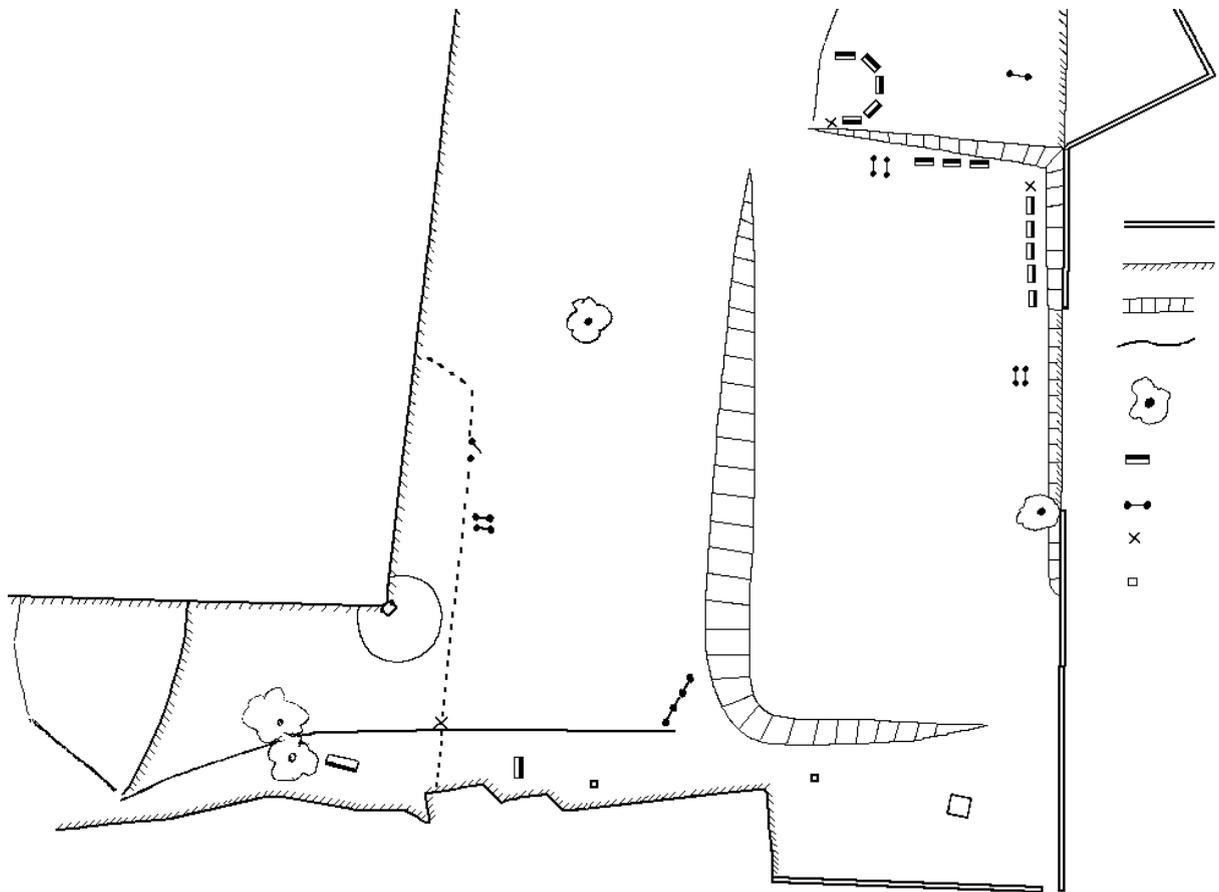


# S'ORIENTER AU PARC CHAMBOVET

dossier : CE1 - CE2



**fin du cycle 2 - début du cycle 3**

en réf. au doc. A.Martinet CPD 69  
R.Reynaud CPC Lyon Part-Dieu déc. 97  
actualisé 2002 - Programmes de l'Ecole Primaire

## **ENCADREMENT et SECURITE**

### **ENCADREMENT**

rappels concernant les sorties scolaires

B.O. hors - série n°6 du 25/09/97 : école élémentaire 1 adulte pour 15 élèves

B.O. n° 42 du 27/11/97 : l'enseignant peut se rendre seul, avec sa classe, à pied ou en car, sur un lieu situé à proximité de l'école pour une durée globale qui ne dépasse pas la demi-journée de classe (par exemple, gymnase, salle de sport, piscine, bibliothèque municipale, etc...)

Conseil :

Le parc étant un lieu ouvert, avec plusieurs sorties possibles,  
de part la nature de l'activité,  
et de part la compétence visée en EPS,

il est conseillé de prendre le B.O. n° 6 pour référence

### **SECURITE**

Faire le tour du parc, montrer les limites à ne pas franchir.  
Faire les jeux par groupes de 3 élèves, puis à 2, puis seul.

Consignes aux élèves:

rester à l'intérieur du parc, ne pas sortir des limites qui ont été montrées  
revenir vers la Maîtresse si on ne trouve pas (au bout de 5 mn)  
rester avec ses camarades si on est en groupe  
revenir immédiatement aux 3 coups de sifflet (fin des jeux)

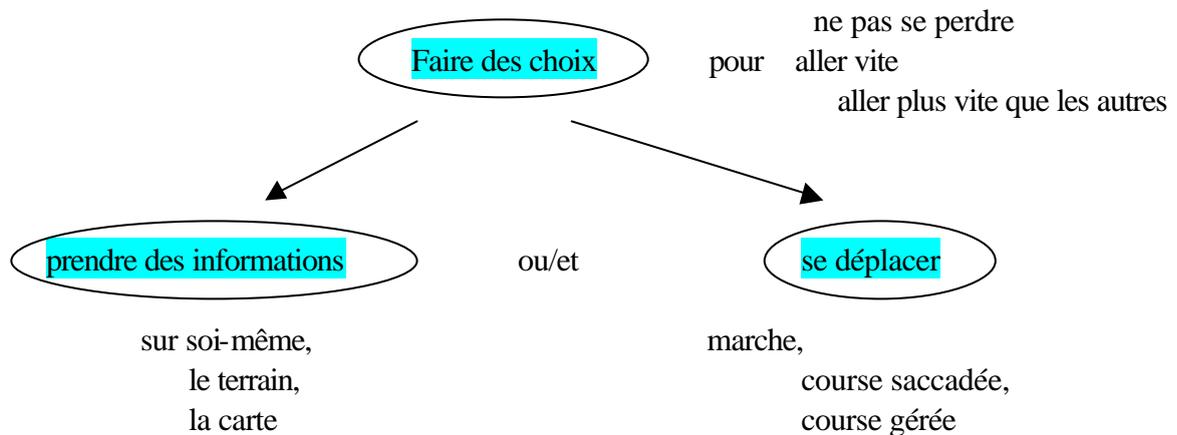
### **RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT**

laisser le parc propre, ramasser ses sacs en plastique et ses papiers  
ne pas abîmer les plantations ni casser les branches des arbres

## LA DEFINITION DE L'ACTIVITE :

d'après le document d'A. Martinet

- L'essentiel : Dans un milieu **naturel**, inconnu,  
trouver à l'aide d'indications, **vite, seul**.
- Le sens : produire une performance que l'on mesure en nombre de postes trouvés  
et /ou en temps réalisé.
- Problèmes posés à l'élève :



- Les étapes : **S'ORIENTER**
  - 1- dans un espace inconnu à l'aide d'un élément de référence présent,
  - 2- en tous lieux, à l'aide d'une carte,
  - 3- avec une efficacité dans les choix. (+ boussole ?)

# ORIENTATION : au parc Chambovet

**PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE**  
**CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX**  
**ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**

**62** Le B.O. N°1 -  
14 FÉVR. 2002  
HORS-SÉRIE

## 1 - Activités physiques et compétences spécifiques

### 1.2 Adapter ses déplacements à différents types d'environnements: *orientation...*

- dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, lac...).

Exemples de compétences de fin de cycle :

- activités d'orientation : dans un milieu connu (parc public), par deux, retrouver 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées.

## Idées-forces de la compétence spécifique 2:

***élargir la connaissance de son environnement, en s'y déplaçant,  
en s'y situant***

passer d'un risque subjectif ( peur de se perdre)

à un risque objectif (prise de conscience de ses limites par % à l'environnement,  
connaître son maximum de réussites)

Faire le bon choix pour ne pas se perdre et/ou aller plus vite que les autres.

## Liste des savoirs constitutifs de cette compétence (voir tableau)

- construire, enrichir, commencer à coordonner les actions fondamentales:  
marcher, courir ou/et s'informer pour s'orienter
- acquérir des connaissances
  - sur soi : construire des relations entre Faire ↔ Dire  
se connaître (connaissance du résultat)
  - sur l'activité : des relations entre Réel ↔ Représenté  
(dessin linéaire, en boucle, plan)  
des notions d'espace, de position (dessus, devant, à gauche...)

On peut résumer ces savoirs en 3 objectifs:

- savoir mobiliser ses acquis antérieurs
- savoir réaliser des tâches plus difficiles
- savoir se remettre en cause dans des tâches nouvelles (test de la compétence)

**Formulation pour l'élève:**

"je vais vite trouver des endroits"

"je montre plusieurs endroits sur le grand dessin  
et je sais dire les chemins pour y aller"

savoir " choisir et réussir à trouver le plus possible de coins "

trouver 1 ou des postes  
sans se perdre  
sans renoncer

le plus loin possible  
le plus grand nombre possible  
le plus vite possible

**Démarche d'apprentissage:**

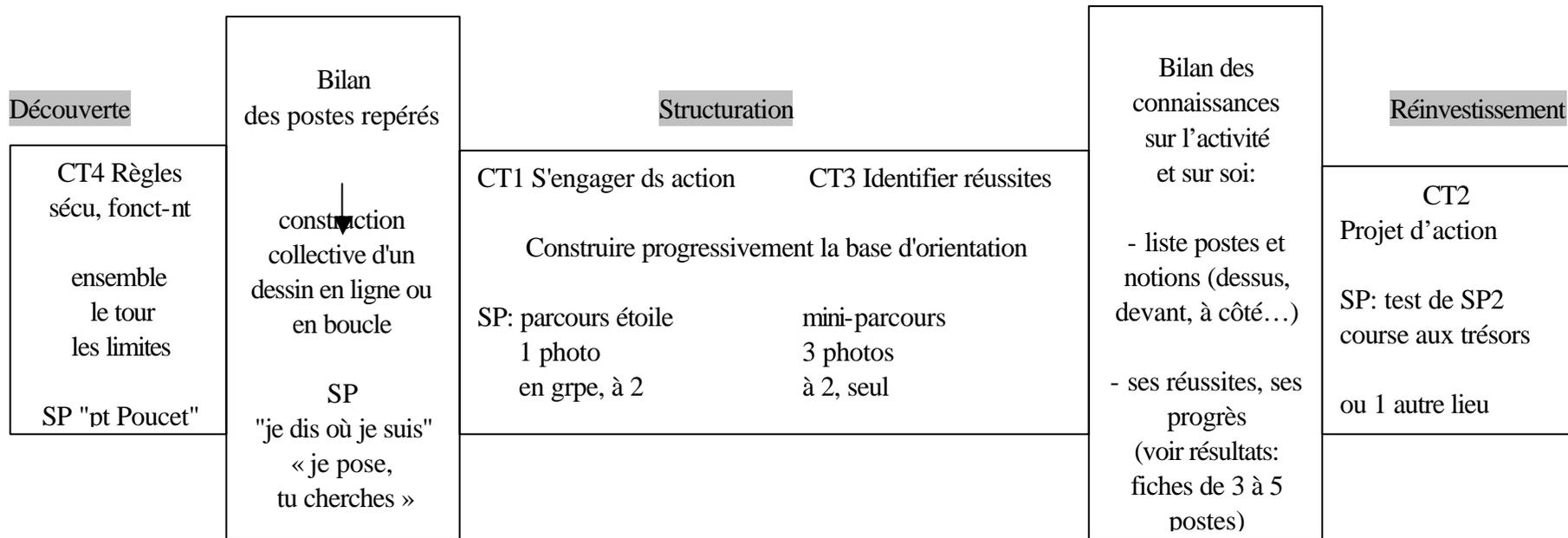
- les 2 priorités des Programmes à prendre en compte  
liaison à la maîtrise du langage :  
**DIRE** l'exploration, la découverte,  
liaison au vivre ensemble  
respecter et dire les **règles** de sécurité et de fonctionnement
- les compétences transversales à construire :  
oser **élargir son espace** d'action, dire les **réussites**, les progrès

**Démarche d'enseignement:**

Donner un cadre **sécuritaire** (CT4) qui permettra une quantité et une qualité d'actions suffisantes pour passer **du plaisir d'agir** (CT1) à la compréhension du **SENS** de l'activité (trouver vite, CT3 et CT2)

## Module d'apprentissage SP2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

R.Reynaud déc.2002  
CPC Lyon Part-Dieu



**CT4: Appliquer des règles de vie collective** ("Vivre ensemble": comprendre qu'elles permettent la liberté de chacun)

- commencer à se sentir responsable
- prendre part à un débat sur la vie de la classe
- respecter les adultes et leur obéir dans l'exercice normal de leurs diverses fonctions.

**CT1: S'engager lucidement dans l'action**

- oser s'engager en toute sécurité,
- choisir des stratégies efficaces,
- contrôler ses émotions....,

**CT3: Mesurer et apprécier les effets de l'activité**

- lecture d'indices variés,
- mise en relation des notions d'espace et de temps,
- appréciation de ses actions, de ses progrès, de ceux des autres...

**CT2: Construire un projet d'action**

- le formuler,
- le mettre en œuvre....,

## UNE UNITE D'ENSEIGNEMENT : CE1 - CE2

DES EXEMPLES DE SITUATIONS PEDAGOGIQUES: au CE1 et au CE2  
Avec carte (représenté écrit). En référence au doc. A.Martinet CO à l'école élémentaire

### 1. LA BASE D'ORIENTATION : mettre en relation le réel (parc) et le représenté (carte)

Dispositif : en haut du talus de la prairie, au milieu du parc  
la carte du parc, format A3

But : Faire orienter la carte par les élèves en repérant un poste remarquable de loin.

Répondre aux 3 questions pour faciliter l'orientation de la carte

- où sommes-nous sur la carte ? (la prairie entourée du talus)
- où se trouve le poste repéré sur la carte ? et dans le parc ?  
(par exemple, la grande fontaine en bas)
- le point sur la carte est-il bien aligné avec le poste au loin?

Critère de réussite :

à partir de l'endroit où nous sommes, le point repéré sur la carte est aligné avec le poste correspondant

Recommencer avec un autre repère (par exemple le fort)

puis encore un autre ( la pierre trouée, ou le petit portail vert)  
la carte change-t-elle de position ?

### 2. LE PARCOURS EN ETOILE ou LA RECHERCHE D'UN POSTE

différencier en fonction des élèves : pointer 1 poste + loin pour les + débrouillés

Dispositif : une base d'orientation au milieu du parc, en haut du talus de la prairie  
avec une grande carte du format A3 posée au sol  
une fiche correction pour l'enseignant (liste et codes des postes)  
une fiche contrôle si l'on veut savoir où les élèves cherchent leur poste  
1 carte format A4 et 1 fiche résultats par élève (ou par groupe)

But : Trouve le poste pointé sur ta fiche avec ta carte  
Relève la lettre demandée, dans la case pointée sur ta fiche (G, M ou D)  
Reviens demander un autre poste à chercher

Critère de réussite :

La lettre relevée correspond au poste recherché.

(corriger les échecs avec la grande carte au sol)

Trouver au moins 5 postes pendant les 30 mn de jeu.

3. **EN CLASSE** : pour des connaissances sur l'activité et sur soi, et la comp. générale 3 :

Si possible, faire représenter le réel aux élèves :

Faire dessiner le parc par groupe, sommairement, sur une grande affiche à plat,  
les limites, le talus autour de la prairie, les chemins, les traverses,  
le fort, les jeux des petits, les w-c, la grande fontaine  
Faire corriger les erreurs au prochain retour du parc

Afficher la carte du parc, format A3, expliquer la légende

pour le cycle 3:format A3 → 1 cm = 8 m environ (échelle au 1/800)

format A4 → 1 cm = 15 m environ ( échelle au 1/1500)

4. **LE MINI – PARCOURS** :

Différencier en fonction des élèves: pointer 2 postes pour les + timorés

pointer 3 ou 4 postes pour les + débrouillés

Dispositif :

1 fiche correction pour l'enseignant (les postes et leurs codes)

1 carte format A4 et 1 fiche résultats par élève (ou par couple)

But :

Trouve tous les postes pointés sur ta fiche,

Relève la lettre demandée, dans la case correspondante (G, M ou D)

et reviens demander un autre parcours.

Critère de réussite :

Les lettres correspondent aux postes recherchés

Réussir au moins un mini-parcours de 3 postes en entier

(aider les élèves en difficulté à orienter leur carte)

5. **JE DIS OU JE SUIS** : partout où l'on se trouve,

faire correspondre les éléments repérés sur le terrain avec la carte

Dispositif : La classe en promenade dans le parc

Une carte du parc par groupe de 4 à 5 élèves (format A4)

But :

A chaque arrêt de la maîtresse, chaque groupe repère 2 éléments sur le terrain  
et oriente sa carte en la posant au sol.

Montrer avec le doigt sur la carte l'endroit où l'on se trouve.

Critère de réussite :

1 point par essai réussi

Réussir 6 fois sur les 10 essais ou arrêts de la maîtresse.

6. **LA COURSE AU SCORE** :

préparer les fiches résultats : pointer la position des lettres demandées  
dans la colonne G, M, ou D

Dispositif :

1 fiche correction pour l'enseignant (les postes et leurs codes)  
1 carte format A4 et 1 fiche résultats par élève

But : Trouve le plus possible de postes avec ta carte,  
A chaque poste trouvé, relève la lettre demandée, dans la case correspondante  
Reviens immédiatement à la fin du jeu, aux 3 coups de sifflet

Critère de réussite :

Les lettres correspondent aux postes recherchés  
Le nombre de postes relevés et justes → classement

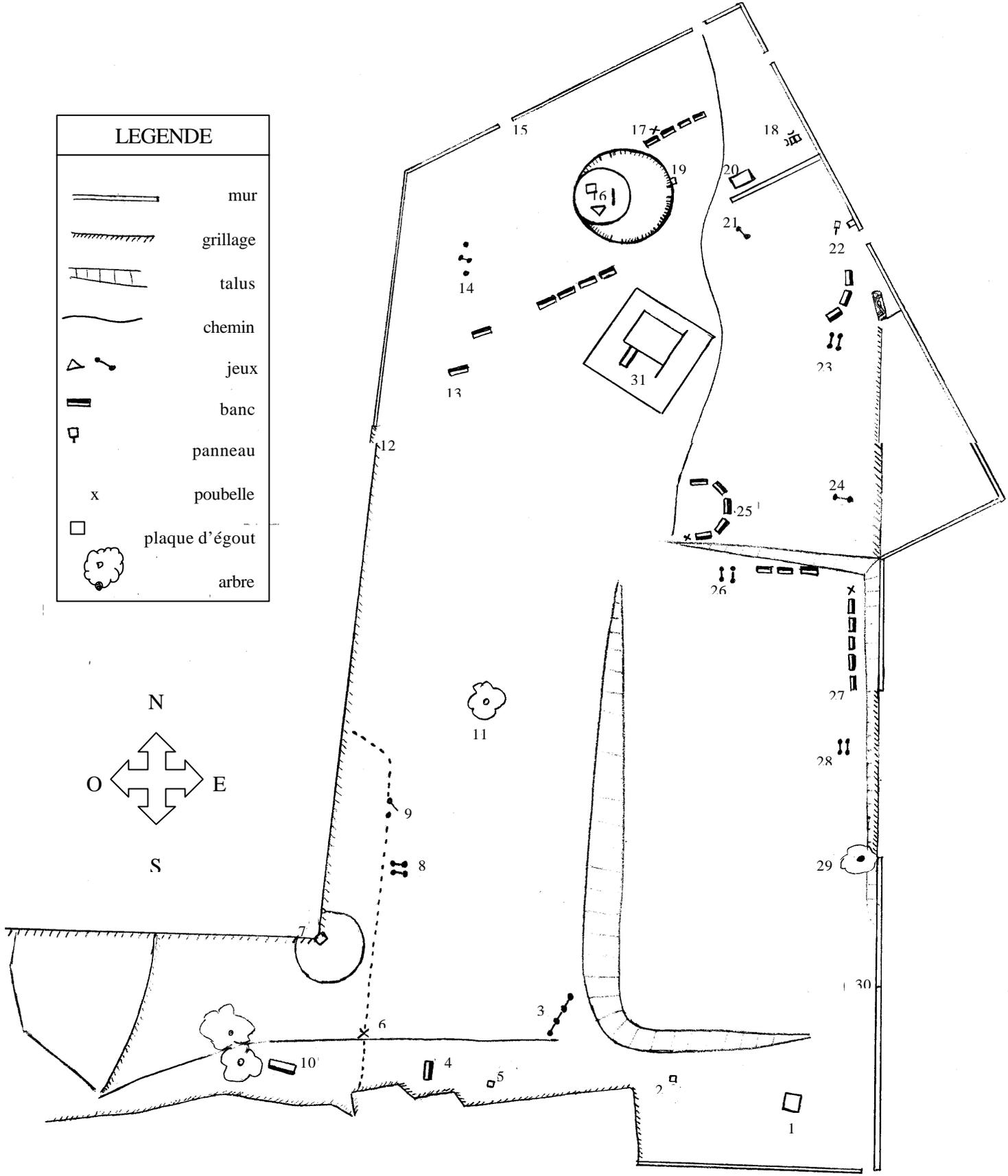
7. **VARIANTE de LA COURSE AU SCORE** :

Au CE2, pour classer les élèves, on peut relever le temps mis par ceux qui  
trouveraient tous les postes avant la fin du jeu.

Expliquer comment on s'y pris pour aller le plus vite possible  
(les différentes manières de faire pour réussir la tâche = les stratégies )

PARC CHAMBOVET  
Carte CE1-CE2

LEGENDE	
	mur
	grillage
	talus
	chemin
	jeux
	banc
	panneau
	poubelle
	plaque d'égout
	arbre



PARC CHAMBOVET - LISTE DES POSTES ET LEURS CODES

fiche - correction CE1 - CE2

1	T M E	sur le bord de la pierre trouée
2	G T E	dans un coin de la plaque d'égout
3	F C A	au pied d'un poteau des 3 barres
4	M I N	sur le pied du banc devant l'arbre à 17 troncs
5	S T I	dans un coin de la plaque d'égout
6	X O S	derrière la poubelle alignée avec les traverses verticales
7	Y D Q	sur le côté de la fontaine à l'angle du grillage
8	E P M	dessous l'un des 2 rondins de bois
9	J K S	au bas d'un pilier du petit portail vert
10	Z B L	sur un pied du banc sous les grands arbres
11	C X D	sur le tronc du gros chêne
12	H F S	au bout du mur et de la barrière
13	Q A M	derrière le banc entre les 2 pins
14	U I F	au bas du grand poteau troué
15	W B Y	à l'entrée du parc, en bas du mur
16	R L T	au dos de la fleur de la balançoire
17	N Z A	derrière la poubelle entre les 2 bancs
18	A F R	sur la plaque verte dans l'angle du mur
19	L G H	vers les jeux derrière la pompe
20	J N X	au bas du mur des w-c
21	T R O	sur le mur qui est derrière les w-c
22	D E G	derrière le panneau bleu
23	L S K	au bout d'une des planches parallèles
24	P J W	au pied d'un poteau de la barre basse
25	B U P	derrière le banc au milieu des 5 bancs en ½ cercle
26	I H B	au bas d'un poteau du jeu des 2 barres
27	V D F	sur le pied du dernier banc sans dossier
28	O E J	au pied d'un poteau des 8 barres en hauteur
29	B V C	au pied de l'arbre au tronc tordu, vers la fin du grillage vert
30	K P U	au bas et au bout du mur plein de trous
31	E Q V	sous le toboggan du fort Chambovet

## PARC CHAMBOVET

fiche résultats CE1 - CE2

Nom de l'élève :

numéro du poste	1 seule lettre à relever			indications des postes
	G	M	D	
1				sur le bord de la pierre trouée
2				dans un coin de la plaque d'égout
3				au pied d'un poteau des 3 barres
4				sur le pied du banc devant l'arbre à 17 troncs
5				dans un coin de la plaque d'égout
6				derrière la poubelle alignée avec les traverses verticales
7				sur le côté de la fontaine à l'angle du grillage
8				dessous l'un des 2 rondins de bois
9				au bas d'un pilier du petit portail vert
10				sur un pied du banc sous les grands arbres
11				sur le tronc du gros chêne
12				au bout du mur et de la barrière
13				derrière le banc entre les 2 pins
14				au bas du grand poteau troué
15				à l'entrée du parc, en bas du mur
16				au dos de la fleur de la balançoire
17				derrière la poubelle entre les 2 bancs
18				sur la plaque verte dans l'angle du mur
19				vers les jeux derrière la pompe
20				au bas du mur des w-c
21				sur le mur qui est derrière les w-c
22				derrière le panneau bleu
23				au bout d'une des planches parallèles
24				au pied d'un poteau de la barre basse
25				derrière le banc au milieu des 5 bancs en 1/2 cercle
26				au bas d'un poteau du jeu des 2 barres
27				sur le pied du dernier banc sans dossier
28				au pied d'un poteau des 8 barres en hauteur
29				au pied de l'arbre au tronc tordu, vers la fin du grillage vert
30				au bas et au bout du mur plein de trous
31				sous le toboggan du fort Chambovet

total des postes trouvés

place

# **LIRE POUR JOUER au CE**

## **A LA RECHERCHE D'UN POSTE**

### **CE QU'IL NOUS FAUT POUR JOUER**

la grande carte posée sur le sol, bien orientée, au départ

une fiche des résultats et un crayon

une petite carte

### **CE QU'IL FAUT FAIRE**

trouver le poste demandé par la fiche

marquer la lettre demandée dans la bonne case

revenir au départ

### **CE QU'ON A REUSSI**

1 point par lettre juste = on a trouvé le poste

# **LIRE POUR JOUER au CE**

## **LA COURSE AU SCORE**

### **CE QU'IL NOUS FAUT POUR JOUER**

une fiche des résultats et un crayon

une petite carte avec les numéros de tous les postes

### **CE QU'IL FAUT FAIRE**

trouver le plus possible de postes avec la carte

relever 1 lettre de chaque poste, sur la fiche des résultats

et dans la bonne case

aux 3 coups de sifflet, revenir au départ

### **CE QU'ON A REUSSI**

1 point par lettre juste = on a bien trouvé le poste

le total des points = la place dans la course

**CO - CHAMBOVET      FICHE CONTRÔLE      CE1 - CE2**

A la recherche d'un poste : base d'orientation en haut du talus de la prairie

Noms des élèves	numéros des balises :																														
	des plus proches														→	aux plus éloignées															
	26	27	11	28	9	29	8	1	3	30	2	7	25	6	24	4	5	31	23	16	19	13	21	12	22	20	10	14	17	18	15

poste en recherche     
  poste non trouvé     
  poste trouvé

trouver au moins 5 postes  
 puis donner 2, voir 3 postes en même temps aux plus débrouillés  
 ensuite voir MINI-PARCOURS

Compétences devant être acquises en fin de cycle 2

en moyenne: 2 séances/semaine → 6 Mod. d'App. de 12 séances sur 1 Cpce. Spécif. avec le support d'1 ou 2 APS (mini de 5 séances)

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES:  <i>activités physiques, sportives et artistiques</i>	<i>Être capable, dans différentes activités physiques, sportives et artistiques, de...</i>			
	réaliser une performance mesurée: <i>athlétisme natation</i>	adapter ses déplacements à différents types d'environnements: <i>escalade, orientation, natation, équitation, roule/glisse (roller, vélo, patins, ski...)</i>	<u>s'opposer individuellement et/ou collectivement:</u> <i>lutte, raquettes, jeux collectifs (traditionnels, sportifs)</i>	concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive: <i>danse, mime, gymnastique, cirque, GRS, ...</i>
1 <sup>er</sup> trimestre				
2 <sup>ème</sup> trimestre				
3 <sup>ème</sup> trimestre				
<b>COMPÉTENCES GÉNÉRALES</b> <i>Être capable, dans différentes situations, de :</i> 1- s'engager lucidement dans l'action ; 2- construire un projet d'action ; 3- mesurer et apprécier les effets de l'activité ; 4- appliquer des règles de vie collectives.		<b>et CONNAISSANCES</b> <i>Avoir compris et retenu :</i> - des connaissances <b>sur soi</b> , des savoirs pratiques sur le "comment réaliser", sur les façons de se conduire dans le groupe classe - des connaissances <b>sur les activités</b> elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent		

## **LES 4 IDEES-FORCES DES DOCUMENTS**

et leurs justifications dans les Programmes du cycle 2

*Ce qui organise les documents de circonscription,*

- *les compétences spécifiques et générales, des objectifs d'apprentissage*
- *les activités physiques et sportives, des supports culturels donnant du SENS*
- *la liaison au langage et au vivre ensemble (priorités des Programmes)*
- *une progressivité des situations dans la programmation de cycle*

en référence aux

### **Programmes de l'Ecole Primaire 2002**

**- cycle des apprentissages fondamentaux**

**"L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE "**

Elle apporte une contribution originale à la **transformation de soi et au développement de la personne** telle qu'elle s'exprime dans les activités liées au corps. De façon plus spécifique, l'éducation physique participe à l'éducation à **la santé et à la sécurité**. Elle permet aussi, tout en répondant au besoin de bouger et au plaisir d'agir, de donner aux élèves le sens de l'effort et de la persévérance... et de construire des compétences utiles dans la vie de tous les jours (se repérer dans un lieu, apprécier une situation de risque...).

#### • **Compétences spécifiques EPS et connaissances sur les Activités Physiques (APS)**

Au début du cycle 2, les bases du "**répertoire moteur**" sont constituées d'actions motrices fondamentales et permettent à l'élève de s'adapter à des milieux plus difficiles, d'agir et de s'exprimer corporellement de manière **plus complexe**. En effet, au cours de ce cycle, ces actions motrices vont être encore **perfectionnées**, dans leur forme mais aussi en vitesse d'exécution, en précision, en force. Les enfants deviendront peu à peu capables d'en enchaîner plusieurs.

Ces actions ne seront pas construites pour elles-mêmes, mais au travers de **la pratique des activités physiques** qui leur **donneront tout leur sens** : lancer une balle sur une cible (ou dans un panier) pour marquer un point (jeux collectifs) n'a pas la même signification que lancer une balle lestée le plus loin possible (activités athlétiques).

Les diverses activités physiques proposées au cycle 2 ne sont pas la simple copie des pratiques sociales. Elles doivent permettre aux élèves de vivre des "**expériences corporelles**" particulières, dont les intentions poursuivies, les sensations et les émotions éprouvées sont différentes selon les types de milieux et d'espaces dans lesquels elles sont pratiquées (incertitude ou non, interaction des autres ou non...). En s'engageant dans des activités physiques variées, **ayant du sens** (affectif, social) pour eux, les élèves peuvent construire quatre types de compétences spécifiques, réalisant des enchaînements simples d'actions élémentaires qui **élargissent ainsi leur répertoire moteur**.

Les élèves acquièrent des connaissances variées en construisant leurs compétences, dans la pratique des différentes activités. Ce sont **des connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent...**

- **les compétences générales et les connaissances sur soi**

L'éducation physique et sportive est une des disciplines les plus favorables à la construction de ces compétences qui caractérisent le volet méthodologique des contenus d'apprentissage, et qui peuvent également être acquises au travers d'autres disciplines. Ces compétences ne sont pas construites pour elles-mêmes. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à **acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches** favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

Grâce à une pédagogie adaptée, les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres, à accepter puis dominer leurs émotions, à prendre des repères dans l'environnement pour réussir leurs actions, à comprendre et mettre en œuvre des règles, des codes... Ainsi, les situations mises en place par l'enseignant doivent permettre à chaque élève de **choisir son niveau de difficulté**, de **tenter** de nombreux essais en toute sécurité, de pouvoir **recommencer** s'il a échoué, de **réfléchir** avec les autres sur la meilleure façon d'agir, de pouvoir **aider** un camarade ou de **se faire aider** par une parade ou un conseil...

**C'est donc à travers les différentes activités physiques, sportives et artistiques, lors des séances d'éducation physique et sportive, que les élèves vont pouvoir montrer qu'ils sont capables de** construire les 4 types de compétences générales.

Les élèves acquièrent des connaissances variées en construisant leurs compétences, dans la pratique des différentes activités. Ce sont **des connaissances sur soi, des savoirs pratiques portant sur le "comment réaliser", sur les façons de se conduire dans le groupe classe**.

L'éducation physique aide également à concrétiser certaines **connaissances** plus abstraites... Elle offre l'occasion d'acquérir des **notions** (relation espace-temps, par exemple)... Elle en facilite la compréhension et l'acquisition, en relation avec les activités scientifiques, les mathématiques, l'histoire et la géographie...

- **la liaison au langage et au vivre ensemble**

Par les situations riches en sensations et émotions qu'elle fait vivre, l'éducation physique et sportive est un support privilégié pour permettre aux élèves de **parler de leur pratique** (nommer, exprimer, communiquer...). En outre, l'intérêt des enfants de cette tranche d'âge pour l'activité physique est une source de motivation supplémentaire pour donner **envie de lire et d'écrire** des textes divers (fiches, règles de jeu, récits...).

L'éducation physique et sportive contribue de façon fondamentale à la **formation du citoyen**, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. Elle permet de jouer avec la notion de règle, particulièrement importante aux yeux des enfants de ce cycle, de mieux la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales.

- **Progressivité des apprentissages entre les cycles et dans le cycle**

**une programmation de cycle (projet d'école en EPS) mais aussi une progressivité des situations, en difficulté et en complexité :**

*proposer à l'élève des tâches organisées en modules d'apprentissages pour les différents niveaux de classe*