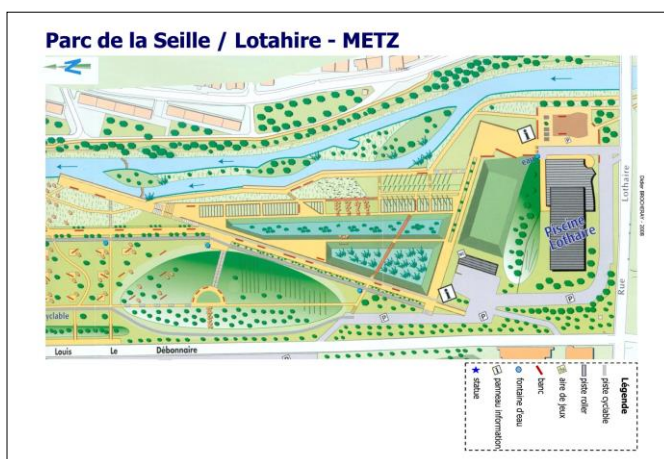
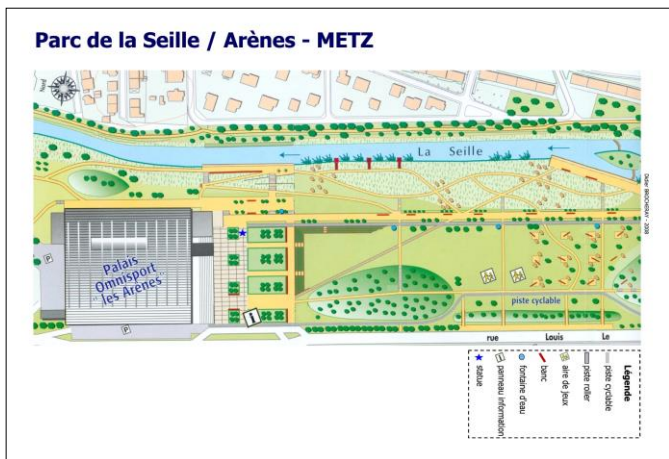


ORIENTATION - Rencontre fin de module

Niveau CP 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 :
 - Secteur Arènes - Course en étoile avec carte réponse de 1 ou 2 balises. Dans un temps donné, trouver le plus grand nombre de postes parmi les 6 séries de 4.
 - Secteur Lothaire – rallye photos. Retrouver le(s) parcours des 6 photos et relever les lettres cachées sous leurs plots



- Des adultes quadrillent l'espace ; ils n'interviennent pas dans la recherche de balises.
- Un diplôme USEP sera délivré à chaque élève (transmis pour copie).
- Prévoir planches + crayons à papier.

Les activités d'orientation à l'école primaire

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
COMPÉTENCE SPECIFIQUE	ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS		
MISE EN OEUVRE	ACTIVITES D'ORIENTATION	ACTIVITES ET COURSE D'ORIENTATION	
OBJECTIFS (pour le maître) & SAVOIRS A ACQUERIR (pour l'élève)	<ul style="list-style-type: none"> → Établir une relation support/terrain et terrain/support → Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma, ...) → Accéder à la notion de plan (de la vue horizontale à la vue d'avion) → Lire un plan → Reconnaître les éléments caractéristiques et / ou remarquables. 	<ul style="list-style-type: none"> → Établir une relation support/terrain et terrain/support → Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma ...) → Construire un plan → Obéir à une logique de déplacement en respectant les limites d'espace et de temps (connaissances topographiques) → Choisir et gérer un itinéraire avec répartition de l'effort (connaissance de soi) → Obéir à des principes de sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> → Établir une relation support/terrain et terrain/support → Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma ...) → Prendre des indices de plus en plus vite pour effectuer des choix pertinents → Adapter sa course → Concevoir, construire et mettre en place un parcours → Organiser et gérer l'activité pour un groupe classe.
CRITÈRES DE REALISATION	Orienter le plan Se situer aux différents points d'arrêt du parcours.	Orienter le plan Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours	Courir et moduler sa course Orienter le plan Se situer ou/et se resituer à tout endroit du

		Se donner des étapes dans son cheminement.	parcours Se donner des étapes dans son cheminement.
BUTS (pour l'élève)	Rapporter la preuve (poinçon, codage...) de passage à toutes les balises dans un temps donné.	Rapporter la preuve (poinçon, codage...) de passage à toutes les balises dans un minimum de temps	Rapporter la preuve (poinçon, codage...) de passage à toutes les balises (ou certaines) dans un minimum de temps
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Ramener toutes les preuves de passage.	Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible dans un temps limité.	Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible et dans un temps limité.
REGLES	Rechercher et/ou dénombrer des balises.	Trouver des balises en fonction du nombre ou de la valeur attribuée.	Trouver des balises en fonction du nombre et/ou de la valeur attribuée.
AMÉNAGEMENTS	MATERIEL Milieu connu vers le milieu incertain : - cour d'école - clos : parc, stade, petit bois. Possibilités : - fléchage, - jalonnement, balisage, - parcours en étoile. Supports : - plan simplifié - feuille de route.	MATERIEL Milieux progressivement éloignés et chargés d'incertitude: - clos : parc, stade - bois, forêt, montagne. Possibilités : - fléchage - jalonnement, balisage, - parcours en étoile et papillon. Supports : - plan, carte (cadastre) - feuille de route.	MATERIEL : Milieu inconnu et chargé d'incertitude : si possible terrain varié, boisé, sécurisant (limites : clôtures, routes, ruisseaux, balises, rubalises ...) bois, forêt montagne. Supports : - plan, cartes (cadastre, initiation CO et carte CO) - feuille de route - montre - sifflet ou corne de brume - carte Mère contrôle - éventuellement boussole.
COMPETENCES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> → S'engager dans l'action en : <ul style="list-style-type: none"> - osant s'engager en toute sécurité - en choisissant des stratégies efficaces - en contrôlant ses émotions. → Construire un projet d'action à court terme → Mesurer et apprécier les effets de l'activité → Appliquer des règles de vie collective. 	<ul style="list-style-type: none"> → S'engager lucidement dans l'action en : <ul style="list-style-type: none"> - osant s'engager en toute sécurité - en choisissant des stratégies efficaces - en contrôlant ses émotions. → Construire un projet d'action → Mesurer et apprécier les effets de l'activité → Appliquer et construire des principes de vie collective. 	
CONNAISSANCES	<p>Sur soi : réalisation des actions et conduite dans le groupe.</p> <p>Sur l'activité : maîtrise des instruments utilisés et des règles qu'elle implique.</p>		
ETRE CAPABLE DE...	se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches familiers puis, progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...)	effectuer un parcours dans un minimum de temps, en retrouvant « x » balises indiquées sur un plan, dans un milieu chargé d'incertitude.	effectuer un parcours dans un minimum de temps, en retrouvant «x» balises indiquées sur un plan, dans un milieu inconnu.

Source : <http://guy.maconi.free.fr/eps/co/coindex.htm>

Sur ce **site**, vous trouverez

- de nombreuses situations pour les activités d'orientation
- des projets de module d'apprentissage
- des éléments de contenus concernant l'enseignement de l'EPS à l'école maternelle et élémentaire.