



## CYCLE I

- (7) PS – dans la cour aménagée de l'école - perspective d'amener vos élèves de petite section à « se déplacer dans des environnements variés, naturels ou aménagés », vous proposez une situation dans laquelle ils devront retrouver un objet familier à l'aide d'une photo.
- ⇒ envisagerez les difficultés que vos élèves peuvent rencontrer dans l'atteinte de cet objectif, et proposerez des situations pour y remédier

### Causes possibles :

- Visibilité des objets
- zone trop grande
- manque de sens aux photos

Axe de progression : d'un élève qui n'arrive pas à faire le lien entre une photo et l'espace vécu à un élève qui se sert de la photo pour se repérer dans son espace

### Situation de remédiation :

- ⇒ Manque de sens aux photos :

Trouver le lieu sur la photo : Par groupe de 4 ou 5 - salle de motricité - les élèves vont dans une zone, reviennent au point de départ et choisissent parmi les photos proposées celle qui correspond.

Repérer un lieu d'après une représentation photographiée : Inversement les élèves prennent une photo et doivent trouver la zone

- ⇒ Zone trop grande

Diminuer surface, donner des zones à chaque groupe

- ⇒ Visibilité des objets

Choisir des objets grands au début et diminuer la taille. Progression : cacher les objets

Identifier la place de l'objet par une gommette sur la photo



- (76) PS – Vous souhaitez mettre en place pour votre classe de petite section une séquence d'apprentissage sur les activités d'orientation afin d'aider vos élèves à se repérer dans l'espace de la cour.
- ⇒ Vous présenterez les grandes lignes de votre module d'enseignement visant la compétence : « Conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus ». Vous détaillerez une situation évolutive qui permette à chaque élève de progresser dans cette compétence.

**Module** de 10 séances de 45 min

**Points caractéristiques** : informations sonores, orales, visuelles...

**Rôle PE** : respect des règles de sécurité et fonctionnement, apprentissage des procédures : aller qqe part et rapporter quelque chose

**Sécurité** : espace délimité, au signal de l'enseignant, tout le monde au point de départ même ceux qui n'ont pas réussi

**Matériel** : balises (objets / balles de tennis usées dans lesquelles on pourra mettre un signe facile à reproduire), photos

**Phase de découverte** : règles de sécurité et de fonctionnement

Séances 1 et 2 : objectif : Investir l'espace

- ⇒ Promenade le long des limites du terrain (voir passages interdits) avec dépôt d'objets, tous ensemble / en binôme → connaître les limites de l'espace
- ⇒ Chasse aux objets : ramener au point de départ des objets placés dans l'espace de jeu et dire où on les a trouvés → oser se déplacer dans l'espace (groupes, variable : objets de couleurs, remplir la caisse correspondant à son groupe)
- ⇒ Le petit poucet : déposer objets le long du chemin, retourner les chercher → retrouver un itinéraire simple

Séances 3 et 4 : structurer l'espace : suivre un chemin ordonné

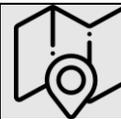
- ⇒ Points de départ et d'arrivée marqués.
- ⇒ Les circuits : chemin matérialisé par un repère continu dans un espace choisi.
- ⇒ Au fil de ce chemin, les élèves sont amenés à identifier des éléments caractéristiques.
- ⇒ Variable : longueur du chemin

Séances 5 et 6 : structurer l'espace : suivre un chemin parmi d'autres

- ⇒ Chemins de couleur partant d'un même point de départ.
- ⇒ But : suivre le chemin désigné par l'enseignant et apporter une preuve de son passage
- ⇒ Variables : longueur du chemin, relief, chemins qui se croisent...

Séances 7 et 8 : identifier points caractéristiques

- ⇒ Je pose tu trouves : aller poser un objet sur un point caractéristique, revenir au départ et guider le camarade / décrire le chemin qu'on a fait
- Variables : identification des points caractéristiques (photo, ...) classe entière, binôme
- ⇒ Parcours Photo : retrouver un objet familier à l'aide d'une photo
- Variable : trouver plusieurs objets



Séances 9 et 10 : repérer une relation entre l'espace, les éléments naturels et un codage plus complexe

- ⇒ Circuit photo : retrouver plusieurs photos dans un ordre donné dans la classe / salle de motricité / cour de l'école.
- ⇒ Découverte du parcours en étoile : dans l'espace, des balises ont été placées sur des points remarquables. Au pied des balises on trouve une possibilité de coder son passage (crayon de couleur).

**Evaluation** : parcours en étoile à partir de photos

**Crte** : L'élève revient au point de départ avec sa preuve



- (1) MS – Activités d'orientation - L'objectif étant que les élèves apprennent à prendre des repères dans leur environnement.

Vous organisez une chasse au trésor. Les élèves doivent rapporter un à un des objets dispersés dans la cour.

Après plusieurs tentatives vous vous apercevez que certains élèves rapportent beaucoup d'objets et d'autres en rapportent très peu.

- ⇒ analyser les causes possibles de ce constat et proposer des aménagements de ce jeu ou des situations d'apprentissage afin de faire progresser tous les élèves

#### Causes possibles :

- Les élèves ne laissent pas jouer les autres
- Les parcours ne sont pas individualisés (pas de différenciation)
- Les élèves n'arrivent pas à se repérer seuls

#### Axes de progression :

- Passer d'un élève individualiste qui ramasse tous les objets, à un élève qui prend en compte ses camarades et les laisse entrer dans l'activité.
- Passer d'un élève qui ne se repère pas dans l'espace à un élève qui apprend à investir l'espace.

#### Situations de remédiation :

- ⇒ Les élèves n'arrivent pas à se repérer seuls:

Faire des groupes de 4 avec petit parcours (**connaissance** des lieux, des règles, de ce qu'ils cherchent, **capacité** à suivre le chemin, récupérer les pièces de son puzzle, collaborer avec son équipe)

Par 2 réaliser un « Je pose, tu trouves » : un élève pose et le camarade doit aller le chercher au travers d'indications.

- ⇒ Parcours non individualisés

Faire des parcours de couleurs avec des couleurs pour différencier les difficultés

- ⇒ Les élèves ne laissent pas jouer les autres

Imposer un nombre d'objets aux élèves

Donner des rôles sociaux



- (79) MS – Vous désirez travailler avec votre classe de moyenne section sur les activités d'orientation. Dans une première étape vous ciblez la compétence : « Mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...) ». Vous avez utilisé un album en classe et avez réalisé la maquette ci-dessus.



- ⇒ Vous détaillerez la séance du domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » durant laquelle vous allez exploiter cette maquette et détaillerez la manière dont vous ferez évoluer les réponses motrices de vos élèves.
- ⇒ **Objectif** : adapter ses actions à l'environnement.
  - ⇒ **But** : réaliser le parcours dans le bon ordre et sans aide
  - ⇒ **Critères de réalisation** : connaissance de l'ordre du parcours et des actions à réaliser pour chaque obstacle, capacité pour réaliser ces actions (escalader, ramper...), se repérer dans le parcours, attitude accepter de participer à l'activité
  - ⇒ **Rôle PE** : respect des règles de sécurité et fonctionnement, apprentissage des procédures : adapter ses actions à l'environnement
  - ⇒ **Sécurité** : espace délimité, sécurisé (tapis sous échelle, surveillance de l'ATSEM), respect du sens du parcours
  - ⇒ **Matériel** : échelle, toboggan, tapis, bancs, plots, marches,...
  - ⇒ **Phase de découverte** : règles de sécurité et de fonctionnement, parcours réalisé de manière lente dans un premier temps, un par un pour découverte.



- (60) GS – Vous avez fabriqué la maquette de la cour de votre école avec votre classe. Vous souhaitez utiliser cette dernière dans votre module d'enseignement sur les activités d'orientation.
  - ⇒ Vous présenterez des situations s'inscrivant dans une progression permettant aux élèves de travailler la compétence attendue de fin de cycle « se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés ».

### Situations :

**Sécurité :** espace délimité,

**Rôle PE :** respect des règles de sécurité et fonctionnement, apprentissage des procédures, amener l'élève à l'AFC

- ⇒ A travers la maquette de la classe (réalisée dans un premier temps en 3D puis en 2D), amener les élèves à savoir lire ce plan et identifier les éléments remarquables :

Mettre une gommette (rouge par ex) sur le plan à l'élément remarquable sur lequel, dans l'espace réel, il y a un objet rouge

Axe progression : d'un élève qui ne sait pas lire un plan à un élève capable de faire le lien entre espace vécu et espace perçu

Objectif : faire le lien entre espace vécu et espace perçu à travers la lecture de plan

But : associer la couleur de l'objet à la gommette

- ⇒ Choisir un parcours sur le plan et le réaliser

Elève trace un parcours sur le plan et doit le réaliser dans l'espace vécu

- ⇒ Je pose - tu trouves – sur plan

Par binôme, un élève va placer un objet, le note sur le plan et doit amener son binôme à trouver l'objet grâce au plan.

Variable : cacher objet



- (61) GS – module d'activités d'orientation au sein de l'école. Lors de la sixième séance vous proposez à vos élèves le jeu « je pose, tu trouves ». La consigne est la suivante : « Ton camarade va cacher un objet. Ne le regarde pas. Il va t'indiquer ensuite, sans le montrer ni le nommer, l'objet qu'il a caché et où il se trouve. Tu dois le retrouver et le rapporter ». Vous constatez qu'une majorité d'élèves a des difficultés à retrouver l'objet caché.
- ⇒ proposerez des situations différenciées en fonction des obstacles qu'ont pu rencontrer les élèves permettant de construire la compétence « se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés ».

### Nécessite :

- Se déplacer de façon adaptée et se repérer.
- Décrire un déplacement = CODER
- Prendre des repères pertinents à transmettre = DECODER

### Causes possibles :

- L'élève qui a caché l'objet à trop bien caché et ne se rappelle plus de sa cachette
- Les objets sont mélangés
- Indications mal données
- Espace trop peu connu

### Situations de remédiation :

- ⇒ Objet trop bien caché

Déposer l'objet sur un point remarquable (travail préalable sur les points remarquables= élément facilement identifiable, qui ne bouge pas)

Débuter la situation en laissant qu'une part de l'objet visible.

Surveillance du PE sur l'endroit où l'objet est caché

Variation de la taille de l'objet

- ⇒ Objets mélangés

Donner une couleur par groupe

- ⇒ Indications mal données

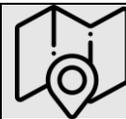
Raconter le chemin parcouru à l'élève qui doit chercher

L'élève qui cache peut dessiner pour montrer son parcours, peut se déplacer et lui dire si l'élève chercheur « chauffe »

« J'indique, tu trouves » : chacun dépose un objet à l'endroit d'une croix (sur photo), on échange les photos et on va retrouver l'objet

- ⇒ Espace trop peu connu

Progressivement partir de la classe, vers la salle de motricité, vers la cour



➤ (43) GS – un module d'enseignement sur les activités d'orientation

Lors des premières séances, vous constatez que vos élèves ne prennent pas d'indices dans leur environnement. Ils se déplacent au hasard dans la cour sans stratégie de recherche.

⇒ analysez les causes possibles de ce constat et proposez des aménagements ou des situations d'apprentissage afin de faire progresser tous les élèves

**Causes possibles :**

- Les élèves ne s'engagent pas dans l'activité par manque d'intérêt
- Les élèves n'utilisent pas toutes les informations
- Non repérage dans l'espace

**Axes de progression :** d'un élève qui ne prend pas d'indice à un élève capable d'utiliser toutes les informations pour être efficace

**Situations de remédiation :**

⇒ Les élèves ne s'engagent pas dans l'activité par manque d'intérêt

Donner aux élèves un but concret en variant les parcours

Ex : chasse au trésor / Rallye photo

⇒ Elève doit utiliser toutes les informations pour être efficace

Objectif : Suivre un parcours, en fonction des bonnes informations.

But : trouver tous les objets sur son parcours

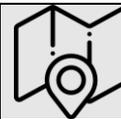
Cr° : connaissance : lieux, parcours, capacités : considérer une information pertinente pour son propre intérêt, identifier les bons postes et de les reporter sur une feuille de route, coopérer.

Dispositif : 4 groupes de couleurs, auront une photo de lieux de la cour avec une présence de gommette sur la photo pour indiquer la couleur du parcours / de l'objet. Les élèves devront prendre les informations nécessaires pour trouver les objets.

Matériel : objets (plots, foulards, rubans) de même couleur que les chasubles, 4 cerceaux de couleur

⇒ Non repérage dans l'espace

Parcours de couleur (voir précédent)



## CYCLE 2

- (40) CP – Lors des premières séances vous constatez que vos élèves de CP sont capables de se déplacer sur un parcours dans l'école en suivant des jalons de proche en proche.  
A la fin de votre module d'enseignement, les élèves devront être capables de se déplacer pour retrouver des balises dans un espace connu représenté.
- ⇒ Afin de contribuer à cet objectif et aux attendus de fin de cycle, vous proposerez 3 séances de votre module d'enseignement permettant à vos élèves de mettre en relation l'espace représenté et le terrain.

### 3 séances :

Séance 1 : travail sur le plan (➔ retrouver des balises placées de manière plus espacées sur plan) voir architecte

Séance 2 : Se repérer dans le méso-espace grâce à un plan ➔ jeu des balles

Dispositif : Dans le gymnase, 24 plots sont disposés en 4 rangés de 6 plots. Sur chaque plot il y a une balle avec un nombre compris entre 1 et 24. On donne à chaque élève, une carte du gymnase avec 4 rangés de 8 points représentant les plots. Des flèches indiquent un parcours à suivre certains points du parcours sont entourés. L'élève doit noter les nombres inscrits sur les balles correspondant aux points entourés sur le plan. Autocorrection avec la feuille de route

Séance 3 : réaliser un parcours

Dispositif : Des plots sont disposés dans 5 lieux différents de la cour, les élèves ont un plan de la cour et un ordre pour se rendre aux différents plots. Sous chaque plot il y a un symbole, les élèves doivent noter la combinaison de symboles qu'ils voient puis vérifier qu'ils ont la bonne combinaison.



- (59) CP – module d'activités d'orientation au sein de l'école.  
⇒ Vous proposerez des situations évolutives permettant à vos élèves de travailler la compétence « respecter les règles de sécurité qui s'appliquent ».

**Règles de sécurité :**

- Respecter le temps
- Rester en groupe
- Ne pas sortir du périmètre
- Ne pas laisser un blessé seul
- L'adulte ne bouge pas quand les enfants sont seuls dans un parc.

**Situations :**

- Respecter le temps

S1 : apprendre à se repérer dans le temps (critère réussite : trouver les objets en temps limité)

S2 : se déplacer dans une zone et revenir le plus vite possible (en équipe) au coup de sifflet

- Rester en groupe

Idem S2

S3 : parcours en étoile pour que les élèves reviennent au point de départ

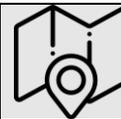
S4 : donner des rôles aux élèves pour qu'ils s'attendent

- Ne pas laisser un blessé seul

S5 : apprendre à alerter

- L'adulte ne bouge pas quand les enfants sont seuls dans un parc.

S6 : durant la CO, aller au moins une fois voir un adulte



- (42) CP – plusieurs séances de parcours d'orientation au sein de l'école.  
Pour finaliser votre module, vous souhaitez emmener votre classe dans un parc inconnu.  
⇒ En vous appuyant sur les acquis des élèves, vous proposerez les deux séances que vous mettrez en œuvre dans ce nouveau lieu afin de contribuer aux attendus de fin de cycle et à la compétence « S'engager sans appréhension, se déplacer dans différents environnements ».

### 2 séances :

Prérequis = prendre des repères et les mettre sur des plans

S1 : ils ont un plan à faire par 2

S2 « je cache, tu trouves » avec un plan qu'ils ont réalisé eux même

Rappel sécu en milieu ouvert, le risque ne doit être ni exagéré, ni négligé.

- Reconnaître le lieu : Le **site** doit être préalablement et parfaitement **connu et repéré** par le PE et les intervenants.
- Reconnaître avec les élèves les " **lignes d'arrêt** " à ne pas dépasser.
- Zone de travail délimité : Les chemins et sentiers permettant de s'échapper hors zone doivent être barrés (rubalise) ou surveillés par des adultes.
- Les intervenants doivent appliquer des consignes précises du maître, excluant toute initiative.
- La possession d'un, sinon plusieurs **téléphones** portables est utile.
- La sécurité repose essentiellement sur une **attitude active de tous les élèves**.
- Leur connaissance des dangers objectifs et le respect strict des consignes sont les meilleurs gages de sécurité. Ces points seront abordés en amont de la sortie, calmement, en classe.
- Accompagnants sur des lieux stratégiques



- (73) CP – lors d'une séquence en mathématiques, vous constatez que vos élèves éprouvent des difficultés à « se repérer et se déplacer en utilisant des repères ».

En EPS, vous décidez de vous appuyer sur un module d'enseignement parcours d'orientation pour répondre à leurs besoins.

- ⇒ Vous présenterez des situations d'apprentissage permettant d'identifier les compétences travaillées qui seront réinvesties en mathématiques.

⇒ **élèves n'arrivent pas à lire un plan donné**

Situation 1 : Construction de plan par les élèves (d'abord en 3d puis en 2d) d'un espace classe à un espace cour à un espace école. Faire un lien plan / image

Situation de l'architecte : par binôme, élèves doivent réaliser plan de la cour avec éléments remarquables, placer un objet sur élément (validation PE) et l'autre doit trouver cet objet

**Critères de réalisation** : connaissances : lieux, lire un plan, capacités : s'impliquer pour recherche objet grâce à lecture plan, trouver éléments remarquables

**Critères de réussite** : objet trouvé

Matériel : objets divers

Variables de l'architecte (trouver intrus, remettre objets aux bons endroits...)

Situation 2 : Se repérer dans le méso-espace grâce à un plan → jeu des balles

Dispositif : Dans le gymnase, 24 plots sont disposés en 4 rangés de 6 plots. Sur chaque plot il y a une balle avec un nombre compris entre 1 et 24. On donne à chaque élève, une carte du gymnase avec 4 rangés de 8 points représentant les plots. Des flèches indiquent un parcours à suivre certains points du parcours sont entourés. L'élève doit noter les nombres inscrits sur les balles correspondant aux points entourés sur le plan. Autocorrection avec la feuille de route

Séance 3 : réaliser un parcours

Dispositif : Des plots sont disposés dans 5 lieux différents de la cour, les élèves ont un plan de la cour et un ordre pour se rendre aux différents plots. Sous chaque plot il y a un symbole, les élèves doivent noter la combinaison de symboles qu'ils voient puis vérifier qu'ils ont la bonne combinaison.



➤ (56) CE1 – module d'activités d'orientation au sein de l'école –

Lors d'une situation d'apprentissage vous constatez que la majorité des élèves ont des difficultés à retrouver les balises positionnées sur le plan de l'école qui leur a été donné

⇒ des situations différenciées en fonction des difficultés qu'ont pu rencontrer les élèves permettant de construire la compétence « réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel ».

**Causes possibles :**

- élèves n'arrivent pas à lire un plan donné
- élèves n'arrivent pas à entrer dans l'activité
- élèves sans stratégie ne coopèrent pas
- espace trop grand

**Axes de progression :**

- Elève qui ne sait pas lire un plan à élève qui sait faire un lien entre espace vécu et espace perçu
- Elève n'entrant pas dans activité à élève osant s'impliquer dans l'activité pour atteindre un but
- Elève individuel ne prenant en compte l'avis de personne à élève que écoute ses camarades et prend en considération les remarques

**Situations de remédiation :**

⇒ élèves n'arrivent pas à lire un plan donné

Construction de plan par les élèves (d'abord en 3d puis en 2d) d'un espace classe à un espace cour à un espace école. Faire un lien plan / image

Situation de l'architecte : par binôme, élèves doivent réaliser plan de la cour avec éléments remarquables, placer un objet sur élément (validation PE) et l'autre doit trouver cet objet

**Critères de réalisation** : connaissances : lieux, lire un plan, capacités : s'impliquer pour recherche objet grâce à lecture plan, trouver éléments remarquables

**Critères de réussite** : objet trouvé

Matériel : objets divers

Variables : taille espace, visibilité objets, binôme, équipe

⇒ élèves n'arrivent pas à entrer dans l'activité

Leur donner un but : chasse au trésor : avec plan de l'école, élèves par équipe doivent trouver balises menant au trésor

⇒ élèves sans stratégie ne coopèrent pas

Attribuer rôles sociaux pour leur montrer qu'à plusieurs on y arrive mieux

⇒ espace trop grand

Commencer par classe → cour → école → terrain inconnu → quartier éventuellement (si petit village comme Taradeau :P)



- (72) CE2 – Dans votre établissement, le projet d'école décline le **parcours citoyen** sur les différents cycles. Une course citoyenne est prévue en fin d'année scolaire. Pour votre classe de CE2, vous décidez de mettre en place un module d'enseignement parcours d'orientation
- ⇒ Vous présenterez un module d'enseignement permettant d'identifier les compétences travaillées qui seront réinvesties lors de la course citoyenne

Def parcours citoyen avec objectifs : faire connaître aux élèves les valeurs de la République et de les amener à devenir des citoyens responsables et libres.

Module : interdisciplinarité avec EMC (beaucoup présente dans parcours citoyen)

Modules différents en fonction de :

- Si course citoyenne dans village en repérant symboles, monuments républicains (lien aussi avec Hist)
- Si course pour ramasser déchets (lien avec PES) → respect des lieux
- Si course citoyenne pour une action caritative (ex : course EMLA (mets tes baskets) but récolte des fonds.)
- Compétences :
- Gestion de l'effort, espacer les balises pour allonger la durée de l'effort
  - Éloigner les balises → CG1
  - Engagement, esprit citoyen → CG3
  - Vocabulaire (jalon, balise...)



- (18) CE2 – Parcours d'orientation - a l'issue d'une première séance, dans un parc aménagé proche de l'école, vous constatez qu'une partie des élèves ne sait pas mettre en relation le plan avec l'environnement
- ⇒ Afin de permettre à tous les élèves de « réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel », vous proposerez des situations dans ce parc s'inscrivant dans une progression et permettant de travailler la mise en relation entre l'espace vécu et l'espace représenté

**Problème** : élèves n'arrivent pas à lire un plan donné

**Situation de remédiation** :

**Situation 1 : Construction de plan par les élèves** (d'abord en 3d puis en 2d) d'un espace classe à un espace cour à un espace école. Faire un lien plan / image

Situation de l'architecte : par binôme, élèves doivent réaliser plan de la cour avec éléments remarquables, placer un objet sur élément (validation PE) et l'autre doit trouver cet objet

**Critères de réalisation** : connaissances : lieux, lire un plan, capacités : s'impliquer pour recherche objet grâce à lecture plan, trouver éléments remarquables

**Critères de réussite** : objet trouvé

Matériel : objets divers

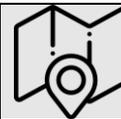
Variables de l'architecte (trouver intrus, remettre objets aux bons endroits...)

**Situation 2 : Se repérer dans le méso-espace grâce à un plan → jeu des balles**

Dispositif : Dans le gymnase, 24 plots sont disposés en 4 rangés de 6 plots. Sur chaque plot il y a une balle avec un nombre compris entre 1 et 24. On donne à chaque élève, une carte du gymnase avec 4 rangés de 8 points représentant les plots. Des flèches indiquent un parcours à suivre certains points du parcours sont entourés. L'élève doit noter les nombres inscrits sur les balles correspondant aux points entourés sur le plan. Autocorrection avec la feuille de route

**Séance 3 : réaliser un parcours**

Dispositif : Des plots sont disposés dans 5 lieux différents de la cour, les élèves ont un plan de la cour et un ordre pour se rendre aux différents plots. Sous chaque plot il y a un symbole, les élèves doivent noter la combinaison de symboles qu'ils voient puis vérifier qu'ils ont la bonne combinaison.



## CYCLE 3

- (27) CM1 – module parcours d'orientation – site aménagé et connu des élèves  
Chaque équipe dispose d'un plan du site et d'une feuille de route où sont indiquées les 3 balises qu'ils ont à trouver. Ils devront effectuer le parcours et apporter la preuve de leur passage en poinçonnant leur feuille de route. L'équipe revient ensuite au point de départ pour validation.  
Plusieurs équipes reviennent avec des réponses erronées.
- ⇒ émis quelques hypothèses explicatives, et afin de contribuer aux attendus de fin de cycle, vous proposerez plusieurs situations permettant de remédier à ce constat

### Causes possibles :

- mauvaise lecture de plan (orientation)
- confusion de balises (elles sont trop près sur la carte, ils ne savent pas laquelle correspond à laquelle).
- non prise en compte du plan (« je ramasse ce que je trouve »)

### Axes de progression :

### Situations de remédiation :

**Critères de réussite :** Connaissances : du lieu, ce qu'est une balise ; Capacités : faire correspondre, comparer, s'orienter, courir, se repérer, veiller sur son binôme ; Attitudes : Toujours être à deux, accepter de faire une erreur.

- mauvaise lecture de plan (orientation)

Rappel sur le plan, orientation, éléments remarquables ...

Faire placer les balises par les élèves et auto-vérification par un autre groupe

(Introduction de la boussole éventuellement)

- confusion de balises (elles sont trop près sur la carte, ils ne savent pas laquelle correspond à laquelle).
- Colorer balises en fonction des précisions du plan

Espacer les balises

- non prise en compte du plan (« je ramasse ce que je trouve »)

Leur apporter un but, une motivation pour « gagner »



➤ (57) CM1 – parcours en étoile – site aménagé

Chaque équipe dispose d'un plan du site sur lequel sont positionnées les balises.

L'enseignant attribue à chaque équipe une balise différente à retrouver. Après avoir trouvé sa balise, chaque équipe doit revenir au point de départ pour faire valider le symbole trouvé sur place et se voir attribuer une nouvelle balise à retrouver. Vous constatez que la majorité de vos élèves sont en réussite.

⇒ proposez les 3 séances suivantes de votre module d'enseignement afin de faire progresser vos élèves dans la compétence « réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel »

**Module :**

**Progression : passer d'un espace connu à un espace inconnu**

⇒ S1 : Phase de découverte : découverte d'un nouveau lieu

Le mettre sur plan,

Parcours relevé (Indiquer sur un plan vierge les balises trouvées sur l'itinéraire ...),

⇒ S2 : Situation de référence : parcours en étoile. Si difficultés (revoir plan, vocabulaire, balises...))

⇒ S3 : phase de structuration : course d'orientation ou course au score

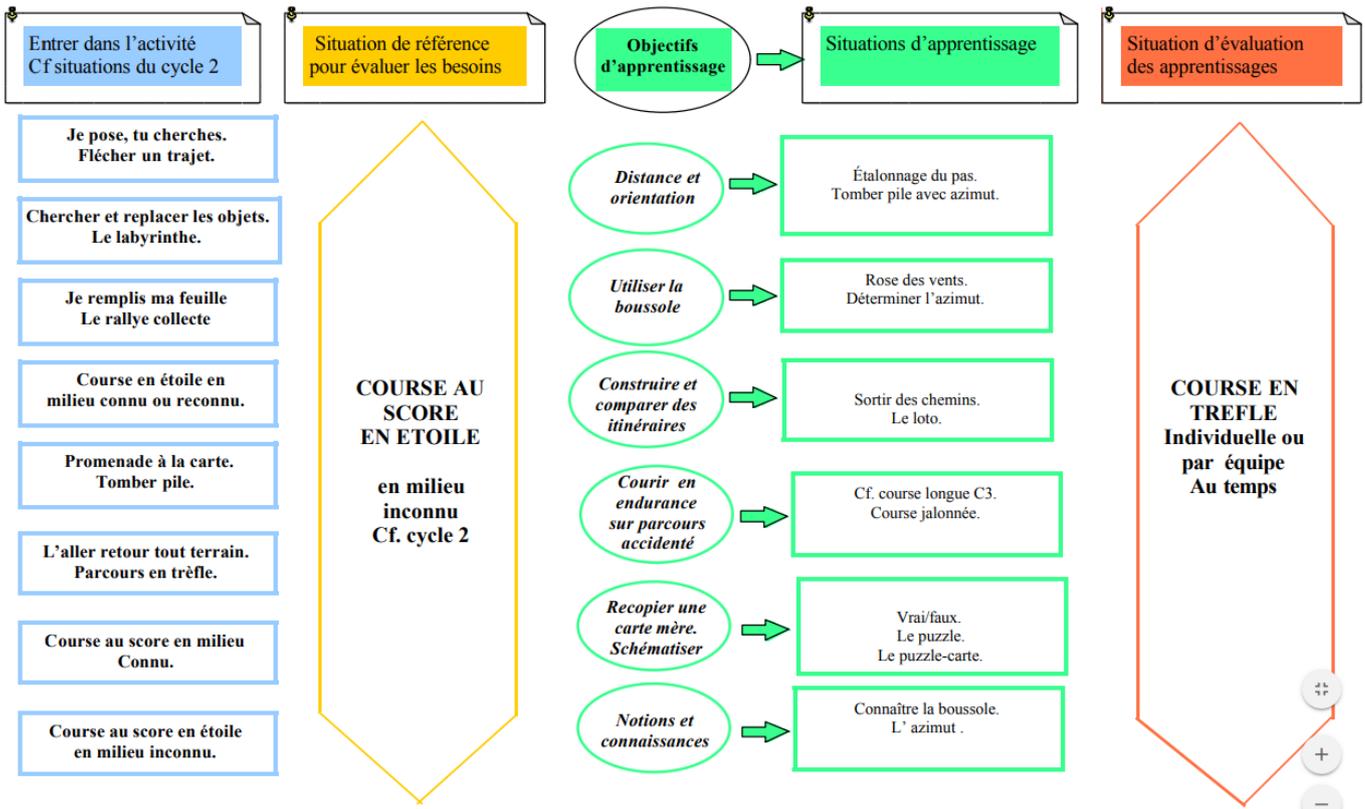


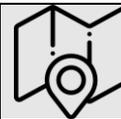
- (58) CM2 – Vous venez de terminer un module de VTT avec votre classe de CM2 sur un site aménagé proche de l'école. Vous mettez maintenant en place un module d'enseignement en parcours d'orientation sur ce même site.
  - ⇒ Vous présenterez des situations s'inscrivant dans une progression permettant aux élèves de travailler les compétences « réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel » et « connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement ».

### Rappel règles sécu (voir dessus)

#### Situations :

- ⇒ S1-S2 : Phase de découverte  
Rappel règles sécurité  
Mettre lieu sur plan,  
Parcours relevé (Indiquer sur un plan vierge les balises trouvées sur l'itinéraire ...)
- ⇒ S3-S4 : Situation de référence :  
Parcours en étoile. Si difficultés (revoir plan, vocabulaire, balises...)
- ⇒ S5-S6 : phase de structuration :  
Le détective :  
Dispositif : 7 balises sont placées en étoile autour d'un point central Les élèves sont groupés par deux, de niveau homogène en course et jouent alternativement le rôle de coureur-meneur et détective-suiveur. Ils devront à tour de rôle réaliser 9 parcours. Par doublette : 2 cartes en noir et blanc pour reporter les balises recherchées et tracer les itinéraires. 2 cartons de contrôle et la liste de définitions de toutes les balises placées Une carte tous postes.  
Matériel : Prévoir deux cartes par parcours  
Buts coureurs : s'engager sur un des parcours (le réaliser entièrement)  
But détective : remplir la fiche bilan du coureur (balise trouvée ; temps total aller-retour,)  
Différenciation :  
Niveaux :  
NIVEAU 1 : Je lis la carte quand je veux en me déplaçant, je suis lecteur  
NIVEAU 2 : Je mémorise des informations mais je peux demander de l'aide, je suis DECODEUR.  
NIVEAU 3 : Je mémorise des informations mais sans aide possible, je suis MEMORISEUR  
Toutes les 3 balises, réajuster l'option prise en fonction des résultats :  
- J'ai trouvé 3/3 balises : je choisis le niveau au-dessus (ou je reste si je suis au niveau 3)  
- J'ai trouvé 2/3 balises : je choisis le niveau au-dessus. (Ou je reste si je suis au niveau 3)  
- J'ai trouvé 1/3 balise ou 0/3 balise : je choisis de rester dans le niveau de départ ou je choisis le niveau en dessous. (Si je ne suis pas dans le niveau 1) »
- ⇒ S7-S8 : phase de structuration  
Course d'orientation avec carte (rôles sociaux, groupes mini 3)
- ⇒ phase d'évaluation sommative :  
Course d'orientation, vérif sécu, bon poinçonnage de 6 balises sur la feuille de route dans la case correspondante des les balises notées sur la carte





- (41) CM2 – fin de module parcours d'orientation – milieu naturel et inconnu  
Les élèves devront retrouver 5 balises en s'aidant d'une carte.  
Lors des premières séances, vous constatez que la majorité de vos élèves ont des difficultés à effectuer leur parcours dans le temps imparti.
- ⇒ Afin de contribuer à l'acquisition des attendus de fin de cycle, vous présenterez une progression de 3 séances de votre module d'enseignement visant à travailler la compétence « gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ »

### Séances :

#### S1 : Le loto :

Objectif : Anticiper et construire l'itinéraire le plus rapide.

But du jeu : Trouver 5 balises et revenir au départ le plus rapidement possible.

Organisation matérielle : 20 balises numérotées disposées dans un espace semi ouvert « reconnu ». Cartons de « lotos » : fiches de contrôle toutes différentes, ne laissant apparaître que 5 numéros (5 postes). Autant de fiches que d'élèves. Un point central où se trouve l'enseignant servant de départ commun.

#### S2 : Sortir des chemins :

Objectif : Choisir l'itinéraire le plus rapide en tenant compte des caractéristiques du milieu et des difficultés qu'elles impliquent: dénivelé, obstacles, nature du terrain. Repérer ces éléments sur la carte et les retrouver sur le terrain.

But du jeu : trouver l'itinéraire le plus rapide.

Organisation matérielle : Milieu fermé (pas de possibilité de découvrir l'itinéraire sans carte). Les enfants, par équipe de 4, disposent d'une carte sur laquelle trois itinéraires différents sont représentés. Après lecture de la carte, ils doivent choisir leur itinéraire et le parcourir en s'arrêtant à chaque balise poinçon). Un "trésor" est récupéré à la fin du parcours, avant de revenir au point de départ par le même chemin. Une carte différente est proposée aux 3 équipes.

S3 : le détective → chaque élève s'approprie son parcours pour la gestion de son temps → évolutive