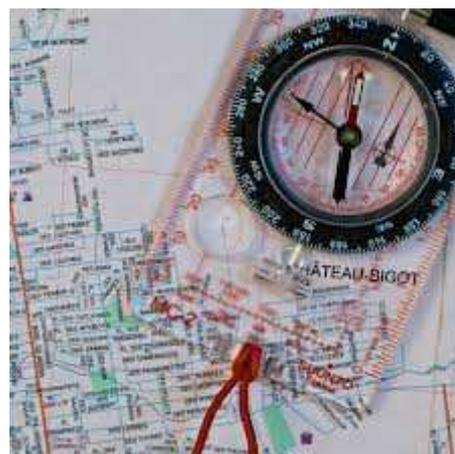




Activités d'orientation niveau 1



UNITE D'APPRENTISSAGE NIVEAU 1

DOMAINE	Education Physique et Sportive	
ESSENCE DE L'ACTIVITE	<u>Définitions :</u> FFCO : Une course individuelle, contre la montre, en terrain généralement boisé, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole. A l'école : Se déplacer dans un <u>milieu riche</u> , à l'aide de <u>représentés</u> (cartes, plans, photos, dessins) et <u>d'outils</u> pour effectuer un <u>parcours comportant des passages obligés</u> , dans un <u>minimum de temps</u> .	
CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET COMPETENCES TRAVAILLEES	<i>Adapter ses déplacements à des environnements variés</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.</i> - <i>Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Respecter les règles essentielles de sécurité</i> 	
COMPETENCES DU SOCLE COMMUN	<p style="text-align: center;">Développer sa motricité et le langage du corps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des environnements variés <p style="text-align: center;">S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser <p style="text-align: center;">Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. -Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 	<p style="text-align: center;">Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. <p style="text-align: center;">S'approprier une culture physique sportive et artistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.
ACTIVITE SUPPORT	Course d'orientation	

MODULE D'APPRENTISSAGE		
Entrer dans l'activité <u>Situations globales</u> Découvrir et comprendre l'activité, plaisir d'agir, de faire. Mise en place des règles : de jeu, de sécurité, de vie	1 à 2 séances <ul style="list-style-type: none"> • E1 : Parcours jalonné • E2 : Parcours mémoire • E3 : Je pose, je dessine, tu trouves 	EVALUATION DIAGNOSTIQUE
Se situer <u>Situation de référence</u> Le point des connaissances sur soi et sur l'activité	1 à 2 séances <ul style="list-style-type: none"> • SR : Parcours en étoile 	
Apprendre et progresser <u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices	5 à 6 séances <ul style="list-style-type: none"> • A1/Parcours photo • A2 ;Je pose, je dessine, tu trouves • A3 :La course aux gommettes • A4 :Le parcours suisse • A5 :Les cartons symboles • A6 :Les fenêtres jalonnées • A7 :Nous posons, vous trouvez • A8 :Vraies ou fausses 	EVALUATION FORMATIVE
Mesurer les progrès <u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits	1 à 2 séances <ul style="list-style-type: none"> • SFR :Parcours en pétale 	EVALUATION SOMMATIVE

Les ateliers, jeux et parcours proposés constituent des choix possibles. Ils ne sont pas tous à mettre en œuvre

REINVESTIR DANS UNE RENCONTRE D'ORIENTATION
<p>Phase 1 : Préparation, reconnaissance du site, lecture de cartes, matériel, organisation...</p> <p>Phase 2 : Réalisation de la rencontre, gestion du temps et des efforts, choix d'itinéraires...</p> <p>Phase 3 : Production d'écrits, réglette des émotions, compte-rendu du vécu...</p>

Travaux possibles avant et après la séance d'EPS Dire-lire-écrire, vivre ensemble, interdisciplinarité

Avant la séance	Séances d'EPS Par étapes	Après la séance
<p>Identifier : Les connaissances et les représentations de l'activité, vécu antérieur... Les enjeux émotionnels : appréhension, envie, rejet, mis en danger...</p> <p>Présenter : Les règles essentielles pour vivre l'activité (sécurité, réglementation, tenue adaptée...)</p> <p>Introduire : Le lexique spécifique de l'activité (topographie, vocabulaire...) Système de traces écrites (cahier du ...) Les différents rôles sociaux</p>	<p style="text-align: center;">Entrer dans l'activité</p> <p style="text-align: center;"><u>Situations globales.</u> Découvrir l'activité, plaisir d'agir, de faire</p>	<p>Revenir sur : Les émotions ressenties ; Les échecs et les réussites ; Les règles de sécurité, de jeu, de vie</p> <p>Compléter : Le cahier de l'orienteur</p>
<p>Codifier et fixer : Le dispositif, l'aménagement, (schémas, affiches, maquettes...) Les règles de jeu</p> <p>Introduire : Les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p style="text-align: center;">Se situer</p> <p style="text-align: center;"><u>Situation de référence</u> Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité</p>	<p>Revenir sur : Les résultats collectifs et/ou individuels ; essais d'analyses (sur la base des outils utilisés)</p> <p>Identifier : Les réussites, les échecs donc les besoins collectivement et individuellement</p> <p>Compléter : Le cahier de l'orienteur</p>
<p>Définir : Un projet d'action collectif et/ou individuel pour progresser</p> <p>Présenter : Les ateliers mis en place (tâches)</p> <p>Construire : Les outils élèves d'évaluation <u>formatrice</u> : grille(s) d'observation(s), de résultats</p>	<p style="text-align: center;">Apprendre et progresser</p> <p style="text-align: center;"><u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices</p>	<p>Suivre et faire vivre : Le projet d'action collectif et/ou individuel</p> <p>Développer : Les connaissances sur l'activité : actualité, histoire, culture...</p> <p>Relier : Les apprentissages en EPS aux autres domaines disciplinaires de l'école</p> <p>Compléter : Le cahier de l'orienteur</p>
<p>Revenir sur : Le dispositif, l'aménagement, (schémas, affiches, maquettes...) Les règles de jeu, les outils d'analyse: grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p style="text-align: center;">Mesurer les progrès</p> <p style="text-align: center;"><u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits</p>	<p>Revenir sur : Les résultats collectifs et/ou individuels ; comparaison avec SR1 Les projets d'action en termes de bilans</p> <p>Identifier : Les progrès réalisés collectivement et individuellement</p> <p>Compléter : Le cahier de l'orienteur</p>
<p>Préparer : L'action programmée : rencontre USEP, sortie scolaire...</p>	<p style="text-align: center;">Réinvestir</p>	<p>Revenir sur : Les résultats Les ressentis</p> <p>Communiquer : Avec les autres classes, les familles... sur les journaux d'école ou la presse, les blogs ou sites d'école...</p> <p>Finaliser : Le cahier de l'orienteur</p>

FICHE E1 : PARCOURS JALONNE

But :

Réaliser en autonomie un itinéraire imposé.

Objectifs d'apprentissage :

Suivre seul un parcours.

Prendre des repères

Dispositif

Lieu : Espace connu et clairement délimité, classe, cour de récréation, stade, jardin municipal

Matériel :

20 balises avec pinces

Corrigés de chaque circuit (4 à 5 circuits en fonction du nombre d'élèves)

Rubalise et jalons

Une carte par élève avec tracé du parcours surligné et balises à trouver

Un carton de contrôle et la définition des postes

Seul ou par deux en fonction de la distance à parcourir

Consignes :

Vous allez réaliser des parcours seuls ou à deux en suivant les jalons le plus rapidement possible et revenir au départ.

Critères de réalisation :

Réussir les parcours sans erreurs et le plus rapidement possible.

Se repérer à l'aide d'un plan ou d'un représenté

Suivre un parcours surligné sur un plan ou un représenté

Suivre un parcours surligné sur un plan ou un représenté

Critères de réussite :

Trouver la balise grâce au dessin remis par une autre équipe.

Variables :

Faire varier le nombre de balises à trouver sur chaque circuit, le nombre de parcours, la longueur des parcours, la distance entre les jalons.

But :

Réaliser un itinéraire imposé

Objectifs d'apprentissage :

Prendre des repères

Dispositif

Lieu : Espace connu

Matériel :

Rubalise et jalons

Organisation de la classe :

Par deux ou trois

Consignes :

Vous observez où vous passez lorsque vous faites le trajet avec le maître puis vous refaites seuls le plus vite possible le même trajet en essayant de repérer l'objet que le maître a enlevé.

Critères de réalisation :

Réussir le parcours le plus rapidement possible
Designer l'objet manquant

Critères de réussite :

Repérer l'objet manquant.

Variables :

Faire le parcours à l'envers
Complicquer le trajet, augmenter le nombre d'objets manquants

FICHE E3 : JE POSE, JE DESSINE, TU TROUVES

But :

Placer une balise sur un point caractéristique
Coder, dessiner et représenter l'endroit sur une feuille ou plan simplifié

Objectifs d'apprentissage :

Construire le plan de la cour
Prendre conscience de l'importance du représenté

Dispositif

Lieu : Cour de récréation

Matériel :

Balises cartonnées avec symboles (petits formats)
 Support pour écrire (planchettes, calendrier...)
 Crayons à papier
 Feuilles blanches (A3 ou A4)

Organisation de la classe :

Par deux
 Balises apparentes
 Plusieurs essais possibles

Consignes :

En restant toujours par deux, vous devez :

1. Placer une balise sur un point caractéristique de la cour, relever son code, dessiner l'endroit où elle se trouve sur votre plan
2. Dessiner sur votre plan le chemin emprunté pour se rendre à la balise
3. Retrouver la balise placée par une autre équipe

Critères de réalisation :

Maîtrise de l'utilisation du représenté
 Maîtrise de la construction du représenté

Critères de réussite :

Trouver la balise grâce au dessin remis par une autre équipe.

Variables :

Effectuer le plan vu de dessus de l'emplacement de la balise.
 Effectuer un plan intégrant les distances.
 Placer un nombre plus important de balises que le nombre d'équipes.
 Travailler seulement sur la consigne 1 ou sur les consignes 1 et 2

FICHE SR1 : PARCOURS EN ETOILE

But :

A l'aide d'une carte ou d'un plan, aller pointer une balise et revenir au point de départ

Objectifs d'apprentissage :

Utiliser un plan ou une carte.

Construire son itinéraire aller et retour. Lecture du cheminement, relation carte-terrain.

Dispositif

Lieu : cour de récréation, espace connu et sécurisé

Matériel :

Une carte ou un plan avec toutes les balises repérées.

Fiche de pointage.

Organisation de la classe :

Seul ou par deux (en fonction de l'éloignement des balises).

Ne pas déplacer les balises.

Consignes :

Après avoir observé la carte-mère, il faut :

Aller poinçonner la balise indiquée par le maître sur la fiche de pointage puis revenir au départ pour vérifier et repartir en pointer une nouvelle.

Il faut aller le plus vite possible et trouver le plus de balises

Critères de réalisation :

Explication des procédures :

- ▶ Comment je fais pour trouver un grand nombre de balises ?
- ▶ Qu'est ce qui me pose problème ?
- ▶ Par où suis-je passé ?

Critères de réussite :

Analyser le nombre trouvé de balises justes par rapport au nombre recherché.

Variables :

Simplifier :

- ▶ Balises proches du départ.

Complexifier :

- ▶ Balises de plus en plus éloignées dans un milieu connu puis semi connu.
- ▶ Introduire une notion de temps (trouver la balise en ...mn ou trouver un certain nombre de balises pendant les ...mn prévues pour la séance).

1. Question écrite au tableau - Exemple : Comment fais-tu pour aller poinçonner le plus vite possible la balise donnée?
2. Réponse individuelle.
3. Confrontation par groupes.
4. Communication au tableau : les réponses de la classe.
5. Discussion, règles d'action retenues (rédigées par les élèves) :
 - Je regarde ma carte et je choisis le chemin que je vais emprunter.
 - Je repère un point remarquable situé à coté de la balise et je m'y rends puis je cherche la balise.
 - Je reste sur les chemins.
 - ...
6. Synthèse :
 - Je regarde loin devant moi pour lire le terrain.
 - Je cherche les points remarquables
 - J'adapte mon déplacement aux différents types d'environnement rencontrés
 -
7. Pistes de travail pour les prochaines séances.

But :

Repérer sur le terrain l'élément représenté sur la photo

Objectifs d'apprentissage :

Repérer des éléments particuliers du paysage connu

Dispositif

Lieu : cour de récréation

Matériel :

Une série de 20 photos dont certaines peuvent représenter des éléments plus ou moins petits de l'environnement
Fiche de pointage.

Organisation de la classe :

Par deux ou trois
Ne pas déplacer les balises.

Consignes :

*Par 2 ou 3, partir avec une photo donnée par le maître
Reconnaître un point caractéristique
Au poste (correspondant au point photographié), reporter sur la feuille de pointage le code correspondant à la balise
Revenir à la table de marque*

Critères de réalisation :

Repérer le lieu photographié

Critères de réussite :

Trouver l'endroit indiqué en utilisant la photo et noter le codage correspondant

Variables :

*Même exercice sans le transport de la photo
Introduire une variable temps*

But :

Placer une balise sur un point caractéristique
 Coder, dessiner et représenter l'endroit sur une feuille ou plan simplifié.

Objectifs d'apprentissage :

Construire le plan de la cour
 Prendre conscience de l'importance du représenté

Dispositif

Lieu : cour de récréation

Matériel :

Balises cartonnées avec symboles (petits formats)
 Support pour écrire (planchettes, calendrier...)
 Crayons à papier
 Feuilles blanches (A3 ou A4)

Organisation de la classe :

Par deux
 Balises apparentes
 Plusieurs essais possibles

Consignes :

En restant toujours par deux:

4. Placer une balise sur un point caractéristique de la cour, relever son code, dessiner l'endroit où elle se trouve sur votre plan
5. Dessiner sur votre plan le chemin emprunté pour se rendre à la balise
6. Retrouver la balise placée par une autre équipe.

Critères de réalisation :

Maîtrise de l'utilisation du représenté.
 Maîtrise de la construction du représenté

Critères de réussite :

Trouver la balise grâce au dessin remis par une autre équipe.

Variables :

Effectuer le plan vu de dessus de l'emplacement de la balise.
 Effectuer un plan intégrant les distances.
 Placer un nombre plus important de balises que le nombre d'équipes
 Travailler seulement sur la consigne 1 ou sur les consignes 1 et 2

FICHE A3 : LA COURSE AUX GOMMETTES

But :

Se déplacer à l'aide d'un représenté ou d'un plan.
Repérer l'emplacement des gommettes

Objectifs d'apprentissage :

Construire le plan de la cour
Prendre conscience de l'importance du représenté et de l'observation

Dispositif

Lieu :

Cour de récréation

Matériel :

Gommettes variées (formes et couleurs)
Gommettes noires
Carton réponse (un par doublette)
Plan de la cour (un par doublette)
Fiche contrôles avec toutes les réponses
Support (planchette, calendrier...), crayons à papier
Plan de la cour avec l'emplacement de toutes les gommettes pour le maître.
Une pendule

Organisation de la classe :

Par deux, travail en un temps donné
Ne pas toucher aux gommettes

Consignes :

Par deux, en un temps donné, effectuer des parcours de 4 gommettes en :

1. Se rendant aux emplacements indiqués sur le plan et en dessinant la gommette trouvée sur la carton réponse.
2. En indiquant sur le plan uniquement les emplacements des gommettes noires trouvées.

LE CHOIX DE L'ITINERAIRE EST LIBRE

Critères de réalisation :

Capacité à sélectionner les informations recueillies.
Lecture et construction d'itinéraire (mise en place de stratégies)

Critères de réussite :

Obtenir un pourcentage fixé à l'avance de réponses exactes en fonction du niveau de classe et du cycle.

Variables :

Simplifier : gommettes très visibles
Complexifier : nombre et emplacement des gommettes, temps de recherche très court, suivre un ordre imposé pour la recherche des gommettes

FICHE A4 : LE PARCOURS SUISSE**But :**

Effectuer précisément le parcours indiqué sur le plan

Objectifs d'apprentissage :

Se situer en permanence sur un parcours imposé (relation carte terrain)

Agir vite

Dispositif

Lieu : espace connu, ouvert, peu étendu

Matériel :

25 à 30 balises avec pinces ou codes

4 parcours surlignés différents sur transparent (A, B, C, D)

Plans vierges des 4 parcours

1 feuille réponse par parcours

Par élève :

1 crayon, 1 plan vierge par parcours, 1 feuille de résultats

Organisation de la classe :

Seul ou par deux

Consignes :

Effectuer le parcours indiqué sur le plan. A chaque balise rencontrée sur le parcours, relever son code sur la feuille réponse et positionner son emplacement sur le plan

Critères de réalisation :

Orienter son plan avant de cercler l'emplacement de la balise

Placer son pouce sur le plan pour suivre son cheminement

Critères de réussite :

Obtenir le plus grand coefficient de réussite

Coefficient de réussite = nombre de balises trouvées et positionnées correctement divisé par le temps donné

Variables :

Pour simplifier : pas de balises équivoques

Pour complexifier : définir le poste, introduire de fausses balises

FICHE A5 : LES CARTONS SYMBOLES

But :

Suivre un parcours jalonné le plus vite possible sans carte en utilisant le code conventionnel

Objectifs d'apprentissage :

Affiner la connaissance de la légende (code conventionnel)

Utilisation du code en suivant un parcours jalonné

Dispositif

Lieu :

Milieu ouvert dans la campagne

Matériel :

Grande quantité de jalons

Balises avec pince ou symbole

Carton réponse (1 par élève)

Plan de pose avec toutes les balises posées

Fiche de contrôle

Une pendule

Organisation de la classe :

Individuel

Départ toutes les deux minutes

Départ en deux points différents

Consignes :

Réaliser le parcours jalonné le plus vite possible en poinçonnant les cases correspondant aux symboles des postes rencontrés.

Suivre les jalons

Numéroter les cases dans l'ordre

Enregistrer l'heure de départ et l'heure d'arrivée puis calculer le temps mis

Critères de réalisation :

Réaliser les parcours proposés sans erreur

Critères de réussite :

Nombre de codes exacts

Temps réalisé

Variables :

Simplifier : postes sur des points caractéristiques, travail par deux.

Complexifier : longueur du parcours, plus de postes installés que de symboles représentés.

But :

Repérer les bonnes balises en se déplaçant sur le parcours jalonné.

Objectifs d'apprentissage :

Se situer en permanence sur un parcours imposé (relation carte terrain)

Reconnaître des postes

Dispositif**Lieu :**

Espace connu, ouvert, peu étendu

Matériel :

20 balises numérotées

5 à 6 plans avec 5 postes différents numérotés correspondant à l'emplacement de balises.

Par élève :

1 crayon,

Organisation de la classe :

Par deux ou trois

Consignes :

Effectuer le parcours jalonné.

Noter le numéro des balises dans les cases des dessins correspondants aux 5 postes de votre plan

Critères de réalisation :

Justification des choix.

Utilisation correcte du plan

Critères de réussite :

Nombre de dessins correspondant aux balises trouvées

Variables :

Pour simplifier : pas de balises équivoques

Pour complexifier : nombre de dessins de postes plus important que le nombre réel de postes, placement des balises très proches, introduire de fausses balises

Introduire une notion de temps

FICHE A7 : NOUS POSONS, VOUS TROUVEZ

But :

Assumer le rôle de traceur

Objectifs d'apprentissage :

Elaborer un parcours en utilisant le code conventionnel pour communiquer

Dispositif

Lieu : espace connu, plateau de sport, stade

Matériel :

30 à 40 balises avec symboles
 8 plans avec parcours surligné
 8 fiches de contrôle (une par parcours)
 Cartons réponse
 Fiche de gestion classe
 Support pour écrire
 Crayon à papier, gomme

Organisation de la classe :

Par deux ou trois

Consignes :

Choisir un des parcours, l'observer et prévoir les postes.
 Vous allez réaliser le parcours, poser les balises, puis indiquer sur le plan la position de chaque balise. Ensuite vous noterez le code de chaque balise sur la fiche de contrôle du parcours.
 Vous effectuerez ensuite les parcours des autres équipes

Critères de réalisation :

Réussir les parcours sans erreur et le plus rapidement possible

Critères de réussite :

Dans un temps imparti, accomplir au moins 3 parcours avec au moins 3 codes exacts sur 4

Variables :

Pour simplifier : limiter le nombre de balises par circuit
 Pour complexifier : augmenter le nombre de balises par circuit, faire varier la longueur du circuit ou diminuer le temps de jeu, fixer un nombre de parcours à effectuer

FICHE A8 : VRAIES OU FAUSSES

But :

Repérer les différents emplacements caractéristiques d'un site

Objectifs d'apprentissage :

Se repérer dans un espace connu (cour de récréation).

Baliser.

Orienter un plan ou un représenté

Dispositif

Lieu : espace connu (cour de récréation)

Matériel :

15 à 20 balises avec pinces ou codes

Une dizaine de plans de la cour avec 5 balises positionnées

1 crayon par équipe

Organisation de la classe :

Par deux ou trois

Consignes :

Relever le plus rapidement possible les codes des balises qui sont indiquées sur votre plan

Critères de réalisation :

Orienter son plan avant de cercler l'emplacement de la balise.

Placer son pouce sur le plan pour suivre son cheminement

Critères de réussite :

Temps pour réaliser le parcours

Nombre de codes exacts trouvés

Variables :

Pour simplifier : limiter les fausses balises sur le terrain

Pour complexifier : augmenter le nombre de fausses balises sur le terrain en plaçant celles-ci à proximité de balises justes pour obliger une lecture et une observation fine

Replacer uniquement sur une carte les balises justes.

FICHE SR2: PARCOURS EN PETALES

But :

A l'aide d'une carte ou d'un plan, effectuer un parcours en pointant plusieurs balises puis revenir au point de départ

Objectifs d'apprentissage :

Utiliser un plan ou une carte.

Construire son itinéraire aller et retour. Lecture du cheminement, relation carte-terrain.

Dispositif

Lieu : cour de récréation, espace connu et sécurisé

Matériel :

Une carte ou un plan avec toutes les balises repérées.

Fiche de pointage.

Organisation de la classe :

Seul ou par deux (en fonction de l'éloignement des balises).

Ne pas déplacer les balises.

Consignes :

Après avoir observé la carte-mère, il faut :

- ▶ Aller poinçonner dans l'ordre les balises indiquées sur la carte puis revenir au départ pour vérifier et repartir en pointer de nouvelles.
- ▶ Aller le plus vite possible.

Critères de réalisation :

Explication des procédures :

- ▶ Comment je fais pour trouver le plus rapidement les balises proposées ?
- ▶ Par où suis-je passé ?
- ▶ Qu'est ce qui me pose problème ?

Critères de réussite :

Analyser le nombre de balises exactes trouvées par rapport au nombre demandé.

Variables :

Simplifier :

- ▶ Balises proches du départ.

Complexifier :

- ▶ Balises de plus en plus éloignées dans un milieu connu puis semi connu.
- ▶ Introduire une notion de temps (trouver les balises en ...mn)

1. Question écrite au tableau - Exemple : Comment fais-tu pour réaliser le plus vite possible un parcours en poinçonnant dans l'ordre les balises?
2. Réponse individuelle.
3. Confrontation par groupes.
4. Communication au tableau : les réponses de la classe.
5. Discussion, règles d'action retenues (rédigées par les élèves) :
 - Je regarde ma carte et je choisis le chemin que je vais emprunter.
 - Je repère un ou plusieurs points remarquables situés à côté de la balise et je m'y rends puis je cherche la balise.
 - Je repère une ligne d'arrêt.
 - Je reste sur les chemins.
 - ...
6. Synthèse :
 - Je regarde loin devant moi pour lire le terrain.
 - Je cherche les points remarquables
 - J'adapte mon déplacement aux différents types d'environnement rencontrés
 -
7. Compléter le cahier de l'orienteur.