

dossier cycle 2



S'ORIENTER AU PARC BAZIN

R.Reynaud, CPC Lyon 3^{ème} - mai 2006 - Références : document A. Martinet CPD 69 et Programmes de l'Ecole Primaire 2002

ENCADREMENT et SECURITE

ENCADREMENT

rappels concernant les sorties scolaires

B.O. hors-série n°6 du 25/09/97 : maternelle 1 adulte pour 8 élèves
 élémentaire 1 adulte pour 15 élèves

B.O. n° 42 du 27/11/97 : à l'école élémentaire, 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.

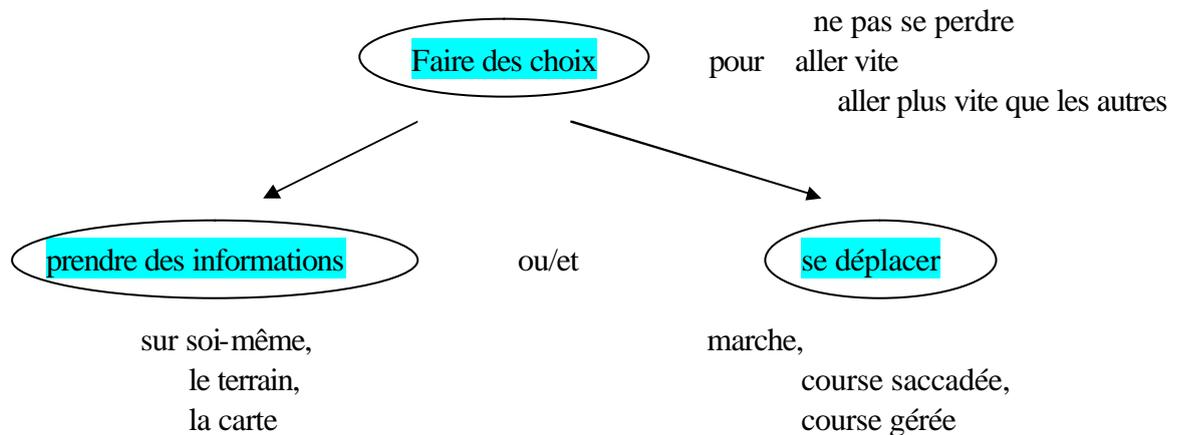
Consignes aux élèves:

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)

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 ?)

CYCLE 1 - EPS / COMPETENCES : savoirs et orientation

A.de Blignières	Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitudes – motivations
	De l'ordre du pouvoir	De l'ordre du savoir	De l'ordre du vouloir
EMERGENCE REPERAGE	<ul style="list-style-type: none"> - réussir à trouver au moins un poste et revenir à la base sans s'arrêter ou renoncer en route - sur un parcours de 2 à 3 postes donnés en trouver au moins un 	<ul style="list-style-type: none"> - identifier les différents repères, les plus importants (eau, w-c, entrée, jeux) - repérer leur codage sur la carte - savoir orienter la grande carte - savoir remplir sa fiche résultats 	<ul style="list-style-type: none"> - oser s'éloigner et revenir sans se perdre - vouloir recommencer - vouloir rechercher 1 poste, se confronter à l'environnement pour réussir à trouver 1 poste
STABILISATION	<ul style="list-style-type: none"> - réussir plusieurs fois à trouver les postes les plus difficiles pour soi - réussir à enchaîner des actions : au moins 1 parcours de 2 à 3 postes - réussir plusieurs parcours de 3 postes 	<ul style="list-style-type: none"> - choisir sa direction en fonction du poste donné sur la carte - repérer et coder les difficultés du parcours, de l'environnement - choisir son itinéraire en fonction des différents postes donnés sur la grande carte 	<ul style="list-style-type: none"> - vouloir réussir à trouver les postes les plus difficiles, les plus éloignés - vouloir en trouver le plus possible sans se perdre
DEVELOPPEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - réussir un parcours du maximum de postes pour moi (3 à 5 en fonction du niveau de l'élève) - enchaîner la recherche de plusieurs postes pour en trouver le plus possible 	<ul style="list-style-type: none"> - situer son niveau en orientation : <ul style="list-style-type: none"> - je peux trouver les postes les plus loin, les plus difficiles ? - je peux trouver x postes en 1 seul parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - vouloir connaître son maximum de réussite - accepter de reconnaître ses limites - vouloir s'aventurer pour connaître ses limites

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 repères"

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

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

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:

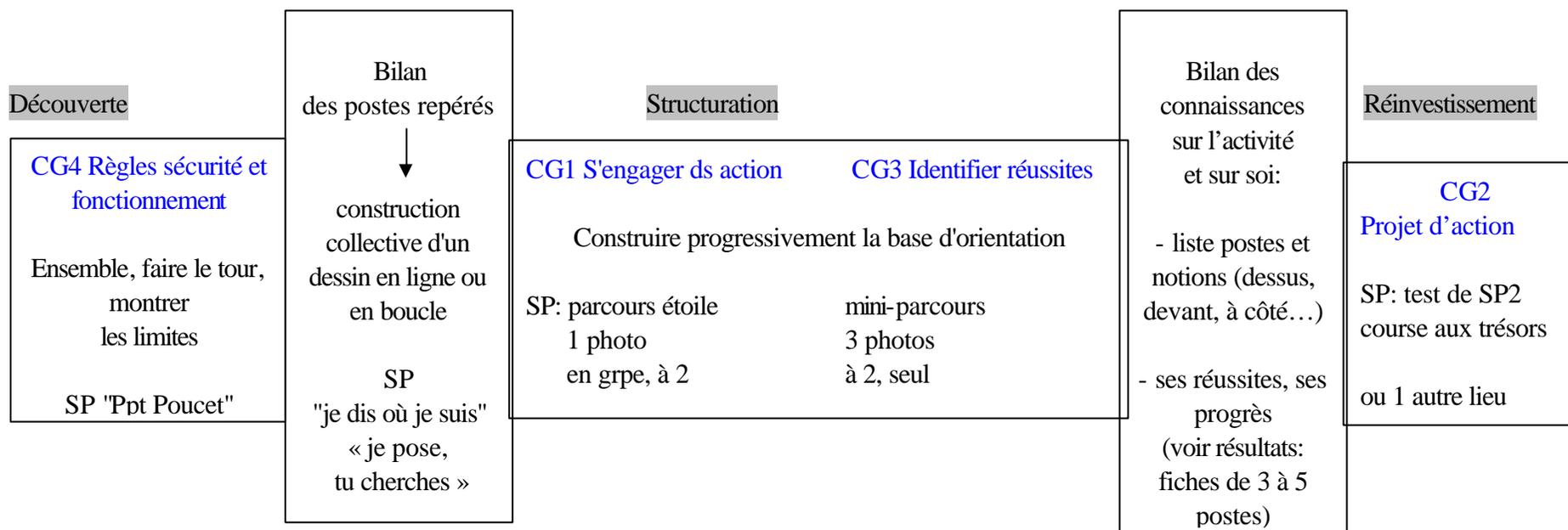
- les 2 priorités des Programmes à prendre en compte
liaison à la maîtrise du langage :
DIRE l'exploration, la découverte,
liaison au vivre ensemble
respecter et dire les **règles** de sécurité et de fonctionnement
- les compétences transversales à construire :
oser **élargir son espace** d'action, dire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

Démarche d'enseignement:

Donner un cadre **sécuritaire** (CG4) qui permettra une quantité et une qualité d'actions suffisantes pour passer **du plaisir d'agir** (CG1) à la compréhension du **SENS** de l'activité (trouver vite, CG3 et CG2)

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

R.Reynaud déc.2002
CPC Lyon Part-Dieu



CG4: 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.

CG1: S'engager lucidement dans l'action

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

CG3: 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...

CG2: Construire un projet d'action

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

DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES cycle 2

Sans carte (représenté écrit)

en réf. au doc. A. Martinet CO mat.

1. **LE PETIT POUCKET:** ce jeu permettra de faire le tour du parc, de montrer les limites infranchissables, de repérer quelques postes du parc.

Dispositif : La classe fait le tour du parc ou une boucle en marchant.

(1 fiche-résultats peut aussi servir de circuit)

A chaque poste rencontré, la maîtresse le fait repérer, nommer,
et 4 à 5 élèves y déposent un objet personnel ou un vêtement.

But : partir du milieu de la zone pour aller retrouver son vêtement et le ramener.
(variantes : en groupe, à 2, ou seul)

Critère de réussite : chaque élève a bien ramené son propre vêtement

2. **JE POSE, TU CHERCHES :** ce jeu permettra de reconnaître et nommer progressivement les différents postes du parc

Dispositif : une base d'orientation au centre du parc (carrefour des chemins)
Les postes repérés ensemble précédemment

But : le 1^{er} élève pose 1 objet personnel sur 1 poste qu'il connaît,
donne le nom du poste au 2^{ème} qui n'a pas regardé

Critère de réussite : retour effectif de l'objet personnel à la base d'orientation

EN CLASSE : voir compétences générales EPS :
- lecture d'indices variés,
- mise en relation des notions d'espace (représenté/réel)

Faire reconnaître, nommer les photos des postes (les découper au préalable)

Si possible, faire représenter le réel aux élèves :

Dessiner ou faire dessiner sommairement sur une grande affiche à plat,
les limites, les chemins, l'entrée,
les terrains de boules, la zone des jeux, les w-c, les statues

Faire positionner les photos découpées sur la grande affiche

Faire corriger les erreurs à chaque retour du parc

DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES cycle 2

Avec carte (représenté écrit)

en réf. au doc. A. Martinet CO mat.

Zone CP = postes 1 à 16

Zone CE1 = postes 1 à 22

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

Dispositif : au centre du parc, le carrefour des chemins par exemple
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 ?
- où se trouve le poste repéré sur la carte ? et dans le parc ?
(par exemples : l'entrée, les W-C, les jeux, les statues, les boules)
- le point sur la carte est-il bien aligné avec le poste ?

Critère de réussite :

A partir de l'endroit où nous sommes, le point repéré sur la carte est aligné avec le poste correspondant
(au besoin prendre un 2^{ème} repère)

4. 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 centre de la zone avec la grande carte posée au sol
une fiche correction pour l'enseignant
1 fiche résultats par élève (ou par groupe), 1 crayon

But : Trouve le repère pointé sur ta fiche et montré sur la grande carte posée au sol
Relève le signe du haut (ou les signes en haut du code)
et reviens demander un autre repère à chercher

Critère de réussite :

La code relevé sur la fiche résultats est le bon.
Trouver successivement au moins 3 repères sur les 5 ou 6 de la fiche-résultats.

DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES cycle 2

R.Reynaud mai 2006
CPC Lyon 3^{ème}

Avec carte (représenté écrit).

En référence au doc. A.Martinet CO à l'école élémentaire

Zone CP = postes 1 à 16

Zone CE1 = postes 1 à 22

4. **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 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.

5. **LE MINI – PARCOURS :**

Différencier en fonction des élèves : pointer 2 postes pour les + timorés
pointer 3 postes pour les + débrouillés
Prévoir plusieurs fiches résultats différentes pour certains élèves + rapides
Faire orienter la grande carte (situation 3)

Dispositif : 1 base d'orientation avec la grande carte
1 fiche correction pour l'enseignant avec les couleurs correspondantes
1 fiche résultats et un crayon par élève

But : Trouve les 2 (ou 3) postes pointés sur ta fiche,
Relève dans la bonne case de ta fiche les signes en haut du code
et reviens demander d'autres repères.

Critère de réussite :
Les codes relevés sont justes
Réussir au moins un mini-parcours de 2 ou 3 postes
(ou remplir une fiche résultats)

DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES - cycle 2

Avec carte (représenté écrit).

En référence au doc. A.Martinet CO à l'école élémentaire

Zone CP = postes 1 à 16

Zone CE1 = postes 1 à 22

6. LA COURSE AUX TRESORS :

Différencier en fonction du niveau des élèves :

les postes les + loin pour les élèves les + débrouillés

Dispositif :

La base d'orientation avec la grande carte au sol, bien orientée

2 fiches résultats par élève

La fiche correction pour l'enseignant

But : Trouve tous les repères de tes fiches
Relève les signes écrits au haut du code
et reviens demander une autre fiche.

Critère de réussite :

Les signes relevés sont justes

Trouver au moins 5 postes

7. LA COURSE AU SCORE : pour les CE1

Dispositif : pour chaque élève,

une carte du parc, format A4,

une ou deux fiches résultats avec numéros et indications des postes

But : Trouve tous les repères de tes fiches
Relève les signes demandés (en haut, en bas, à gauche ou à droite du code)

Critère de réussite :

Le total des signes justes (Trouver au moins 5 postes)

LIRE POUR JOUER

A LA RECHERCHE D'UN POSTE

CE QU'IL NOUS FAUT POUR JOUER

la grande carte posée sur le sol, bien orientée

une fiche des résultats et un crayon

CE QU'IL FAUT FAIRE

trouver le poste demandé par la fiche

marquer, dans la bonne case, le signe écrit en haut du code

revenir au départ

CE QU'ON A REUSSI

1 point par code juste = on a trouvé le poste

LIRE POUR JOUER

LA COURSE AUX TRESORS

CE QU'IL NOUS FAUT POUR JOUER

la grande carte posée sur le sol, bien orientée
des fiches pour les résultats

CE QU'IL FAUT FAIRE

trouver les repères de tes 2 fiches
relever les signes écrits en haut des codes
revenir au départ chercher 2 autres fiches

CE QU'ON A REUSSI

1 point par code juste = on a trouvé le poste
Le total des codes trouvés

Nom :

fiche - élève: GS – CP

8	en bas du tronc de l'arbre	
3	derrière la poubelle	
15	au dos du banc derrière la statue	
21	au bas du poteau	

Nom :

fiche - élève: GS – CP

1	derrière la poubelle	
16	derrière le panneau bleu	
13	derrière la poubelle	
22	sur le montant gauche du portail	

Nom :

fiche - élève: GS – CP

6	derrière la poubelle	
10	sous le toboggan	
14	derrière la poubelle	
20	en bas d'un montant de la cage	

Nom :

fiche - élève: GS – CP

7	sur le tronc du sapin	
9	derrière la poubelle	
2	sur la première branche de l'arbre	
19	derrière la poubelle	

Nom :

fiche - élève: GS – CP

5	au bas du réverbère	
12	derrière la poubelle	
18	derrière la poubelle	

Nom :

fiche - élève: GS – CP

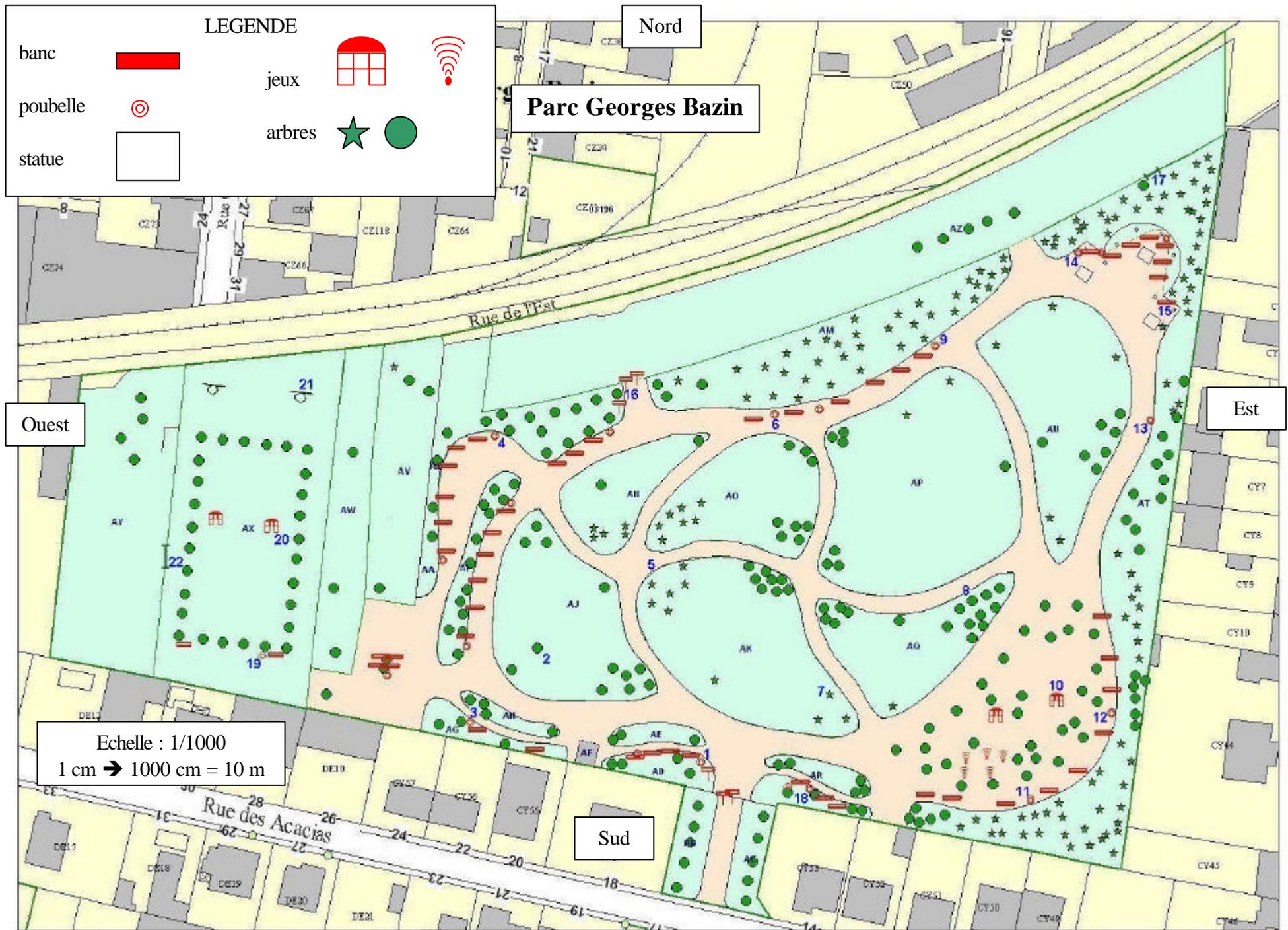
4	derrière la poubelle	
11	derrière la poubelle	
17	sur la plaque du portillon	



Orthophoto Lyon 2004 © InterAtlas 2007

20 m





Nom:

PARC BAZIN

course aux trésors – variante CE1

Numéro sur la carte	indications	signes à gauche
8	au bas du tronc de l'arbre	
3	derrière la poubelle	
15	au dos du banc	
21	au bas du poteau	

Nom:

PARC BAZIN

course aux trésors – variante CE1

Numéro sur la carte	indications	signes en bas
1	derrière la poubelle	
16	derrière le panneau bleu	
13	derrière la poubelle	
22	sur le montant gauche du portail	

Nom:

PARC BAZIN

course aux trésors – variante CE1

Numéro sur la carte	indications	signes en haut
6	derrière la poubelle	
10	sous le toboggan	
14	derrière la poubelle	
20	au bas du montant de la cage	

Nom:

PARC BAZIN

course aux trésors – variante CE1

Numéro sur la carte	indications	signes à droite
7	sur le tronc du sapin	
9	derrière la poubelle	
19	derrière la poubelle	
2	à la première branche de l'arbre	
12	derrière la poubelle	

Nom:

PARC BAZIN

course aux trésors – variante CE1

Numéro sur la carte	indications	signes en haut
5	au bas du réverbère	
18	derrière la poubelle	
4	derrière la poubelle	
11	derrière la poubelle	
17	sur la plaque du portillon	

<i>N°</i>	<i>H G D B</i>	<i>repère</i>
1	42 j1 4V Q3	derrière une poubelle sur une plaque de bois
2	BIJ THU 9A OC	aux premières branches de l'arbre
3	22 U k XV	derrière une poubelle sur une plaque de bois
4	- + WS α 2	derrière une poubelle sur une plaque de bois
5	R D J V	au pied du lampadaire
6	÷ % 431 α 3	derrière une poubelle sur une plaque de bois
7	A F G M	sur le tronc du sapin
8	? 3 c a	sur le pied de l'arbre à côté d'un rond en fer
9	47 UP P6 L2	derrière une poubelle sur une plaque de bois
10	F V Z 9	sous le toboggan bleu
11	46 CO 18 EF	derrière une poubelle sur une plaque de bois

<i>N°</i>	<i>H G D B</i>	<i>repère</i>
12	2XB αc FOX NIF	derrière une poubelle sur une plaque de bois
13	COV π MS B12	derrière une poubelle sur une plaque de bois
14	PLI 89 410 1.1	derrière une poubelle sur une plaque de bois
15	Z W N K	au dos du banc derrière la statue
16	T O L R	au dos du panneau bleu
17	H Q E Y	sur la plaque du portillon
18	8 W l IX	derrière une poubelle sur une plaque de bois
19	29 GR M2 H4	derrière une poubelle sur une plaque de bois
20	O C I U	au pied du montant de la cage à grimper
21	A M S G	au pied du poteau du panier de basket
22	P A C X	sur le montant gauche du portail vert

PROGRAMMATION DES ACTIVITES en MODULES D'APPRENTISSAGE

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>	Être capable, dans différentes activités physiques, sportives et artistiques, de...			
	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 ^{er} trimestre				
2 ^{ème} trimestre				
3 ^{ème} trimestre				
<p>COMPÉTENCES GÉNÉRALES Être capable, dans différentes situations, de :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 		<p>ET CONNAISSANCES Avoir compris et retenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des connaissances sur soi, des savoirs pratiques sur le "comment réaliser", sur les façons de se conduire dans le groupe classe - des connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent 		