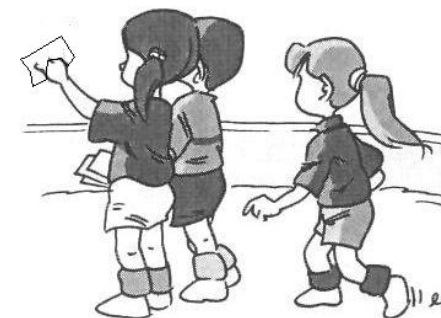
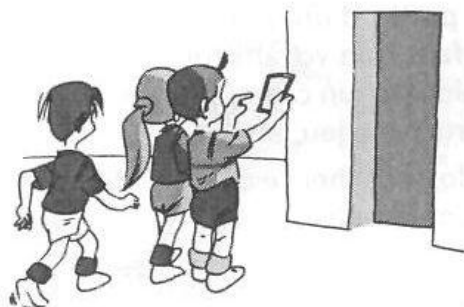




Activités d'orientation au cycle 2



L'activité d'orientation à l'école

Objectifs	Niveaux de Progression		
	I	II	III
Gérer la spécificité du terrain	L'élève accepte, dans un premier temps, l'incertitude du milieu (évolution dans une salle ou un espace peu familier).	L'élève devient progressivement autonome, il se déplace sur des lignes naturelles (chemins) ou aménagées (jalonnements).	L'élève anticipe et ose des déplacements incertains pour atteindre un lieu précis. Il gère sa sécurité par une connaissance précise des risques encourus.
Utiliser et construire des outils (décoder/coder)	L'élève utilise (et/ou) construit: 1. la maquette de la salle de la classe, de la salle de motricité, de la cour de l'école. 2. des photographies.	L'élève utilise (et/ou) construit: 1. un plan figuratif de la cour de récréation. 2. un plan figuratif d'un espace plus étendu (plaine des jeux). 3. un plan d'orientation codifié de la cour d'école.	L'élève utilise (et/ou) construit: 1. une carte d'orientation simplifiée d'un espace étendu faisant apparaître les principales données topographiques (orientation, échelle, relief, ...). 2. L'élève utilise une boussole.
S'informer/ piloter un document	L'élève décrit à posteriori son cheminement : 1. Les prises d'informations sont spontanées et construites à partir de l'observation. 2. Il doit être capable de reconstituer la chronologie des éléments rencontrés au cours du déplacement.	L'élève va apprendre à s'informer avant l'action : 1. Il pense des déplacements en utilisant le plan: « Après le toboggan, je tourne vers le bac à sable... ». 2. Les élèves s'approprient une première symbolisation codifiée du réel (cour d'école au maximum).	L'élève s'informe avant et pendant l'action : Il apprécie et choisit un trajet, à partir du plan, qui s'adapte aux contraintes du terrain et à la position des balises.

Les activités d'orientation au cycle 2

Les programmes 2008

Compétence spécifique EPS : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

CP	CE1
Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.	Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).
- Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...). - Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan. - Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).	- Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes. - Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis. - Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe. - Décoder le parcours proposé par un autre groupe. <u>Evaluation de fin de cycle :</u> • Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.
Compétences du socle commun : Palier 1	
<u>Compétence 1 : maîtrise de la langue</u> - S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. <u>Compétence 3 : éléments de mathématiques ...</u> - Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement. <u>Compétence 6 : compétences sociales et civiques</u> - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles. <u>Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative</u> - Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.	

Activités d'orientation et transversalité

	CP	CE1
Français : langage oral.	- Utiliser des mots précis pour s'exprimer. - Décrire des images (illustrations, photographies...).	- Faire un récit structuré (relations causales, circonstances temporelles et spatiales précises) et compréhensible pour un tiers ignorant des faits rapportés ou de l'histoire racontée. - S'exprimer avec précision pour se faire comprendre dans les activités scolaires. - Présenter à la classe un travail individuel ou collectif. - Participer à un échange : questionner, apporter des réponses, écouter et donner un point de vue en respectant les règles de la communication.
Découverte du monde	Représentations simples de l'espace familier - Reconnaître un lieu familier (école, lieux d'habitation, trajet école/maison) à partir de supports variés (photographies sous différents angles et points de vue, plans). - Élaborer des représentations simples de l'espace familier (la classe, l'école, la piscine...) par des maquettes, des plans. - Se repérer, se déplacer dans l'école et son environnement proche en utilisant des représentations simples (photographies, maquettes, plans). ☐ Éducation physique et sportive - Activités d'orientation Formes usuelles de représentation de l'espace - Découvrir et utiliser différentes formes de représentation (photographies, maquettes, plans). - Nommer et décrire simplement les différents espaces représentés. - Identifier la légende d'un plan, en tirer quelques informations.	Représentations simples de l'espace familier - Reconnaître et décrire un lieu familier (école, quartier, centre ville...) avec un vocabulaire adapté, à partir de supports variés (photographies sous différents angles et points de vue, vue panoramique, vue oblique, vue aérienne, plans...). - Élaborer des représentations simples de l'espace familier (le quartier, le village, la ville...) par des plans. - Comprendre l'organisation du quartier, de la ville ou du village, en lisant et en utilisant des cartes et des photographies. ☐ Éducation physique et sportive - Activités d'orientation Comparaison avec d'autres milieux et espaces plus lointains - Comparer quelques paysages familiers, littoraux, montagnards, urbains, ruraux. Formes usuelles de représentation de l'espace - Découvrir et utiliser plans, cartes, planisphère, globe. - Lire une légende (plan de ville, de quartier, de réseau de transports en commun, plan d'une base de loisirs...). - Construire une légende simple pour un plan réalisé collectivement.
Mathématiques	- Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...).	- Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié.

Modules d'apprentissage

Les modules d'apprentissage sont conçus pour **permettre une pratique de l'orientation au quotidien, dans l'enceinte de l'école ou dans un lieu de proximité**. Les apprentissages visés, travaillés ici en milieu connu et restreint (l'école et ses abords) sont préparatoires à une pratique en milieu naturel élargi.

Travail préparatoire de l'enseignant

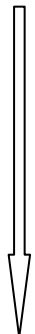
La préparation matérielle et le balisage constituent bien souvent un écueil qui dissuade l'enseignant d'entreprendre un travail dans cette activité. Dans le module d'apprentissage proposé, **la mise en place des balises sur le terrain est réalisée par les enfants pour chaque situation proposée. Elle est intégrée au temps d'apprentissage**. L'enseignant verra ainsi son travail simplifié et limité à la préparation des outils pour la séance.

Avec le plan qui servira de base de travail, les fiches descriptives et les outils nécessaires fournis en annexe de ce module doivent suffire à rendre la classe opérationnelle. Le travail de préparation de l'enseignant est donc essentiellement un travail de préparation des outils.

Les outils

Ils sont à préparer en amont du module d'apprentissage ou, pour certains, avant la séance. La plupart seront réutilisés quelle que soit la situation choisie et tout au long des séances.

1. Éléments à faire varier :

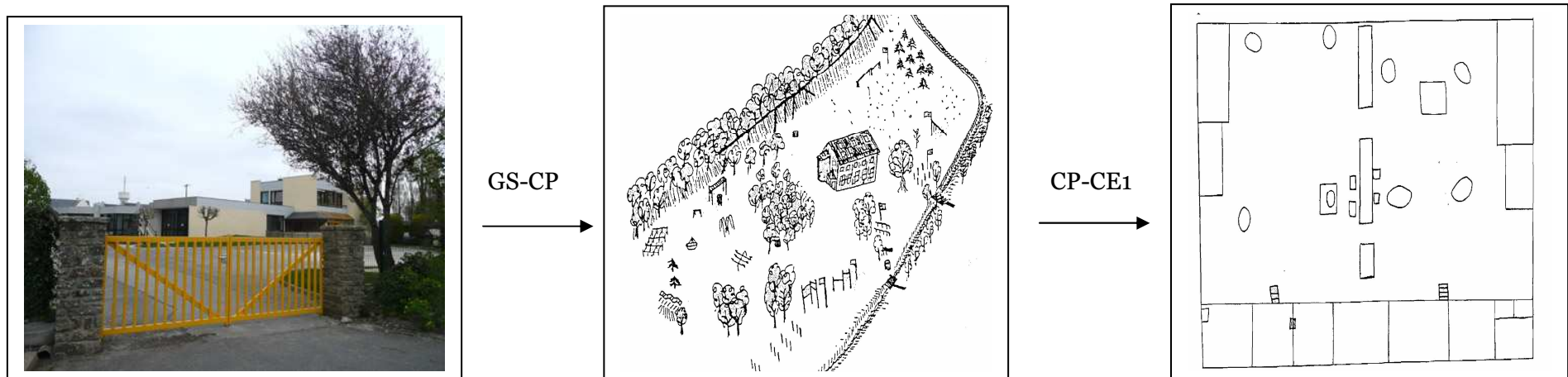
	Outils	Lieux	Nombre de balises	temps	Positionnement balises	Renseignement balises	Types de codes (ou indices)
 Du simple (GS) au complexe (CE1)	Photographies	Enceinte de l'école	1	Illimité	Balises (plots/ coupelles) posées par le maître.	Balises situées sur le plan par le maître.	Forme, lettres, chiffres, dessins
	↓ Plan figuratif	↓	↓	↓	↓	↓	↓
	↓ Plan normalisé	Ecole + abords (stade, parc, lieux familiers,...)	5	limité	Balises posées par les élèves.	Balises situées sur le plan par les élèves.	Mots simples et familiers (vocabulaire classe, animaux)

Exemples de codes

<u>Codes signes</u>	ë	±	□	Δ	∞	III	©
<u>Codes lettres</u>	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>	<i>g</i>
<u>Codes mots</u>	<i>pomme</i>	<i>gare</i>	<i>table</i>	<i>légume</i>	<i>porte</i>	<i>boîte</i>	<i>ballon</i>

2. Photos, plans figuratifs, plans simplifiés :

- Le plan utilisé doit être le plus précis possible. Pour le codage des différents éléments, il est nécessaire de s'appuyer sur le codage conventionnel.



Représentation de l'espace :

La photo



Le plan figuratif



Le plan simplifié

Pour poser les balises : choisir des endroits remarquables

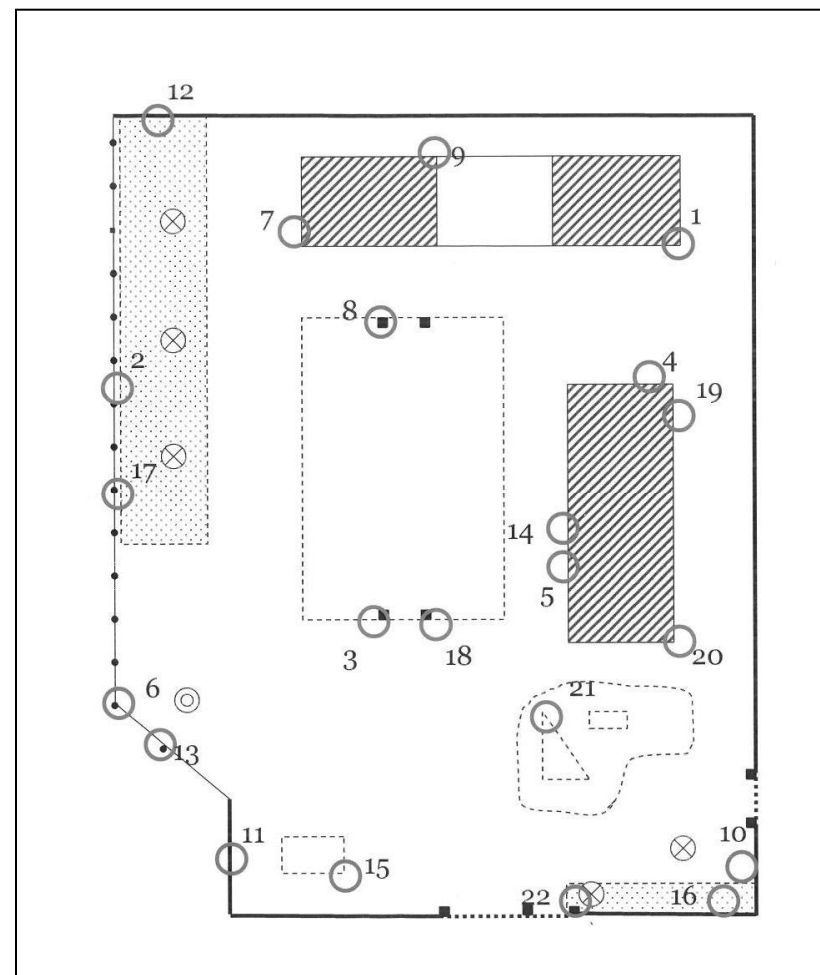
Dans la phase de préparation, il est nécessaire, dans un 1^{er} temps de dresser un inventaire exhaustif de tous les endroits précis où pourront être posées les balises au cours des jeux.

Ces endroits doivent être identifiables sans erreurs et définis avec précision. C'est ce que l'on appellera en orientation **la « définition de poste »**. Ils peuvent être parfois très proches l'un de l'autre

Ces endroits (ou postes) seront répertoriés sur 2 outils essentiels pour l'enseignant : le plan général et le tableau récapitulatif des postes et balises.

Exemple :

Balise n°	Code	Définition du poste	Balise n°	Code	Définition du poste
1	×	Coin de la cantine	12	>	Mur du fond
2	≠	Clôture	13	∫	Clôture
3	÷	But	14	●	Porte de la classe
4	∞	Porte du couloir	15	Π	Bac à sable
5	ö	Fenêtre de la classe	16	≈	Mur
6	□	Coin de la clôture	17	Φ	Poteau en bois
7	Δ	Coin de la garderie	18	∃	...
8	<	But côté préau	19	Ⅲ	...
9	©	...	20	ë	...
10	±	...	21	«	...
11	»	...	22	®	...
...					



CYCLE 2

Compétence spécifique : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

ACTIVITES D'ORIENTATION

Savoirs à construire

Situations d'apprentissage

5 à 10 séances

Mettre en relation les indices du terrain et de sa représentation pour réaliser sa recherche sans erreur.

Se situer en déplacement
(sur le terrain et sur le plan)

Orienter sa carte ou son plan en déplacement

MODULE 1 :

Dans la cour, séances courtes

- **Les cerceaux**
 1. La cage aux écureuils
 2. Je pose, tu cherches
 3. Le nombre mystère

MODULE 2 :

Dans l'enceinte de l'école :

- **Balises vraies-faussees**
- **Parcours imposé**
- **Je situe les balises sur le plan**
(plan simplifié, figuratif, codifié)

Situation de référence

Je retrouve les balises

- Photos ou plan simplifié (GS/CP)
- Plan simplifié ou codifié (CE1)

Evaluation sommative

Evaluation formative

1 à 2 séances

Situation pour entrer dans l'activité

Appréhender une représentation de l'espace
« **La cueillette** »

Situation de référence

Je pose, tu cherches la balise

(avec photos, plan figuratif, plan simple codifié)

Evaluation diagnostique

Objectif : être capable de se déplacer à un endroit indiqué sur une photo (ou un plan figuratif ou un plan codifié)

Dispositif :

Matériel :

Avec photos :

- 20 à 25 photos (numérotées) des points remarquables de l'espace de jeu associés à 1 objet + ou une image (ou étiquettes-mots)
- Fiche de route pour chaque équipe.

Espace : enceinte de l'école ou espace élargi.

Organisation de la classe : équipe de 2 élèves

Déroulement :

1. Installer :

Chaque équipe de 2 élèves se déplace à l'endroit indiqué sur la photo et dépose un objet ou une image (balise).

Consigne: "Déposez cette balise au point exact indiqué sur la photographie"

2. La cueillette

Echange de photographies entre les équipes.

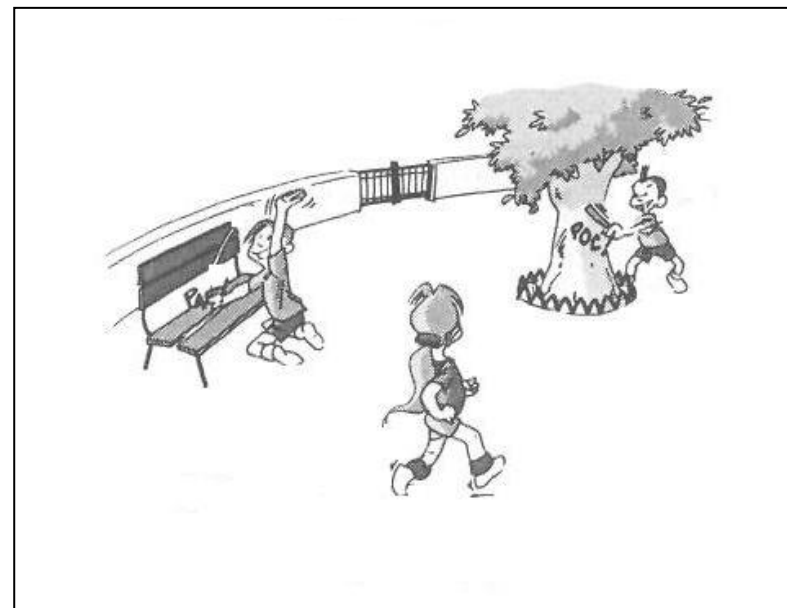
Consigne : "Ramène la balise située à l'endroit représenté sur la photographie"

3. Confrontation:

Confrontation entre les 2 équipes; la balise rapportée est-elle la même que celle apportée par la première équipe ?

4. Echanges:

Echange de photographies et d'objets entre chaque groupe de 4 élèves.



Outils GS-CP-CE1 :

En fonction des compétences des enfants, on utilisera l'outil de représentation de l'espace que les enfants connaissent et maîtrisent en début de module.

Photos : GS ou CP

Plan figuratif ou plan simplifié : CP-CE1

La cueillette

Fiche maître

Numéro Photographie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Code (objet) Dessin Mot (CP/ CE1)	chien	crocodile	chat	...	...							

Outils élèves

Au CP, au CE1 : fiche de route (on indique le code-mot de l'étiquette ramenée)



Photo

La cueillette							
Equipe n°	Prénoms :						
Numéro Photographie (balise/étiquette)	1	6	9	4	5	6	7
Code Dessin / étiquette	...	...	...	...	...	...	...

Situation de référence :

Evaluation diagnostique :

- être capable de se déplacer sur un lieu précis et de se repérer à l'aide d'un outil de représentation de l'espace.

Evaluation formative :

Au fil de l'apprentissage...

- être capable de se déplacer sur un lieu de plus en plus précis à l'aide d'un outil de représentation de l'espace codifié (légende).
- Etre capable de se déplacer sur un itinéraire choisi ou imposé à l'aide de ce même outil.

Lieu : dans l'enceinte de l'école

Outils : photographies, représentation de l'espace élaborée par les élèves (plan figuratif), plan simple (codifié avec légende – voir p 30)

Tâches:

- **poser une ou plusieurs balises à un endroit précis indiqué par une photographie ou sur le plan.**
- **se déplacer à l'endroit indiqué pour trouver la balise posée par un camarade.**

Dispositif :

Matériel :

- Photographies ou plan (figuratif ou normalisé)
- 1 balise + 1 plan par équipe (ou élève)
- Planchettes, crayon à papier, gomme

Espace : enceinte de l'école ou espace élargi

Organisation de la classe : équipes de 2 élèves

Pour la découverte de la situation (une séance), les élèves travailleront par 2.

Pour l'évaluation (séance suivante), les élèves travailleront individuellement.

Déroulement :

1. Poser :

Chaque équipe va poser une balise à l'endroit indiqué sur la photographie ou le plan, puis note le code de celle-ci sur sa fiche.
(voir fiche-outil page suivante)

Consignes : « Voici 1 photographie (ou un plan >CE1). et une balise sur laquelle est indiqué un code. Vous devez vous déplacer à l'endroit exact indiqué sur la photographie (ou le plan) et y placer votre balise . Cette balise doit être visible lorsqu'on arrive à quelques mètres. N'oubliez pas de noter le code de cette balise sur votre fiche de route ».

2. Chercher :

A leur retour, 2 équipes échangent leurs photographies (ou plans) puis chacune part rechercher la balise posée par les camarades à l'endroit indiqué et note son code sur la fiche de route.

Consignes : « Echangez vos plans puis partez à la recherche de la balise indiquée. Notez son code et revenez au point de départ. »

1. Valider :

Les équipes confrontent leurs feuilles de route (codes notés) pour validation.

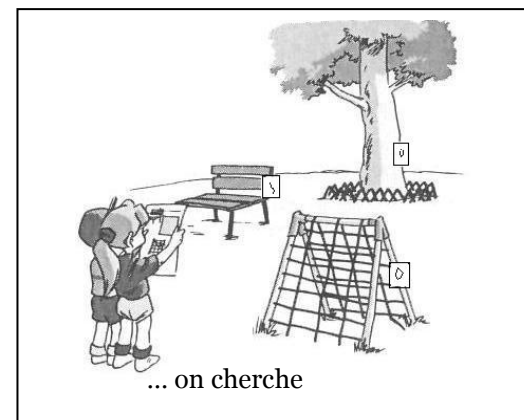
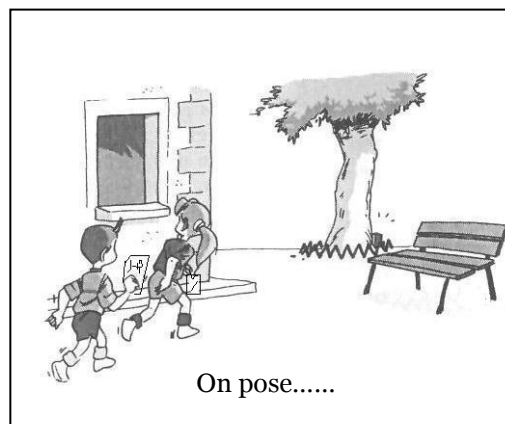
2. S'entraîner (et remédier):

Après analyse des 1ers résultats, chaque équipe échange à nouveau son plan avec celui d'une autre équipe et part rechercher sur le terrain une autre balise installée par un autre groupe.

Après plusieurs recherches on pourra valider l'efficienne de la pose et des recherches.

Relevé de poste : après la pose de chaque balise, l'enseignant demande à chaque équipe (ou chaque élève pour l'évaluation) de décrire oralement ou par écrit (CE1) l'emplacement exact de la balise posée (définition du poste / cf p 5).

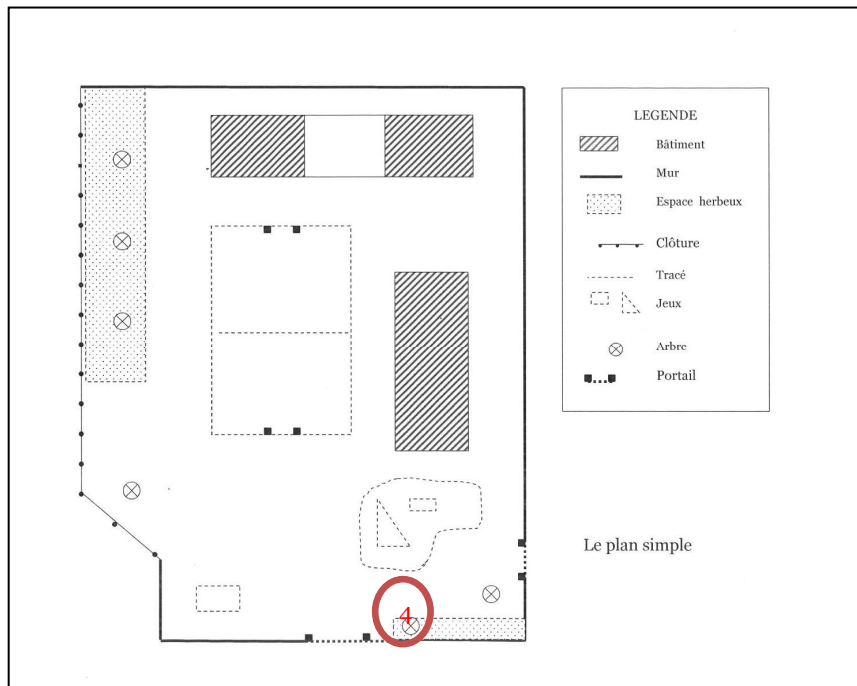
Evolutions de la situation : voir pages suivantes



Outils « Je pose, tu cherches la balise indiquée par le maître »

Outils de chaque équipe (élèves)

1. Photographie ou plan (figuratif, simplifié ou codifié)



2. Fiche de route

Equipe n° Prénoms :	Balises posées		Balises cherchées		
N° balise	4	2	11	1	3
Code balise					

Outils du maître

- Le plan général avec tous les emplacements de balises utilisés.
- Une photo pour chaque emplacement de balise (l'endroit exact devra être indiqué par une gommette)
ou
des plans en plusieurs exemplaires (autant que de balises) : 1 pour chaque équipe sur lequel une seule balise est mise en évidence.
- Une fiche contrôle :
photos ou un plan (figuratif ou normalisé)

Numéro de la photo (ou balise du plan)	1	2	3		12
Point remarquable (indiqué sur la photo)	gouttière	Angle de mur	toboggan	...	Pied de l'arbre
code	+	=	o	...	x

Pour mieux organiser le travail des équipes : la fiche classe

Equipes	Balise posée		Balise cherchée n°1		Balise cherchée n°2		Balise cherchée n°3		Balise cherchée n°4			
	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code
Exemple : Paul - Pierre	6	+	3		5		7		2		..	
.....												

« Je pose, tu cherches », la situation de référence

Pour les modules proposés, la pose et la recherche des balises par les élèves eux-mêmes constitue la base du fonctionnement de l'activité et de toutes les situations proposées. Cette situation, ludique et dynamique doit donc être appréhendée dès le début de la pratique.

Nous proposons une découverte par équipe de 2 au début puis une pratique individuelle pour l'évaluation. En effet, la pose et la recherche, puis progressivement le codage et le décodage des balises (et des itinéraires) sur le plan permettent de mobiliser les principales compétences à acquérir et ainsi, au fil des séances de mesurer les progrès et les acquis. En cela, elle est LA situation de référence pour l'enseignant et les élèves.

Par conséquent, elle devra être utilisée régulièrement (2 ou 3 fois tout au long du module). L'enseignant la proposera sous diverses formes évolutives jusqu'à la situation finale d'évaluation

Evolutions de la situation proposées :

- « Je pose, tu cherches » par 2
 puis en individuel
- « Je pose, tu cherches...
- « Je pose, tu cherches...
- « Je pose, tu cherches ma balise »
- - « Je pose, tu cherches 5 balises » individuel
- > phase de découverte (1 séance)
- > évaluation diagnostique (séance suivante)
 - > évaluation formative (cf situation « balises vraies-faussees »)
 - > évaluation formative (suite à la situation « parcours imposé »)
 - > évaluation formative (suite à la situation « je situe les balises sur le plan »)
- > évaluation sommative (dernière séance)

Module 1

Dans la cour, avec des cerceaux...

5 à 7 séances

Lieu : cour de l'école

Outils :

- Cerceaux
- Plans de la cour représentant le positionnement des cerceaux

Type de séances : courtes (20 à 30 min)

- Installation (par l'enseignant puis les élèves) : 5 min
- Jeu : 15 à 20 min

Tâche:

- ❑ Situer sur le plan la position de son camarade.

Dispositif :

Matériel :

- 10 à 15 cerceaux disposés dans la cour + autant de coupelles numérotées - plots de départ
- un plan pour chaque groupe représentant la position des cerceaux

Espace : cour de l'école.

Organisation de la classe : groupes de 2 ou 3 (un écureuil, 1 ou 2 «observateurs »)

Déroulement :

Installation : pose des cerceaux (par l'enseignant pour les 1ères séances puis progressivement par les élèves) selon le positionnement défini sur le plan.

L'enseignant distribue ensuite à chaque équipe un plan sur lequel les cerceaux sont positionnés et numérotés / voir outils page suivante).

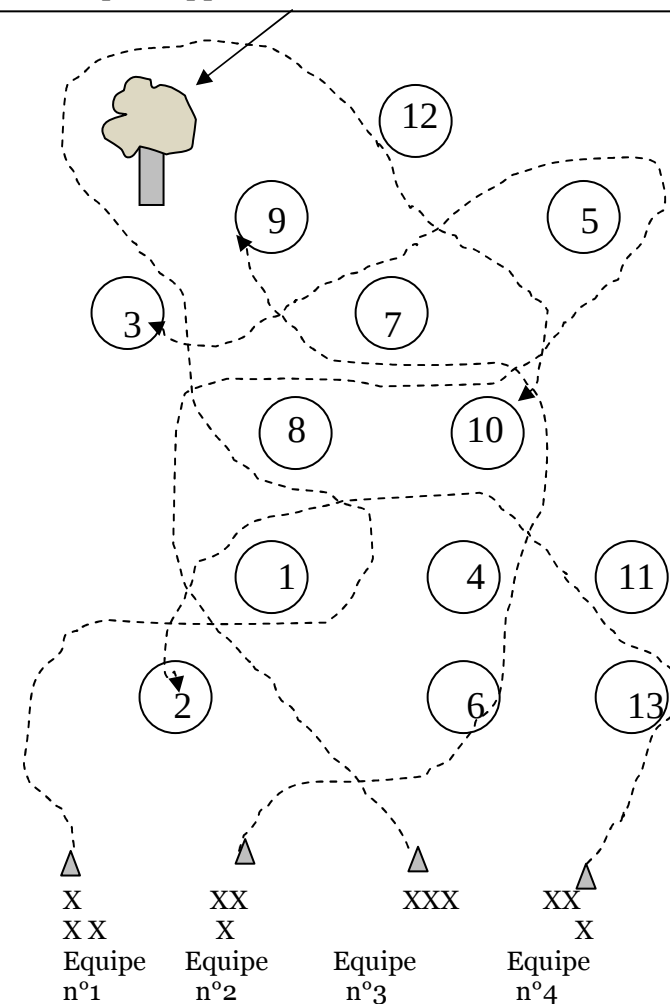
Jeu : les n°1 de chaque équipe se déplacent dans l'espace en contournant les cerceaux (marche ou course). Au signal « Les écureuils tous dans une maison ! », chaque élève choisit un cerceau libre.

Les partenaires restés au départ, à l'aide du plan, indiquent à leur camarade situé dans le cerceau le numéro du cerceau occupé. Celui-ci valide la réponse des partenaires en vérifiant le numéro caché sous la coupelle, dans le cerceau. On change de rôle. Chaque élève passe plusieurs fois dans les 2 rôles (prévoir 10 à 15 manches pour une séance de 20 min > séance dynamique).

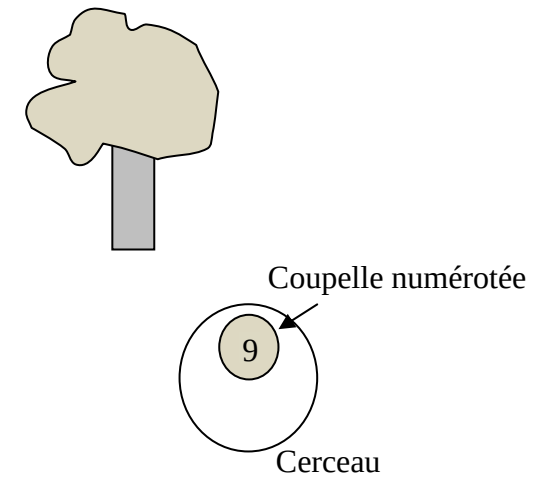
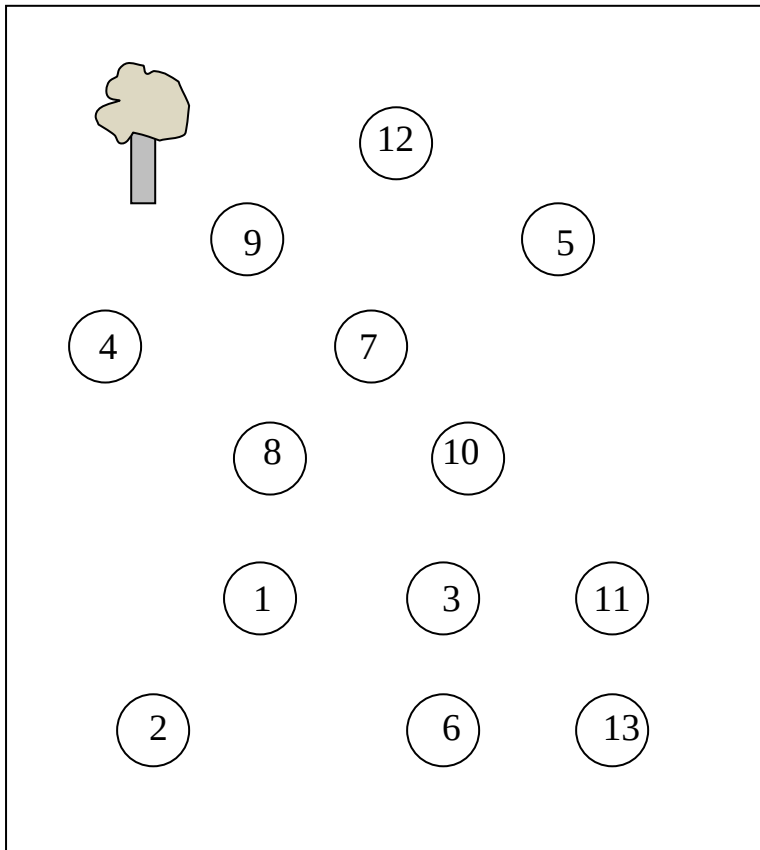
A chaque séance on propose un nouveau plan avec une nouvelle numérotation. Progressivement, les élèves installent les cerceaux selon le plan proposé par la maîtresse (quelques cerceaux auront été installés au préalable pour donner des repères aux élèves). Les groupes gèrent eux-mêmes la mise en place.

Variante (CP/CE1): les groupes changent de position de départ dans la cour (départ sur un côté, ...). Les élèves doivent alors orienter leur plan par rapport à leur position. Plusieurs séances courtes peuvent être proposées, sur ce modèle, en variant l'organisation spatiale des cerceaux.

Un élément remarquable positionné sur le plan vierge permettra de mieux s'orienter (situer les cerceaux par rapport à cet élément > sens de lecture)



Outils « Les cerceaux »



Plan de la cour pour la séance / plan-élèves: positionnement des cerceaux et des coupelles numérotées

Variables :

- même organisation spatiale des cerceaux mais on change la numérotation.
- autre organisation spatiale

Tâches:

- ❑ **Situer sur le plan la position d'une balise (objet)**
- ❑ **Se déplacer à l'endroit indiqué par le plan pour trouver la balise**

Dispositif :

Matériel :

- 10 à 15 cerceaux disposés dans la cour
- balises (1 par équipe / ou objet à cacher sous une coupelle)
- un plan représentant la position des cerceaux pour chaque groupe
- planchettes, crayon à papier, gomme

Espace : enceinte de l'école

Organisation de la classe : équipe de 2 élèves

Déroulement :

1. Poser :

Chaque équipe est munie d'un plan, d'une fiche de route et d'une balise (ou un objet). Au signal un des 2 élèves va déposer la balise (l'objet) dans un cerceau libre.

Le deuxième élève de l'équipe relève le numéro du cerceau correspondant sur sa fiche de route. Ensemble ils vérifient les 2 éléments (correspondance n°/code).

Consignes : « Prenez l'objet (ou la balise ; Notez son code (nom ou dessin pour l'objet) et déplacez-vous dans l'espace. Au signal, déposez-le dans le cerceau de votre choix. Ensuite, votre partenaire note sur la fiche le numéro du cerceau dans lequel vous avez déposé l'objet (ou la balise) ».

	Balise posée
Numéro du cerceau	6
Code balise	+

2. Chercher :

Deux équipes sont associées. Chacune indique à l'autre le numéro du cerceau à retrouver puis chacune se déplace et note sur sa fiche le code (l'indice) de la balise posée par l'autre équipe.

Consignes : « Indiquez à l'autre équipe le numéro du cerceau à retrouver et notez le sur la fiche. Partez à la recherche du cerceau indiqué. Relevez le code (indice) de la balise qui s'y trouve. »

	Balise posée	Balises cherchées		
Numéro du cerceau	6	4	...	...
Code balise	+			

3. S'entraîner / remédier:

Chaque équipe cherche plusieurs codes de balises.

Variante (CE1): les groupes changent de position de départ dans la cour (départ sur un côté, au milieu des cerceaux, ...). Pour continuer le jeu, les élèves doivent alors orienter leur plan.

Plusieurs séances courtes peuvent être proposées, sur ce modèle, en variant les organisations spatiales des cerceaux.

Fiche maître **Les cerceaux « Je pose, tu cherches »**

Suivi et correction

Equipes	Balise posée		Balise cherchée n°1		Balise cherchée n°2		Balise cherchée n°3		Balise cherchée n°4			
	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code
Paul - Pierre	6	+	3		5		7		2		..	
Thibaut-Marie	3	Δ	4		9		10					
Léa-Nadir	10	∞	1		11		3					
Christophe-Lou Anne	2	anneau	7		5		6					

	Balise posée	Balises cherchées			
Numéro cerceau					
Code					

Fiche élèves

Tâches:

- ❑ Réaliser le parcours indiqué sur le plan.
- ❑ Identifier sur le plan le parcours réalisé par un camarade.

Dispositif :**Matériel :**

- 10 cerceaux disposés dans la cour
- un plan représentant la position des cerceaux numérotés (de 0 à 9) pour chaque groupe
- planchettes, crayon à papier, gomme...

Espace : cour de l'école

Organisation de la classe : équipe de 2 ou 3 élèves

Déroulement :

- 1 Installation des 10 cerceaux selon le plan donné par le maître.
(voir situations n°1 et 2)

- 2 Le parcours mystère : tracer

Chaque élève est muni d'un plan et choisit un nombre à 3 chiffres (ex : 4-8-6). Il trace un parcours en boucle à partir d'un point de départ et d'arrivée identiques et déterminés par le maître. Le tracé doit passer par les 3 cerceaux correspondant au nombre choisi. Chaque élève a ainsi tracé son parcours. Ce parcours est inconnu des autres membres de l'équipe.

- 3 Le nombre mystère

Au sein de l'équipe (à tour de rôle) chaque élève réalise le parcours qu'il a tracé à l'aide de son plan en s'arrêtant dans les 3 cerceaux choisis. Ses 2 partenaires, à l'aide de leur plan, observent le parcours réalisé et notent les numéros des 3 cerceaux dans lesquels leur camarade s'est arrêté.

- 4 Confrontation :

Les 3 élèves de l'équipe comparent le nombre trouvé au nombre choisi puis changent de rôle.

5. Prolongements:

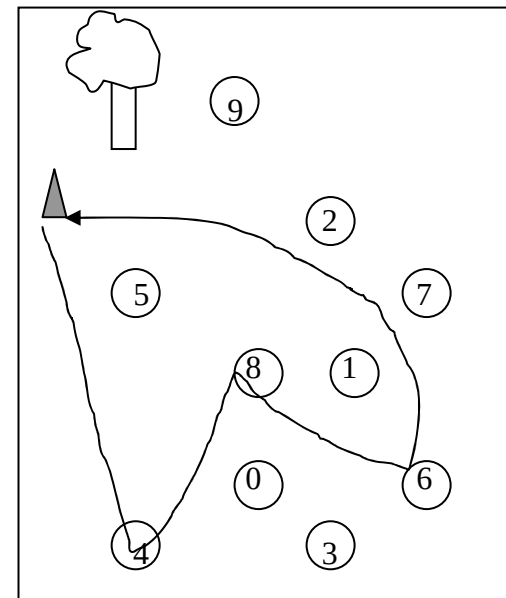
- Chaque élève s'associe avec un élève d'un autre groupe et réalise à nouveau son parcours pour le lui faire deviner.
- Chaque élève trace un autre parcours
 - o sur un nouveau plan (ou le même)
 - o selon une autre disposition des cerceaux.

6. Prolongements:

- Chaque élève choisit un nombre à 4 chiffres
- Le parcours est réalisé sans tracé préalable sur le plan.

Plusieurs séances peuvent être proposées, sur ce modèle, en variant les organisations spatiales des cerceaux.

Parcours : « 4-8-6 »



Module 2

5 à 7 séances

Lieu : dans l'enceinte de l'école

Outils : photographies, représentation de l'espace élaborée par les élèves (plan figuratif , plan simplifié)

Type de séances : courtes ou longues (20 à 45 min)

- Installation (par les élèves) : 5 à 10min
- Jeu : 20 à 30 min

Tâche :

- ❑ Identifier une balise par rapport à un élément de l'espace et une autre balise voisine (très proche).

Objectifs : Affiner la lecture du plan

- orienter les éléments par rapport à soi /
- orienter son plan .

Dispositif :**Matériel :**

- 2 balises par équipes de 2 élèves
- Plans sur lesquels figurent les positions des balises de la zone
- Fiches de route

Espace : espace élargi (enceinte de l'école + abords, stade, ...)

Organisation de la classe : Equipes de 2 élèves

Déroulement :**1. Poser :**

Dans la zone choisie, l'enseignant(e) a positionné, sur le plan (ou la photo), à chaque point remarquable, des balises très proches les unes des autres (ex : à droite et à gauche d'un objet, d'un chemin, d'un arbre, d'un élément caractéristique...).

Chaque équipe va ensuite poser les deux balises comme indiqué sur le plan (ou la photo) donné par l'enseignant, puis relève leur code sur sa fiche de route.

Consignes : « Voici un plan. Vous devez installer vos deux balises à l'endroit exact indiqué sur le plan. N'oubliez pas de noter le code de ces deux balises sur votre fiche de route ».

Au début, à titre d'exemple l'enseignant aura, avec les élèves, installé 2 balises à un endroit remarquable pour illustrer la tâche.

2. Chercher : balise vraie/ balises fausses

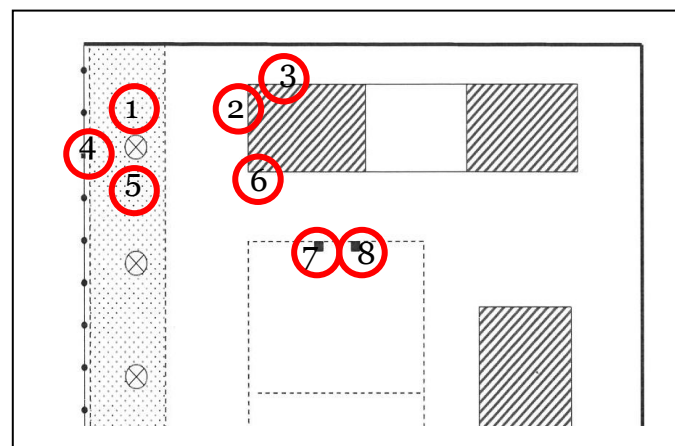
Après la pose des balises, 2 équipes échangent leurs plans. Chacune d'elles devra aller rechercher le code de la balise désignée (la vraie). Chaque équipe relève alors le code de la balise sur sa fiche de route.
Consignes : « Voici 1 autre plan. Partez à la recherche de la balise n°.... Relevez son code et revenez au point de départ. »

3. Confronter / valider :

Les équipes confrontent leurs feuilles de route pour validation.

4. S'entraîner / remédier:

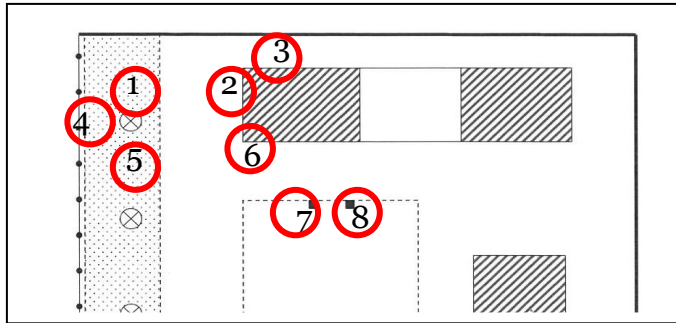
Après analyse des résultats, chaque équipe cherche à nouveau le code d'une autre balise installée par un autre groupe.

5. Prolongements: sur le plan, 4 ou 5 balises ont été coloriées (1 sur 2 à chaque point remarquable). Une grande variété de plans peuvent ainsi être distribués aux équipes. En un temps limité, chacune d'elles doit relever le code d'un maximum de balises.

Outils « Balises vraies-fausses »

Outils élèves

Plan + Fiche-équipe



Equipe	Prénoms :				
	Balises posées			Balises cherchées	
N° balise	7	8		1	3 ...
Code	<	∫			

Outils du maître

Plan général avec toutes les balises

+

N° balise (ou photo)	1	2	3	...	24
code	+	=	0	...	X

Tableau récapitulatif des équipes / des balises données

Equipes	1 ^{ère} balise posée		2 ^{ème} balise posée		Balise cherchée n°1		Balise cherchée n°2		Balise cherchée n°3	
	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code	Numéro	Code
Léa - Hugo	7	+	8	□	1		3		7	
...										
....										

Tâche:

- ❑ **Trouver les balises placées sur le parcours imposé.**

Dispositif :

Matériel :

- 1 balise par équipe
- un parcours différent par équipe + fiches contrôle

Espace : enceinte de l'école + abords

Organisation de la classe : équipes de 2 élèves

Déroulement :

1. Installation :

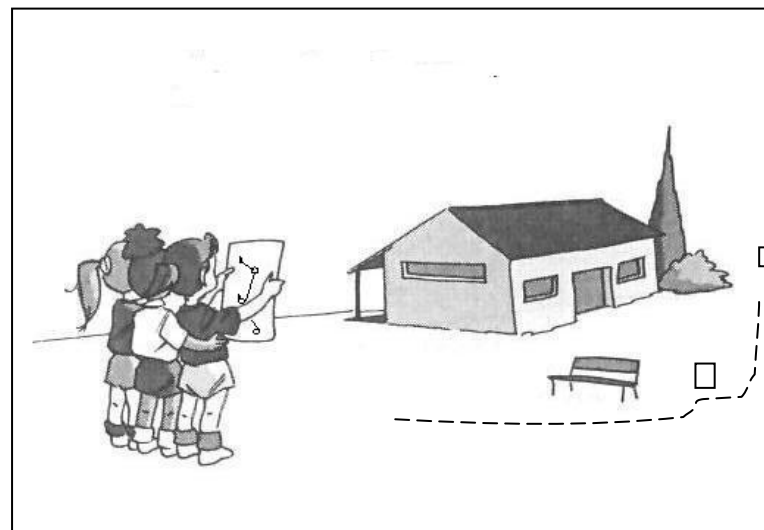
Pose des balises par les élèves (voir « je pose tu cherches ») : chaque équipe installe, à l'aide d'une photo ou d'un plan, la (ou les) balise(s) désignées.

Chaque binôme pose une balise indiquée sur le plan par l'enseignant.

2. Suivre l'itinéraire proposé

- a. L'enseignant distribue à chaque équipe (ou chaque élève de l'équipe) un itinéraire passant par 3 balises au minimum (bande photo ou tracé sur un plan) et revenant au point de départ.
- b. En réalisant le parcours imposé, chaque équipe (ou chaque élève) relève les codes des balises dans le bon ordre, puis retourne au point de départ.
- c. Les équipes (ou les élèves échangent leur plan) et réalisent le nouveau parcours.

3. Confrontation des fiches de route des équipes (ou élèves de la même équipe).
4. Entraînement / remédiation
Echanger les plans parcours avec une autre équipe
5. Prolongements
 - Effectuer des parcours de 4 à 5 balises
 - Chaque élève détermine son propre parcours et le propose à son camarade.

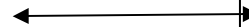


Outils « Le parcours imposé »

Outils élèves

Parcours photographique			
Bande Photographique (élève):			
Parcours photos	Photo 1	Photo 2	Photo 3
codes			

Parcours avec un plan			
N° balise	4	2	8
codes			



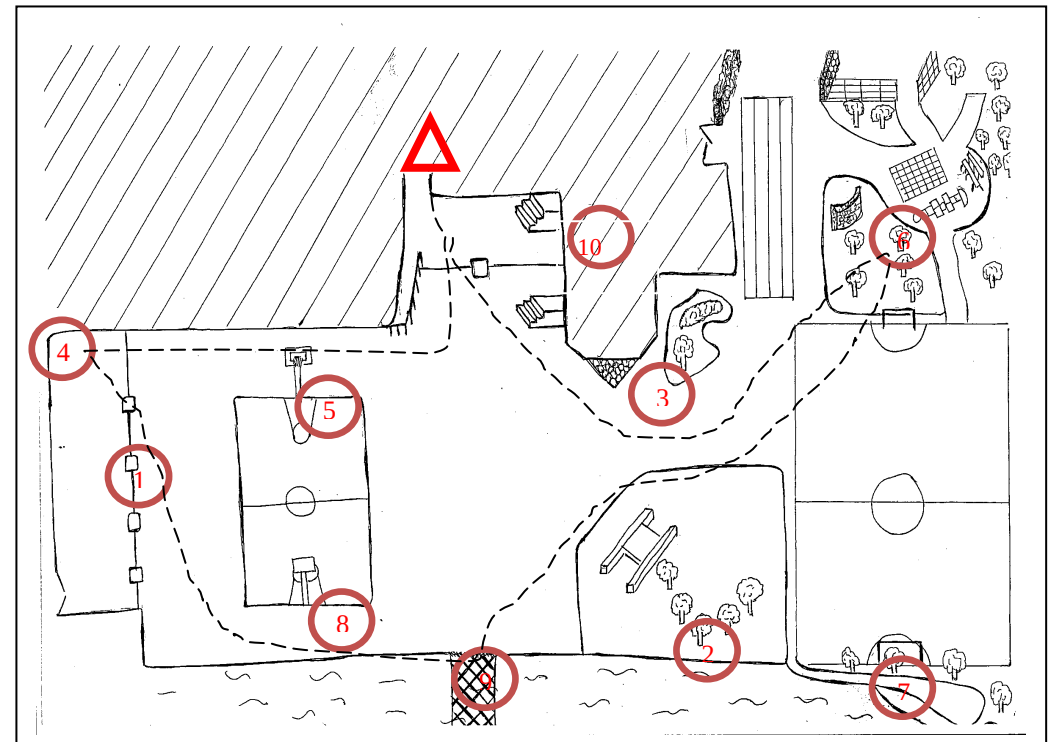
Outils du maître

Plan général avec toutes les balises

+

Tableau récapitulatif

N° balise (ou photo)	1	2	3	...	24
code	+	=	O	...	X



Tâches:

- ❑ Poser des balises dans l'espace réel puis les coder sur un plan .

Dispositif :**Matériel :**

- 1 balise par équipe
- un plan vierge (figuratif ou normalisé) de l'espace d'évolution

Espace : espace élargi (enceinte de l'école + abords, stade et abords)

Organisation de la classe : équipes de 2 élèves

Déroulement :

1. Poser (à l'aide d'une photo):

Chaque équipe dispose d'une photo sur laquelle est indiquée avec précision la position de la balise que les élèves doivent aller placer.

2. Coder sur le plan :

Au retour chaque binôme **représente avec précision, sur le plan**, l'emplacement de la balise qu'il vient de poser (croix ou cercle) et **note son code** à côté (cf. balise n°4 en exemple)

Possibilité de coder d'autres balises disposées par les autres équipes sur le plan.

consignes : « Voici un plan. Posez votre balise à l'endroit d'un point particulier puis repérez précisément sa position sur le plan en dessinant une croix (ou un cercle). Pensez à noter le code de la balise à côté de la croix (ou dans le cercle).

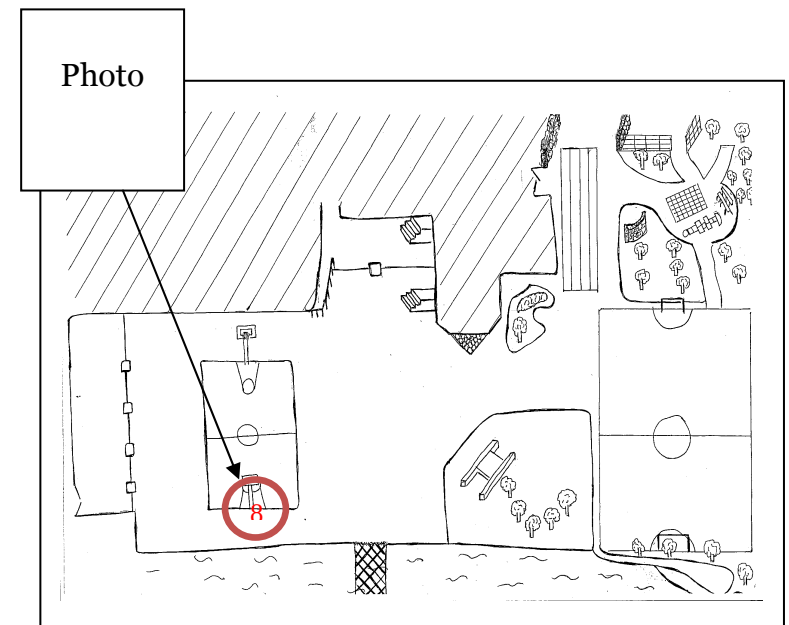
3. Chercher

Après échange des photographies, la 2ème équipe se rend à l'endroit représenté sur la photo, le situe par une croix sur son plan et note le code de la balise.

4. Confronter des plans des 2 équipes

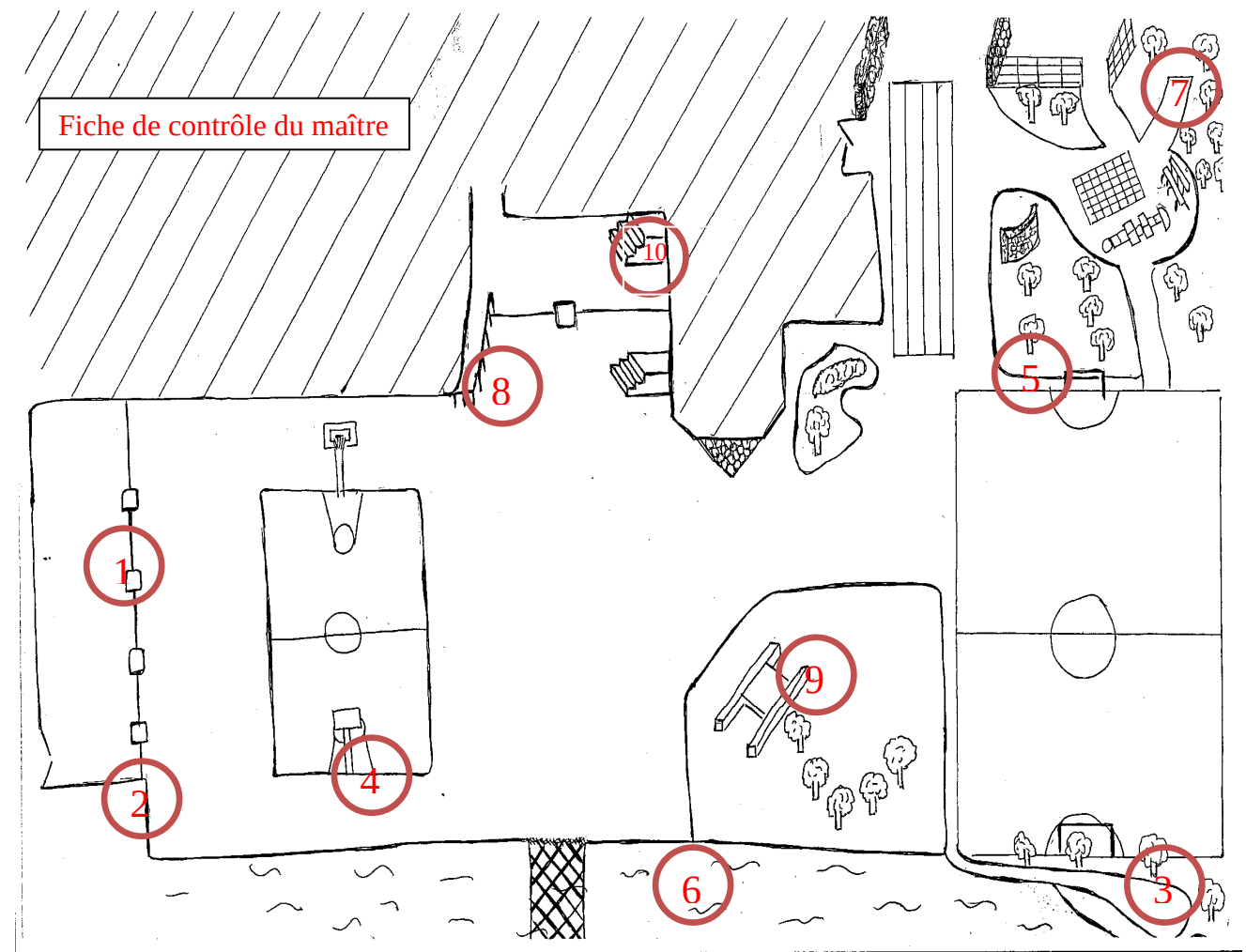
5. S'entraîner

Echange de photographies avec d'autres équipes jusqu'à la reconstitution du plan avec toutes les balises représentées.



Outils élèves :
Photo + balise puis
Plan vierge + fiche réponses

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Poteau	Coin du mur	arbre	barrière	mur	but	Arbre	Poteau de basket	Jeu	Bas de l'escalier
							II		



Situation de référence : « **Je retrouve les balises le plus rapidement possible** » (évaluation finale)

Tâches :

- ❑ **Trouver 5 balises imposées le plus rapidement possible.**

Dispositif :

Matériel :

- Photographies ou plan (figuratif ou normalisé)
- 10 à 15 balises
- Planchettes, crayon à papier, gomme.

Espace : enceinte de l'école ou espace élargi (enceinte de l'école + abords ou stade...)

Organisation de la classe : individuel (évaluation finale)

Déroulement : pose et recherche de balises

1. Poser :

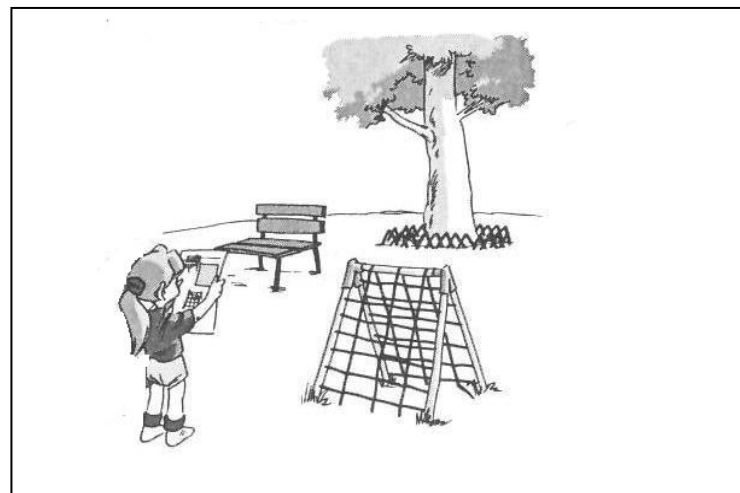
L'enseignant installe 10 à 15 balises à des endroits remarquables (cette tâche pourra être réalisée par les élèves mais il faudra valider la position exacte des balises sur le terrain)

2. Chercher (évaluation individuelle):

Chaque élève recherche 3 balises (5 pour les CE1) indiquées sur les photographies (ou le plan) données par le maître, le plus rapidement possible.

Relever le code de chaque balise sur sa fiche de route.

Consignes : « Voici les photographies (le plan) sur lesquelles sont indiqués les emplacements des balises à trouver. Partez à la recherche des balises indiquées. Relevez le code de chacune (indice) et revenez au point de départ. Trouvez ces balises le plus rapidement possible. »



Evaluation de fin de cycle (CE1) :

Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées (programmes 2008).

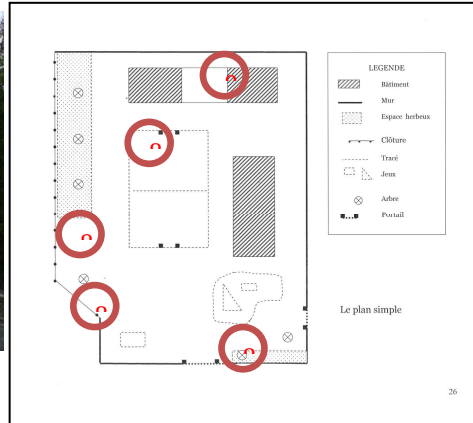
Dans la cour :

- GS : retrouver les balises situées sur la bande photo
- CP : retrouver les 3 balises situées sur le plan (simplifié)
- CE1 : retrouver les 5 balises situées sur le plan (codifié)

Outils « Je retrouve les 5 balises le plus rapidement possible »

Outils de chaque élève

Photo ou plan (figuratif ou normalisé).



Fiche évaluation

Prénom :					
N° balise	2	4	6	8	11
Code balise					
Temps :	Heure départ : Heure retour :				

Recherche :

- Partir à la recherche des balises numéros 2, 4, 6, 8 et 11. Relever leurs codes sur la fiche de route.
- Mettre à disposition des élèves les photographies des points remarquables 2, 4, 6, 8 et 11 si vous n'utilisez pas le plan.

Outils du maître

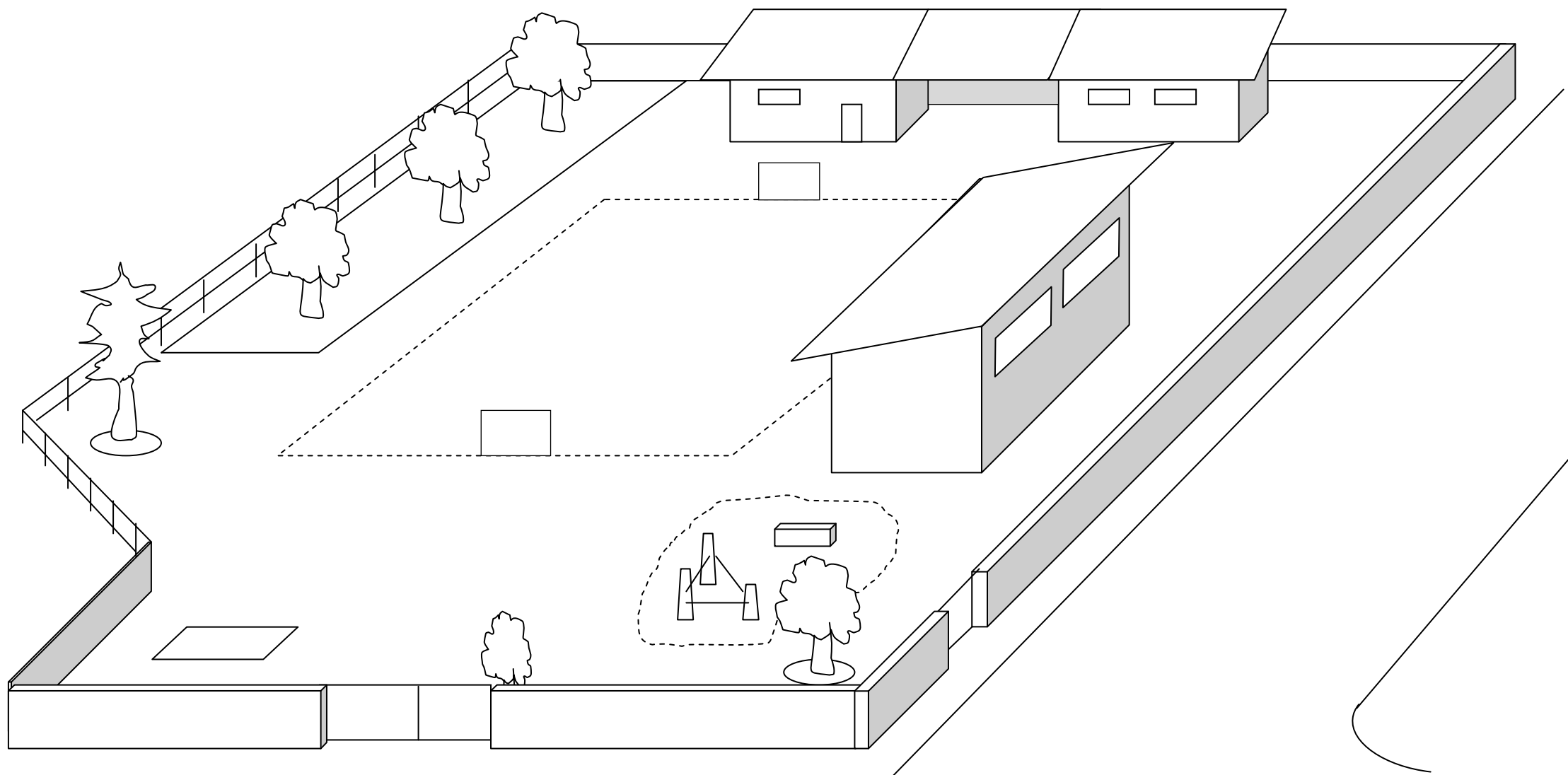
Fiche récapitulative
+ Plan général (voir p 31)

Balise n°	Code	Définition du poste	Balise n°	Code	Définition du poste
1	×	Coin de la cantine	12	>	Mur du fond
2	≠	Clôture	13	∫	Clôture
3	÷	But	14	●	Porte de la classe
4	∞	Porte du couloir	15	Π	Bac à sable
5	ö	Fenêtre de la classe	16	≈	Mur
6	□	Coin de la clôture	17	ϕ	Poteau en bois
7	Δ	Coin de la garderie	18	∃	...
8	<	But côté préau	19	III	...
9	©	...	20	ë	...
10	±	...	21	«	...
11	»	...	22	®	...
...					

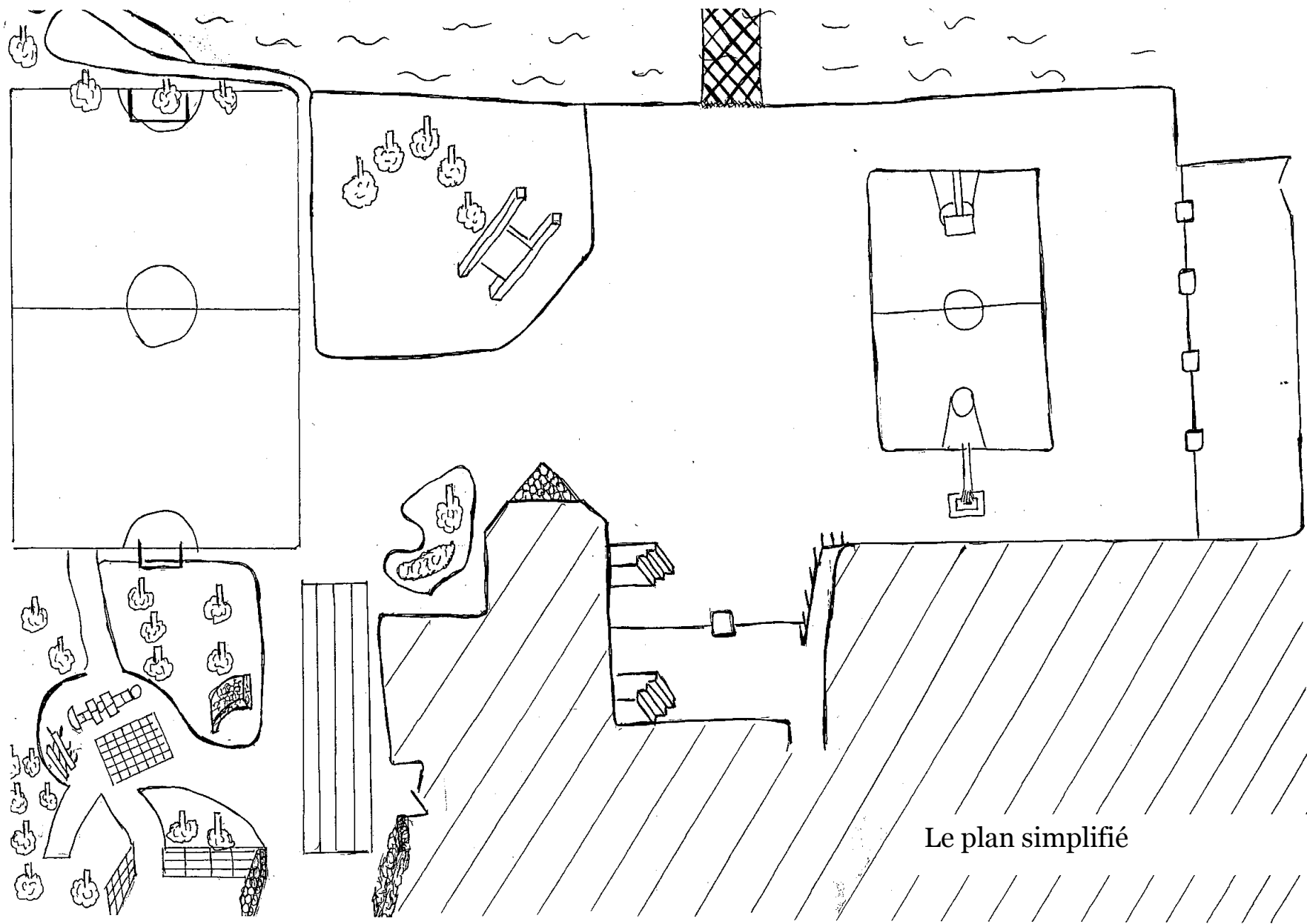
Annexes

Sur chaque photo on positionne l'emplacement exact des balises.

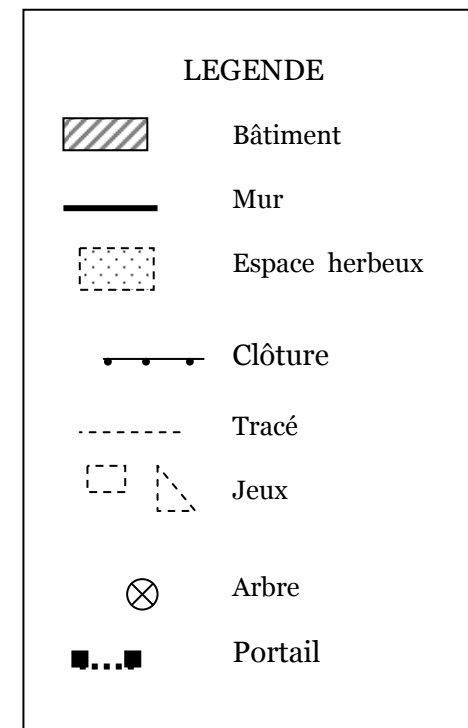
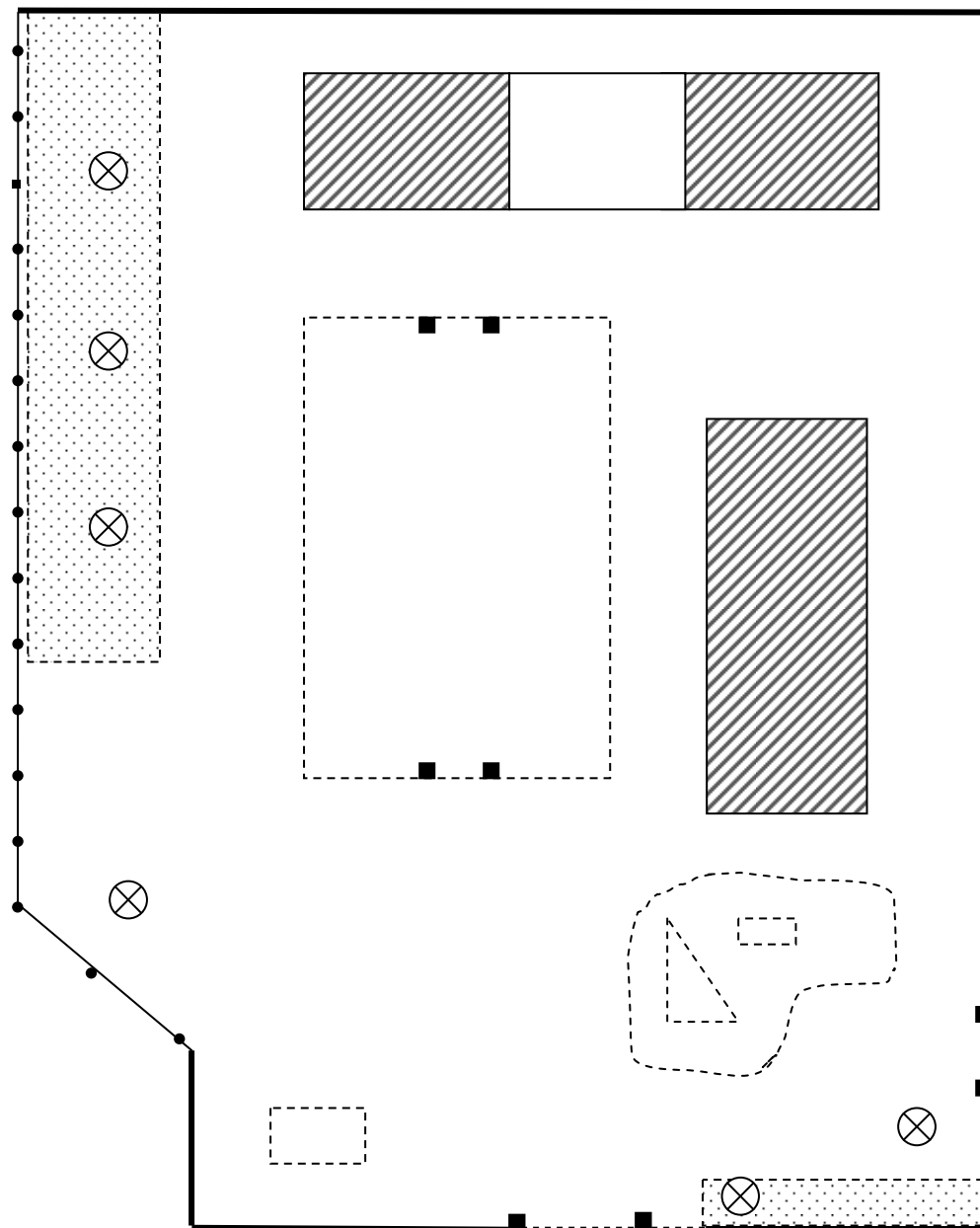




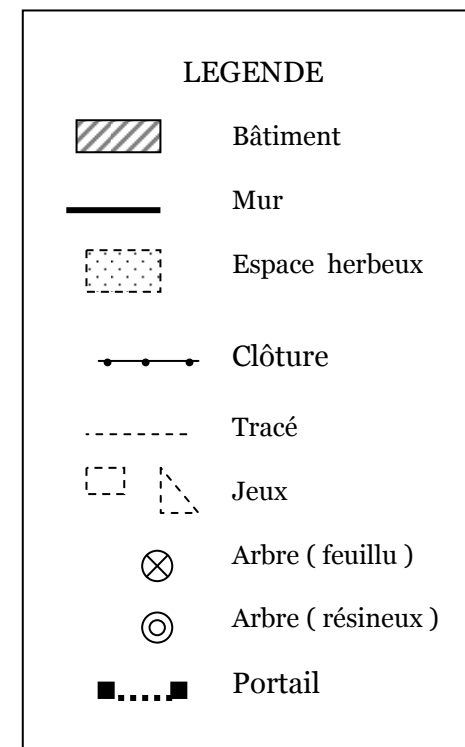
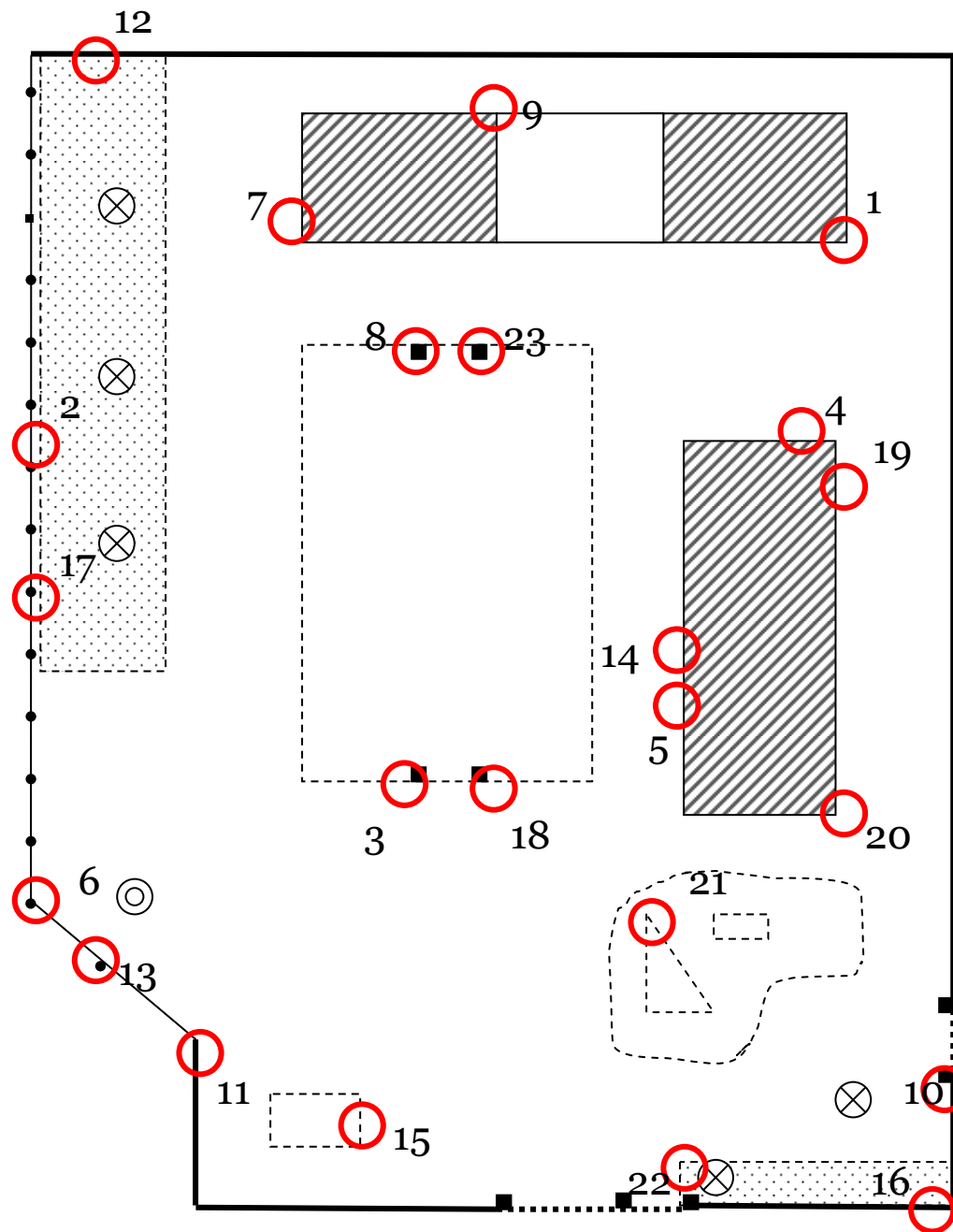
Le plan figuratif



Le plan simplifié



Le plan simple codifié (CE1
et début de cycle 3)



L'outil de base de l'enseignant :
le plan général.

Sur le plan général, de 20 à 30 endroits remarquables auront été repérés. Des numéros leur sont attribués. Des balises pourront y être posées au fil des jeux. On fera correspondre le code d'une balise avec le numéro de l'endroit. Après 1 ou 2 séances on pourra changer les numéros et les répertorier sur un plan identique.

Dessins extraits du document :

« Agir et s'exprimer avec son corps » réalisé par l'Equipe départementale EPS du Tarn

Corpus : L'EPS à l'école – SCEREN – CRDP Midi Pyrénées

Equipe EPS Corrèze
Février 2012