



Equipe EPS 1^{er} degré
Académie de Guyane

ORGANISATION PARTICULIERE DE L'APSA

COURSE D'ORIENTATION

	Compétences	Démarches, exemples d'activités et ressources possibles	Espaces d'action
<p>Maternelle : cycle des apprentissages premiers</p> <p>Se repérer et se déplacer dans l'espace</p>	<p>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés</p>	<p>L'élève sera amené à :</p> <p>effectuer un parcours faisant appel à la mémorisation dans un milieu protégé.</p>	<p>Privilégier des espaces en milieu proche délimité : Ecole, espaces de proximité clos</p>
<p>Cycle 2 : cycles des apprentissages fondamentaux</p> <p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement</p>	<p>Activités d'orientation Réaliser un parcours en se repérant grâce à des indices simples. Suivre un parcours imposé. Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu. Coder un parcours dans un lieu connu Orienter sa carte à partir de points remarquables</p>	<p>Au cours des activités d'orientation l'élève devra se déplacer dans des espaces de tailles variables plus ou moins connus en utilisant un codage figuratif (photos aériennes, balises) et un codage symbolique (plan, carte). L'utilisation des nouvelles technologiques (GPS, tablettes,...) peuvent constituer des outils pertinents pour la pratique de ces activités.</p>	<p>Privilégier des espaces en milieu proche ouvert : espaces de proximité, rues du quartier</p>
<p>Cycle 3 : cycles des approfondissements</p> <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Parcours d'orientation Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. - Adapter son déplacement aux différents milieux. - Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). - Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. - Aider l'autre</p>	<p>Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.</p>	<p>Privilégier des espaces en milieu éloigné ouvert : parc municipal pleine nature</p>

COURSE D'ORIENTATION / REGLEMENTATION / RECOMMANDATIONS

Généralités	L'orientation s'inscrit dans le cadre des activités de pleine nature, qui ont pour caractéristiques propres de placer l'enfant en situation d'exploration active d'un milieu le plus souvent inhabituel. Se pratiquant généralement en dehors des installations sportives traditionnelles, elles contribuent à l'élargissement de l'espace éducatif, à l'ouverture de l'école sur son environnement.
Activités d'orientation	Situations pouvant être proposées : -Le fil d'Ariane : dans un espace clos (petit bois), suivre un fil de laine de couleur par parcours -Jeu de « cache et trouve » -Retrouver sa photo -Jeu du Petit Poucet : objets-repères disposés par l'adulte, pour que les élèves puissent refaire le parcours en petits groupes ...
Parcours	Le parcours est une distance à parcourir pour aller d'un point matérialisé de l'espace (Départ) vers un autre point matérialisé (Arrivée), en suivant un trajet déterminé, en associant et en combinant un certain nombre d'actions différentes et en utilisant un certain nombre d'objets disposés dans un espace limité ; Quand les points Départ et Arrivée sont confondus, le parcours devient « circuit ».
Jeux d'orientation	Les jeux d'orientation pratiqués dans un espace restreint, permettent essentiellement le travail d'objectifs très spécifiques. Ils servent de préparation à la course d'orientation. ...
Course d'orientation	Consiste à effectuer en un minimum de temps un parcours pour rechercher des balises à partir de la lecture d'une carte dans un milieu inconnu, seul ou en groupe.
Enjeux	Faire la course d'orientation c'est : - Courir : de façon adaptée (en gérant son effort, en fonction des reliefs), de façon anticipée (représentation du réel par rapport à la carte), de façon tactique (prise de repères, choix de l'itinéraire) - S'orienter : gérer la spécificité du terrain (adapter son déplacement au terrain, gérer sa sécurité), gérer ses efforts, utiliser un document (carte, plan), s'informer (lire la carte, construire un itinéraire avant l'action, contrôler ses émotions).
Objectifs	Les activités d'orientation ont pour objectifs de rendre l'enfant capable de choisir la conduite la mieux adaptée pour se situer, prévoir et effectuer un déplacement raisonné dans un milieu de plus en plus complexe et élargi, connu et inconnu, en utilisant un document de référence (plan, carte...) et des outils d'évaluations ou de mesures de distances, des directions. -Etablir une stratégie en choisissant son itinéraire, en mettant en relation distance, durée, difficulté et sécurité. -Gérer son effort en adaptant son allure en fonction du relief, de la distance.

	ORGANISATION DE L'ACTIVITE / COURSE D'ORIENTATION
Démarches administratives :	<p>1° planification de l'activité / repérage des zones d'activité</p> <p>2° sollicitation éventuelle d'intervenants</p> <p>3° élaboration du projet pédagogique (à soumettre à l'IEN pour validation s'il y a participation d'intervenant extérieur</p> <p>4° demande d'autorisation de sorties régulières au directeur de l'école, organisation du transport et informations aux familles</p>
Lieux de pratique	<p>Sites en milieu naturel, autorisés, cartographiés.</p> <p>Dans tous les cas, les aires d'évolution doivent être sans danger potentiel et adaptées aux possibilités des élèves.</p> <p>En Guyane, il conviendra d'aborder ce milieu avec une grande prudence (forêts immenses, non limitées, dangereuses).</p>
Conditions matérielles	<p>Lieux préalablement reconnus et délimités / balisage éventuel</p> <p>Point de ralliement et signal sonore de ralliement repérés par tous</p> <p>Équipement vestimentaire adapté à la pratique et aux conditions climatiques ; il est recommandé que chaque élève soit muni d'un sifflet à utiliser en cas de problème.</p> <p>Prévoir des crayons à papier et une gomme</p> <p>Prévoir boissons et aliments énergétiques.</p>
Niveaux d'enseignement	<p>L'activité s'adresse aux élèves de cycle 1, plutôt sur des sites fermés dans un premier temps puis ouverts (stade par exemple) et en fonctionnement en petits groupes ; aux élèves de cycles 2 et 3, sur des sites plus complexes, en fonctionnement individuel,</p> <p>et/ou à plusieurs élèves, ce qui éviterait que des élèves ne s'engagent pas dans l'activité (peur en milieu plus complexe notamment)</p> <p>Tout cycle : en maternelle, la randonnée pédestre peut, en Grande section, trouver un prolongement pédagogique avec la « randonnée-orientation ».</p> <p>Dès le CP, il est intéressant de mettre en place des parcours où les élèves ont à construire leur itinéraire et ont à se montrer rapides, ce qui les incite à prendre rapidement des indices et à courir.</p> <p>Dans un premier temps, l'initiation à la course d'orientation peut se faire dans la cour de l'école, dans un jardin public, sur un stade bordé de verdure, dans une plaine de jeux, etc...jusqu'à la forêt.</p> <p>Différents types de parcours peuvent être utilisés : - le jeu de piste, - le parcours en étoile, - le parcours papillon.</p> <p>L'usage de la boussole n'intervient qu'au cycle 3, quand les étapes précédentes concernant la lecture de carte sont passées.</p>
Organisation pédagogique	<p>L'enseignant est maître du projet éducatif ; il prévoit l'organisation pédagogique, l'encadrement et la sécurité, en conformité avec les textes en vigueur .Il est conseillé d'être assisté de personnes attachées à la surveillance, dont le nombre sans être trop important, sera fonction du site de travail ; ces personnes n'ayant pas à proprement parler de tâches pédagogiques n'ont pas besoin d'être agréées, dans le cadre de sorties régulières.</p> <p>Le projet pédagogique de partenariat ainsi que l'unité d'apprentissage pour une activité impliquant la participation d'intervenant extérieur pendant le temps</p>

	<p>scolaire doit être obligatoirement être transmis à l'IEN de la circonscription pour validation 15 jours avant le début de l'activité.</p> <p>Le projet, conformément aux programmes, tiendra compte des objectifs de fin de cycle. Les procédures de travail doivent être propres à limiter les risques, en particulier dans l'organisation des groupes de travail.</p>
Sécurité	<p>La surveillance est constante et menée par le maître de la classe et éventuellement par le(s) intervenant(s) et/ou les personnes exclusivement affectées à cette tâche. Il est recommandé de tenir scrupuleusement un tableau de contrôle indiquant où se trouve chaque élève.</p> <p>Les élèves doivent avoir connaissance des règles de fonctionnement spécifiques et des consignes de sécurité</p> <p>Il est judicieux de fournir un sifflet à chaque groupe et d'adopter un signal commun en cas de difficulté : 3 coups de sifflet par exemple</p>
Encadrement au niveau pédagogique/ Normes d'encadrement	<p>Dans le cas des sorties régulières, l'encadrement peut être assuré par le maître de la classe, seul, et/ou il peut être assisté par des professionnels qualifiés ou par des bénévoles qui sont soumis à l'agrément de l'inspecteur d'académie.</p> <p>Dans le cas de sorties ponctuelles, l'encadrement est obligatoirement assuré par le maître et des intervenants extérieurs ;</p> <p>dans ce cas, il faut :</p> <p>En maternelle ou classe élémentaire avec section enfantine, jusqu'à 16 élèves, il faut le maître de la classe et 1 intervenant extérieur ; au-delà de 16 élèves il faut compter 1 intervenant supplémentaire pour 8 élèves</p> <p>En classes élémentaires jusqu'à 30 élèves il faut le maître de la classe et 1 intervenant extérieur ; au-delà de 30 élèves il faut compter 1 intervenant supplémentaire pour 15 élèves.</p>
Conditions réglementaires	<p>Demande d'autorisation : Information aux parents / Assurances / Taux d'encadrement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La course d'orientation, comme la randonnée pédestre, n'est pas répertoriée comme une activité « à risques » et n'est donc pas contrainte par la nécessité de mettre en place un encadrement renforcé. ✓ Néanmoins, il est fortement conseillé à l'enseignant de s'entourer d'un certain nombre d'adultes chargés de l'aider à l'encadrement. ✓ L'un des objectifs à viser est de permettre aux élèves de construire leur itinéraire en toute autonomie, il est donc nécessaire de préparer les adultes accompagnateurs au rôle qu'ils vont devoir jouer et, en particulier, leur demander de laisser les élèves trouver les balises eux-mêmes.
Intervenants extérieurs	<p>Compétences exigées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Etre capable physiquement de marcher et de rester debout longtemps avec un sac à dos sur les épaules. ✓ Savoir lire et orienter une carte. ✓ Connaître les lieux et avoir conscience des endroits délicats qui pourraient présenter un danger (route à proximité, mare, barbelés, clôture électrique, propriété privée, etc.).
Avant la sortie	<p>Mise en alerte des secours</p> <p>L'enseignant doit reconnaître le terrain et réactualiser les repères chaque année, selon la saison, car il peut arriver qu'un repère soit déplacé ou que l'environnement soit transformé.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation pour installer les balises et les retirer doit être prévue. - Eviter de poser les balises la veille pour le lendemain dans un lieu de passage. - - Prévoir, dans le module d'apprentissage, une progression dans la difficulté des lieux (plus ou moins découverts et escarpés), des types de parcours.

	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir les secours en cas d'accident. - Avant de lancer l'activité, faire reformuler aux élèves les règles de sécurité. - Convenir d'un signal auditif (sifflet, corne de brume, klaxon...) pour prévenir tous les élèves des temps de regroupement. - S'assurer que chaque groupe est en possession d'une montre, chronomètre, sablier... et orienter la carte avec eux avant le départ. - Compter les élèves au départ et à l'arrivée
Pendant la sortie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Repérer sur la carte, avec élèves et adultes, les limites du périmètre de sécurité. Repérer et faire localiser par les élèves quels sont les espaces interdits (route, forêt touffue, champ, trou, etc...) ✓ Constituer des petits groupes d'élèves (pas plus de 4) et leur donner les consignes de sécurité (rester groupés points de regroupement-horaires...). Distribuer une carte par élève. ✓ Les adultes sont positionnés à des points stratégiques ou, selon les cas, chaque groupe est encadré d'un adulte (en forêt avec les petites classes). ✓ Respecter l'environnement (faune, arbres, matériel ONF, déchets). ✓ Ne pas toucher aux champignons, ou à un animal trouvé blessé ou mort. Demander aux élèves de ne pas accepter quoique ce soit de la part d'un être humain rencontré dans un bois et envisager avec eux la conduite à tenir. ✓ RETOURNER AVEC SES DECHETS

PROPOSITION DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

« LA COURSE DANS UN STADE, DANS L'ETABLISSEMENT »		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<ul style="list-style-type: none"> - se familiariser avec la lecture d'un plan fait main et s'initier à l'orientation - évoluer sans crainte de se perdre. - s'orienter à partir de la définition des postes 	<ul style="list-style-type: none"> - des fiches cartonnées - des plots - des pinces de contrôle - un plan fait main. <p>Dans un espace bien connu et délimité (enceinte de l'établissement, stade...), placer environs 20 postes matérialisés par des plots et des pinces de contrôle. Chaque élève a un carton avec 5 postes qu'il doit rechercher.</p> <p>Chaque parcours est de même longueur mais varie en postes.</p> <p>On relève l'ordre d'arrivée des élèves.</p>	<p>auto-évaluation immédiate : à l'arrivée, mise à disposition d'un affichage qui permet aux élèves de vérifier si les postes trouvés sont justes ou faux</p>

LA PISTE FLECHEE		
Espace d'action : Cour, école, milieu familial espace inconnu restreint espace inconnu élargi		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>Suivre un trajet fléché et relever le code des balises disposées sur le trajet. Chercher et trouver des indices cachés.</p>	<p>Des parcours fléchés sont mis en place par des adultes (plusieurs parcours de couleurs différentes). Les flèches sont posées en les espaçant plus ou moins, éventuellement en ne les posant qu'aux changements de direction. Certaines flèches ont un signe distinctif indiquant qu'une balise comportant un code ou un dessin est cachée à proximité. Chaque équipe doit suivre un parcours fléché jusqu'au bout de la « piste ». Chaque fois qu'elle rencontre une flèche marquée d'un signe distinctif, elle doit chercher une balise cachée à proximité et en relever le code ou le dessin. De retour au poste central, après validation des résultats, les équipes pourront effectuer d'autres parcours. Au cycle 1 : Les groupes d'enfants peuvent éventuellement être accompagnés d'un adulte qui reste en retrait. Au bout de la piste peut se trouver un « trésor »</p>	<p>Trouver tous les indices correspondant à son parcours.</p>

JEUX DE CHEMINEMENT		
Espace d'action : D'un espace familial restreint à tous espaces déjà explorés		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>Rapporter tous les objets témoins disposés lors du trajet aller Trouver un itinéraire, prendre des repères et utiliser sa mémoire.</p>	<p>Au préalable, identifier avec les enfants un endroit remarquable visible des points de départ (point culminant, point bas, construction, arbre très caractéristique, ...). Pour le cycle 1, le point remarquable doit rester visible tout au long du parcours. Les équipes sont réparties sur plusieurs points de départ Phase 1 : les équipes se rendent au point remarquable par un itinéraire libre, en jalonnant le parcours d'objets témoins. Au point remarquable, un adulte valide</p>	<p>Rapporter tous les objets déposés à l'aller</p>

	<p>l'arrivée des équipes.</p> <p>Phase 2 : arrivés au point remarquable, les équipes et l'adulte retournent ensemble aux points de départ par un chemin commun.</p> <p>Les équipes se rendent à nouveau au point remarquable par le même itinéraire que celui emprunté en phase 1. Elles récupèrent en chemin tous les objets déposés à l'aller.</p>	
--	--	--

« LE PARCOURS SURLIGNE »		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>-Courir sur un circuit en suivant le tracé surligné sur la carte.</p> <p>-Découvrir les balises et les poinçonner au fur et à mesure</p>	<p>Recopier sur une carte vierge le parcours surligné de la carte mère</p>	<p>Poinçonner toutes les balises qui se trouvent sur le parcours surligné</p> <p>Variables :</p> <p>Parcours de difficultés différentes</p>

« LA COURSE EN ETOILE »		
Espace d'action :		
OBJECTIFS	Dispositif, Consignes, Déroulement	CRITERES
<p>-Identifier les éléments observables du terrain pour construire un déplacement jusqu'à un poste.</p> <p>- savoir orienter sa carte par rapport aux éléments remarquables.</p> <p>- Coopérer et gérer l'effort physique de l'équipe.</p> <p><u>But</u> : poinçonner 10 balises sans se tromper en 30 min maximum.</p>	<p>- 1 balise à trouver par zone (10 zones)</p> <p>- Par équipe de 2 à 4. Ils poinçonneront 1 balise à la fois.</p> <p>-Elle sera donnée par l'enseignant qui l'entoure sur la feuille de route.</p> <p>- Après chaque poinçonnage, l'équipe vient vérifier. Si c'est bon elle repart en chercher une autre, si c'est faux elle retourne la rechercher.</p>	<p>Effectuer le trajet jusqu'au point d'attaque sans hésitation.</p> <p>Variables :</p> <p>un élève pose une balise et un autre doit aller la chercher. Le poseur doit indiquer à son partenaire le trajet qu'il va suivre avant le départ.</p> <p>L'accompagnateur vérifie le trajet emprunté et le compare au projet proposé</p>

Parcours en étoile : « Parcours photo »		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
Rechercher le plus de balises possible dans un temps limité (10, 20 minutes...)	<p>Chaque équipe prend une photo au poste central et se rend à l'endroit indiqué sur la photo à la recherche de la balise.</p> <p>Elle recopie le code sur une fiche de route (l'utilisation de pinces d'orientation ou d'un feutre de couleur différente pour chaque balise évite les échanges de codes entre les équipes) et revient au poste central pour prendre une nouvelle photo (enveloppe)</p>	<p>Nombre de points gagnés à l'issue du temps imparti (chaque balise dont le code rapporté est juste rapporte un certain nombre de points en fonction de son éloignement)</p> <p>Variables :</p> <p>Des enveloppes numérotées. A l'intérieur des photos ou consignes indiquant un lieu où se diriger.</p>

« LA COURSE AUX SCORES »		
OBJECTIFS	Dispositif, Consignes, Déroulement	CRITERES
<p>- Construire un projet de déplacement adapté à ses possibilités (stratégie de course)</p> <p>- Optimiser ses capacités et compétences pour ramener le plus de points possible</p> <p>But : dans un temps imparti, ramener le plus de points possibles.</p>	<p>Zone bien délimitée.</p> <p>En fonction de la difficulté des balises ou de leur éloignement des points (1 à 3pts ou plus) sont attribués à chaque balise. Celles-ci sont différenciées et chaque coureur organise sa course pour pouvoir réaliser le score le plus important.</p> <p>L'ordre de recherche est libre.</p> <p>Tout dépassement de temps est pénalisé (15" = 1pt, 30" = 2pts...)</p>	<p>score réalisé</p> <p>Variables :</p> <p>- En fonction du niveau, imposé un contrat à respecter (nb balises, types...)</p> <p>- Avant de partir le coureur détermine le contrat qu'il doit réaliser. Tout écart au contrat est pénalisé. Cette situation peut servir d'évaluation terminale</p>

LA COURSE A LA BOUSSOLE»		
OBJECTIF	Dispositif, Consignes, Déroulement	CRITERES
<p>- Utiliser la boussole : relever un azimut, se diriger par visées successives.</p> <p>- Suivre une direction sans dévier</p> <p>- Estimer une distance précisément à partir de la carte et la reproduire sur le terrain (notion d'échelle et d'étalonnage de pas)</p> <p>But : Découvrir des balises à l'aide de la boussole uniquement.</p>	<p>L'équipe récupère une carte avec 2 balises données (la 1^{ère} et la 5^{ème}) sur 10 + 9 angles et distance.</p> <p>Deux stratégie :</p> <p>1-Se rendre au 1^{er} poste et calculer azimut par azimut jusqu'au dernier poste.</p> <p>2-déterminer au préalable toutes les balises avant de commencer l'itinéraire.</p> <p>Le 5^{ème} poste est donné pour vérifier que l'on a bien trouvé les premiers postes.</p>	<p>score</p> <p>Variables :</p> <p>faire chercher des postes en ne donnant que leur coordonnées : du départ au poste 1, 325°, 100m, du poste 1 au 2, 75°, 55m...</p>

LE CHEMIN AUX BALISES		
Espace d'action : espace familial élargi fermé /Tous espaces		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>Relever le code de chaque balise placée sur le trajet, en suivant l'itinéraire tracé sur le plan ou la carte</p>	<p>-Au préalable, des balises, avec dessin ou code, sont installées par les adultes sur différents itinéraires.</p> <p>-Les équipes sont réparties sur plusieurs itinéraires et possèdent le plan correspondant, sur lequel le cheminement est indiqué, ainsi que le nombre de balises à trouver, mais pas leur emplacement.</p> <p>-Les premières équipes suivent leur itinéraire et relèvent le dessin ou le code de chaque balise placée sur leur trajet.</p> <p>-Les équipes suivantes partent les unes après les autres, avec un décalage de quelques minutes et font de même.</p> <p>-La dernière équipe rapporte toutes les balises qui jalonnent leur trajet.</p>	<p>-Rapporter le code de chaque balise disposée sur le trajet.</p> <p>Variantes :</p> <p>- Une rotation sur plusieurs itinéraires est possible. Dans ce cas, ne faire ramasser les balises que par la dernière équipe de la dernière rotation.</p> <p>- Le nombre de balises à trouver n'est pas connu à l'avance.</p> <p>- Le « contre la montre » : pour les équipes circulant sur un même itinéraire, il s'agit de rapporter le code de chaque balise dans le temps le plus court.</p>

LES BALISES MANQUANTES Espace d'action : Espace familial élargi		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
Après avoir parcouru un itinéraire imposé, positionner les balises « manquantes » sur le plan.	<p>-Au préalable, des balises sont installées par les adultes sur plusieurs itinéraires en boucle.</p> <p>-Les équipes sont munies d'un plan sur lequel un des itinéraires est tracé avec l'emplacement de certaines balises,(par exemple 3 balises sur 6).</p> <p>-Les premières équipes suivent l'itinéraire indiqué, relèvent le code des balises « manquantes » et les positionnent sur leur plan.</p> <p>-Les équipes suivantes partent les unes après les autres, avec un décalage de quelques minutes et font de même.</p> <p>-En fin de jeu chaque équipe vérifie l'exactitude des réponses grâce à une carte corrigée.</p> <p>Le cas échéant, toute la classe refait ensuite les trajets avec un adulte pour récupérer les balises et valider les résultats.</p>	Relever le code des balises « manquantes » et les positionner correctement sur le plan

LE PARCOURS PERMANENT Espace d'action Espace familial élargi		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>-Répondre correctement aux questions.</p> <p>-Repérer les éléments significatifs de l'espace investi et les identifier</p>	<p>Au préalable, l'enseignant a choisi des éléments significatifs identifiés sur le plan (arbre remarquable, rocher, banc, jeu, pancarte, etc...). Ces éléments sont le support d'une question (ex. couleur des volets, texte de la pancarte, numéro, etc.). Les équipes sont munies d'un plan ou d'une carte sur lequel l'emplacement de l'élément significatif est indiqué, et de la question correspondante.</p> <p>Ils doivent se rendre à l'endroit mentionné pour répondre correctement à la question.</p> <p>De retour au poste central, et après validation des réponses, d'autres questions leur seront données</p>	<p>Donner un nombre significatif de réponses exactes.</p> <p>Variantes :</p>

LA BONNE INDIC

Espace d'action : Espace familial restreint Espace familial élargi. Tous espaces déjà explorés

Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>Poser un objet ou balise à un (des) endroit(s) spécifique(s), puis indiquer précisément (par message oral, codé, ou écrit) l'endroit où cela a été posé, afin que d'autres puissent le retrouver.</p>	<p>A la maternelle</p> <p>-Les enfants sont par 2. Dans un espace restreint et connu, le premier dépose un objet, revient et indique oralement à son coéquipier le nom de l'objet et l'endroit où il l'a déposé.</p> <p>-Le deuxième doit retrouver l'objet et le rapporter, puis inversion des rôles.</p> <p>Cycle 2 et 3</p> <p>Dans un premier temps, chaque équipe doit se rendre sur un lieu à l'aide d'une photo et y déposer un objet ou un dessin à l'endroit photographié. Elle indique sur son plan ou sa carte l'emplacement précis où elle l'a posé.</p> <p>Dans un deuxième temps, après échange des plans ou des cartes, chaque équipe part à la recherche de l'objet ou du dessin et le rapporte.</p> <p>En cas de litige, l'enseignant peut, soit vérifier avec les 2 équipes l'emplacement de l'objet posé, soit envoyer une 3ème équipe pour effectuer cette vérification.</p>	<p>Rapporter l'objet, le dessin ou la balise que l'autre équipe a posé.</p> <p>Variante : Cycle 3</p> <p>-Chaque équipe pose, dans un secteur déterminé par l'enseignant, une balise à l'endroit où elle le veut.</p> <p>Elle indique précisément sur son plan ou sa carte l'emplacement de la balise. Après échange des plans ou des cartes au poste central, chaque équipe part à la recherche de la balise indiquée.</p> <p>-Si elle est bien placée, elle en relève le code</p>

LES FAUX AMIS

Espace d'action : Tous espaces

Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>Trouver des balises à des endroits spécifiques indiqués sur des plans ou des cartes</p> <p>Repérer les éléments significatifs de l'espace investi.</p>	<p>Au préalable, des balises avec dessin ou code sont installées par des adultes.</p> <p>Pour chaque poste, une balise sera installée à un endroit particulier (banc, carrefour, rocher ...), signalé sur le plan ou la carte. Une balise « leurre », non indiquée sur le plan ou la carte, sera placée à proximité de la première.</p> <p>Les équipes doivent se rendre sur le lieu précis de la balise mentionnée sur le plan ou la carte.</p> <p>Ils en relèvent le code ou le dessin puis reviennent au point central où une autre balise leur sera donnée à chercher.</p>	<p>Rapporter le dessin ou le code des balises mentionnées sur le plan ou la carte, mais seulement de celles-ci.</p> <p>Variantes :</p> <p>Certains postes ont des « leurres », d'autres n'en ont pas.</p> <p>- Le nombre de « leurres » par poste peut être plus important : 2 ou 3.</p> <p>- La recherche s'effectue en un temps limité.</p> <p>- Les équipes s'affrontent sous forme de course. Il s'agit de trouver le maximum de balises mentionnées sur le plan ou la carte dans un temps limité.</p>

Parcours puzzle		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
Cacher puis trouver les 4 morceaux d'un puzzle dans la cour	<p>-chaque élève ou groupe d'élèves va cacher dans la cour 4 éléments d'un puzzle puis note sur un plan figuratif l'emplacement des morceaux à trouver.</p> <p>-Plusieurs puzzles différents sont cachés à des emplacements différents</p> <p>-Les groupes échangent les dessins figuratifs et partent chercher les morceaux de puzzle cachés par un autre groupe.</p>	<p>Puzzle reconstitué à la fin du jeu</p> <p>Variables :</p> <p>Simplification :</p> <p>-Travail à partir d'une maquette</p> <p>-Les morceaux de puzzle sont cachés par l'enseignant avant la séance.</p> <p>Complexification</p> <p>-Travail à partir d'un plan</p> <p>-Les élèves placent eux-mêmes les morceaux à partir des indications données par l'enseignant (le poste est précisé par une croix sur le plan).</p>

« Je pose, tu cherches »		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>Repérer un but</p> <p>Aller chercher un objet</p> <p>Se situer</p> <p>Se repérer sur un plan</p>	<p>Cycle 1 : Dans la classe, les élèves sont répartis en binômes. Chaque binôme cache un objet dans la classe. Une fois tous les objets cachés, un binôme indique la cachette à un autre binôme qui doit aller chercher l'objet et le ramener au point de rassemblement.</p> <p>Cycle 2 : Par 2, dans la cour de récréation, un élève va poser l'objet à l'endroit correspondant à une photo donnée par l'enseignant. Son partenaire va ensuite chercher l'objet.</p> <p>Cycle 3 : Par 2, dans un espace limité (école ou stade), un élève va poser un objet dans un lieu qu'il indique sur le plan. Son camarade va chercher l'objet à l'aide des indications du plan.</p>	<p>L'objet est trouvé.</p> <p>Variante : la photo est remplacée par un texte descriptif.</p> <p>Variantes : les indications sont données oralement ou par écrit.</p>

« Je garde le nord dans sa maison »		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
Manipuler la boussole Se situer Se repérer sur un plan	Cycle 3 : Par 2, dans un espace limité (école ou stade), les élèves posent la boussole sur le plan avec la flèche en direction d'une balise à trouver. Les élèves tournent le cadran de la boussole pour mettre le nord dans « sa maison ». Les élèves se dirigent vers la balise tout en conservant le nord dans sa maison.	La balise est trouvée.

Parcours photo mémoire		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
Repérer un but Se situer Mémoriser	<p>Cycle 1 : Dans la classe : Par 2, les élèves observent une série de trois photos. Ils doivent se rendre aux endroits observés dans l'ordre des photos. A chaque lieu photographié, les élèves récupèrent la perle de couleur qu'ils enfilent sur leur lacet.</p> <p>Quand le parcours est terminé, les élèves reviennent voir l'enseignant pour comparer les couleurs des perles.</p> <p>Cycle 2 : Dans la cour : Même déroulement.</p>	<p>Les couleurs des perles sont dans l'ordre des photographies.</p> <p>Variante : Diminuer ou augmenter le nombre de photographies.</p>

Le road-book		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
<p>Repérer un but Se situer Suivre un chemin, une route</p>	<p>Un roadbook est un document annoté et illustré de diagrammes utilisé pour la navigation terrestre sur routes et chemins.</p> <p>Dans le quartier :</p> <p>Cycle 1 : Par groupe de 5 élèves, une planche avec 4 vignettes et une planche avec 2 photos sont données. Suivre les indications des vignettes pour se rendre à l'endroit du rond sur la vignette. Ce rond correspond à une photographie, il faut y inscrire le chiffre de la photographie correspondante.</p> <p>Cycle 2 : 6 à 12 vignettes. Cycle 3 : 12 à 20 vignettes</p>	<p>La photographie est bien positionnée.</p> <p>Variante : Augmenter ou diminuer le nombre de vignettes.</p>
<p>Exemple :</p>		

La rose des vents		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
Repérer un but Aller chercher un objet Se situer Se repérer sur un plan Utiliser les points cardinaux et les points intermédiaires.	Cycle 2 : Par 2, dans la cour de récréation, un grand cercle (15 m de diamètre) est effectué avec des plots. La rose des vents est posée au centre du cercle. Demander aux élèves de se rendre au point donné : N, O, S ou E, puis aux points intermédiaires : NE, SO, SE, etc...	Le plot est trouvé.
	Cycle 3 : Par 2, dans un espace limité (école ou stade), différents objets ont été placés selon les points cardinaux et les points intermédiaires. La rose des vents est placée au centre du plan. Demander au binôme d'aller chercher l'objet qui se trouve au NE, au SO, au N, à l'E etc...	L'objet est trouvé.

Jeu de Kim		
Objectif - But	Dispositif, Consignes, Déroulement	Critère de réussite
Repérer un but Se situer	Cycle 1 : Dans la classe : Une dizaine de photos (au moins autant que l'effectif du groupe) représentant des endroits familiers (coins, bureau, tableau, meuble de rangement...) Sur chaque photo, un certain nombre d'objets (5 à 8) répartis de manière à "occuper tout l'espace" de la photo (en haut, en bas, à gauche, à droite...) Dans la classe, les coins pris en photo comportent <u>les mêmes objets</u> placés comme sur la photo <u>sauf un qui a été enlevé</u> . Déroulement : Les élèves choisissent une photo puis la regardent. Ils se rendent à l'endroit de la photo. Un objet qui est sur la photo a disparu. Les enfants doivent dire à l'enseignant quel est l'objet qui a disparu. Recommencez avec la photo suivante	L'objet est trouvé. Variante : Diminuer ou augmenter le nombre d'objets

Maternelle : Exemple d'unité d'apprentissage

<i>Phase de découverte</i>	<i>Phase de référence</i>	<i>Phase de structuration</i>	<i>Phase d'évaluation finale</i>															
<p><u>Situations :</u></p> <p>« Je pose, tu cherches » Jeu de Kim</p>	<p><u>Situation de référence :</u></p> <p style="text-align: center;">Le rallye-photos</p> <p>Groupes de 3 élèves, évoluant dans la cour de l'école.</p> <p>Les élèves se déplacent dans la cour et doivent retrouver le lieu correspondant aux photos (le nombre de photos varie selon le niveau de classe).</p> <p>Les élèves doivent relever sur le terrain l'indice qui correspond à chaque photo.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Photo 1</td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="padding: 5px;">Indice A (photo ou dessin)</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Photo 2</td> <td></td> <td style="padding: 5px;">Indice B</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Photo 3</td> <td></td> <td style="padding: 5px;">Indice C</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Photo 4</td> <td></td> <td style="padding: 5px;">Indice D</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Photo 5</td> <td></td> <td style="padding: 5px;">Indice E</td> </tr> </table>	Photo 1		Indice A (photo ou dessin)	Photo 2		Indice B	Photo 3		Indice C	Photo 4		Indice D	Photo 5		Indice E	<p><u>Situations à choisir :</u></p> <p>Jeux de cheminement Parcours photo mémoire Le roadbook La piste fléchée La bonne indic Parcours puzzle</p>	<p>Reprise de la situation de référence</p> <p style="text-align: center;">Le rallye-photos</p>
Photo 1		Indice A (photo ou dessin)																
Photo 2		Indice B																
Photo 3		Indice C																
Photo 4		Indice D																
Photo 5		Indice E																

Cycle 2 : Exemple d'unité d'apprentissage

<i>Phase de découverte</i>	<i>Phase de référence</i>	<i>Phase de structuration</i>	<i>Phase d'évaluation finale</i>
<p><u>Situations :</u></p> <p>« Je pose, tu cherches »</p> <p>Parcours puzzle</p> <p>Parcours photo mémoire</p> <p>Jeux de cheminement</p>	<p><u>Situation de référence :</u></p> <p style="text-align: center;"><u>La course en étoile</u></p> <p>Par équipe de 2 à 4. Ils poinçonnent 1 balise à la fois. Elle sera donnée par l'enseignant qui l'entoure sur la feuille de route.</p> <p>Après chaque poinçonnage, l'équipe vient vérifier. Si c'est bon elle repart en chercher une autre, si c'est faux elle retourne la recherche.</p>	<p><u>Situations à choisir :</u></p> <p>La course dans un stade, dans un établissement</p> <p>Le chemin aux balises</p> <p>Le parcours permanent</p> <p>Le roadbook</p> <p>La piste fléchée</p> <p>La bonne indic</p> <p>Les faux amis</p> <p>Parcours photo</p> <p>La rose des vents</p>	<p>Reprise de la situation de référence</p> <p style="text-align: center;"><u>La course en étoile</u></p>

Cycle 3 : Exemple d'unité d'apprentissage

Phase de découverte	Phase de référence	Phase de structuration	Phase d'évaluation finale																		
<p><u>Situations :</u></p> <p>« Je pose, tu cherches » La piste fléchée Les faux amis Le parcours permanent</p>	<p><u>Situation de référence :</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Parcours en papillon</u></p> <p>Groupes de 3 élèves disposant du plan de l'espace d'évolution (stade, parc, etc...) et d'une fiche balises.</p> <p>Chaque groupe doit trouver le code de 3 balises positionnées sur le plan et placées sur le terrain. Une fois les 3 codes trouvés, le groupe revient voir l'enseignant qui vérifie. 3 autres balises sont alors données au groupe.</p> <p>Les élèves disposent de 30 minutes pour trouver le maximum de balises.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Balise</td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>Code</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Validation</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Balise	A	B	C	D	...	Code						Validation						<p><u>Situations à choisir :</u></p> <p>La course dans un stade, dans un établissement Le parcours surligné Le roadbook Le chemin aux balises La bonne indic Parcours photo La rose des vents « Je garde le nord dans sa maison » La course aux scores La course à la boussole Les balises manquantes</p>	<p>Reprise de la situation de référence</p> <p style="text-align: center;"><u>Parcours en papillon</u></p>
Balise	A	B	C	D	...																
Code																					
Validation																					

Sources :

Education physique et sportive, Collection Agir et s'exprimer avec son corps – Nathan

L'EPS à l'école : Cycle 2 et 3 – RETZ

Site Internet : site Eduscol

Circulaire n°99-136 du 21/09/1999 MEN.

Editions Revue EPS

BO : 2004, 2008, 2012, 2015