



Orientation cycle 3

Jeudi 3/03/16

C.BAEY

Metz Nord

Déroulement

- Etat des lieux
- Les programmes d'EPS
- Situation de référence
- Programmation de cycle, d'école, de secteur : les rencontres de circonscription selon les secteurs
- Les activités
- La sécurité

Programmes 2015

- **Produire une performance optimale, mesurable et à échéance donnée**
- **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.

Repères de progressivité:

- La natation (...)
- 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.

Exemples d'activités: roule et glisse, a.nautiques, équitation, orientation, escalade, savoir nager.

- **S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et /ou acrobatique**
- **Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel**

Situation de référence

- Compétence: Adapter ses déplacements à des environnements variés
- Cycle 2: être capable de retrouver quelques balises dans un milieu connu
- Cycle 3: être capable de retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte
- Buts pour l'élève: rapporter la preuve (poiçon, code) de passage à toutes les balises dans un minimum de temps.
- Savoirs à acquérir:
 - Etablir des relations support/terrain et terrain/support
 - Choisir un itinéraire et répartir son effort
 - Obéir à des principes de sécurité

Situation de référence

- Quel que soit le niveau d'âge :
 - Apprentissages à mener du connu vers l'inconnu, du simple vers le complexe, de l'étroit vers le large
 - Proposer toujours un travail plan/réalité et réalité/plan
- Pour le même type de situation, selon les capacités et l'âge des élèves, les variables différeront et permettront une simplification ou une complexification de la tâche.

Variables de progressivité

- L'espace (superficie du site, connu vers inconnu, espace plus ou moins ouvert)
- Le type de plan (plus ou moins figuratif)
- Tâches demandées:
 - Rechercher avec indice visuel
 - Utilisation du plan avec un nombre de balises plus ou moins important
 - Coder un plan
 - Utiliser la boussole pour trouver une balise
 - Coder un positionnement avec la boussole

Progression, documents d'accompagnement des programmes 2002 (docs ressources toujours en vigueur)

- CE2

- Suivre un parcours imposé à partir d'un plan
- Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié
- 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

Progression, documents d'accompagnement des programmes 2002 (docs ressources toujours en vigueur)

- CM

- Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité de terrain (équipements, types de voies..)
- Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace
- Compléter un fond de carte à partir d'éléments à partir d'éléments repérés du paysage
- Orienter sa carte à l'aide d'une boussole
- Doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes de terrain
- Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s'aidant de la carte.
- Marcher et courir dans un espace semi-naturel pour retrouver dans un temps donné 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices.

Les rencontres (secteurs Mendès France, Jules Lagneau, Vigy)

- Maternelle à l'école
- CP CE1 Seille
- CE2 Seille du 16 au 27 mai 2016
- CM1 CM2 Queuleu 13 et 14 juin 2016

CP et CE1 – Parc de la Seille

- Modalités d'organisation : Deux voire trois classes en même temps sur le site.
- Support utilisé : carte d'orientation
- Répartir sa classe en équipes de 3 ou 4 élèves qui tourneront sur les ateliers
- 1) Secteur Arènes : Course en étoile avec carte réponse de 1 ou 2 balises. Dans un temps donné, trouver le plus grand nombre de postes.
- 2) Secteur Lothaire – rallye photos. Retrouver le(s) parcours des 6 photos et relever les lettres cachées sous leurs plots

CE2 – Parc de la Seille

- Modalités d'organisation : Deux voire trois classes en même temps sur le site.
- Support utilisé : carte d'orientation
- Répartir sa classe en équipes de 3 ou 4 élèves qui tourneront sur les ateliers
- 1) Secteur Arènes : Course en étoile avec carte réponse de 4 balises. Dans un temps donné, trouver le plus grand nombre de postes parmi les 6 séries de 4.
- 2) Secteur Lothaire: Course aux fanions, trouver des balises sur le terrain (15 fanions) & les situer correctement sur une carte, en un minimum de temps.

CM1 CM2 – Fort de Queuleu

- Modalités d'organisation : Deux ou trois classes en même temps sur le site.
- Support utilisé : plan symbolisé.
- Répartir sa classe en équipes de 3 élèves (de même niveau de classe) qui tourneront sur les ateliers.
- 1) □ course en étoile (CM1) : à chaque fois, retrouver l'emplacement de 2 balises, pointer correctement le carton à rapporter à la table de marque.
 - course aux scores (CM2) : retrouver et pointer sur le carton de marque le plus de balises possible dans le temps donné.
- 2) ateliers boussole azimuts « évalués ». Tous les élèves auront travaillé la manipulation et la lecture d'une boussole avant la rencontre : trouver l'azimut d'un point remarquable / se déplacer en suivant un azimut imposé.

Rencontres Secteur Jules FERRY

- 2016

CM1 CM2 plan d'eau Woippy 19 mai 2016

Parcours fixe

- 2017

- Maternelle à l'école:

- CP CE1 collège

- CE2 Pâtis

- CM1 CM2 plan d'eau avec atelier boussole

Les bases: vocabulaire

- Plan: généralement en noir et blanc, il identifie les différents éléments du milieu en respectant une échelle
- Carte de CO: la codification est précise (détails, couleurs) et identique à toutes les cartes.
- Parcours: Il est matérialisé sur la carte par un triangle qui indique le départ puis par des cercles numérotés à parcourir dans l'ordre. L'arrivée est représentée par 2 cercles concentriques.
- Poste: le poste correspond au cercle numéroté. La balise se trouve au centre du cercle.
- Balise: La balise est placée sur l'élément caractéristique situé au centre du cercle tracé sur la carte.

Les activités

Titre : J'ai vu, je situe : prise de contact avec le terrain

But : repérer des éléments caractéristiques sur le terrain (arbre, banc, lampadaire, poubelle...) et les reporter sur la carte.

J'ai vu une balise sur le terrain, je la reporte sur la carte.

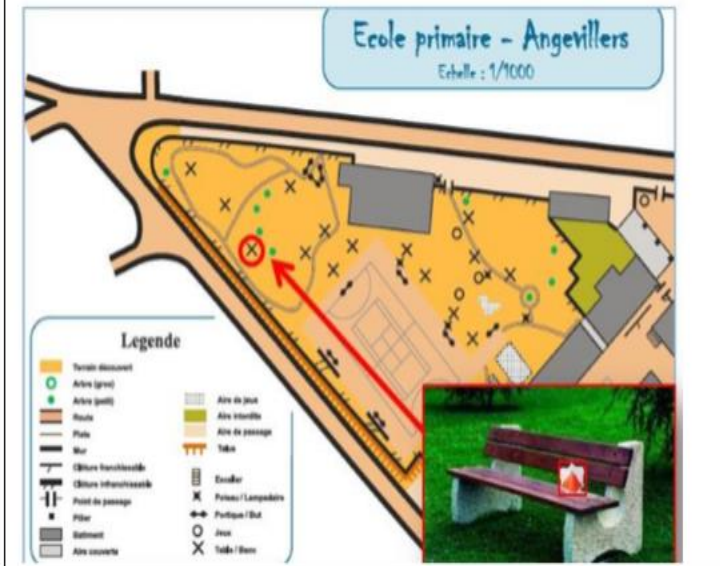
S'impregner de la légende.

Dispositif/Aménagement/Organisation :

- *Milieu* : connu, type parc
- *Type de parcours* : déplacement libre.
- *Matériel* : en milieu connu des balises ou objets divers placés sur des éléments caractéristiques du terrain. Un plan ou une carte.
- *Sécurité* : milieu protégé.
- *Déroulement* : des balises sont placées sur des éléments caractéristiques du terrain. Marquer l'emplacement de la balise sur la carte en reportant son code.

Consignes :

- Retrouver les balises sur le terrain. Reporter l'emplacement des balises sur la carte.

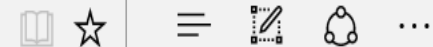


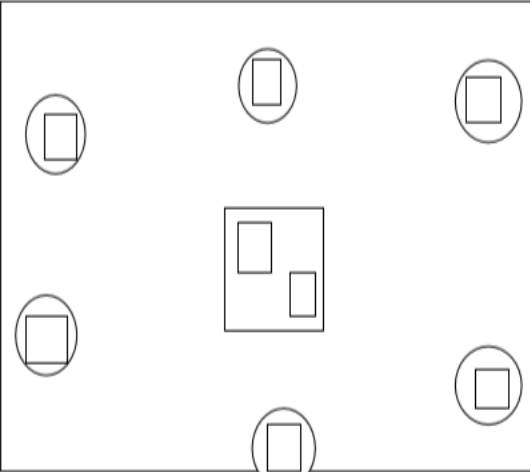
Comportements observés :

- **Confusions entre des éléments de même type et proches.**

Relances :

- Variation du nombre de balises.
- Complexifier les éléments remarquables.



<p>AP3 Des situations pour apprendre et progresser</p> <p>Titre : lecture de cartes</p> <p>But : reporter des postes sur une carte</p> <ul style="list-style-type: none"> → Mémoriser des postes sur la carte mère → Reporter ces postes sur une carte « vierge » <p>Dispositif / Aménagement / Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Milieu :</i> cour d'école/terrain de sport/ gymnase • <i>Type de parcours :</i> allers-retours entre les cartes mères et les cartes vierges • <i>Matériel :</i> cartes mères, cartes vierges, cerceaux, crayons • <i>Sécurité :</i> en milieu protégé • <i>Déroulement :</i> des cartes mères sont disposées au centre de l'aire de jeux ; des cartes vierges sont réparties autour (autant que d'équipes). L'équipe mémorise un poste ou plusieurs en regardant les cartes mères et les reportent sur les cartes vierges. <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> → En équipe je mémorise un ou plusieurs postes en observant la carte mère. → En équipe je me rends rapidement vers ma carte → Je dessine les postes sur ma carte. → Je continue jusqu'à ce que j'ai reporté l'ensemble des postes sur ma carte. 	 <p>Comportements observés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Précipitation au détriment de la précision • Prise d'informations insuffisante sur la carte mère • Nécessité de retours à la carte mère <p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Jeu des erreurs entre la carte mère et la seconde carte. Il ne s'agit plus de reporter les postes mais de dire sur un carton de contrôle s'ils sont identiques ou non à ceux de la carte mère. → Faire rédiger les définitions de postes en fonction des éléments remarquables repérés sur la carte et identifiés à l'aide de la légende (exemple : balise 12 à un croisement de chemins entre la borne et la butte)
--	--

AP 9

Des situations pour apprendre et progresser**Titre : Pose dépose****But :**

→ Aller poser une balise et retrouver celle de son camarade

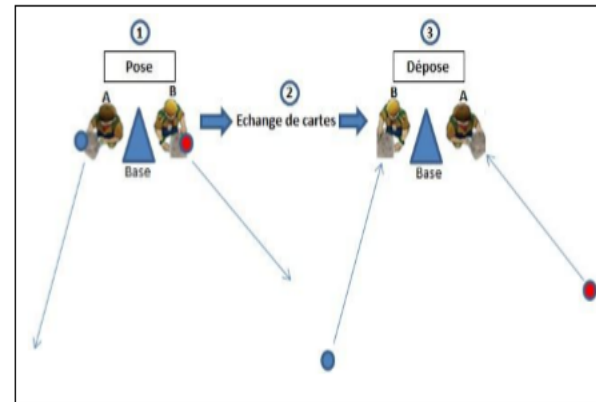
Dispositif / Aménagement / Organisation :

- *Milieu* : protégé
- *Type de parcours* : Etoile
- *Matériel* : Autant de cartes avec un poste différent que d'élèves, crayons, planchettes, cônes plats de couleur (balise).

• *Déroulement* : Les élèves sont par deux (A et B). Ils disposent chacun d'une carte sur laquelle figure un poste et chacun d'une balise. L'élève A part pour poser sa balise. L'élève B part pour poser sa balise. Au retour ils échangent leur carte et repartent chercher la balise posée par le camarade. (L'élève A part à la recherche de la balise posée par B et inversement)

Consignes :

- Vous êtes par deux, vous disposez chacun d'une carte sur laquelle figure un poste. Vous allez placer la balise sur le poste et vous revenez.
- Au retour sans vous parler, vous échangez vos cartes et vous partez chercher la balise placée par votre camarade.

**Comportements observés :**

- Un élève n'a pas retrouvé la balise en prétextant que celle-ci a été mal posée. Un échange s'installe et on retourne ensemble vérifier pose et itinéraire

Relances :

- Les postes ne sont pas repérés sur la carte. Les élèves posent la balise et reportent le poste sur la carte.
- Introduire la notion de vitesse : celui qui gagne c'est le premier qui ramène la balise.
- Introduire la dimension mémoire.

En cas de pluie?
Des activités en salle !



COURSE D'ORIENTATION

RETROUVER LE CHEMIN

Compétences spécifiques

- Se déplacer et s'orienter en prenant des repères.
- Décoder un plan.

OBJECTIFS

- Obtenir un déplacement de plus en plus rapide et de plus en plus certain.
- Augmenter la capacité de mémorisation.

BUT DE LA SITUATION

- Accomplir le parcours décrit sur la feuille de route.

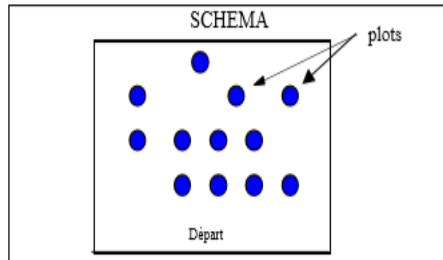
Comportement recherché

- Orienter son plan.
- Prendre des repères relatifs pour cheminer.

Ressources prioritairement sollicitées

- Ressources affectives et cognitives.

DESRIPTIF



CONSIGNES ET AMENAGEMENT MATERIEL

Les élèves possèdent un schéma du dispositif de plots ci-dessus représenté. Les plots grisés ou numérotés sur le schéma doivent être retrouvés par l'élève sur le terrain.

DIFFERENCIATION

- Nombre de cases noircies.
- Difficulté du trajet choisi (forme).
- Se déplacer avec ou sans le support.
- Ordre des plots imposés ou non.
- Temps de lecture autorisé.
- Possibilités de repérage (plots multicolores ou identiques).

EVOLUTION / TACHES ANNEXES

- Travailler en milieu de + en + inconnu et lointain.
- Travailler sur un support qui se rapproche progressivement de la carte de CO.
- Travail avec vrais postes à poinçonner.
- Circuit en papillon (en mémorisation).

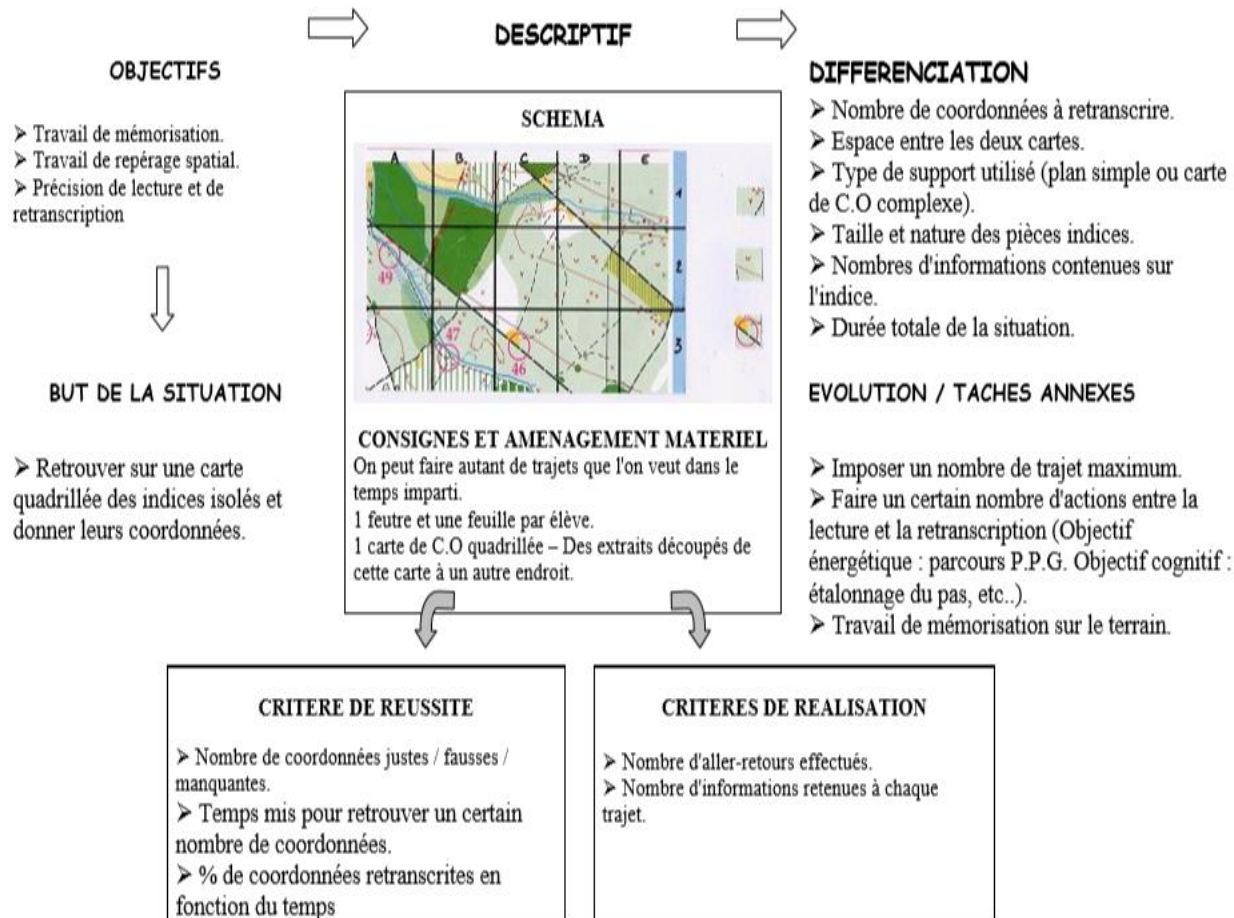
CRITERE DE REUSSITE

- Temps mis pour retrouver tous les plots.
- Nombre de plots trouvés en X sec.
- Nombre de bonnes réponses exigées.

CRITERES DE REALISATION

- Orienter son plan correctement.
- Mémoriser le maximum d'informations le plus vite possible.
- Avoir une stratégie de déplacement efficace.

COURSE D'ORIENTATION



COURSE D'ORIENTATION

OBJECTIFS

- Travail de mémorisation.
- Travail de repérage spatial.
- Précision de lecture et de retranscription

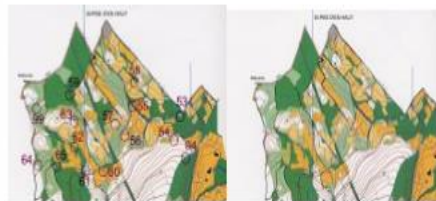


BUT DE LA SITUATION

- Reporter sur une carte vierge des postes vus sur une autre carte.

DESCRIPTIF

SCHEMA



CONSIGNES ET AMENAGEMENT MATERIEL

On peut faire autant de trajets que l'on veut dans le temps imparti.
 1 feutre par élève (coté carte vierge).
 2 cartes de C.O (1 avec postes & 1 vierge) espacées l'une de l'autre.

DIFFERENCIATION

- Nombre de postes à retranscrire.
- Espace entre les deux cartes.
- Type de support utilisé (plan simple ou carte de C.O complexe).
- Durée totale de la situation.

EVOLUTION / TACHES ANNEXES

- Imposer un nombre de trajet maximum.
- Faire un certain nombre d'actions entre la lecture et la retranscription (Objectif énergétique : parcours P.P.G. Objectif cognitif : étalonnage du pas, etc..).
- Travail de mémorisation sur le terrain.

CRITERE DE REUSSITE

- Nombre de postes justes / faux / manquants.
- Temps mis pour retranscrire un certain nombre de postes.
- % de postes retranscrits en fonction du temps

CRITERES DE REALISATION

- Nombre d'aller-retours effectués.
- Nombre d'informations retenues à chaque trajet.

COURSE D'ORIENTATION

OBJECTIFS

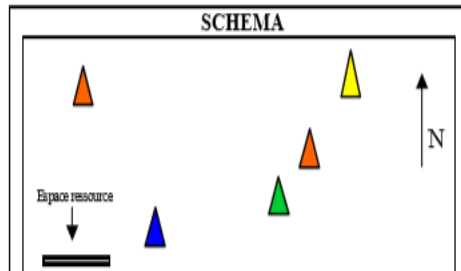
- Découverte ou vérification des connaissances sur les définitions de postes.
- Travail de repérage spatial et d'orientation du plan.



BUT DE LA SITUATION

- Retrouver les bonnes définitions de poste à partir d'un document source.

DESCRIPTIF



CONSIGNES ET AMENAGEMENT MATERIEL

Sous chaque plot figurent 2 indices (un vrai & un faux).
 1 feutre et une feuille par élève
 1 schéma, un plan ou une carte représentant le lieu dans lequel se fait la recherche..
Facultatif : Un "espace ressource" permettant de se référer à la recherche demandée.

DIFFERENCIATION

- Nombre de définitions à rechercher.
- Etendue de l'espace de recherche.
- Durée totale de la situation.
- Informations données à l'espace ressource.
- Type de définitions données sur le document source (symboles couramment rencontrés ou non).

EVOLUTION / TACHES ANNEXES

- Pas de recours à l'espace ressource.
- Type de codage utilisé.
- Travail en forêt sur postes (vrais, faux).
- Travail en forêt avec feuille de route codée (Type C.O).

CRITERE DE REUSSITE

- Nombre de définitions justes / fausses / manquantes.
- Temps mis pour retrouver toutes les définitions.
- % de définitions retrouvées en fonction du temps.

CRITERES DE REALISATION

- Nombre d'aller-retours effectués à l'espace ressource.
- Choix d'itinéraires faits (Ordre des postes).

La boussole

- Cap: 2 informations (azimut et distance)

Mise en situation:

- Pour trouver le cap
- Si vous connaissez le cap

Les différents parcours

o 1. LE CIRCUIT JALONNE :

o chez les débutants, pour vaincre l'anxiété et l'angoisse (en forêt, par exemple) ;

o parcours sans balise mais jalonné de points de repère bien visibles (jalon : 80 cm de tresse bicolore nouée à un épingle à linge) ;

o on peut, conjointement, utiliser la carte, y tracer le parcours ou non ;

o on peut également, la première fois, effectuer une reconnaissance préalable.

o 2. LA COURSE EN ETOILE :

o très sécurisante pour le débutant. L'enseignant sait à tout moment où se trouvent les élèves. Il tient avec précision un tableau renseignant sur les groupes et les balises recherchées ;

o retour au point de départ après chaque balise trouvée ;

o l'enseignant désigne à chaque fois la balise suivante à découvrir ; o l'élève consulte la " carte mère " et relève au crayon sur sa carte le poste désigné (avec ou sans définition des postes) ;

o 3. LA COURSE EN PAPILLON :

o initiation à la course en circuit ;

o petits circuits de deux ou trois postes avec un départ et arrivée communs ;

o même organisation que la course en étoile.

Les différents parcours

o 4. **COURSE EN CIRCUIT AVEC FAUSSES BALISES**

Circuits pour les débutants, les postes se trouvent sur les lignes directrices.

- o postes à rechercher uniquement : les cercles numérotés ;
- o " fausses balises " placées sur le parcours : les cercles vides.

o 5. **COURSE AU SCORE**

- o postes éparpillés autour du départ - arrivée ;
- o tous les élèves partent en même temps et essaient de découvrir un maximum de postes dans un temps limité (30 à 45' par exemple) ;
- o les postes sont de valeurs différentes suivant leur difficulté ;
- o la valeur de chaque poste est indiquée sur la liste de définition des postes qui accompagne la carte.

o 6. **LA COURSE EN CIRCUIT**

- o la plus classique ;
- o pour les plus confirmés, y inclure quelques postes à rechercher par l'azimut ;
- o les départs des élèves sont décalés dans le temps (toutes les 1'30 par exemple) ;

La sécurité

- Risques particuliers à l'enseignement de l'EPS et au sport scolaire.

Circulaire n° 2004 – 138 du 13-7- 2004

I. Les risques liés à la nature des activités

« Les programmes de l'EPS s'appuient sur des activités dont les conditions de mise en œuvre sont étudiées afin que, quelle que soit l'activité, les risques objectifs d'accidents et de dommages soient systématiquement écartés. Aucune d'elle ne peut donc être qualifiée de dangereuse à priori. »

La sécurité

- PARTICULARITES DE L'ACTIVITE

- il n'y a pas de réglementation spécifique ;
- peut se dérouler " extra-muros ", dans un environnement peu connu ou inconnu ;
- l'enseignant ne voit pas ses élèves ;
- obtenir l'autorisation écrite (le plus souvent permanente) du propriétaire des lieux (O.N.F., Société de chasse, armée, exploitant agricole, commune...).

La sécurité

● ORGANISATION DE L'ACTIVITE

Plutôt que des sorties ponctuelles et épisodiques qui ne présentent que peu d'intérêt, l'activité doit s'organiser d'une manière régulière tout au long d'un cycle suffisamment long.

● ORGANISATION DU GROUPE

- répartition en petits groupes : 2, 3 ou 4 ;
- un élève plus " dégourdi " avec un autre qui l'est moins ;
- bien relever la composition des groupes et l'ordre de départ ;
- chaque élève doit savoir avec qui il est, afin de détecter très vite les absences ;

La sécurité

o ORGANISATION DU TEMPS

- une montre par groupe ;
- respect des limites de temps ;
- une corne ou une sirène à air comprimé, (attention à l'écho en milieu vallonné pouvant induire en erreur sur la direction du son), rappelle les élèves à la fin de l'activité ;
- programme de séance pas trop ambitieux ;
- nombreux retours au point de regroupement, surtout en début de cycle, (parcours en étoile ou en papillon) ;
- temps morts pour réfléchir, communiquer, contrôler, corriger, rassurer.

La sécurité

○ ORGANISATION DE L' ESPACE

- avant tout, l'enseignant doit bien connaître le terrain pour repérer les dangers objectifs afin de bien en évaluer les risques. Il faut éliminer tout terrain présentant un danger évident : marais, sablière, gouffre, rupture de pente importante, falaise, cours d'eau profond, route dangereuse, champ de tir, ruines dangereuses, animaux... ;
- présence de lignes d'arrêt évidentes : route, clôture, rupture de pente ou de végétation, ligne haute tension, espace cultivé... Sinon placer un balisage reconnu par les élèves. Les limites de la zone aisément perceptibles seront parcourues et observées par les élèves ;

La sécurité

○ POSITIONNEMENT DE L'ENSEIGNANT

- variable suivant le type de séance. Mais informer les élèves des endroits où il sera susceptible de se tenir ou du cheminement qu'il prévoit de suivre ;
- il peut se déplacer sur le parcours (s'il s'agit d'un circuit), en sens contraire par exemple. Très sécurisant pour les élèves, on peut ainsi si besoin est, regrouper en fin de séance les élèves partis les derniers. Ne pas oublier de pointer au fur et à mesure les groupes rencontrés. Il peut ainsi aider et rassurer ;
- il peut se placer à un endroit stratégique, vue dégagée, passage obligatoire... ou dans un endroit présentant le plus de difficultés ;
- il se tient au point de regroupement (parcours en étoile, parcours en papillon).

La sécurité

● PRECAUTIONS PARTICULIERES

- avant le départ, énoncer clairement les consignes aux élèves. Elles seront peu nombreuses mais précises. Prendre par écrit l'heure de fin de course ;
- Faire respecter un silence relatif, ne pas crier (aller vers l'éthique de la C.O.) ;
- tenue vestimentaire adaptée (vêtements suffisamment chauds l'hiver, en cas d'égarement) ;
- ne pas conduire l'activité lorsque les conditions météo sont de nature à compromettre la sécurité des élèves ;
- attention aux jours où la chasse est permis ;
- Au point de regroupement: de l'eau, une trousse de secours, fiche récapitulative des départs
- Sur la plaquette détenue par chaque groupe: noms, prénoms des élèves, nom et numéro de l'établissement
- Si parents accompagnateurs: leurs donner votre numéro et consigne sur horaire retour et « rabattage »