ◆ choisir la conduite la mieux adaptée pour se situer
- ◆ prévoir et effectuer un déplacement raisonné dans un milieu de plus en plus complexe et élargi en utilisant un document de référence (plan, carte, photo) et des outils d'évaluation ou de mesures de direction, des distances.

cf. essai de réponses.

ANALYSE DE L'ACTIVITE :



d'après « méthodes et contenus pour ... »
CRDP GRENOBLE

TABLEAU RECAPITULATIF : Unité d'apprentissage ORIENTATION au cycle 2

COMPETENCES (cycle 2) <small>CDI - CD3 -CD4</small>	SAVOIRS A DEVELOPPER <small>Objectifs généraux</small>
<p>↳ DISCIPLINAIRES (I.O. page 123)</p> <p>➤ Compétence disciplinaire n° 4 : Agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié et de la difficulté de la tâche</p> <p>➤ Compétence disciplinaire n° 1 : Réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne (...) ou d'autres combinaisons d'actions élémentaires.</p> <p>➤ Compétence disciplinaire n° 3 : Apprécier l'intensité des efforts à fournir (...) en tenant compte de ses limites.</p> <p>↳ TRANSVERSALES (Espace/Temps - I.O. page 88)</p> <p>➤ Compétence transversale n° 2 : (...) il commence à réaliser des représentations simples de l'espace familier, puis d'un espace plus abstrait, éloigné d'une expérimentation concrète.</p> <p>➤ Compétence transversale n° 3 : (...) il peut s'y situer</p>	<p>↳ SAVOIRS POUR IDENTIFIER</p> <p>❶ Se situer sur le terrain ❷ Identifier les éléments remarquables ❸ Choisir le chemin le plus adapté</p> <p>↳ SAVOIRS POUR REALISER</p> <p>❶ Réaliser des parcours ❷ Se déplacer en terrain varié à différentes allures ❸ Réaliser des parcours en pleine nature</p> <p>↳ SAVOIRS POUR GERER</p> <p>❶ Evoluer seul dans un milieu inconnu ❷ Agir sans l'aide de l'adulte en contrôlant ses émotions et leurs effets ❸ Affronter les risques possibles ❹ Négocier un trajet ❺ Répartir les tâches ❻ Prendre des décisions en commun</p> <p>↳ SAVOIRS POUR IDENTIFIER</p> <p>❸ Se situer sur une carte ou un plan élaboré en commun ❹ Lire une légende ❷ Identifier les éléments remarquables ❸ Choisir le chemin le mieux adapté ❺ Mémoriser le parcours ❻ Mettre en place un parcours ❼ Dessiner un plan</p> <p>↳ SAVOIRS POUR IDENTIFIER</p> <p>❸ Se situer sur la carte ❺ Lire une légende ❶ Se situer sur le terrain ❷ Identifier les éléments remarquables ❸ Choisir le chemin le mieux adapté ❹ Mémoriser le parcours</p> <p>↳ SAVOIRS POUR GERER</p> <p>❸ Affronter les risques possibles (en contrôlant ses émotions) ❹ Négocier un trajet.</p>

<u>OBJECTIFS SPECIFIQUES</u>	ACTIVITES PERMETTANT DE LES ATTEINDRE
<p>↳ Espace Familier Restreint et Représenté succinctement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - situer les objets les uns / aux autres - reconnaître les éléments permanents et/ou importants d'un paysage - mémoriser un parcours, le réaliser - coder, décoder un parcours : <ul style="list-style-type: none"> - chronologiquement - organisation spatiale <p>↳ Espace Familier Elargi et Représenté plus précisément :</p> <ul style="list-style-type: none"> - représenter son itinéraire - lire et utiliser, sur le terrain, le plan ou la carte simple élaboré en commun (décodage) et compléter si nécessaire - se situer / aux éléments repérés et importants <p>↳ Espace Inconnu Vers la représentation conventionnelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'engager en pleine nature sans accompagnement de l'adulte - représenter son itinéraire - lire et utiliser le plan ou la carte élaboré en commun - se situer / aux éléments repérés et importants - choisir le meilleur itinéraire sur le terrain et la carte en fonction des contraintes 	<ul style="list-style-type: none"> - Objet déposé et retrouvé - Parcours étoile avec photo - Parcours mémoire – parcours jalonné - Kim-parcours - Parcours tracé sur maquette type « Bien vu – Bien joué » - « Je dessine mon chemin » - « Je pose, tu cherches » parcours étoilé moulin - « Fausse Balise » - Objet déposé-retrouvé - Je dessine mon chemin - Je pose, tu cherches - Fausse Balise - Parcours ou Jeux avec facteur temps déterminant

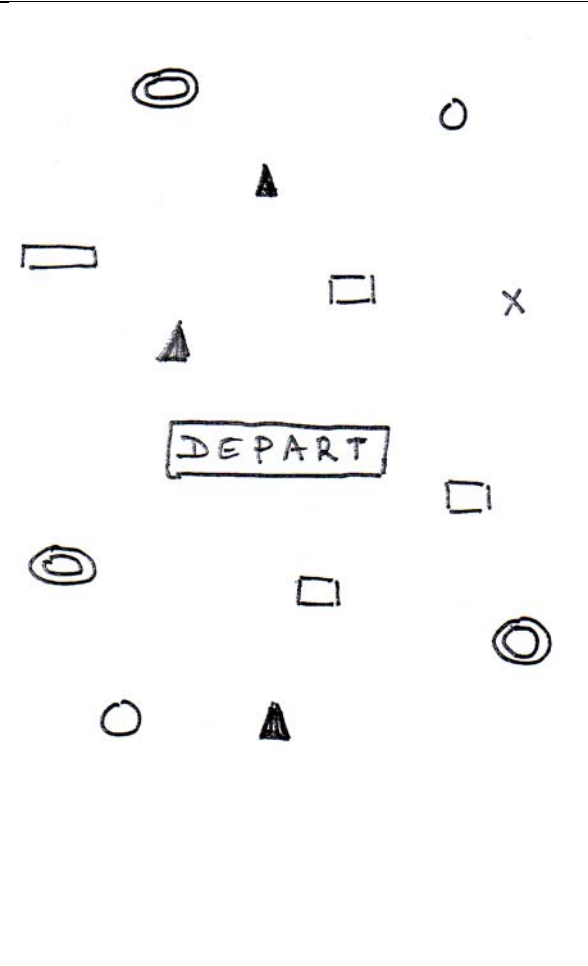
« PARCOURS »

COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS COMPLEMENTAIRES
<p>l'élève repère l'indice suivant avant de s'engager dans l'action.</p> <p><u>Réalise</u> le parcours à l'allure demandée.</p>	<p>Un groupe suit un autre sans s'occuper des balises. →</p> <p>Les élèves attendent et ne cherchent pas. « sautent » des balises. →</p> <p>L'élève ne respecte pas l'allure demandée. →</p>	<p>Différer le départ des groupes.</p> <p>Indice à trouver à chaque balise (ex. morceau de puzzle) (trésor motivant).</p> <p>Mettre des observateurs</p>	<p>Adapter son rythme personnel à celui des autres.</p>

CD 2 EN ESPACE FAMILIER RESTREINT REPRESENTE SUCCINCTEMENT

(cour d'école -espace proche connu)

« CHASSE AUX OBJETS »

OBJECTIF : 1. NEGOCIER UN PROJET EN GERANT LE TEMPS ET/OU L'EFFORT ET/OU L'AUTRE 2. AGIR SANS L'AIDE DE L'ADULTE.	
DESCRIPTION DE LA TACHE	ORGANISATION MATERIELLE
BUT : RAPPORTER DANS UN TEMPS LIMITE UN MAXIMUM D'OBJETS.	
CONDITIONS D'EXECUTION <ul style="list-style-type: none">• Petits groupes (2ou 3)• X objets déposés dans un espace délimité.• temps limité	
CONSIGNES « Vous restez groupés et vous rapportez le maximum d'objets avant le signal.	
CRITERES DE REUSSITE Le nombre d'objets rapportés.	
VARIANTES <ul style="list-style-type: none">• Nombre - emplacement - taille des objets• Nature du terrain (relief - obstacle).• Durée.	

« CHASSE AUX OBJETS »

COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS
Les élèves repèrent les objets et s'organisent pour gérer leur temps et leurs efforts	Ils ne restent pas en groupe. Absence d'organisation	Présence d'observateurs près des objets. Gardiens. Explicitation des stratégies. Varier les allures.	

CD 3 EN ESPACE FAMILIER RESTREINT REPRESENTE SUCCINTEMENT

(cour d'école - espace proche connu)

« RALLYE PHOTO »

OBJECTIF : <ul style="list-style-type: none">• SE SITUER SUR LE TERRAIN• IDENTIFIER LES ELEMENTS REMARQUABLES PERMANENTS.									
DESCRIPTION DE LA TACHE	ORGANISATION MATERIELLE								
BUT : RETROUVER LES LIEUX CORRESPONDANT AUX PHOTOS.	FICHE ELEVE : <table border="1"><tr><td>Photo A</td><td>Photo B</td><td>Photo C</td><td>Photo D</td></tr><tr><td>Code <input type="checkbox"/></td><td>Code <input type="checkbox"/></td><td>Code <input type="checkbox"/></td><td>Code <input type="checkbox"/></td></tr></table>	Photo A	Photo B	Photo C	Photo D	Code <input type="checkbox"/>	Code <input type="checkbox"/>	Code <input type="checkbox"/>	Code <input type="checkbox"/>
Photo A		Photo B	Photo C	Photo D					
Code <input type="checkbox"/>		Code <input type="checkbox"/>	Code <input type="checkbox"/>	Code <input type="checkbox"/>					
CONDITIONS D'EXECUTION <ul style="list-style-type: none">• Groupes de 5 élèves maxi.• Photos de points caractéristiques• Balises situées aux points remarquables.									
CONSIGNES <p>« Vous devez identifier le lieu représenté sur la photo et vous y rendre pour trouver la balise. Vous notez le code spécifique de la balise ».</p>									
CRITERES DE REUSSITE <ul style="list-style-type: none">• Nombre de balises trouvées.									
VARIANTES : <ul style="list-style-type: none">• Parcours réalisé avec photos en mains ou photos mémorisées.• Organisation spatiale des balises (parcours en étoile, moulin - pétale)• Réalisation individuelle ou en groupe• Les photos sont données l'une après l'autre.• Nombre et précision des critères d'identification sur la photo.									

« RALLYE PHOTO »

COMPORTSMENTS ATTENDUS	COMPOTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS
<p>L'élève prélève les indices pertinents</p> <p>L'élève identifie le lieu.</p>	<p>Mauvaise lecture de l'image</p> <p>Lecture trop facile</p> <p>Identification difficile du lieu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Photos plus lisibles. • Faire verbaliser sur ce que l'élève voit. • Varier la prise de vue (indices plus difficiles) • Explorer de nouveau l'espace familier avec des activités différentes. 	

CD 3 (bis) - ESPACE FAMILIER RESTREINT REPRESENTE SUCCINCTEMENT

« TROUVE MA BALISE »

OBJECTIF : SE SITUER SUR UN PLAN SIMPLE ELABORE EN COMMUN - CODER - DECODER UN PARCOURS - SITUER LES OBJETS.	
DESCRIPTION DE LA TACHE	ORGANISATION MATERIELLE
BUT : TROUVER LA BALISE MISE EN PLACE PAR UN CAMARADE.	
CONDITIONS D'EXECUTION : <ul style="list-style-type: none">• Groupe de 2 élèves.• 1 balise pour 2• 1 plan simple pour 2.	⇒ Le plan est élaboré en commun en classe. ⇒ Les endroits possibles où peuvent être positionnées les balises ont été repérés et positionnés au préalable. <ul style="list-style-type: none">• A choisit une balise et va en repérer le code.
CONSIGNES : « Vous devez retrouver la balise positionnée que votre camarade a indiqué sur le plan.	A indique à B l'emplacement de la balise sur le plan. B va jusqu'à la balise et en relève le code. A et B comparent les codes.
CRITERES DE REUSSITE : Balise trouvée ou code bien relevé.	
VARIANTES : Imposer un trajet fléché sur le plan. <ul style="list-style-type: none">• A positionne la balise où il veut.• B la rapporte	

« TROUVE MA BALISE »

CD3 (bis)

COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS
L'élève fait bien correspondre le terrain et le plan et inversement.	Codage et décodage ne correspondent pas (terrain↓ plan plan ↓ terrain)	Simplifier la tâche. Réduire l'espace le nombre de balises Positionner les balises dans des endroits facilement identifiables.	

ESPACE FAMILIER ELARGI ET REPRESENTE PLUS PRECISEMENT

« JE POSE TU CHERCHES »

Référence : TARN p. 129
I - R - G

OBJECTIF : AMENER L'ELEVE A DETERMINER DES POINTS DE REPERES PERTINENTS. LES COMMUNIQUER OU SAVOIR LES IDENTIFIER SUR UN PARCOURS DONNE.	
DESCRIPTION DE LA TACHE	ORGANISATION MATERIELLE
BUT : <ul style="list-style-type: none">• Pour le joueur A poser la balise à un endroit qu'il est capable de déterminer avec précision.• Pour le joueur B, retrouver la balise d'après les indications données par A.	
CONDITIONS D'EXECUTION : <ul style="list-style-type: none">• Groupe scolaire - jardin public semi connu des élèves.• Groupes de 2 :<ul style="list-style-type: none">* 1 balise ou 1 objet quelconque pour 2* 2 jeux de chasubles* papier - crayons - planche support.	
CONSIGNES : <p>« Vous allez jouer par 2. Le 1 élève A pose la balise à un endroit qu'il est capable de déterminer avec précision. Il donne des renseignements au 2e élève B concernant la position. B va la chercher. Puis on inverse les rôles.</p>	
CRITERES DE REUSSITE : <p>B trouve et rapporte la balise de A</p>	
VARIANTES : <p>Possibilité pour B de revenir X fois vers A pour avoir des renseignements. Donner les renseignements par écrit (mots, phrase, rébus, symbole...)</p>	

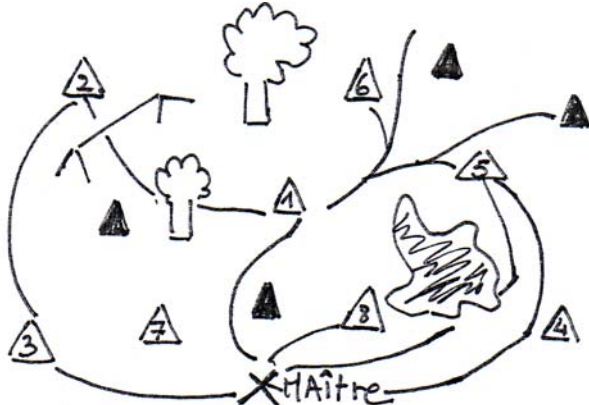
« JE POSE TU CHERCHES » (2)

COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS
<p>Retrouver de suite la balise proposée par A.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève hésite à s'engager seul. • L'élève ne retrouve pas la balise : <ol style="list-style-type: none"> 1. mauvaise communication entre les enfants. 2. difficulté à se situer dans l'espace. 3. problème de codage / décodage par rapport à une représentation dessinée. 4. paramètres incomplets. 	<p>A peut l'accompagner.</p> <p>⇒ enrichir le vocabulaire.</p> <p>⇒ utilisation d'un code commun.</p> <p>⇒ dans l'évaluation de la situation doit apparaître :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. le type d'endroit 2. la distance 3. la direction. 	

ESPACE FAMILIER ELARGI ET REPRESENTE PLUS PRECISEMENT

« LES FAUSSES BALISES » (1)

Référence : Nantes Page 250
I - R - G

OBJECTIF : AMENER L'ELEVE A PRENDRE DES INFORMATIONS ET DES REPERES PERTINENTS																	
DESCRIPTION DE LA TACHE	ORGANISATION MATERIELLE																
BUT : REALISER UN PARCOURS COMPORTANT DES VRAIES ET DES FAUSSES BALISES.	<ul style="list-style-type: none"> • 5 groupe de 4 élèves • chaque groupe à un parcours différent à réaliser • fiche de route du groupe : 																
CONDITIONS D'EXECUTION : jardin public - groupe scolaire - terrain semi connu. * 2 à 8 balises. * 1 représentation par groupe - 10 à 15'. * 2 à 4 élèves par groupe.	<table border="1"> <tr> <td>2</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>1</td> <td>7</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	2	4	8	1	7	3	5	6								
2	4	8	1	7	3	5	6										
CONSIGNES : « Vous allez devoir réaliser un parcours afin de retrouver les balises situées sur votre représentation. Quand vous les trouverez, vous les pointerez. Faites attention il y a des pièges.	<ul style="list-style-type: none"> • Balises placées avant la séquence. • Faire une représentation précise avec des éléments pertinents et permanents de l'espace. • Les balises ne sont pas numérotées sur le terrain. Elles le sont sur le plan. 																
CRITERES DE REUSSITE : Trouver au moins la moitié des balises et les pointer correctement.																	
VARIANTES : Demander que les fausses balises soient notées sur les représentations.																	

« LES FAUSSES BALISES » (2)

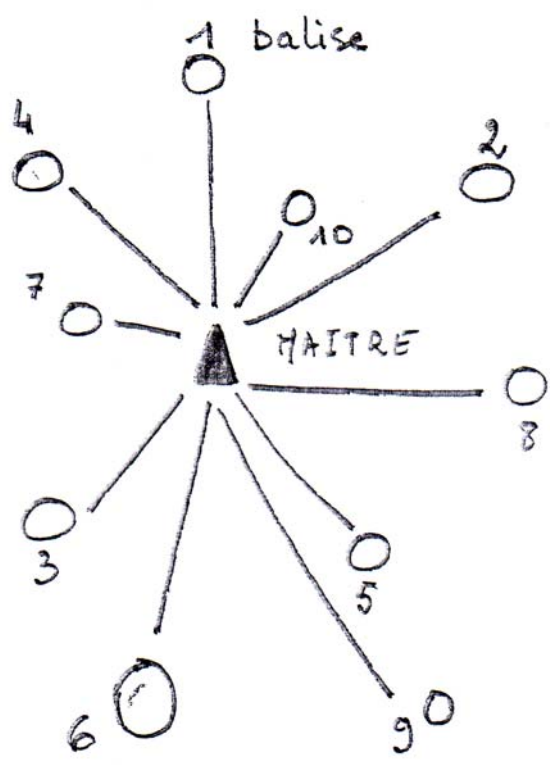
COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS REMEDIATIONS	NOTIONS
<p>Etablir la relation représentation sur le terrain avant de s'engager dans le parcours.</p> <p>Travailler ensemble et rester groupé.</p> <p>Pointer les balises trouvées.</p>	<p>Le groupe s'engage dans l'action sans réflexion.</p> <p>Les enfants se dispersent.</p> <p>Les balises trouvées ne sont pas bien pointées : mauvaise représentation de l'espace.</p>	<p>L'enseignant les laisse faire et intervient si nécessaire.</p> <p>Rappeler la consigne et les règles de sécurité.</p> <p>Faire la relation terrain-carte de loin ou au cours du parcours.</p>	

ESPACE FAMILIER ELARGI ET REPRESENTE PLUS PRECISEMENT

« PARCOURS EN ETOILE - »

PARCOURS EN ETOILE - page 21 - AZIMUT 51

I - R - G

OBJECTIF : REALISER DES PARCOURS VARIES																					
DESCRIPTION DE LA TACHE	ORGANISATION MATERIELLE																				
BUT : RETROUVER UNE PAR UNE LES BALISES EN REVENANT A CHAQUE FOIS AU POINT CENTRAL.																					
CONDITIONS D'EXECUTION :																					
<ul style="list-style-type: none"> • Groupe scolaire - milieu naturel semi connu. • 8 à 10 balises ayant chacune une indication particulière • groupe de 4 enfants • 1 carte par groupe avec les informations. • 1 carton de contrôle par groupe. 																					
CONSIGNES :																					
<p>« Vous allez par groupe de 2, chercher une balise, en relever le code et revenir au point de départ. Quand vous aurez validé votre réponse vous irez chercher une autre balise ».</p>	<p>* <u>Fiche de contrôle du maître :</u></p> <table border="1" data-bbox="790 1568 1388 1792"> <thead> <tr> <th>balises</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>.....</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Gr</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	balises	1	2	3	Gr					A					B				
balises	1	2	3																	
Gr																					
A																					
B																					
CRITERES DE REUSSITE :																					
Trouver au moins 7 balises sur 10.																					
VARIANTES :																					
Faire le parcours dans un temps déterminé et consigner le nombre de balises trouvées.	<p><u>Fiche de route de l'élève :</u></p> <table border="1" data-bbox="805 1926 1388 2072"> <thead> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10												

ESPACE ELARGI OU PEU CONNU
(difficile)

« LES TRACEURS »

REALISER

OBJECTIF : REPERER DES ELEMENTS DU MILIEU NATUREL EN UTILISANT UN PLAN

DESCRIPTION DE LA TACHE

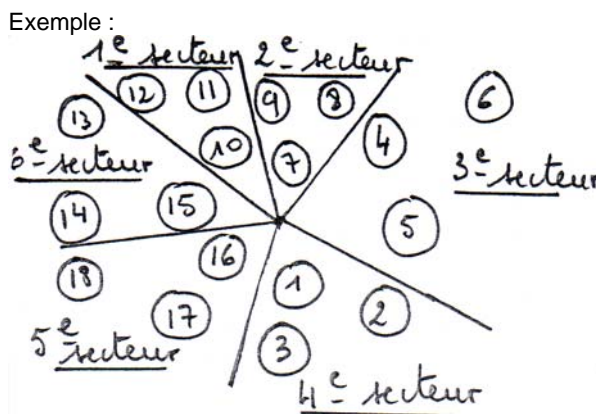
ORGANISATION MATERIELLE

BUT : PREPARER UN PARCOURS D'ORIENTATION POUR SES CAMARADES.

- Matériel :
- Pour chaque équipe :
1 plan par enfant + 1 planchette et un crayon
 - Pour le maître ou pour les correcteurs :
fiche(s) récapitulative(s) des codes balises.

CONDITIONS D'EXECUTION :

Lieu : parc, stade, terrain riche en éléments caractéristiques
Equipe de 2 ou 3 enfants
Attribuer un secteur à chaque équipe - le représenter sur le plan.



CONSIGNES :

Placer les balises à des points remarquables du secteur et les reporter sur le plan (petits cercles rouges + n° de la balise)
Réaliser ensuite le parcours mis en place par une autre équipe et relever le code des balises.

Exemple fiche pour les chercheurs :

n° balise à trouver	code
1	
2	
3	

CRITERES DE REUSSITE :

Les balises sont correctement positionnées sur le plan (vérification par le maître et/ou par une autre équipe)

Fiches récapitulatives pour la correction :

Balise	Code	Balise	Code	Balise	Code
1	V	4	B	7	W
2	Z	5	D	8	X
3	A	6	H	9	E

VARIANTES :

Pour simplifier : positionner les balises le long d'un parcours jalonné
Pour complexifier : augmenter le nombre de balises. Utiliser le terrain sans délimiter de secteur.
Augmenter l'incertitude (site inconnu).

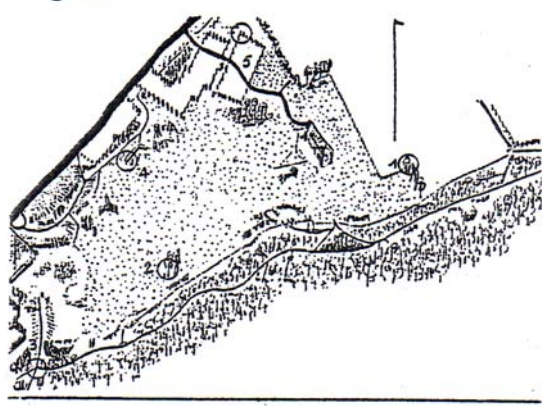
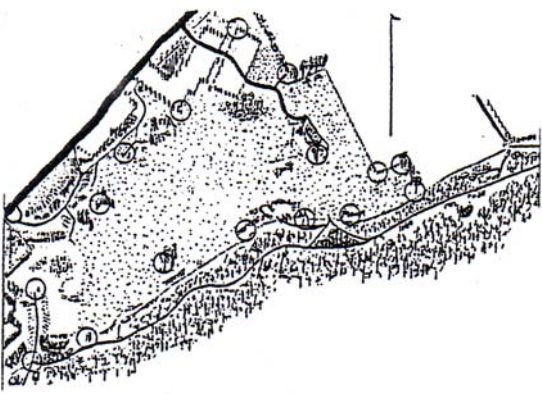
« LES TRACEURS »

COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS
<p>Repérer sur la carte des éléments caractéristiques pertinents.</p> <p>Retrouver ces éléments sur le site. Positionner les balises.</p> <p>Construire un projet de déplacement logique pour passer d'un poste à un autre.</p>	<p>Les balises sont positionnées sur des éléments caractéristiques.</p> <p>Une logique apparaît dans l'enchaînement des déplacements.</p> <p>Les parcours de poste à poste sont variés</p>	<p>Si besoin, différencier par un signe distinctif les jeux de balises.</p> <p>Sécurité - Chaque groupe dispose d'un sifflet et connaît le code d'appel au secours.</p>	<p>Exemples d'éléments caractéristiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coin d'un mur • Extrémité d'une clôture • Jonction de chemins • Butte • Trou • Bordure d'un étang • etc...

« PARCOURS SUISSE »

(Difficile)

IDENTIFIER

OBJECTIF : ETABLIR UNE RELATION DOCUMENT-TERRAIN EFFICACE EN UTILISANT LES POINTS CARACTERISTIQUES.															
DESCRIPTION DE LA TACHE	ORGANISATION MATERIELLE														
BUT : RELEVER UNIQUEMENT LE CODE DES BALISES QUI FIGURENT SUR LE PLAN.	<p><u>Matériel :</u> Bande de chantier pour le jalonnage sur le terrain Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 plan (sur lequel apparaît le cheminement du parcours jalonné et les emplacements des balises) • 1 planchette <p>Une feuille de route par équipe (pour le report des codes) 20 balises codées.</p>														
CONDITIONS D'EXECUTION :	<p>Lieu : terrain vaste inconnu naturel ou semi naturel riche en points caractéristiques. Installer au préalable un parcours jalonné. Placer sur le parcours 10 à 20 balises.</p>														
CONSIGNES :	<p>Par équipe de 2 ou 3 enfants, à l'aide du document : réaliser le parcours et relever le code des 5 balises qui figurent sur le plan.</p>														
CRITERES DE REUSSITE :	<p>Nombre de codes balises exacts Temps pour effectuer le contrat.</p>														
VARIANTES :	<ul style="list-style-type: none"> • Pour simplifier : Réduire le nombre des fausses balises. Différencier les balises en plusieurs lots • Pour compliquer : Reporter sur le plan, l'emplacement des fausses balises. 														
<p>un exemple de parcours Suisse</p> <p>plan élève N° 1</p> <p>— départ / arrivée ○ balise</p>  <p>relevé général des postes :</p> <p>— départ / arrivée ○ balise</p> 															
<p>FEUILLE DE ROUTE -</p> <p>NOMS : _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">n° balise</td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> </tr> <tr> <td>Code</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		n° balise							Code						
n° balise															
Code															

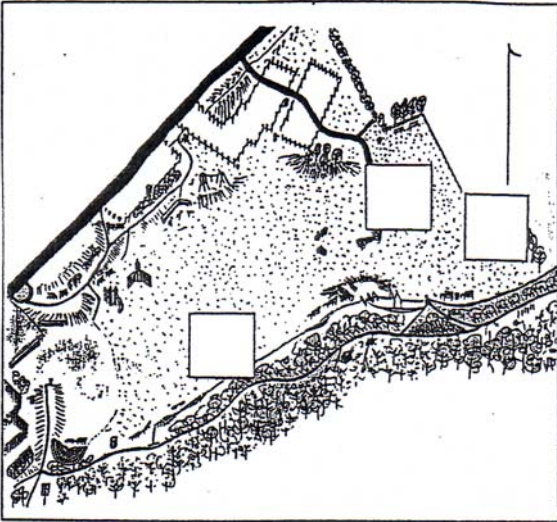

« PARCOURS SUISSE »

COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS
<p>Etablir une relation « document-terrain » efficace (identifier les points caractéristiques sur le plan et les localiser sur le site).</p> <p>Passer sans rupture d'un jalon à l'autre.</p> <p>Prendre régulièrement des indices afin de se situer sur le plan.</p> <p>Organiser ses recherches.</p>	<p>L'enfant suit le parcours sans utiliser son plan. Les balises sont choisies au hasard.</p> <p>L'enfant se réfère régulièrement au plan, anticipe ses actions, est capable à tout instant de se localiser sur le plan.</p>	<p>Pour plus de sécurité : veillez à ce que les jalons soient visibles de l'un à l'autre.</p> <p>Avant de démarrer l'activité, réaliser le parcours avec les enfants sous forme de course d'endurance.</p>	

« CASES VIDES »

IDENTIFIER

(difficile)

<p>OBJECTIF : REPERER ET REPRESENTER LES ELEMENTS SIGNIFICATIFS D'UN ESPACE.</p>	
<p>DESCRIPTION DE LA TACHE</p>	<p>ORGANISATION MATERIELLE</p>
<p>BUT : COMPLETER UN PLAN D'ORIENTATION</p>	<p>Matériel : Bande de chantier pour le jalonnage. Pour chaque équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 plan d'orientation à compléter sur lequel apparaît le parcours jalonné accompagné d'une légende détaillée
<p>CONDITIONS D'EXECUTION :</p> <p>Lieu : parc, terrain naturel ou semi naturel riche en éléments caractéristiques. Situer les repérages le long d'un parcours jalonné.</p>	<p>un exemple de la situation simplifiée des cases vides</p> 
<p>CONSIGNES :</p> <p>Par équipe de 2 ou 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • compléter le plan à l'aide de la légende. • rechercher les symboles graphiques puis les tracer précisément (échelle, orientation) dans les cases vides. 	
<p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Les symboles graphiques sont bien choisis. Les différents tracés sont positionnés avec précision.</p>	<p>Avec l'aide des images, dessiner ce qu'il manque à l'intérieur de chaque case vide</p> 
<p>VARIANTES :</p> <p>Pour simplifier : Proposer des images à choix multiples Pour compliquer : ne pas jalonner le circuit.</p>	

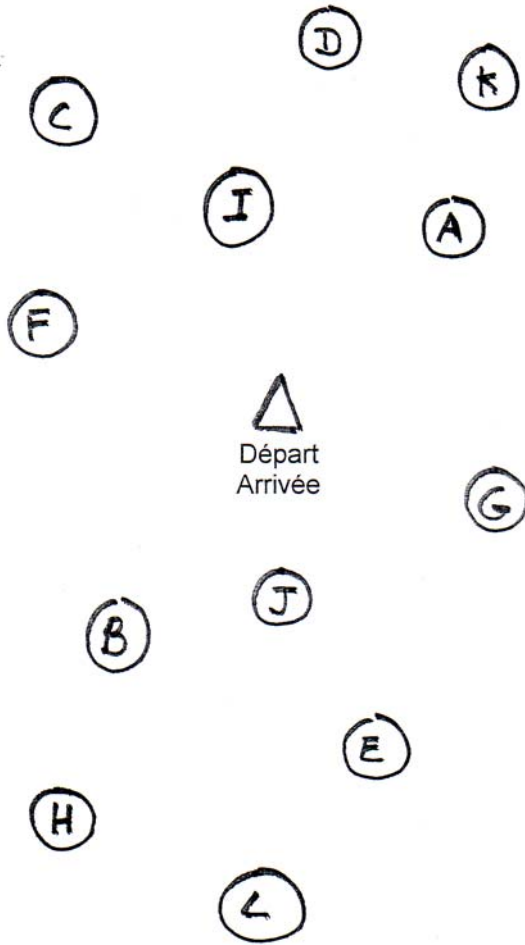
« CASES VIDES »

COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS
<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les différents éléments du terrain. • Trouver leur correspondance graphique sur la légende. • Tracer les signes correspondant à la nature du terrain en tenant compte de l'échelle et de l'orientation. <p>Procéder avec méthodes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. relever d'abord les grandes lignes directrices 2. puis les points caractéristiques 3. puis les points de détail). 	<p>L'élève ne choisit pas toujours le bon tracé.</p> <p>La notion d'échelle n'est pas prise en compte.</p> <p>L'orientation des tracés est approximative.</p> <p>L'élève choisit rigoureusement les symboles, prend en compte l'échelle et l'orientation des tracés.</p>	<p>Répartir les enfants sur tout le site.</p> <p>Toutes les équipes n'ont pas les mêmes zones du plan à compléter.</p> <p><u>Sécurité :</u></p> <p>Prévoir un sifflet par équipe. Donner un code d'appel au secours.</p>	

« COURSE AU SCORE »

GERER

(Difficile)

OBJECTIF : AGIR METHODIQUEMENT																																		
DESCRIPTION DE LA TACHE	ORGANISATION MATERIELLE																																	
<p>BUT :</p> <p>REALISER UN SCORE MAXIMUM PENDANT LE TEMPS DE JEU.</p>	<p>Par enfant ou par groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 plan indiquant la position des différents postes et la valeur des balises. 1 feuille de route 																																	
<p>CONDITIONS D'EXECUTION :</p> <ul style="list-style-type: none"> lieu : milieu naturel boisé des balises codées ou munies de pinces (entre 15 et 20) sont disposées sur le terrain. 																																		
<p>CONSIGNES :</p> <p>Individuellement ou par groupe restreint :</p> <ul style="list-style-type: none"> relever le code des balises de son choix afin de réaliser un maximum de points en 30 mn de course. après un moment de réflexion pour prévoir son déplacement, un départ commun sera donné. 																																		
<p>CRITERES DE REUSSITE :</p> <p>Nombre de points obtenus.</p>																																		
<p>VARIANTES :</p> <p>Pour simplifier : le score est déterminé par le nombre de balises.</p> <p>Pour complexifier : augmenter le nombre et la difficulté de recherche des balises.</p> <p>Organiser une course au temps (trouver tous les postes en un minimum de temps) - prévoir 2 ou 3 postes de départ pour répartir les enfants).</p>																																		
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="font-size: small;">Balise</td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> <td>F</td> <td>G</td> <td>H</td> <td>I</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td style="font-size: small;">Pts</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>20</td> <td>20</td> <td>20</td> <td>30</td> <td>30</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="font-size: small;">Code</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Balise	A	B	C	D	E	F	G	H	I	...	Pts	10	10	10	10	20	20	20	30	30		Code										
Balise	A	B	C	D	E	F	G	H	I	...																								
Pts	10	10	10	10	20	20	20	30	30																									
Code																																		

« COURSE AU SCORE »

COMPORTEMENTS ATTENDUS	COMPORTEMENTS OBSERVES	CONSEILS	NOTIONS
<p>Choisir un itinéraire pertinent en fonction de la position des balises.</p> <p>Enchaîner les passages</p> <p>Adapter son allure de déplacement en fonction du milieu</p> <p>Prendre en compte le temps imposé.</p>	<p>L'élève réalise ses recherches sans méthode</p> <p>Il a une vision parcellaire du site.</p> <p>L'élève organise ses recherches et met en place un projet de déplacement pertinent.</p> <p>Il anticipe son déplacement sur plusieurs postes. Il a une vision globale du site.</p>	<p>Prévoir des jalons pour rejoindre les balises difficiles à trouver.</p> <p>Un groupe d'enfant peut être chargé de la sécurité.</p>	<p>Paramètres liés à la difficulté dans la recherche d'un poste :</p> <ul style="list-style-type: none"> • distance entre les postes • complexité du cheminement • position du poste.

CONSEILS PRATIQUES POUR UNE SORTIE

DÉMARCHES PRÉALABLES

AUTORISATION / SITE

☞ Administrative : B.O. Hors Série n° 7 du 23 Septembre 1999 - Circulaire n° 99-136 du 21.09.99 relative à l'organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques. (remplir les Annexes)

☞ Site privé : propriétaire

☞ Site communal : mairie

☞ Site domanial : O.N.F.

ENCADREMENT

☞ maternelle : jusqu'à 16 élèves, le maître de la classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant. Au-delà de 16 élèves, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 8 élèves.

☞ élémentaires : jusqu'à 30 élèves, le maître de la classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant. Au-delà de 30 élèves, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 15 élèves.

NB. : prévoir un encadrement supérieur adapté au déroulement de l'activité, en fonction du site et de la situation proposée.

SECURITE

☞ Se renseigner sur les périodes de chasse, sur la présence éventuelle de la rage, sur les sites à risques : trous d'eau, grottes, à pic...

SITE

☞ Déterminer un site sans traversées de routes, voies ferrées, jeunes végétations forestières...

☞ Rechercher des limites évidentes du lieu d'activité

PREPARATION

☞ Une connaissance du terrain est indispensable avant toute activité :

- adéquation carte-terrain
- limites d'action
- voie de repli
- points caractéristiques où seront posées les balises.

REALISATION

- Avoir la liste des élèves présents et leurs numéros de téléphone
- Organiser les équipes
- Donner les consignes de sécurité : obligation de rester en groupe, horaire de fin d'activité, conduite à tenir en cas d'accident ...
- Donner les consignes de l'activité.
- Placer l'encadrement chargé de la sécurité sur le pourtour du site. Prévoir le contrôle continu des groupes.
- Prévoir un signal de ralliement (sifflet, corne de brume).

MATERIEL

☞ Sécurité :

- Trousse de secours
- Prévoir la nécessité de téléphoner et avoir sur soi les numéros de l'école, du médecin et de la gendarmerie.

☞ Tenue des enfants : adaptée en fonction du temps et du terrain.

☞ Matériel pédagogique possible :

☞ Individuel : planchette avec pochette plastique et pince crayon gras et gomme carte.

☞ Collectif : balises numérotées, cartons de contrôle

Prévoir : goûter, boissons et chaussures de change

BIBLIOGRAPHIE :

- L'E.P.S. au Cycle 2 et 3 – des compétences ... aux pratiques – C.D.D.P. du Tarn – C.R.D.P. Midi-Pyrénées
- Méthode et Contenu pour la Course d'Orientation - CRDP de l'académie de Grenoble
- AZIMUT 51 – CDDP Marne
- A l'école de l'éducation physique - C.R.D.P. des Pays de la Loire
- Revue EPS 1 : L'orientation à l'école élémentaire n°7, 8, 11 ; 15, 16, 26, 31 (Essai de réponse)