



**ACADÉMIE
DE NANCY-METZ**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Formulaire à retourner à l'IEN avant le début des activités.

Demande annuelle

Nom et prénom de l'intervenant : <input type="text"/>	
Activité : ORIENTATION	Cycle 3
Circonscription : <input type="text"/>	

Projet pédagogique Enseignant / Intervenant

Ce projet est rédigé par l'enseignant de la classe en lien avec sa programmation en collaboration avec l'intervenant.

École	Enseignants	Classe	Effectif
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> CE2 <input type="checkbox"/> CM1 <input type="checkbox"/> CM2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> CE2 <input type="checkbox"/> CM1 <input type="checkbox"/> CM2	<input type="text"/>

Période de pratique	Jour
Du <input type="text"/> au <input type="text"/>	<input type="text"/>
Horaires	Lieu
De <input type="text"/> à <input type="text"/>	<input type="text"/>

Signatures enseignant(s) / intervenant :		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Le directeur de l'école :		
Avis <input type="text"/>	Date : <input type="text"/>	Signature : <input type="text"/>
L'Inspecteur de l'Éducation Nationale :		
Avis <input type="text"/>	Date : <input type="text"/>	Signature : <input type="text"/>

<p>Compétence générale</p>	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés : Réaliser en autonomie un projet de déplacement en milieu naturel.</p>	
<p>Définition de la course d'orientation à l'école</p>	<p>Un déplacement dans un milieu connu ou inconnu pour y trouver des balises, positionnées au préalable par autrui, en élaborant des cheminements, à l'aide d'un document support, éventuellement d'une boussole et dans un minimum de temps.</p> <ul style="list-style-type: none"> • marcher ou courir • seul ou en groupe vite dans un milieu connu, puis inconnu • pour trouver le plus vite possible, dans un espace délimité, des postes indiqués sur une carte et signalés sur le terrain par des balises par exemple. 	
<p>Attendus de fin de cycle</p> <p>Objectifs opérationnels (objectifs liés aux programmes, résultats attendus, productions possibles...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un parcours, dans un espace aménagé et sécurisé, en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel, dans un milieu plus ou moins connu. - Choisir, planifier et réaliser un itinéraire adapté, en anticipant le déplacement et en s'organisant collectivement. - Respecter les règles de sécurité et s'approprier les routines de sécurité et de fonctionnement avant pendant et après en s'organisant collectivement. - Élaborer un plan d'un parcours simple et décoder une carte. <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté dans des milieux plus ou moins familiers (parc public aménagé) et dans des milieux inconnus (forêt...) : - Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte, d'un plan. <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Maîtrise de l'espace, du temps et de sa représentation pour accéder à l'autonomie dans un milieu incertain. 	
<p>Rôle et place des enseignants dans le projet et dans son déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Principal responsable de l'activité. <u>Il élabore la progression de l'activité, si besoin en collaboration avec l'intervenant.</u> 2- Veille à arriver à l'heure. 3- Veille à ce que chacun soit en tenue, soit passé aux toilettes, apporte de l'eau. 4- <u>Prend en charge un atelier de façon systématique.</u> 5- <u>Prévoit un échange avec l'intervenant</u> au sujet des élèves à comportement particulier, au sujet du contenu. 6- Reformule les consignes. 7- Veille à la sécurité. 8- Explique aux parents (s'ils sont accompagnateurs) leur rôle sur le trajet et pendant l'activité. 9- S'engage à prévenir le service des sports en cas d'absence (classe transplantée, voyage), de remplacement prévu... 10- Veille à la propreté du lieu, lorsque la classe s'en va. 	<p>Rôle et place de l'intervenant dans le projet et dans son déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Mise en place matérielle et planification des différentes phases, 2- Explication initiale des consignes, 3- Explique l'utilisation de la boussole et aide à la lecture de cartes, 4- Anime la synthèse finale, 5- Veille à la sécurité, au respect du matériel, à la propreté du lieu. 	
<p>Contenu des activités</p> <p>Organisation des activités (groupes, échanges de service, co- interventions...)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Situations de recherches et d'orientation (individuelles ou à plusieurs) 2- Une phase de synthèse : retour sur la séance avec valorisation de quelques gestes ou comportements puis projection sur la séance suivante. 3- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. <p>. Se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs (points remarquables, lignes de déplacement) en précisant les directions et les distances.</p> <p>. Effectuer en permanence la relation entre la carte ou le plan et le terrain : faire le point régulièrement pour se situer, et situer la balise suivante.</p> <p>. Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et</p>	

	<p>des terrains variés : adapter le déplacement aux difficultés du terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : à partir de la lecture de cartes où figurent des indices, noter sur sa fiche résultat l'emplacement des balises trouvées. . Réaliser, seul à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels. . Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. . Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. . Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation, etc.) pour modifier et adapter son déplacement.
Évaluation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compétences spécifiques (voir ci-dessous) : 2. Employer un vocabulaire adapté

Compétences générales travaillées pendant le cycle :

- Réaliser un déplacement efficient en fonction du terrain.
- Intégrer la relation carte / terrain /carte lors du déplacement
- Suivre des lignes directrices simples (chemin, sentier, talus bien visibles)
- Connaître la symbolisation de la carte (légende, symboles, échelle)
- Reconnaître les éléments marquants du terrain
- Orienter la carte en fonction des informations prélevées sur le terrain.
- Construire un itinéraire adapté à ses capacités
- Utiliser les outils de contrôle
- Savoir alerter.
- Identifier les limites de zones et les horaires de retour.
- Collaborer dans la recherche d'un poste.
- Respecter le milieu naturel et le matériel.
- Oser s'aventurer seul ou en binôme dans un milieu inhabituel.

Compétences spécifiques :

CM1 / CM2 :

- Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies...).
- Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.
- Compléter un fond de carte à partir d'éléments repérés du paysage.
- Orienter sa carte à l'aide de repères ou de points remarquables.
- Doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes du terrain.
- Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s'aidant de la carte.
- Acquérir un vocabulaire spécifique.
- Gérer son effort, adapter son allure, récupérer au poste.
- Accepter de tenir des rôles d'organisation : chronométrer, poser, contrôler...
- Comprendre et respecter l'environnement.
- Gérer sa sécurité.
- Marcher et courir dans un espace semi-naturel (forêt, parc...) pour retrouver dans un temps imparti plusieurs balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices.