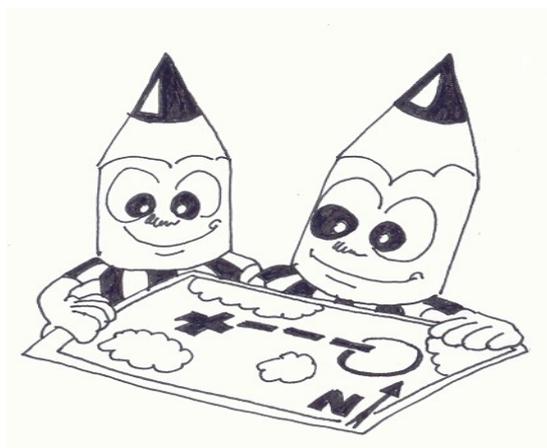




L'USEP s'adresse aux enfants des Écoles Publiques du premier degré. Elle a vocation à intervenir dans l'école.

La mise en place d'activités, l'aide aux enseignants sous la forme de documents, d'outils, ... font partie de ses objectifs. Ce document qui participe à cette idée est le fruit d'un groupe de réflexion pédagogique composé de militants nivernais USEP. Il concrétise la volonté affirmée du comité directeur USEP 58 d'accompagner la programmation d'une rencontre orientation cycle 2, temps fort du calendrier départemental de cette année. Le précédent dossier sur ce thème (datant de 1993) devait être enrichi, étoffé, avec le souci de le rendre encore plus accessible aux enseignants et animateurs USEP. Il aborde tout à la fois les aspects de formation, de pédagogie, d'activités temps scolaires et de rencontres hors temps scolaire. C'est ainsi une belle illustration des valeurs que notre mouvement cherche à promouvoir. L'activité orientation est propice à faire vivre les notions de solidarité, d'entraide, de choix collectif lorsqu'il s'agit de se diriger en groupe dans un milieu que l'on découvre. Le département de la Nièvre est un milieu riche pour ces découvertes, sachons utiliser davantage ce patrimoine nivernais.

Gageons que ce document soit largement utilisé.



SOMMAIRE



1/ L'orientation au cycle II

- * *Compétences à développer et programmation des activités*
 - ✦ *Compétences spécifiques*
 - ✦ *Compétences générales*
 - ✦ *Programmation*
- * *Analyse didactique*
 - ✦ *Définition de l'activité*
 - ✦ *Sens profond de l'activité*
 - ✦ *Enjeux de formation*
 - ✦ *Problème fondamental lié à l'activité*
 - ✦ *Les types d'espace à investir*
 - ✦ *Les formes du guidage*
- * *Les étapes d'apprentissage*
- * *Le module d'apprentissage*
- * *Différents types de parcours*
- * *Conditions particulières de pratique des activités d'orientation*
- * *Liste des sites répertoriés par l'USEP dans la Nièvre*

Page 4 à 14

Page 5 à 7

Page 5

Page 6

Page 7

Page 8

Page 8

Page 9

Page 10

Page 11

Page 12-13

Page 14

2/ Des objectifs des situations

- * *Des objectifs*
 - ✦ 1. *S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.*
 - ✦ 2. *Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.*
 - ✦ 3. *Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.*
 - ✦ 4 et 5. *Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) .*
 - ✦ 6. *Suivre un itinéraire (donné par support) .*
 - ✦ 7. *Tracer un itinéraire.*
 - ✦ 8. *Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.*
- * *Des situations*
 - ✦ 1. *S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.*
 - 🚶 *Cache-Cache*
 - 🚶 *Le Fil d'Ariane*
 - 🚶 *Le Guetteur*
 - ✦ 2. *Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.*
 - 🚶 *Le Petit Poucet*
 - 🚶 *Le rallye photos en étoile*
 - 🚶 *Je pose, tu trouves*
 - 🚶 *La course au trésor*

Page 16

Page 17 à 47

Page 17 à 19

Page 17

Page 18

Page 19

Page 20 à 23

Page 20

Page 21

Page 22

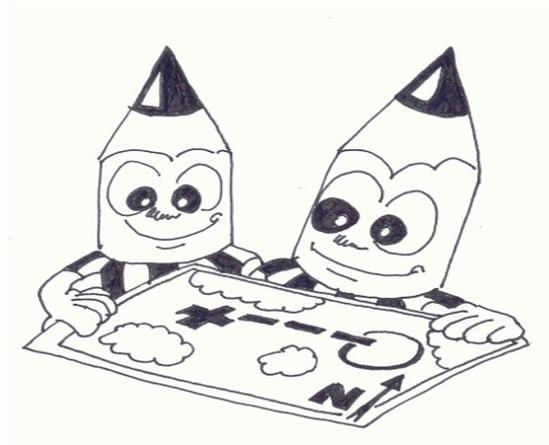
Page 23

✦ 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.	Page 24 à 28
🏠 Première maquette	Page 24
🏠 La Maquette	Page 25
🏠 De la maquette au plan	Page 26
🏠 La Cueillette	Page 27
🏠 Le Parcours	Page 28
✦ 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) .	Page 29 à 37
🏠 Tom Cerceaux 1 et 2	Page 29
🏠 La Course en étoile	Page 30
🏠 Le Parcours Suisse	Page 31
🏠 Tom Cour	Page 32
🏠 Je remplis ma feuille	Page 33
🏠 La rose des vents	Page 34
🏠 La chasse aux bruits	Page 35
🏠 Le petit géographe	Page 36
🏠 Le jeu des erreurs	Page 37
✦ 6. Suivre un itinéraire (donné par support) .	Page 38 à 41
🏠 Le serpent	Page 38
🏠 Le jeu de piste	Page 39
🏠 De message en message	Page 40
🏠 La chasse au trésor	Page 41
✦ 7. Tracer un itinéraire.	Page 42 à 43
🏠 Le fil d'Ariane est coupé!	Page 42
🏠 Le relevé d'itinéraire	Page 43
✦ 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.	Page 44 à 47
🏠 A vue de nez	Page 44
🏠 Le tortillard	Page 45
🏠 Au plus court	Page 46
🏠 La course aux couleurs	Page 47

3/ La rencontre

* Les apports de l'USEP	Page 49
* Projet pluridisciplinaire autour de la rencontre	Page 50
* Enjeux d'éducation et valeurs USEP	Page 51
* La place de l'enfant	Page 52
* La rencontre départementale	Page 53-61
* L'orientation pour faire vivre l'association USEP	Page 62
* Le brevet USEP Nièvre	Page 63
* Les dessins de Gilles	Page 64

Page 48 à 64



1/ L'ORIENTATION AU CYCLE II



* **Compétences à développer et programmation des activités**

À partir du B.O. N°1 hors-série du 14 février 2002 "Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire".

* **COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES**

Elles concernent le développement du répertoire moteur, les capacités d' :

"Adapter ses déplacements à différents types d'environnements".

Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans des milieux familiers élargis: dans l'école, un parc public proche, un petit bois aménagé, puis dans des milieux plus diversifiés : terrain vague, prairie arborée, base de loisirs, parc naturel boisé, parcours forestier de moyenne montagne.

- *Se situer par rapport aux objets, en choisissant un point remarquable par rapport à soi : décrire sa position par rapport à 2 repères significatifs (arbre, maison).*

- *Choisir entre plusieurs itinéraires pour rejoindre un endroit précis : repérer 2 itinéraires, les "tester" (longueur du trajet, durée) puis désigner le plus court, le plus facile.*

- *Se déplacer à pied, (...), en petit groupe, élaborer un parcours dans la cour, le décrire aux élèves d'un autre petit groupe pour qu'ils le réalisent.*

- *Effectuer son parcours en établissant une relation entre la carte et le terrain : réaliser le parcours prévu tout en consultant le plan de l'école sur lequel sont indiquées les balises à trouver.*

- *Gérer son effort et s'engager sur des terrains variés : gérer un effort continu (s'arrêter le moins longtemps possible) lors de l'activité de recherche d'objets.*

- *Observer précisément le milieu pour diminuer les incertitudes : prendre au moins 2 repères pour orienter sa carte.*

- *Réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation en récupérant 3 ou 4 objets notés sur une carte et en choisissant l'itinéraire le plus court, le plus rapide possible.*

Compétence de fin de cycle 2 :

"Dans un milieu connu (parc public), par 2, retrouver le plus vite possible 5 balises, sur les indications données par le groupe qui les a placées, avec l'aide d'une carte (plan du parc)".

✦ **COMPÉTENCES GÉNÉRALES**

Les compétences générales sont de nature transversale et concernent l'engagement dans l'action, la construction de projet, l'appréciation des effets de l'activité et l'application de règles de vie collective.

● **S'engager lucidement dans l'action**

*S'engager dans des déplacements en milieux progressivement plus complexes :

- en prenant un risque mesuré;
- en étant conscient de la difficulté de la tâche et/ou de l'effort qu'elle implique : annoncer avant de partir les caractéristiques de son action en fonction des éléments du terrain : "là on pourra courir, là il faut monter une pente, là il faut passer sous un grand arbre";
- en anticipant sur le résultat de son action : préparer son déplacement à partir d'une carte simplifiée pour choisir l'itinéraire le plus court (et le plus rapide).

* Éprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées : ne pas céder à la peur lorsqu'on se trouve hors de la vue des autres, contrôler son émotion en longeant un ruisseau.

* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles : se déplacer en marchant ou en courant sur des sols de nature différente (sentiers sableux, pente herbeuse, chemins caillouteux, sous-bois).

● **Construire un projet d'action**

* Formuler, mettre en oeuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuel ou collectif, adapté à ses possibilités (ou celles du groupe) :

- pour viser une meilleure performance : choisir le "parcours de récupération des différents objets déposés lors d'un premier passage ou notés sur une carte" car il paraît être le plus court ou le plus simple en termes de repères;
- pour acquérir des savoirs nouveaux : mieux connaître des milieux variés et faire le lien avec d'autres disciplines (faire le plan de la classe en géographie, observer en découverte du monde);
- pour organiser un jeu de piste, une chasse au trésors pour d'autres enfants ou d'autres classes, une randonnée en cas de classe de découverte.

● **Mesurer et apprécier les effets de l'activité**

* Apprécier, lire des indices de plus en plus variés en hauteur, en distance :

- repérer les points remarquables (gros arbre, maison), les éléments fixes bordant les "lignes de déplacement" (ruisseaux, barrières), mais aussi des éléments plus lointains du paysage (pont, route, montagne etc).

* Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et au temps : vitesse, trajectoire, déplacement :

- réaliser l'itinéraire que l'on a choisi comme étant le plus rapide.

* Établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action :

- expliquer comment on a réalisé un parcours donné : "là, on a couru, là, on a marché, là on a coupé à travers le pré".

* Prendre conscience de ses capacités et ressources corporelles et affectives :

- dans différents types d'efforts : sur le parcours, adapter son mode de déplacement (marche rapide, course) pour ne pas finir essoufflé;
- dans une situation de risque mesuré : j'ai rassuré mon copain qui avait peur de se perdre dans le bois en lui expliquant où on était et où on allait.

* Donner son avis, évaluer une action selon des critères simples :

- vérifier les fiches de parcours d'un autre groupe en comparant avec la carte-mère.

* Reconnaître et nommer :

- différents types d'effort et leurs effets sur l'organisme et la santé : savoir ce que produit sur le coeur et le souffle le fait de marcher ou de courir durant plusieurs minutes.

● **Appliquer des règles de vie collective**

* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on fait respecter :

- règles de vie collective, règles simples de sécurité, de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres;
- ne pas sortir de l'espace proposé à l'activité, ne pas traverser de route, empêcher un camarade de le faire;
- élaborer avec la classe les conduites à tenir en cas de problème.

* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets :

- gérer sa sécurité et celles des autres en coopérant à l'organisation de randonnées, jeux de pistes);
- écouter, argumenter, justifier son action (citer un repère significatif et dire pourquoi il l'est) lors de courses en groupes afin d'optimiser les stratégies de chacun;
- aider un camarade à trouver des repères significatifs pour s'orienter.

* Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :

- assurer la sécurité de l'activité par l'élaboration des règles propres aux terrains rencontrés, par la surveillance des limites de la zone de travail pendant l'activité de ses camarades, en vérifiant sur les grilles d'évaluation la récupération effective d'objets par les autres enfants.

✦ PROGRAMMATION DES ACTIVITÉS

Une véritable éducation physique cohérente, complète et équilibrée nécessite une programmation précise des activités. Celle-ci est placée sous la responsabilité de l'équipe de cycle.

Pour éviter l'accumulation de séances disparates, quelques principes doivent être respectés :

- dans chacune des années du cycle, les quatre compétences spécifiques sont abordées ("réaliser une performance mesurée", "**adapter ses déplacements à différents types d'environnement**", "s'affronter individuellement ou collectivement" et "concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive");

- chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités;

- il est souhaitable, pour que les apprentissages soient réels, que les modules d'apprentissage soient de 10 à 15 séances. Par souci de réalisme, le minimum est fixé à 5 à 6 séances de chaque activité pour un module d'apprentissage. (Extraits des programmes 2002).

Les trois heures hebdomadaires seront réparties au minimum sur deux jours distincts par semaine. La pratique journalière, quand elle est réalisable dans des conditions acceptables, doit être recherchée chaque fois que c'est possible.

La programmation est donc indispensable au bon déroulement de l'EPS dans une école et doit faire

partie intégrante du volet EPS du projet d'école. Les maîtres élaborent conjointement la programmation de la discipline. Son affichage sera prévu de façon à être accessible aux élèves.

Cette programmation s'appuie sur les Activités Physiques, Sportives et Artistiques (APSA) supports, retenues en fonction des objectifs spécifiques visés.

Les APSA supports sont choisies, dans le cadre des programmes, en fonction:

- des priorités de l'école (public concerné);
- des objectifs généraux et spécifiques de l'EPS;
- des compétences de chacun des enseignants;
- des réalités du terrain.

Elle se décline en une programmation d'école et une programmation par classe :

Programmation d'école : elle représente les choix communs à toute l'école.

Programmation de classe : tout en respectant la programmation d'école elle tient compte des besoins spécifiques des élèves et des projets particuliers de chaque classe.

A l'école élémentaire, les maîtres assurent ensemble son insertion dans l'ensemble des activités de la classe.

Le choix des APSA, support d'apprentissage, se fait en fonction des objectifs retenus. On est toutefois tenu de faire des choix réalistes (en fonction des moyens matériels dont on dispose : locaux, installations sportives, matériel... et des compétences des membres de l'équipe) mais évolutifs (en liaison avec l'achat de matériel, la demande d'attribution d'installations sportives, la formation continue...)

Chaque APSA contenue dans la programmation se décline en modules d'apprentissage.



* Analyse didactique

* DÉFINITION DE L'ACTIVITÉ

La course d'orientation : référent culturel.

C'est une course individuelle en terrain varié, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, mais par des cheminements de son choix en se servant d'une carte et d'une boussole.

A l'école, les activités d'orientation.

Il s'agit d'une activité de déplacement dans un milieu naturel où l'élève doit : construire un itinéraire pour aller vers le but à atteindre en prenant des informations sur le terrain et sur un document qui le représente (plan, carte...), réaliser celui-ci de façon efficace, économique et en toute sécurité.

* SENS PROFOND

C'est une activité qui permet de faire l'expérience de l'aventure, de jouer à se perdre . . . et à se retrouver, de se confronter au milieu naturel.

* ENJEUX DE FORMATION

Gérer son effort physique et s'adapter aux conditions climatiques.

Structurer l'espace, être capable de se repérer et de lire une carte (codage, décodage, orientation de la carte).

Accéder à l'autonomie dans un milieu incertain.

Éduquer à l'environnement.

* PROBLÈME FONDAMENTAL

L'élève doit en permanence évoluer dans un milieu à risques tout en gérant sa sécurité .

Il doit prélever des indices pertinents sur le terrain et sur la carte ou le plan et les mettre en relation avec son projet.

* LES TYPES D'ESPACE A INVESTIR (Il existe trois types d'espace d'action) :

- l'espace familier restreint (classe, école, cour de récréation, gymnase, ...);

- l'espace familier élargi (l'école, le jardin public, le stade, le quartier, le bourg, ...);

- l'espace inconnu (le bois, la forêt, la pleine nature, ...).

Suivant le type d'espace, le degré d'incertitude est fortement lié aux capacités des enfants.

Certains auteurs (cognitivistes) parlent d'espace "vécu" (l'enfant agit à partir d'informations essentiellement visuelles et auditives), d'espace "perçu" (lecture de documents : dessins ou photos) et d'espace "représenté" (plan, carte).

* LES FORMES DE GUIDAGE

Il existe plusieurs formes de guidage :

- guidage gestuel simple;

- fléchage;

- guidage perfectionné (message, indication quantifiée de distances, choix des repères, description de poste, itinéraire à suivre, ...);

- guidage oral simple;

- guidage écrit (phrases);

*- guidage écrit de plus en plus succinct (définition de poste, angle de marche);
- utilisation de la boussole.*

Le guidage direct, gestuel ou oral, disparaît peu à peu au profit d'un guidage indirect (code, légende), d'outils de lecture ou d'interprétation du document.

* Les étapes d'apprentissage

Comportements

- L'enfant part n'importe où, seul en envolées de moineaux;
- l'enfant reste seul;
- l'enfant suit les autres.

- L'enfant suit un trajet matérialisé (fanions, flèches) ou des lignes simples (chemins) en prenant des indices en discontinu;
- l'enfant prend des informations fragmentaires et discontinues;
- l'enfant marche, court, s'arrête de façon anarchique.

- L'enfant tâtonne à chaque arrêt pour orienter son document;
- l'enfant observe le milieu proche à l'arrêt et se situe sur la carte après hésitation;
- l'enfant alterne course, marche et de nombreux arrêts.

Obstacles à franchir

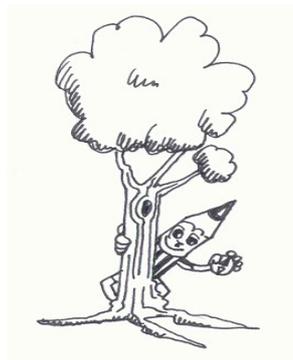
Reconnaître et suivre des repères intermédiaires pour aller d'un point à un autre.

Mettre en relation le terrain et un document (photo, image, plan, carte, ...) pour se situer sur un trajet simple.

Les apprentissages décisifs

- Identifier départ et arrivée;
- suivre un itinéraire en continu puis en discontinu;
- mémoriser des repères; visuels
- prendre des indices; en discontinu.

- Prendre des indices et les mémoriser;
- coder, décoder une image, un plan;
- dessiner un itinéraire sur un plan et le suivre.



* **Le module d'apprentissage**

Préparer un module d'apprentissage, c'est prévoir la trame des savoirs que devront construire les élèves pour être compétents dans l'activité. C'est prévoir la ou les situations à travers lesquelles cette compétence se concrétisera.

Il s'agit donc d'identifier le plus largement possible ces savoirs et de les mettre en relation avec les situations et les démarches pédagogiques correspondantes.

Situations de mise en activité :

Ces situations d'entrée dans l'activité permettent à l'enfant

- de comprendre le sens et la logique de celle-ci : (re)connaître le milieu, cour, village, forêt...;
- de faire émerger les représentations;
- de réaliser une première observation globale des conduites typiques des élèves.

Situation de référence :

Cette situation permet une observation plus fine des conduites typiques des élèves dans l'activité :

- pour situer le niveau des élèves;
- pour déterminer les apprentissages décisifs;
- pour choisir les situations d'apprentissage.

Situations d'apprentissage :

Ces situations permettent à l'élève de construire des savoirs fondamentaux :

- savoir identifier, apprécier, décider, planifier;
- savoir réaliser;
- savoir organiser, gérer.

Retour à la situation de référence :

Cette situation permet de faire un bilan :

- intermédiaire des savoirs construits et des difficultés rencontrées pour réajuster les propositions;
- final des savoirs construits.

Les situations de références sont des situations globales permettant d'organiser l'évaluation.

Elles doivent être:

- **authentiques** : elles respectent la logique de l'activité;
- **adaptées** : elles sont construites en fonction des possibilités réelles des élèves;
- **finalisées** : elles correspondent à la finalité de l'activité (recherche de performance, gain d'une partie, parcours en milieu naturel...);
- **instrumentées** : elles fournissent des indicateurs d'observation aux élèves.

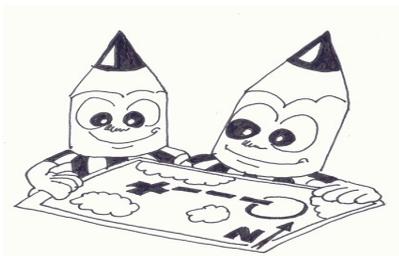
Leurs fonctions :

- **pour l'enseignant** : observer les conduites typiques des élèves, situer leurs niveaux de pratique et déterminer ainsi les apprentissages essentiels à réaliser;
- **pour les élèves** : identifier les problèmes rencontrés à partir d'indicateurs d'observation précis et donner ainsi du sens aux activités d'apprentissage proposées;
- **pour tous** : évaluer les progrès réalisés.

Remarque : dans la fiche objectifs, plutôt que de situation de référence, nous parlons de "situations pour évaluer".

* Différentes types de parcours

- **Le parcours de découverte**
Chaque équipe a une série de photos prises sur le site, doit les retrouver sur le terrain puis les situer sur le plan.
- **Le parcours en étoile**
Chaque équipe part d'un point central à la recherche d'une balise (éventuellement à l'aide d'un plan) et revient au point central après la découverte de la balise puis repart avec une autre carte à la recherche d'une nouvelle balise.
- **Le parcours papillon ou moulin ou pétales**
Même procédé mais recherche de deux à trois balises par groupe.
- **Le traceur**
L'espace de recherche est délimité en plusieurs zones, chaque équipe doit placer les balises dans la zone choisie et les situer sur la carte. Les cartes sont échangées pour aller rechercher les balises placées par les autres équipes.
- **Le parcours suisse ou fausses balises**
Une vingtaine de balises sont placées sur le terrain. Chaque groupe va rechercher les cinq ou six balises qui sont situées sur la carte. Il faut prévoir autant de cartes que de groupes.
- **La course aux scores**
Les balises ont des valeurs différentes selon leur placement. Chaque équipe doit s'organiser afin de marquer le meilleur score dans un temps donné.
- **Le parcours avec les fenêtres**
Le plan du village est quadrillé avec des cases vides. Chaque équipe doit remettre les photos à l'endroit où elles se trouvent sur le plan.
- **Le parcours mémoire**
Des photos sont prises lors d'une sortie. Chaque équipe doit retrouver l'ordre des photos et les placer sur un plan.
- **Le parcours circuit**
Les balises sont numérotées. Les équipes partent à la recherche de celles-ci avec des feuilles de route différentes.



* Conditions particulières de pratique des activités d'orientation

Textes de référence	<ul style="list-style-type: none"> - circulaire n°99-136 du 21/09/1999 (organisation des sorties scolaires) - circulaire n°92-196 du 03/07/1992 (participation d'intervenants extérieurs)
Autorisations	<ul style="list-style-type: none"> - du directeur d'école - des propriétaires de terrains (ONF, municipalité, convention existante) - des parents : accord signé et daté pour les sorties facultatives (avec du hors temps scolaire), sinon information
Encadrement (taux minimum pour une sortie occasionnelle)	<p><u>en élémentaire</u> : le maître de la classe + 1 <u>intervenant, qualifié ou bénévole, agréé</u> ou un autre enseignant jusqu'à 30 élèves; 1 intervenant, qualifié ou bénévole, agréé ou un autre enseignant pour 15 au-delà de 30</p> <p><u>en maternelle</u> : le maître de la classe + 1 <u>intervenant, qualifié ou bénévole, agréé</u> ou un autre enseignant jusqu'à 16 élèves; 1 intervenant, qualifié ou bénévole, agréé ou un autre enseignant pour 8 au-delà de 16</p> <p>NB prévoir un encadrement supérieur, adapté au déroulement de l'activité, en fonction du site et de la situation proposée</p>
Qualification	<ul style="list-style-type: none"> - l'enseignant assure la mise en oeuvre de l'activité par sa participation et sa présence effective - intervenants rémunérés : B.E. dans l'activité ou E.T.A.P.S. ou BESAPT - tout intervenant doit être agréé par l'Inspecteur d'Académie et autorisé par le directeur d'école - un adulte possédant l'AFPS n'est pas obligatoire
Assurances	<ul style="list-style-type: none"> - l'assurance est recommandée pour les accompagnateurs et les intervenants - de plus, prévoir l'assurance des élèves lors des sorties facultatives
Information	<ul style="list-style-type: none"> - dans tous les cas de sorties, les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles elles sont organisées - information à l'IEN - chaque adulte accompagnateur doit être informé du cadre de la sortie - leur demander de suivre scrupuleusement les consignes de l'enseignant (espace d'action, durée, ...) et respecter l'organisation prévue lors de la réunion de préparation (vivement recommandée)
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> - les espaces d'action doivent être reconnus au préalable (par un adulte), délimités et ne pas présenter de danger particulier (trou profond par exemple), éviter les sites avec traversées de routes, voies ferrées, jeune végétation,... - rechercher des sites présentant des limites évidentes - utiliser des documents à jour (communication au directeur) - s'informer sur les conditions météo - établir la liste des élèves présents le jour de l'activité et avoir avec soi les fiches de renseignements - organiser des groupes de 3 élèves maximum, munis d'une montre, avec consignes de rester groupés et de respecter les horaires (cycle 3) - informer les élèves de la conduite à tenir si le groupe s'égare ou si un enfant est blessé (rester sur place, rester en groupe...) - prévoir les moyens d'alerter les secours, les numéros d'urgence (15 ou 112), une trousse de secours. Un téléphone portable est conseillé - prévoir un signal sonore puissant de fin d'activité et un véhicule - le passage en milieu boisé ne peut se faire qu'après s'être assuré d'un certain nombre de compétences (lecture de cartes, déplacements orientés) - répartir les adultes aux endroits stratégiques, tous les côtés du périmètre avec des sorties possibles doivent être sous le regard d'un adulte

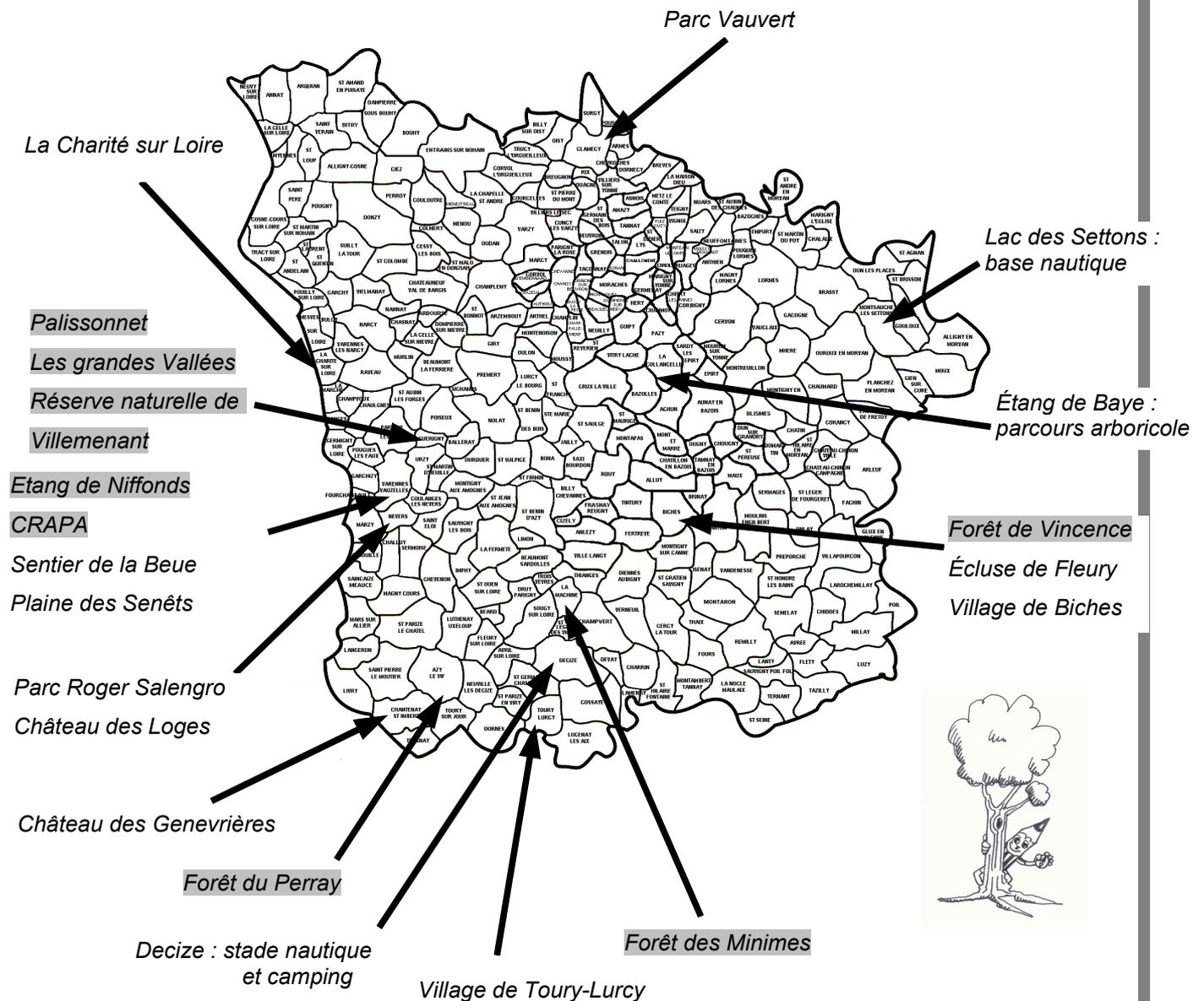
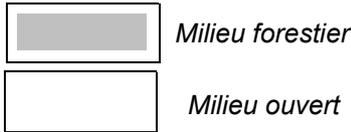
Conditions matérielles	<p><u>Tenue vestimentaire</u> - prévoir un vêtement de pluie, des chaussures de sport bien lacées, une tenue de rechange.</p> <p><u>Matériel pédagogique</u> - utiliser des documents fiables, éventuellement protégés d'une pochette transparente qui n'empêche pas le pliage de la carte; - utiliser une planchette pour les fiches réponse; - prévoir un crayon à papier, gomme, taille-crayon, surligneur, ...; - plans, cartes IGN 25/1000; - utiliser des boussoles de type "Silva" pour certaines situations, notamment en fin d'apprentissage au cycle 3; - balises numérotées avec carton de contrôle; - appareil photos numérique.</p> <p><u>Autre matériel</u> - bouteilles d'eau; - collation (éventuellement), dans tous les cas, prévoir des morceaux de sucre (cas d'un élève en hypoglycémie); - sacs poubelle; - papier toilette; - trousse de secours; - téléphone portable (recommandé).</p>
Lieux d'activités	<p>- respecter les dates autorisées (se renseigner sur les périodes de chasse); - utiliser un espace bien délimité par des routes, des lisières, des ruisseaux.</p>
Préparation	<p>- les activités d'orientation sont possibles à tous les niveaux de l'école maternelle et élémentaire mais le maître veillera à adapter ses objectifs à l'âge et aux capacités des enfants dont il a la charge; - ces activités doivent permettre aux élèves de prendre des repères, d'abord dans l'espace proche (classe, école), avant d'aborder des espaces plus éloignés (terrains de sport, parcs, quartiers) avant de pratiquer l'activité en milieu connu, puis inconnu (forêt); - toutefois, en dehors de l'horaire d'EPS, la sensibilisation, la préparation et l'apport de compléments s'appuieront largement sur le caractère interdisciplinaire de l'activité (découverte du monde, mathématiques, vivre ensemble, géographie, éducation civique).</p>
Organisation pédagogique	<p>- aux cycles 1 et 2, les groupes sont accompagnés par un adulte; - au cycle 3, on peut constituer des groupes autonomes de 3 élèves au maximum, jusqu'à permettre l'activité individuelle, un adulte restant au point de départ ou se plaçant au point d'arrivée, l'autre ou les autres se déplaçant dans l'espace d'action.</p>
Documentation pédagogique	<p>- essais de réponses : "Les activités d'orientation" Revue EPS; - "Les activités d'orientation" Document USEP Yonne 1998; - "Activités d'orientation" classeur IGN-USEP.</p>
Personne ressource	<p>- pour tout renseignement complémentaire, s'adresser au CPC EPS de la circonscription ou au délégué USEP.</p>

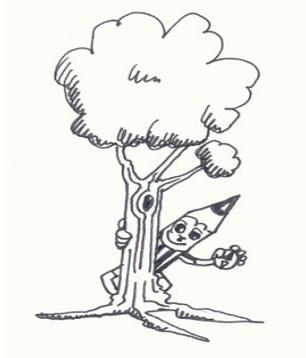
Pour les rencontres hors temps scolaire, se conformer aux consignes données par l'USEP 58 dans ses documents de préparation envoyés aux associations.



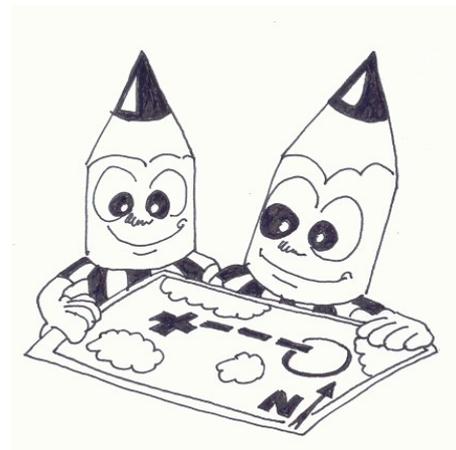
✳ Liste des sites répertoriés par l'USEP dans la Nièvre

Vous pouvez vous procurer les cartes des sites ci-dessous en les demandant à la délégation USEP 58.





**2/
DES OBJECTIFS ...
DES SITUATIONS**



Objectifs	Situations d'apprentissage
1. S'engager dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.	Cache cache Le fil d'Ariane <u>Le guetteur</u>
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.	Le Petit Poucet Le rallye photos en étoile Je pose, tu trouves <u>La course au trésor</u>
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.	Première maquette La Maquette De la maquette au plan La cueillette <u>Le parcours</u>
4. Mettre en relation le terrain et le document (décoder).	Tom cerceaux 1 et 2 La course en étoile <u>Le parcours suisse</u>
5. Mettre en relation le terrain et le document (coder).	Tom cour Je remplis ma feuille La Rose des vents La chasse aux bruits Le petit géographe <u>Le jeu des erreurs</u>
6. Suivre un itinéraire dans un milieu de plus en plus ouvert (donné par un support)	Le serpent Le jeu de piste De message en message <u>La chasse au trésor</u>
7. Restituer un itinéraire	Le fil d'Ariane est coupé Je dessine mon chemin <u>Le relevé d'itinéraire</u>
8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.	Au plus court Le tortillard A vue de nez <u>La course aux couleurs</u>

- **Les situations d'apprentissage en gras et soulignées peuvent servir soit comme situation pour apprendre soit comme situation pour évaluer. Pour le choix de l'évaluation on n'appliquera pas de variantes.**
- **Les situations de l'objectif 1 peuvent servir utilement pour entrer dans l'activité.**
- **L'ordre des situations est important pour une meilleure progressivité des apprentissages.**



<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Cache - Cache</p>
--	---	--

Objectif(s)	S'éloigner en prenant des repères visuels pour une tâche donnée
--------------------	--

But pour l' élève : retrouver le plus possible de joueurs cachés de l'équipe adverse en un temps donné; l'équipe ayant trouvé le plus de joueurs de l'équipe adverse remporte la partie.

Dispositif : - constituer deux équipes;
- une équipe se cache, les joueurs de l'équipe adverse, par groupe de 2 ou 3, doivent retrouver leurs adversaires cachés et les ramener auprès de l'adulte;
- recherche à effectuer en un temps donné (retour au signal sonore).

Matériel : - plots de délimitation.

Règles de sécurité : - espace fermé et délimité.

Critère(s) de réussite :	Variante(s)	
Avoir trouvé les $\frac{2}{3}$ des joueurs de l'équipe adverse.	<p>Plus facile : - augmenter le temps donné; - les joueurs cachés se manifestent par un signal sonore quelconque.</p>	<p>Plus difficile : - partir seul à la recherche; - diminuer le temps donné; - élargir l'espace.</p>

Observations :

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le fil d'Ariane</p>
---	--	-------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Suivre un itinéraire en continu en respectant un sens de circulation. Abandonner momentanément le balisage pour réaliser une tâche</p>
---------------------------	---

<p>But pour l' élève : suivre le tracé et s'arrêter à chaque balise pour récupérer un indice.</p> <p>Dispositif : - organisation de la classe par groupes de 2 ou 3 enfants; - matérialisation de 3 circuits de couleur différente par une trace au sol en continu (craie, ficelle...).</p> <p>Matériel : - laine, craie ou ficelle; - indices (puzzle, collier...).</p> <p>Règles de sécurité : - lieux connus et délimités (grande salle, gymnase, salle de motricité, cour de récréation).</p>

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Avoir trouvé les $\frac{2}{3}$ des indices et reconstitué une partie du puzzle, du collier ...etc.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - diminuer le nombre de balises et/ou la longueur des circuits. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - indices plus ou moins éloignés de la balise - traces différentes et discontinues - augmenter le nombre de balises et/ou la longueur des circuits

<p>Observations :</p>

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le guetteur</p>
---	--	-------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Se repérer pour se déplacer dans un milieu boisé.</p>
---------------------------	---

<p>But pour l' élève : arriver jusqu'au but fixé en se cachant pour ne pas être vu du guetteur.</p> <p>Dispositif : - un enfant "guetteur" est positionné à un endroit ; il est fixe; - les autres enfants , portant un maillot de couleur et un numéro, doivent parvenir à un but fixé sans se faire voir du guetteur; - quand le guetteur aperçoit un enfant, il doit dire: "j'ai vu le n°5 rouge", le joueur vu est éliminé et doit prendre un nouveau départ.</p> <p>Matériel : - chasubles, maillots de couleur..... cartons pour numéroter les joueurs qui se déplacent.</p> <p>Règles de sécurité : - avoir repérer l'espace de jeu avant la séance pour bien le délimiter.</p>
--

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Pour les non-guetteurs : arriver au but fixé sans se faire voir du guetteur.</p> <p>Pour les guetteurs : nombre d'enfants vus (à déterminer par le maître).</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - augmenter le temps de jeu; - diminuer l'espace de jeu. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le guetteur est mobile dans une zone; - le guetteur est mobile et se déplace sur toute le surface de jeu; - augmenter le nombre de guetteurs; - agrandir l'espace de jeu.

<p>Observations :</p>

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le Petit Poucet</p>
---	--	-------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Prendre de repères dans un milieu Mémoriser des caractéristiques du milieu</p>
---------------------------	---

<p>But pour l' élève : bien mémoriser et marquer son trajet pour être capable de revenir au point de départ en empruntant exactement le même trajet en sens inverse.</p> <p>Dispositif : - dans la cour de l'école, un jardin public; - les enfants sont répartis en petits groupes; - chaque groupe doit effectuer un trajet "aller" par un itinéraire libre en jalonnant le parcours d'objets témoins. Dans un deuxième temps, chaque groupe doit faire le trajet "retour" en récupérant ses objets.</p> <p>Matériel : - objets divers (foulards, pots de yaourts, ...).</p> <p>Règles de sécurité : - bien déterminer les limites de l'espace de jeu; - placer des adultes aux endroits critiques.</p>
--

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Récupérer tous les objets dans l'ordre inverse de leur dépôt.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier le nombre et la nature (+ ou – visibles) des objets déposés; - varier la distance du parcours. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire le jeu en individuel.

<p>Observations :</p>

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le rallye photos en étoile</p>
---	--	--

<p>Objectif(s)</p>	<p>Décoder une image Amasser divers indices permettant de réaliser une tâche</p>
---------------------------	--

But pour l' élève : à partir d'une photo, trouver l'endroit, aller à cet endroit et revenir au départ en disant quel dessin a été vu.

Dispositif : - dans la cour de l'école, un jardin public;
- la classe est divisée en petits groupes (5 enfants maximum par groupe);
- chaque groupe reçoit une photo d'un point caractéristique; il doit aller relever le code de la balise correspondant à l'endroit; revenir au point de départ et si le code est validé, repartir avec une autre photo...

Matériel : - une dizaine de photos prises à hauteur d'enfant;
- autant de balise avec un code sur chaque (dessins simple : pomme, champignon, étoile, soleil,...);
- un tableau récapitulatif pour valider les codes et noter les balises déjà trouvées par chaque groupe.

Règles de sécurité : - bien déterminer les limites de l'espace de jeu;
- placer éventuellement des adultes aux endroits critiques.

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Relever le bon code pour pouvoir poursuivre le jeu.</p>	<p>Variante(s)</p> <p>- Rapporter un morceau de puzzle au lieu d'une code. - consignes écrites au dos des photos (pour les lecteurs); - jouer sur la taille de l'espace de jeu.</p>
---	--

Observations :

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Je pose, tu trouves</p>
---	--	---

<p>Objectif(s)</p>	<p>Se repérer dans un milieu connu, indiquer et décrire des lieux caractéristiques Se reporter à des indications orales pour retrouver un lieu</p>
---------------------------	---

But pour l' élève : - pour le chercheur: retrouver un ou plusieurs objets dans la cour de l'école, à partir des indications données par "le poseur";
- pour le poseur: déposer un objet (balle, foulard, plot...) dans la cour de l'école ; décrire au chercheur le lieu ou l'itinéraire à suivre pour retrouver cet objet, lui communiquer des indices.

Dispositif : - dans la cour de l'école, les élèves sont groupés par 2 (avec un plan sommaire réalisé en classe) autour d'un point de départ;
- un rôle ("poseur" ou "chercheur") est donné à chacun;
- le jeu se déroule en 2 temps: un temps d'installation pour cacher ou poser et un temps de récupération de l'objet.

Matériel : - objets variés à déposer dans la cour : balles, foulards, plots...

Règles de sécurité : - bien déterminer les limites de la cour si elles ne sont pas évidentes.

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Rapporter l'objet.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile : - positionner l'objet sur un plan pour permettre de le retrouver.</p>	<p>Plus difficile : - cacher 2 objets à la suite.</p>

Observations :

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>La course au trésor</p>
---	--	-----------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>S'approprier un espace peu connu Être capable d'organiser son déplacement</p>
---------------------------	---

<p>But pour l' élève : trouver les trésors le plus rapidement possible.</p> <p>Dispositif : - une douzaine de trésors cachés dans un espace aménagé peu connu; - par 2, les enfants doivent retrouver ces trésors et les rapporter à l'endroit de départ.</p> <p>Matériel : - objets divers à cacher (possible par thème).</p> <p>Règles de sécurité : - respecter les limites de l'espace.</p>

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Nombre de trésors trouvés. Temps pour retrouver les trésors.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réduire l'éloignement des objets; - augmenter leur "visibilité". 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - éloignement des balises; - utilisation d'un plan avec dessins; - nombre de balises.

<p>Observations : possibilité d'associer le jeu des anomalies : ne rapporter que les objets différents du thème ou d'une famille d'objets donnés.</p>
--

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Première maquette</p>
---	--	---------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Prendre conscience de l'aménagement de l'espace Être capable de le représenter en volume</p>
---------------------------	--

<p>But pour l' élève : <i>utiliser des cubes et des "légos" pour représenter chaque élément disposé dans la salle d'EPS.</i></p> <p>Dispositif : <i>- placer divers objets ayant un certain volume (plinth, gros tapis, ...) dans la salle d'EPS; - ces objets seront facilement représentés par des "légos" (veiller à la correspondance des couleurs et des échelles), ils seront connus des enfants et auront servi à des activités motrices (parcours par exemple) avant de commencer le travail sur la maquette; - constituer des groupes qui auront chacun des "légos" à disposer correctement sur une plaque (ou une grande boîte→notion de murs) représentant la salle.</i></p> <p>Matériel : <i>- boîtes, plaques, "légos", cubes ...</i></p> <p>Règles de sécurité :</p>
--

Critère(s) de réussite :	Variante(s)
<p><i>Comparer les réalisations des différents groupes avec la réalité (nombre d'éléments, configuration, relation terme à terme).</i></p>	<p><i>- représenter une autre disposition; - varier le nombre d'éléments; - mettre en place à partir de la maquette.</i></p>

<p>Observations : <i>- prendre une photo de la maquette vue du dessus (vers la notion de plan); - utiliser la maquette pour mettre en place des activités de recherche ou de positionnement.</i></p>

La maquette

ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. **Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.**
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) .
6. Suivre un itinéraire (donné par support) .
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.

Objectif(s)

**Passer du réel à sa représentation à l'aide d'une maquette
Mettre en relation l'espace visible et la maquette**

But pour l' élève : construire la maquette de la cour de l'école (et/ou de la classe).

Dispositif : dans la cour de l'école :

- repérer et énoncer les points caractéristiques de la cour;
- répartir la classe en plusieurs groupes;
- rechercher les objets qui symbolisent le mieux les éléments de la cour;
- chaque groupe les choisit et les positionne sur une grande feuille;
- légender la maquette;
- orienter la maquette comme l'espace réel;

Matériel : - boîtes (pour représenter la classe, on peut y matérialiser les portes, les fenêtres les tableaux), plaques, "légos", cubes, cônes, blocs logiques ...

Règles de sécurité :

Critère(s) de réussite :

Validation de chaque maquette par l'ensemble de la classe après échanges (garder la maquette référence de la classe).
Bonne orientation des différents éléments, respect des distances...

Variante(s)

- l'enseignant placera sur chaque feuille 1 ou 2 éléments facilitant la suite du travail.

Observations : - les bâtiments, le mobilier urbain pourront ensuite être construits de manière plus fidèle à la réalité;
- retrouver un objet situé sur la maquette
- placer sur la maquette un objet disposé par un camarade dans la cour
- retrouver l'enfant qui va se cacher après avoir montré l'endroit sur la maquette
- la représentation de l'espace est une étape lointaine dans la structuration de l'espace ; il faut auparavant passer par une représentation en trois dimensions ; la manipulation est une condition indispensable à cette construction.

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>De la maquette au plan</p>
---	--	--------------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Construire la notion de plan en faisant correspondre l'espace en trois dimensions avec l'espace plan</p>
---------------------------	--

<p>But pour l' élève : dessiner le plan de la classe à partir de la maquette et en se servant de gabarits.</p> <p>Dispositif : - après avoir construit la maquette (de la classe, de la cour), l'avoir observé "vu du dessus et avoir réalisé des photos numériques du mobilier "vu du dessus" également, les élèves doivent remettre à leur bonne place les différents gabarits (en complétant avec les photos ci-besoin); - dessiner le plan, en traçant autour des gabarits.</p> <p>Matériel : - gabarits à l'échelle, du mobilier, appareil photos numérique, "plan" de la classe, la cour (avec les limites, les ouvertures ...).</p> <p>Règles de sécurité :</p>
--

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Validation de chaque plan par l'ensemble de la classe après échange (garder le plan référence de la classe, de la cour).</p> <p>Bonne orientation des différents éléments, respect des distances...</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des éléments remarquables sont déjà positionnés sur le plan; - on colle directement le gabarit, sans tracer. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choix par les enfants des gabarits "non repérés" (notion d'échelle).

<p>Observations : - des objets sont disposés par des enfants dans la classe, dans la cour, d'autres doivent les positionner sur la maquette et d'autres sur le plan (réversibilité possible); - pour s'assurer de la bonne lecture du plan, mise en place de déplacements, suppression de mobilier qu'on doit retrouver (par exemple on retire une table, "qui ne peut plus travailler?"); - un truc "sympa" pour passer de la maquette au plan, saupoudrer la maquette de farine, enlever ensuite le mobilier, tous les espaces non farinés représentent le mobilier.</p>

ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
- 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.**
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) .
6. Suivre un itinéraire (donné par support) .
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.

La cueillette

Objectif(s)

Se repérer dans un espace représenté

But pour l' élève : repérer un emplacement sur la maquette, s'y rendre et ramener un objet spécifique.

Dispositif : - des boîtes contenant des objets (de même nature, par exemple la boîte des triangles, celle des carrés, ...) sont dispersées dans la cour de l'école et leur emplacement représenté sur la maquette par une lettre.

Matériel : - des boîtes avec des objets de même nature, maquette(s)

Règles de sécurité :

Critère(s) de réussite :

Validation par l'adulte, par un camarade.
Nombre d'objets rapportés (les $\frac{2}{3}$).

Variante(s)

- faire cet exercice sous forme de parcours en imposant à l'élève de ramener 2, 3 ou 4 objets dans un ordre précis.

Observations :

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le parcours</p>
---	--	---------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Représenter un parcours sur une maquette Suivre un parcours à partir de consignes données oralement</p>
---------------------------	--

But pour l' élève : sur la maquette, par groupe de 3, décider d'un parcours en 3 ou 4 étapes, l'expérimenter sur le terrain, l'expliquer ensuite à un autre groupe en lui donnant des explications oralement, l'autre groupe doit réaliser le parcours en montrant son cheminement sur la maquette puis sur le terrain.

Dispositif : - des balises sont disposées dans la cour de l'école (du parc) et leur emplacement reporté sur la maquette.

Matériel : - la maquette (de l'école, du parc), photos des lieux, plans des lieux.

Règles de sécurité : - sorties de l'école condamnées, enfants toujours à vue.

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Réaliser le parcours dans l'ordre des consignes, des photos.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - on ne met que 2 étapes; - l'enseignant impose le parcours; - le parcours est construit à partir de photos qu'il faut organiser de façon cohérente. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - on donne des contraintes supplémentaires, endroits interdits, photos intruses; - on dessine le chemin sur le plan

Observations :

ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) .**
6. Suivre un itinéraire (donné par support) .
 7. Tracer un itinéraire.
 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté) . gérer son

**Tom
Cerceaux
1**

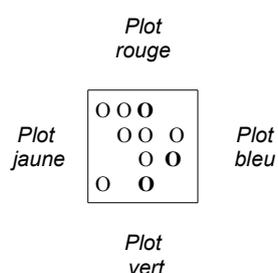
Objectif(s)

Se situer par rapport à une configuration d'objets.

But pour l' élève : se placer pour voir ce qui est dessiné sur la fiche.

Dispositif :

Disposition matérielle

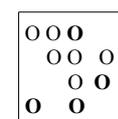


- un espace carré est délimité et à l'intérieur sont disposés des cerceaux par l'enseignant qui suit la configuration donnée par une des fiches.

- la classe est partagée en 4 équipes ou un multiple de 4 et la configuration est donnée par 4 fiches, selon les 4 points de vue depuis les plots de couleurs différentes;

- le groupe d'élèves se place au plot qui lui permet d'observer la configuration de cerceaux comme indiqué sur la fiche et un autre groupe d'élèves valide le placement ou non.

Exemple de fiche donnée à un groupe d'élèves



↑ sens de lecture

Matériel : - cerceaux de 2 couleurs , 4 plots de couleurs différentes pour indiquer les 4 points d'observation, fiches reprenant la configuration selon un des 4 points d'observation .

Règles de sécurité :

Critère(s) de réussite :

Temps écoulé pour se placer au plot adéquat
ou
Nombre de configurations réussies.

Variante(s)

Plus facile :

- diminuer le nombre de cerceaux;
- diminuer le nombre de couleurs de cerceaux.

Plus difficile :

- augmenter le nombre de cerceaux;
- augmenter le nombre de couleurs de cerceaux;
- reprise de la tâche individuellement.

Observations : - il peut être intéressant de prévoir plusieurs configurations, en particulier si la tâche devient individuelle, avec des degrés de complexité différents. >>> jeu Tom cerceaux 2

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>La course en étoile</p>
---	---	-----------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Décoder un plan</p>
---------------------------	-------------------------------

<p>But pour l' élève : retrouver la balise indiquée sur le plan et relever l'information s'y trouvant (exemple : dessin d'animaux).</p> <p>Dispositif : - il s'agit de trouver des balises à partir d'un point central de contrôle où l'élève revient obligatoirement après chaque recherche; - rappeler qu'il ne faut pas déplacer les balises.</p> <p>Matériel : - balises (toujours poser plus de balises que d'équipes ou d'enfants), un plan ou une carte par enfant ou équipe, une fiche de contrôle pour l'enseignant.</p> <p>Règles de sécurité : - dans un espace semi-ouvert ou ouvert, le placement de personnes sur les limites extérieures peut être pertinent.</p>

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Nombre de balises "trouvées" (éventuellement dans un temps donné).</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposer des plans avec une seule balise; - diminuer la distance contrôle-balise; - placer la balise à hauteur d'oeil; - choisir des balises "voyantes", colorées; - donner un indice quant au placement de la balise (arbre mort, banc...). 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - augmenter la distance contrôle-balise; - placer la balise au niveau du sol, dans un fourré; - donner un temps pour trouver la balise; - la course en constellation, en papillon, en fleur (une balise renvoie à une autre; - prévoir de fausses balises sur le plan et/ou en réalité.

<p>Observations : - ce jeu peut être envisagé avec placement d'une balise par un élève et recherche par un autre.</p>
--

ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) .**
6. Suivre un itinéraire (donné par support) .
 7. Tracer un itinéraire.
 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.

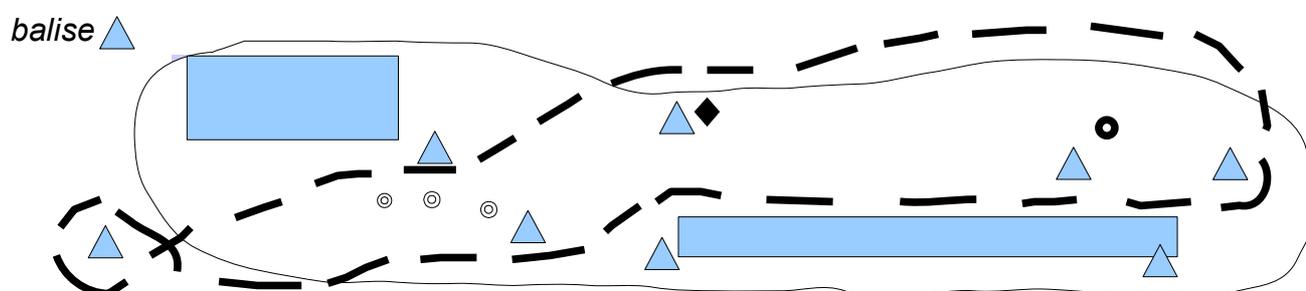
Le parcours suisse

Objectif(s)

Suivre un itinéraire donné par un plan

But pour l' élève : replacer sur le plan les balises rencontrées sur l'itinéraire donné.

Dispositif : - dans tout type de lieu (école, quartier, village...);
- la classe est découpée en équipes de 3 à 5 joueurs.



Matériel : - balises codées, plan avec différents itinéraires pour les différentes équipes (l'itinéraire pour l'équipe est surligné), 1 plan de contrôle avec l'ensemble des balises.

Règles de sécurité : - rester en équipe, respecter le balisage.

Critère(s) de réussite :

Nombre de balises correctement positionnées sur le plan.

Variante(s)

Plus facile :

- placer toutes les balises à hauteur d'oeil;
- diminuer le nombre de balises;
- proposer un plan avec les balises placées où il faut retrouver leurs couleurs.

Plus difficile :

- varier la hauteur de placement des balises;
- augmenter le nombre de balises;
- donner un temps limite pour faire le parcours.

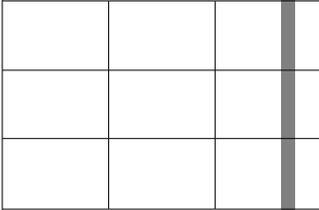
Observations :

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Tom Cour</p>
---	---	----------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>A partir d'un plan, disposer des objets dans une configuration donnée</p>
---------------------------	---

But pour l' élève : placer les cerceaux comme il est indiqué sur la feuille quadrillée.

Dispositif : - un espace est partagé en 4 zones. La classe est partagée en 8 équipes;
- une zone est attribuée à 2 équipes.

<p>Terrain n°1: Equipes A et B</p>	<p>Terrain n°2: Equipes C et D</p>	<p>- dans un premier temps, les équipes A, C, E et G placent leurs cerceaux dans leur zone et doivent dessiner leur emplacement sur une feuille quadrillée de 9 cases; - ensuite, ils retirent les cerceaux et donnent leur feuille quadrillée à l'équipe qui se trouve sur le même terrain; - ces équipes (B, D, F et H) qui n'ont pas observé la première phase doivent replacer les cerceaux dans la bonne configuration; - après contrôle, les 2 équipes échangent de rôle.</p>	<p>Feuille quadrillée</p>
<p>Terrain n°3: Equipes E et F</p>	<p>Terrain n°4: Equipes G et H</p>		
			<p>↑ sens de lecture</p>

Matériel : - cerceaux de couleurs différentes, feutres correspondant à ces couleurs, feuilles quadrillées de 9 cases, craies ou cordes pour délimiter le quadrillage sur le terrain.

Règles de sécurité :

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Nombre de cerceaux placés dans la bonne case.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - diminuer le nombre de cerceaux; - augmenter le nombre de couleurs de cerceaux; - diminuer le nombre de cases. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - augmenter le nombre de cerceaux; - diminuer le nombre de couleurs de cerceaux.

Observations : - le quadrillage impose un placement non anarchique des cerceaux.

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Je remplis ma feuille</p>
---	---	-------------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Comparer des distances à l'oeil (plus loin, plus près que) Amorcer la réalisation de plans en respectant globalement les proportions</p>
---------------------------	--

<p>But pour l' élève : 1- orienter le plan; 2- indiquer, sur un plan sommaire, la position des objets disposés dans une zone délimitée.</p> <p>Dispositif : - zone de jeu délimitée, naturellement ou par des plots par exemple; - les enfants, ou le maître, disposent au sol les objets prévus, en les répartissant.</p> <p>Matériel : - plots de marquage, cerceaux, quilles, lattes, ballons, ...</p> <p>Règles de sécurité :</p>

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Coder correctement sur le plan au moins les $\frac{3}{4}$ des objets disposés.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer et se déplacer dans l'espace; - diminuer le nombre d'objets. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - introduire un nombre croissant d'objets; - rester à l'extérieur de l'espace; - varier le champ de vision (s'agenouiller, se mettre à plat ventre, se placer sur un plot de marquage, ...).

<p>Observations : - le plan fourni aux enfants doit permettre de l'orienter aisément : indiquer par exemple une entrée, une sortie (= un point remarquable).</p>

ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) .**
6. Suivre un itinéraire (donné par support) .
 7. Tracer un itinéraire.
 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.

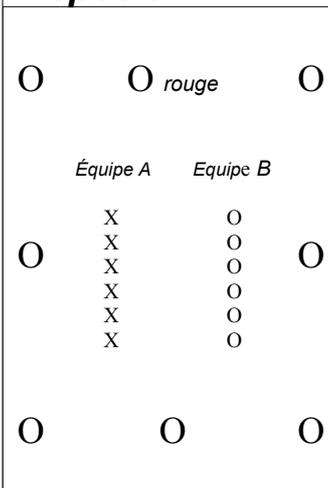
La Rose des Vents

Objectif(s)

Situer un objet par rapport à soi.

But pour l' élève :

Dispositif :

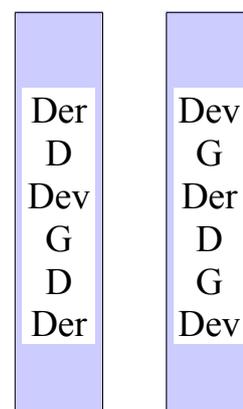


- c'est un jeu sous forme de relais, le premier joueur de chaque équipe va faire le tour du cerceau indiqué par le premier ordre (dans l'exemple, le cerceau qui est derrière pour le premier joueur de l'équipe A et le cerceau qui est devant (le cerceau rouge) pour le premier joueur de l'équipe B), ensuite, l'élève revient au centre pour passer à l'élève suivant de son équipe;

- les ordres inversés sur les plaquettes témoins permettent un contrôle visuel;

- en cas d'erreur d'un participant, lui faire refaire son parcours.

Plaquettes témoins



Matériel : - 8 cerceaux dont 1 rouge qui représente la direction DEVANT;

- 2 plaquettes témoins (au sens de témoin de relais) avec des ordres inversés d'une plaquette à l'autre (Derrière↔Devant; Gauche↔Droite);

- 2 équipes A et B (autant "d'ordres" que d'enfants par équipe).

Règles de sécurité :

Critère(s) de réussite :

Réussite de la totalité de la plaquette.
Mettre les 2 équipes en concurrence en terme de temps.

Variante(s)

Plus facile :

Plus difficile :

- ajouter des ordres du type Der G, Der D, Dev G, Dev D (pour les obliques);

- utiliser les points cardinaux marquage, ...).

Observations : - mettre en place une équipe "ne jouant pas" qui vérifiera les déplacements.

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>La chasse aux bruits</p>
---	---	------------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>S'orienter, dans un milieu (classe, cour, parc), par rapport à un repère sonore pour coder sur un plan simple le lieu d'une source sonore.</p>
---------------------------	--

But pour l' élève : découvrir les sources sonores dans l'ordre indiqué sur la fiche de contrôle de chaque joueur (ou équipe) et coder leur emplacement sur le plan.

Dispositif : - chaque "musicien", muni de son instrument, va se cacher et émet des sons à intervalles réguliers.

fiche de contrôle :

NOM	
Ordre des bruits	Signatures
● tambour	
● Boîte de conserve	
● sifflet	
● trompette	
● clochette	

- le "musicien" signe la feuille de contrôle en regard de son instrument, ou y appose une marque quelconque;
- après chaque découverte d'un musicien, coder son emplacement sur le plan (écrire le prénom du musicien, coller un dessin représentant l'instrument, ...).

Matériel : - sources sonores diverses (sifflet, tambourin, trompette, clochette, boîte de conserve, ...);
- une fiche de contrôle par enfant ou équipe, un plan simple du milieu, un crayon par musicien.

Règles de sécurité : - milieu bien délimité (fermé ou balisé).

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Place des sources sonores indiquées correctement sur le plan. Nombre de musiciens trouvés. Nombre de position justes des musiciens</p>	<p>Variante(s)</p> <p>- nombre et éloignement des sources sonores; - différenciation plus ou moins faciles des sons émis.</p>
--	--

Observations : - nécessité d'un milieu qui permette de se cacher (autant de cachettes que de "musiciens").

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le petit géographe</p>
---	---	----------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Coder, créer un plan. Imaginer un itinéraire.</p>
---------------------------	---

But pour l' élève : réaliser un croquis, un plan afin de communiquer un itinéraire; établir un document facilement lisible par un camarade.

Dispositif : - dans la cour, au stade, ..., dessiner les bâtiments, les clôtures (le paysage)
- ensuite, d'une autre couleur, tracer un parcours;
- donner son plan à un camarade qui va le suivre et l'accompagner pour contrôler.

Matériel : - une ardoise ou une feuille.

Règles de sécurité :

<p>Critère(s) de réussite : Le camarade a suivi le bon parcours.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile : - l'auteur suit le vérificateur et le guide si besoin.</p>	<p>Plus difficile : - varier les lieux; - l'auteur attend le vérificateur.</p>

Observations :

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le jeu des erreurs</p>
---	---	----------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Regarder, observer, comparer.</p>
---------------------------	---

<p>But pour l' élève : - repérer les erreurs et corriger le plan.</p> <p>Dispositif : - l'enseignant distribue un croquis représentant l'espace aménagé; - le croquis comporte des erreurs (erreurs d'emplacement des objets, erreurs de couleurs, éléments en trop ou en moins).</p> <p>Matériel : - plots, lattes, quilles, balles, ballons, ...</p> <p>Règles de sécurité :</p>
--

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Corriger toutes les erreurs.</p>	<p>Variante(s)</p> <p>- agrandir l'espace; - augmenter le nombre d'objets; - varier la nature des erreurs.</p>
--	---

<p>Observations : - l'espace peut être aménagé par un groupe pour un autre; - le repérage des erreurs peut être indiqué sous forme écrite ou orale; - la recherche peut se faire de façon individuelle ou par deux.</p>
--

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le serpent</p>
---	---	--------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Suivre un itinéraire tracé sur un plan</p>
---------------------------	--

<p>But pour l' élève : réaliser un parcours, en suivant sur le plan, un itinéraire tracé de façon continue.</p> <p>Dispositif : - dans la salle de motricité, dans le gymnase, dans la cour, sur le stade, en milieu semi-ouvert (parc, milieu forestier connu); - par équipes de 2 ou 3; - les équipes ne doivent pas se scinder; - circuit en boucle ou départ et arrivée différents; - chaque équipe s'engage sur l'itinéraire et chemine en respectant le tracé du plan.</p> <p>Matériel : - éléments habituellement utilisés pour construire les parcours (plots, bancs, chaises ...) ou éléments naturels du milieu; - un plan comprenant les différents éléments installés ou reconnus et le tracé du parcours</p> <p>Règles de sécurité : - espace identifié, délimité (rubalise ou réseau d'adultes si milieu ouvert).</p>

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Avoir effectué le déplacement en équipe. Atteindre l'arrivée. Avoir suivi le parcours tracé sur le plan.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile : - milieu familier, connu; - parcours moins long; - beaucoup d'éléments remarquables.</p>	<p>Plus difficile : - milieu inconnu; - parcours plus long; - moins d'éléments remarquables.</p>

<p>Observations : - une équipe d'observateurs peut vérifier l'itinéraire suivi par une autre équipe.</p>

Le jeu de piste

ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder).
- 6. Suivre un itinéraire (donné par support).**
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.

Objectif(s)

Prendre des indices dans son environnement pour suivre un itinéraire balisé

But pour l' élève : - cheminer en suivant un balisage et en amassant des indices permettant de réaliser une tâche finale ou de compléter une feuille de route.

Dispositif : - dans la salle de motricité, dans le gymnase, dans la cour, sur le stade, en milieu semi-ouvert (parc, milieu forestier connu);
 - par équipes de 2 ou 3;
 - les équipes ne doivent pas se scinder;
 - parcours signalé par un fléchage, des fils de laine, des balises... en boucle ou départ et arrivée différents;
 - chaque équipe prend connaissance du type de balisage de son parcours et s'engage sur l'itinéraire en suivant les différents jalons;
 - tout au long du parcours, l'enfant aura des tâches à réaliser : colorier un dessin (un indice à chaque étape), des messages à déchiffrer (pour trouver un trésor final, des lettres pour reconstituer un mot), des indices à reporter sur une feuille de route (gommettes, dessins,...).

Matériel : - fléchage, fils de laine, morceaux de rubalise, morceaux de crépon, balises, éléments naturels (marrons, ...), pictogrammes, ...;
 - des feuilles de routes, le matériel nécessaire au codage des messages.

Règles de sécurité : - espace identifié, délimité (rubalises ou réseau d'adultes si milieu ouvert).

Critère(s) de réussite :

Nombre d'indices rapportés.

Variante(s)

Plus facile :

- jalons rapprochés;
- visibles facilement (de grande taille, placés à hauteur des yeux).

Plus difficile :

- jalons de plus en plus espacés moins visibles (taille plus petite, placés au sol).

Observations : - le type de jalons et leur disposition offre une large gamme de niveaux de difficulté.

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>De message en message</p>
---	---	-------------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Suivre un itinéraire à partir de jalons</p>
---------------------------	---

But pour l' élève : - réaliser un parcours à partir des informations données par une suite de messages.

Dispositif : - en milieu semi-ouvert (parc, forêt avec réseau dense de chemins ou éléments naturels remarquables);
- par équipes de 2 ou 3;
- circuit en boucle ou départ et arrivée différents;
- l'équipe s'engage sur l'itinéraire-départ et suit les indications données par les messages qu'elle découvre au fil du déplacement;
- le message donne une information sur la direction, les éléments remarquables à prendre en compte pour décider de l'itinéraire;
- le message est écrit, dessiné ou symbolisé. Il est préalablement disposé sur le parcours et demeure sur place, aux changements de direction ou selon les jalons remarquables.

Matériel : - message écrit sur feuille protégée, fixation (ficelle, pince à linge, plot, boîte..)

Règles de sécurité : - espace identifié, délimité par des rubalises ou un réseau d'adultes;
- reconnaissance préalable indispensable;
- l'équipe ne doit pas se scinder.

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Atteindre l'arrivée. Être passé par tous les postes, dans l'ordre chronologique.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - nature du message (écrit ou symbolisé); - itinéraire dessiné; - parcours moins long, messages rapprochés; - éléments remarquables visibles de loin; - milieu semi-ouvert peu étendu (parc). 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - nature du message (écrit ou symbolisé); - parcours plus long, messages espacés; - éléments remarquables découverts au fur et à mesure; - milieu semi ouvert étendu (forêt)

Observations : - activité acceptant de nombreuses variantes, mais nécessitant une bonne connaissance du milieu.

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder). 6. Suivre un itinéraire (donné par support). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>La chasse au trésor</p>
---	--	---

<p>Objectif(s)</p>	<p>Suivre un itinéraire à partir d'indications données sur un support</p>
---------------------------	--

<p>But pour l' élève : - trouver tous les éléments d'un "trésor" en suivant un itinéraire.</p> <p>Dispositif : - en milieu familier restreint (cour d'école) puis de plus en plus ouvert (parc, forêt); - par équipes de 2 ou 3, jusqu'à 5; - chaque équipe dispose d'un plan représentant les endroits où sont cachés les éléments du "trésor"; - les équipes recueillent les éléments du trésor au fur et à mesure du déplacement (en respectant l'ordre chronologique); - trois ou quatre plans différents pour varier les déplacements.</p> <p>Matériel : - pièces de puzzle, ou message à reconstituer, ou pièces d'un jouet à reconstruire, ou éléments d'un ensemble à recomposer; - cartes préparées selon le nombre d'équipes.</p> <p>Règles de sécurité : - milieu reconnu; - les équipes ne se séparent pas.</p>

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Le parcours est effectué en entier. Les 2/3 des éléments sont trouvés.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace familier, parcours moins long; - balises/trésor en évidence; - éléments rapprochés; - balises ou repères intermédiaires; - plan dessiné; - sans contrainte de temps. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace inconnu, parcours plus long; - balises/trésor dissimulées; - éléments espacés; - plan symbolisé; - temps limite imparti.

<p>Observations : - situation pour évaluer.</p>
--

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le fil d'Ariane est coupé !</p>
---	--	---

<p>Objectif(s)</p>	<p>Compléter le tracé discontinu</p>
---------------------------	---

But pour l' élève : suivre le tracé donné par le plan et compléter les parties effacées en repérant le fil de laine sur le plan.

Dispositif : - organisation de la classe par groupes de 2 ou 3 enfants;
- trois circuits de couleurs différentes sont indiqués sur le plan et l'un d'eux est donné à chacun des groupes;
- le groupe part en suivant le tracé donné par le plan jusqu'à la fin de celui-ci;
- dans la réalité, à ce point, le groupe trouvera un fil de laine qui le conduira jusqu'au point de redémarrage du tracé. Le groupe devra tracer sur le plan le fil de laine.

Matériel : - laines, plans, feutres.

Règles de sécurité : - en cas d'utilisation d'un milieu couvert, prévoir une rubalise autour de la zone d'évolution afin d'empêcher des élèves de se rendre dans une zone non concernée par l'activité.

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Tracé complet. Nombre de morceaux tracés.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - milieu découvert ; - milieu connu; - diminuer la longueur du circuit; - un seul morceau manquant dans le tracé. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - milieu de plus en plus couvert ; - milieu de moins en moins connu; - augmenter le nombre de morceaux manquants dans le circuit ; - augmenter la longueur du (des) morceaux manquant(s).

Observations :

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le relevé d'itinéraire</p>
---	--	--------------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Tracer un itinéraire fait en réalité</p>
---------------------------	--

<p>But pour l' élève : suivre la maîtresse ou le maître.</p> <p>Dispositif : - en milieu naturel; - une partie du parcours peut être connue des élèves; - il s'agit de suivre en groupe, un itinéraire proposé par l'enseignant et de relever sur la carte, ainsi que, par exemple, les points d'arrêt et les éléments les plus caractéristiques du paysage; - le tracé peut être relevé pendant le parcours ou au moment des arrêts.</p> <p>Matériel : - une carte et un crayon est fourni à chaque enfant ou à chaque groupe d'enfants.</p> <p>Règles de sécurité : - pour les plus âgés, il peut être envisager de donner à un élève ou à un groupe d'élèves le rôle de l'enseignant-guide.</p>
--

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Tracé passant par des points remarquables de la carte.</p>	<p>Variante(s)</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="555 1267 1015 1469"> <p>Plus facile : - milieu connu; - milieu découvert; - passage par des points d'arrêt placés sur la carte.</p> </td> <td data-bbox="1015 1267 1474 1469"> <p>Plus difficile : - milieu totalement inconnu; - milieu couvert; - augmenter la longueur du parcours.</p> </td> </tr> </table>		<p>Plus facile : - milieu connu; - milieu découvert; - passage par des points d'arrêt placés sur la carte.</p>	<p>Plus difficile : - milieu totalement inconnu; - milieu couvert; - augmenter la longueur du parcours.</p>
<p>Plus facile : - milieu connu; - milieu découvert; - passage par des points d'arrêt placés sur la carte.</p>	<p>Plus difficile : - milieu totalement inconnu; - milieu couvert; - augmenter la longueur du parcours.</p>			

<p>Observations :</p>

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>A vue de nez</p>
---	--	----------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Comparer des distances à l'oeil</p>
---------------------------	---

<p>But pour l' élève : il s'agit d'évaluer "à vue de nez" les distances séparant les balises du point central pour réaliser un classement de ces distances.</p> <p>Dispositif : - terrain dégagé avec présence d'éléments naturels du milieu; - les enfants, par équipe de deux, doivent évaluer et classer les balises de la plus éloignée à la plus proche (ou inversement).</p> <p><u>Vérification des évaluations :</u> - moyens matériels inhabituels : ficelles, bâtons ...; - moyens corporels : pas, courus ou marchés; - comptine, chanson utilisée pour aller du point central à une balise; - en dernier recours, outils de mesure présent dans la classe, dans l'école;</p> <p>Matériel : - éléments du milieu, balises, quilles, plots, ficelles, bâtons; - planchettes, papier, crayon (matériel pour deux enfants).</p> <p>Règles de sécurité : - les élèves doivent toujours être vus par l'adulte; - toujours revenir au point central.</p>
--

<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Classement des distances dans le bon ordre.</p>	<p>Variante(s)</p>	
	<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - évaluer classer puis vérifier les distances séparant deux balises; - balises posées plus ou moins loin. 	<p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balises posées à différents niveaux de hauteur.

<p>Observations :</p>

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Le tortillard</p>
---	--	-----------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Évaluer et comparer des distances à l'oeil</p>
---------------------------	--

But pour l' élève : il s'agit d'évaluer des longueurs de trajets matérialisés par des cordes. Les enfants doivent ranger les parcours du plus long au plus court (ou inversement).

Dispositif : - dans la cour de l'école, sur le stade, endroit découvert;
- par équipes de 2;
- les cordes posées au sol décrivent des parcours avec ou non des courbes et partent dans des directions différentes;
- la vérification des propositions se fait soit de façon corporelle (au pas), soit de façon matérielle (par extension des cordes).

Matériel : - cordes de longueurs et couleurs différentes, planchettes, crayons.

Règles de sécurité :

<p>Critères de réussite : Nombre de longueurs classées correctement.</p>	<p>Variantes</p>	
	<p>Plus facile : - faire évoluer le nombre de trajets; - graduer les cordes, les trajets allant dans la même direction.</p>	<p>Plus difficile : - en terrain accidenté, cordes franchissant des obstacles, points d'arrivées communs.</p>

Observations :

<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>Au plus court !</p>
---	--	-------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Choisir l'itinéraire le plus court</p>
---------------------------	--

But pour l' élève : il s'agit de trouver le chemin le plus rapide pour rapporter toutes les balises du parcours.

Dispositif : - dans la cour de l'école, endroit découvert;
- par équipes de 2;
- sur un plan donné, un nombre de balises est indiqué, on doit trouver le chemin le plus court qui relie le point d'arrivée au point de départ, en passant par toutes les balises;
- vérifications possibles des hypothèses sur le terrain :
* compter le nombre total de pas pour faire le circuit complet;
* chronométrer.

Matériel : - plans, balises, chronomètre, planchettes, crayons.

Règles de sécurité : - dans un milieu inconnu et ouvert, prévoir des adultes à chaque balise et aux endroits susceptibles de poser problème ou pouvant entraîner un danger.

<p>Critères de réussite : Le temps. Le nombre de pas.</p>	<p>Variantes</p>	
	<p>Plus facile : - parcours court, peu de balises.</p>	<p>Plus difficile : - parcours plus long, nombre de balises plus grand; - attribuer des points aux balises.</p>

Observations :

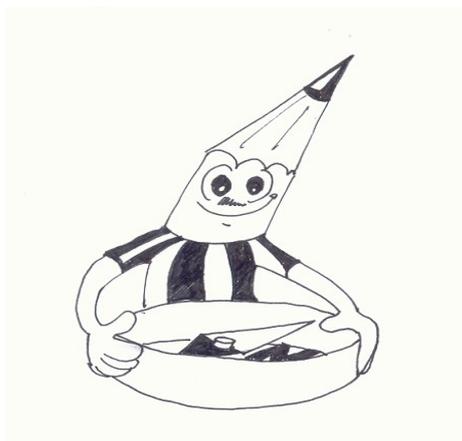
<p>ORIENTATION Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document (décoder, coder) . 6. Suivre un itinéraire (donné par support) . 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort.</p>	<p>La course aux couleurs</p>
---	--	--------------------------------------

<p>Objectif(s)</p>	<p>Bien se repérer pour être le plus rapide</p>
---------------------------	--

<p>But pour l' élève : <i>il s'agit de rapporter le maximum de balises (cartons de couleurs) correspondant à la couleur de son équipe, en ne dépassant le temps réglementaire.</i></p> <p>Dispositif : - d'un milieu connu à un milieu inconnu; - chaque équipe dispose d'un plan indiquant l'emplacement des balises; - une équipe doit arriver au complet sur une balise; - le temps est chronométré et <u>limité</u>. - à chaque balise, toutes les couleurs sont présentes, les enfants doivent rapporter le carton correspondant à la couleur de leur équipe; - chaque équipe doit rapporter le maximum des cartons avant la fin du temps réglementaire.</p> <p>Matériel : - un plan par équipe; - autant de couleurs que d'équipes.</p> <p>Règles de sécurité : - Dans un milieu inconnu et ouvert, prévoir des adultes à chaque balise et aux endroits susceptibles de poser problème ou pouvant entraîner un danger.</p>
--

<p>Critères de réussite :</p> <p>Temps passé pour rapporter toutes les balises.</p>	<p>Variantes</p>	
	<p>Plus facile : - temps plus long ou pas de limite; - diminuer le nombre de balises.</p>	<p>Plus difficile : - augmenter le nombre de balises.</p>

<p>Observations : - ce jeu devient la course au score en fin de cycle 3 ; les élèves commencent à établir des stratégies élaborées pour gagner du temps.</p>



3/ **LA RENCONTRE**



* **Les apports de l'USEP**

En étant organisatrice des rencontres sur le temps scolaire et le hors temps scolaire, l'USEP intervient dans le cadre de ses missions reconnues par le Ministère de l'Éducation Nationale, en tant que mouvement pédagogique, en tant que mouvement fédératif et en tant que structure-ressource.

En tant que mouvement pédagogique :

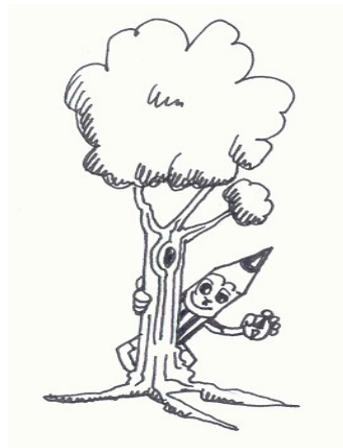
- elle propose des pratiques sportives sous des formes adaptées aux jeunes enfants;
- elle promeut des pratiques associatives et des modes d'implication favorisant la responsabilisation des élèves;
- elle assure la promotion des valeurs (éducation sportive et citoyenne).

En tant que mouvement fédératif :

- elle joue le rôle d'interface entre l'école et le mouvement sportif (fédérations sportives) à travers des conventions;
- elle coordonne la mise à disposition de moyens matériels pour les rencontres, auprès des partenaires (rencontres et préparation des rencontres);
- elle propose, au niveau des secteurs, une structure associative, reconnue et habilitée par l'État, gérant l'organisation des rencontres;
- au plan départemental, elle favorise une relation de solidarité entre associations USEP, par les moyens attribués en fonction des ressources locales.

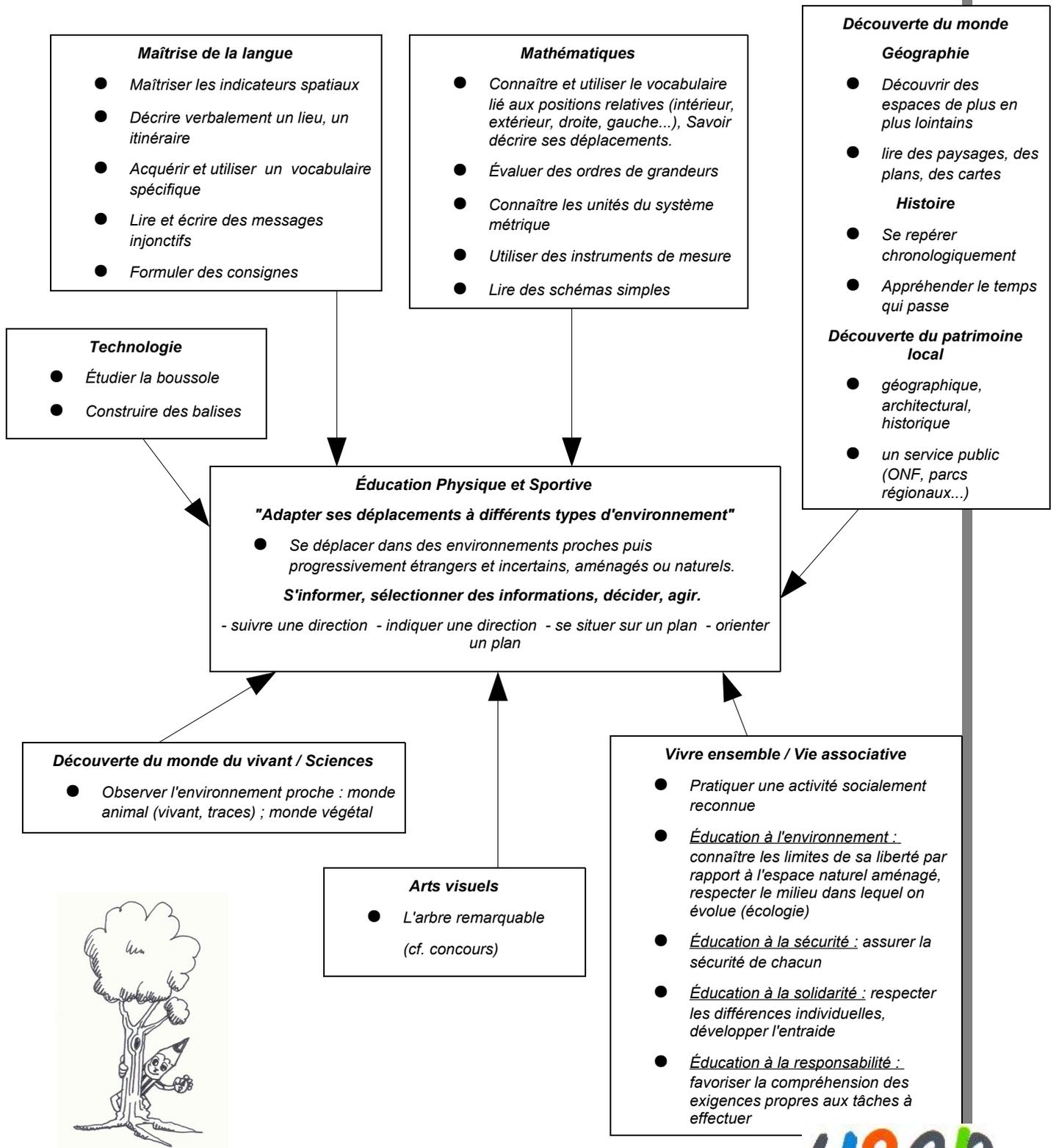
En tant que structure ressource :

- l'USEP met à disposition des écoles (en prêt) du matériel pédagogique pour la préparation des rencontres (et donc pour des séances d'EPS);
- elle propose de la documentation pédagogique élaborée par des commissions ou au cours de stages;
- elle organise des actions de formation en lien avec les rencontres programmées ou par des stages (départemental – régional);
- elle met à disposition du savoir-faire en termes d'organisation de rencontres.



* **Projet pluridisciplinaire autour de la rencontre**

Pour répondre aux objectifs qu'elle s'est fixée, l'USEP 58 souhaite que les enfants deviennent de véritables citoyens "sportifs". Pour cela, les membres du Comité Directeur 58 vous proposent un organigramme des différentes activités que vous pouvez mener avec vos élèves. Ce document vous permet d'intégrer pleinement la rencontre sportive à votre vie de classe.



* **Enjeux d'éducation et valeurs USEP**

Affiches produites à la fin du temps de travail sur des « enjeux d'éducation » et l'APSA orientation lors du stage animateurs USEP d'octobre 2006

Enjeux	Comportements attendus	Verbe
Partage	<ul style="list-style-type: none"> Vivre une expérience commune. 	Échanger
Confiance	<ul style="list-style-type: none"> Avoir confiance en soi et dans les autres. Avoir envie de se dépasser. 	Oser
Coopération	<ul style="list-style-type: none"> Coopérer dans l'action et dans l'organisation, dans l'apprentissage. 	S'entraider
Réflexion	<ul style="list-style-type: none"> Réfléchir avant d'agir, définir une stratégie de groupe. 	Se concerter
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> Adopter une attitude responsable. Respecter les règles de sécurité. 	Respecter

Enjeux	Comportements attendus	Verbe
Soutien	<ul style="list-style-type: none"> S'entraider au sein d'un groupe. Accepter les difficultés de l'autre (physiques et psychologiques) 	S'entraider Partager
Concertation	<ul style="list-style-type: none"> Prendre en compte le point de vue de chacun. Écouter / exprimer une opinion. 	Échanger
Connaissance de soi	<ul style="list-style-type: none"> Connaître ses limites. Être à l'écoute de son corps. Découvrir son comportement en milieu inconnu. 	Se découvrir
Respect	<ul style="list-style-type: none"> Prendre en compte et respecter le milieu dans lequel on évolue. Prendre en compte les autres. Prendre en compte les consignes. 	Respecter

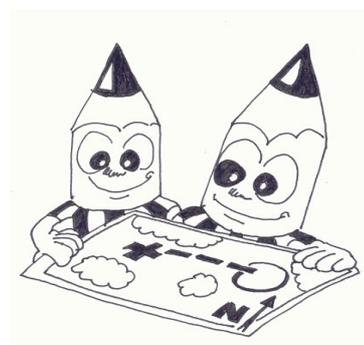
Enjeux	Comportements attendus	Verbe
Coopération	<ul style="list-style-type: none"> S'entraider au sein d'un groupe. Prendre en compte des avis différents. Accepter les différences et les difficultés des autres. 	S'entraider
Concentration	<ul style="list-style-type: none"> Écouter des consignes de jeu et de sécurité. Prendre le temps d'analyser les situations de jeu. 	Écouter
Respect	<ul style="list-style-type: none"> Prendre en compte le milieu dans lequel les enfants se trouvent. 	Respecter
Confiance	<ul style="list-style-type: none"> Avoir conscience de ses possibilités et de ses limites. Persévérer pour s'améliorer. 	Oser
Plaisir	<ul style="list-style-type: none"> Prendre du plaisir dans l'activité. Partager un moment de détente avec les autres. 	S'amuser

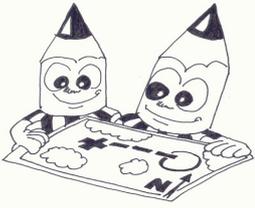
* **La place de l'enfant**

Une des grandes missions de l'USEP est de diversifier les activités sportives et les adapter aux publics. Pour cela, elle a choisi de multiplier les rencontres soit multiformes, soit de proximité. Et à l'intérieur de ces rencontres, **promouvoir la place et le rôle majeur des enfants.**

Avant	Pendant	Après
<ul style="list-style-type: none"> - prendre conscience de l'espace de jeu utilisé; - avoir pratiqué les différents jeux proposés; - participer à la création de l'arbre remarquable de l'association; - emprunter du matériel à l'USEP; - installer le matériel; - apprendre les différents rôles à tenir pendant la rencontre... 	<ul style="list-style-type: none"> - jouer; - vivre pleinement la rencontre; - savoir respecter les règles de sécurité et les expliquer; - se repérer dans l'espace; - se repérer dans le fonctionnement de la rencontre; - rencontrer d'autres enfants; - récupérer ses affaires; - tenir les différents rôles de la rencontre... 	<ul style="list-style-type: none"> - expliquer aux autres; - ranger; - faire le bilan avec le maître, - utiliser des verbes d'action et le vocabulaire spécifique aux activités d'orientation, - valider les compétences acquises au regard des brevets USEP orientation...

Cette liste n'est pas, loin s'en faut, exhaustive et peut être enrichie au gré du projet de la classe.





* **La rencontre départementale**

Dans ce document, vous trouverez les renseignements et documents d'inscription concernant la :

➤ **Rencontre orientation CII:**

mercredi 20 juin 2007

➤ **journée**

Forêt de Vincence (Biches)

Cette rencontre se déroulera en forêt de Vincence (Biches, à proximité de Châtillon en Bazois) sur la journée (cheminement-orientation en forêt et ateliers).

Dès maintenant, le Comité départemental USEP vous propose **un concours sur le thème de l'arbre remarquable (voir la fiche jointe). A vos crayons!!!**

FICHE D'INSCRIPTION A LA RENCONTRE
DU MERCREDI 20 JUIN 2007

À renvoyer, faxer, téléphoner, mailer
au plus tard le 04 AVRIL 2007
(merci de bien respecter ce délai)

Association :

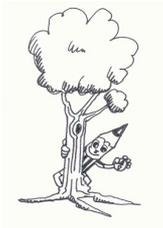
Nombre d'enfants	GS	
	CP	
	CE1	

1 adulte pour 6 enfants

Adultes animateurs (noms obligatoires)	Adultes accompagnateurs

Lieu de ramassage :

USEP Nièvre - 6, allée Dr Subert 58000 NEVERS
Tél.:03-86-71-97-34 Fax:03-86-71-97-45 usep58@fol58.org



Orientation – cycle 2 **Participer autrement ...**



Le comité départemental USEP Nièvre organise, dans le cadre de son moment fort 2006-2007, **la rencontre Orientation du mercredi 20 juin,**
un concours de dessins et de slogans
sur les thèmes de la forêt, de l'environnement et de l'orientation.

1. Concours de dessins sur le thème de « Notre arbre remarquable... »

Proposition de démarche :

Dans le cadre de la préparation de la rencontre orientation du mois de juin, vous pourrez proposer l'arbre « remarquable » de votre classe (association ?).

Après avoir déterminé avec vos élèves ce qui pourrait être l'arbre remarquable de la classe (de l'association ?), vous pourriez effectuer une sortie dans le périmètre de l'école (cour, square, parc, forêt) et trouver cet arbre.

Vous pourriez alors le prendre en photo.

Cette photographie pourrait être retravaillée (déformée, découpée, complétée...) afin d'aboutir à une production originale sur le thème de l'arbre remarquable. Toute autre démarche peut s'avérer pertinente également.

Les contraintes :

- Transmission de la production à l'USEP Nièvre **au format numérique**. Vous avez donc la possibilité de le scanner ou le photographier. En cas de difficultés matérielles, prendre contact avec le délégué USEP Nièvre qui tentera de vous proposer une solution.
- La production sera exploitable au format A4.
- En cas de besoins, vous pouvez prendre contact avec les Conseillers Pédagogiques Arts Visuels qui ont été informés de ce projet.
- Transmission à l'USEP Nièvre **pour le 1er juin au plus tard**.
- Un jury (Comité Directeur USEP, association ?) se réunira ou sera consulté. Le dessin choisi sera placé, dans la mesure où des partenaires financiers sont trouvés, sur un maillot offert à chaque élève présent lors de la rencontre USEP du mercredi 20 juin ainsi qu'à tous les élèves de la classe lauréate. Les autres productions seront exposées le jour de la rencontre et lors de l'AG USEP.

2. Concours de slogan :

Afin d'accompagner le travail de réflexion que les classes mèneront sur le thème de l'environnement en liaison avec la rencontre du 20 juin, il vous est proposé de faire produire à vos élèves un slogan sur un ou plusieurs des thèmes suivants : environnement, forêt, orientation.

Une démarche possible :

Vous pourriez accompagner la recherche de l'arbre remarquable par la production d'un slogan relatif à cet arbre, à son environnement...

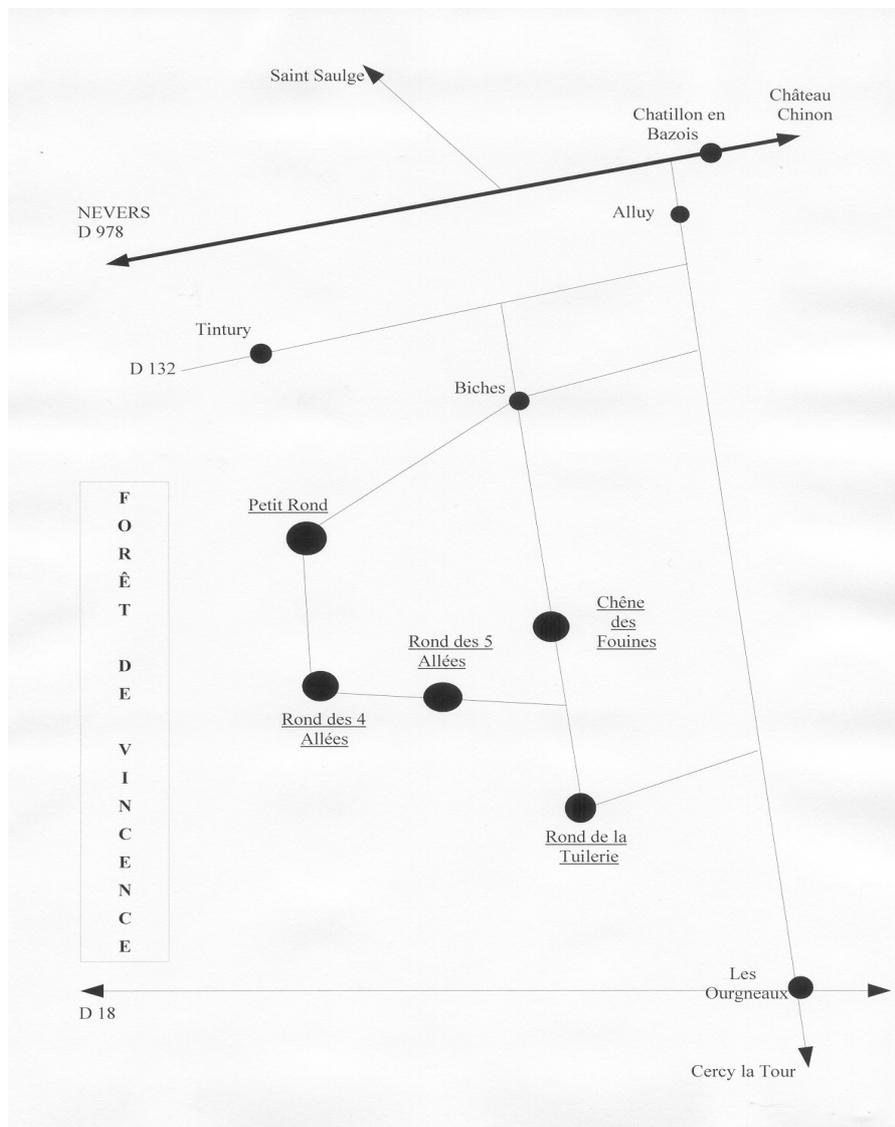
Les contraintes :

- Le slogan doit impérativement comporter une seule phrase courte.
- Transmission à la USEP Nièvre **pour le 1er juin au plus tard** par envoi électronique...
- Un jury (CD, association ?) se réunira ou sera consulté. Un slogan sera choisi et, dans la mesure où des partenaires financiers sont trouvés, placé sur un maillot offert à chaque élève présent lors de la rencontre USEP du mercredi 20 juin ainsi qu'à tous les élèves de la classe lauréate.

Pour toute question ou demande d'informations complémentaires, contacter Guillaume BERTRAND, délégué départemental USEP Nièvre au 03 86 71 97 34 ou par courriel à usep58@fol58.org

" La forêt aux lutins "
OU
" Sur la piste du Petit Poucet "

* Plan d'accès aux 5 sites dans la forêt de Vincence.



* *Déroulement de la journée.*

9h30



Arrivée des bus dans la forêt de Vincence. Installation sur les 5 sites (voir la grille de répartitions des AS qui sera envoyée après la clôture des inscriptions). Les écoles rangent leurs sacs sur l'aire de pique-nique; un lieu par AS est repéré par une pancarte.

10h00



Constitution des groupes par le biais d'une activité de recherche d'objet dans une zone délimitée par binôme. La couleur de l'objet ramené par chaque paire d'enfants détermine l'équipe à laquelle ils appartiendront. Une fois les équipes constituées, les responsables (2 par équipe) remplissent la fiche nominative qui leur sera remise par les responsables du site.

10h30



Activités :

- parcours d'orientation;*
- fil de laine jeux d'orientation/conte;*
- fil de laine jeux d'orientation/environnement;*
- ateliers grands jeux de forêt.*

12h30



Pique-nique (par AS) et atelier tri sélectif des déchets.

13h30



Activités (idem matin)

15h30



Goûter (offert par l'USEP 58).

16h00



Rangement des sites par les enfants et les adultes selon les consignes données par les responsables du site.

16h30



Départ des bus.

17h00



* 4 ou 5 sites sont mis en place (voir plan) dans la forêt de Vincence selon le nombre d'enfants participant à la rencontre. Chaque site fonctionne de la même façon. Sur chaque lieu, environ 160 enfants sont répartis en GS/CP et CP/CE1.

- Chêne des Fouines : GS/CP;
- Rond des 5 Allées : GS/CP;
- Rond des 4 Allées : CP/CE1;
- Petit Rond : CP/CE1;
- Rond de la Tuilerie : CP/CE1.

* Chaque enfant devra posséder une fiche suivant le modèle ci-dessous et la conserver sur lui toute la journée (l'épingler, ...).

A remplir en classe (peut être fait par les enfants).

<u>NOM</u> :	<u>PRÉNOM</u> :
<u>AS USEP</u> :	
<u>GRUPE</u> :	<u>ÉQUIPE</u> :

A remplir sur place, une fois les répartitions faites.

* Sur chaque site, 4 groupes (A, B, C, D) de 40 enfants environ sont constitués. A l'intérieur de chaque groupe, les enfants sont répartis dans trois équipes (bleue, jaune, rouge) de 13/14.

* Au cours de la journée, chaque groupe participera à 4 ateliers d'une heure chacun selon le tableau de rotation suivant :

Horaire	Fil de laine Orientation/ Environnement	Fil de laine Orientation/ Conte	Parcours orientation	Grands jeux de forêt
10h30	Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
11h30	Groupe D	Groupe A	Groupe B	Groupe C
12h30	Pique-nique			
13h30	Groupe C	Groupe D	Groupe A	Groupe B
14h30	Groupe B	Groupe C	Groupe D	Groupe A

* Pour sensibiliser les enfants à cette journée, outre le module orientation qui doit être absolument mis en place en classe, **cette journée est une rencontre d'aboutissement**, il pourra être utile de mener des activités de sensibilisation à l'environnement, de lecture de contes.

* Les activités.

- Le parcours d'orientation

Il s'agit de suivre un parcours sur sentiers/en sous-bois, de balise en balise (c'est un peu un jeu de piste). Les balises consécutives sont placées assez éloignées l'une de l'autre (30/40 mètres), mais néanmoins visibles. Le parcours comporte une douzaine de balises identifiées par un personnage de conte (balise fée Carabosse, balise Reine des Elfes, balise ogre,...).

Pour aller de l'une à l'autre, il faut donc observer attentivement autour de l'endroit où on se trouve, repérer la prochaine balise et s'y rendre sans perdre la direction prise, puis recommencer.

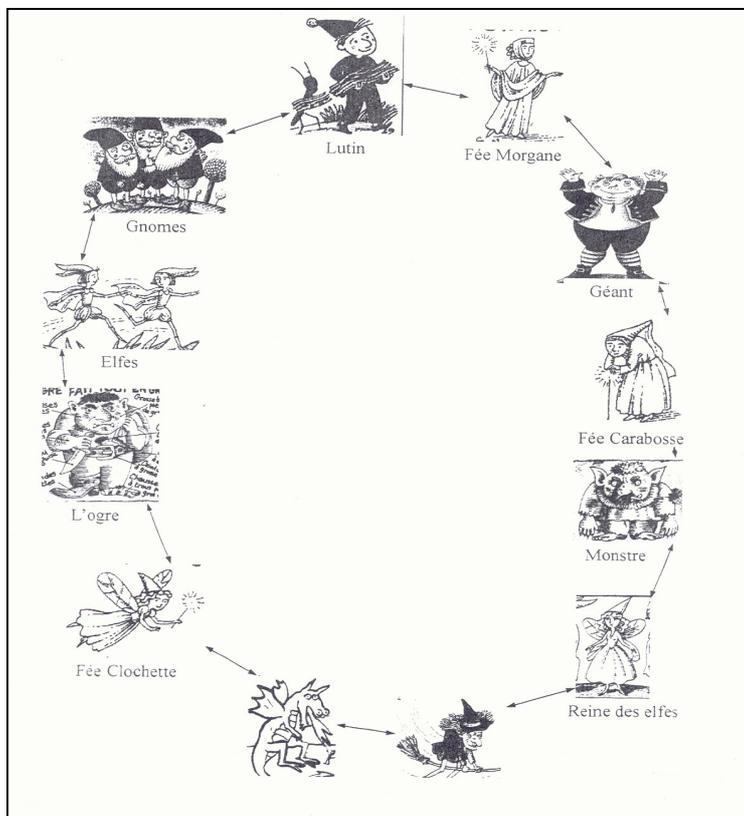
Trois parcours en boucle sont installés autour du point de regroupement, chaque parcours ayant un code couleur (bleu, jaune, rouge). La boucle peut être parcourue dans les deux sens. A chaque couleur d'équipe correspond une couleur de boucle. L'équipe est coupée en deux (d'où la nécessité d'avoir au moins 2 adultes par équipe), l'une des 1/2 équipes effectuant le parcours dans le sens des aiguilles d'une montre (SAM) et l'autre dans le sens inverse (SIAM).

Chaque 1/2 équipe aura une feuille de route (voir modèle ci-après) sur laquelle elle collera une gommette recueillie à la balise. Les gommettes ainsi collées pourront composer un message.

Feuille de route

Groupe :

A chaque balise, coller une gommette à côté du personnage rencontré.



- Les grands jeux de forêt

Deux zones de jeu sont délimitées. Le groupe est divisé en deux (sans tenir compte des équipes). Un ½ groupe fait le premier jeu pendant que l'autre fait le second, on inverse au bout d'une ½ heure.

Jeu de caches :

Un enfant colle, bine ou compte le regard caché, les autres ont le temps du comptage pour se cacher. Le colleur doit aller chercher ceux qui se sont cachés et qui doivent attendre d'être vus pour partir en courant pour aller toucher le piquet (arbre du comptage).

Elfe/Troll/Gnome (Poule/renard/vipère)

3 équipes de 5 à 10 joueurs, identifiées par un foulard de couleur différente. Chaque équipe détermine son camp et "l'arbre des prisonniers".

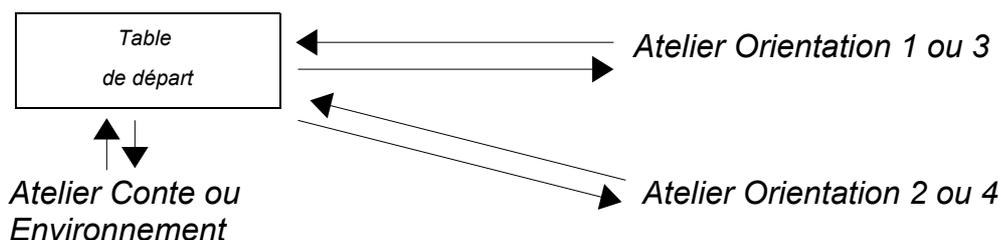
Le but du jeu est de prendre tous les joueurs de l'équipe adverse indiquée par le schéma suivant, ou d'avoir le plus de prisonniers au bout d'un temps donné.

Les Elfes attrapent les Trolls, les trolls attrapent les Gnomes et les Gnomes attrapent les Elfes.

La prise se fait par simple touche. On peut libérer ses partenaires par simple touche également.

- Les fils de laine

Ils sont très courts et permettent simplement de se rendre rapidement sur le lieu de l'activité. Les deux sont construits sur le même principe.



Orientation 1 : Tom cerceaux 1 et 2

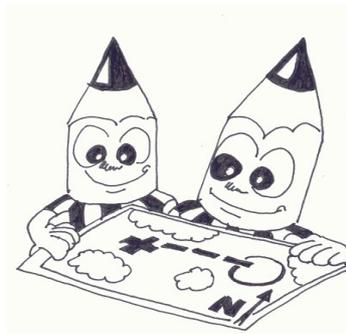
Orientation 2 : Le guetteur

Orientation 3 : La chasse aux bruits

Orientation 4 : A vue de nez

Ces jeux sont indicatifs, ils pourront varier le jour de la rencontre. Les AS seront prévenues en temps utile. Ils sont tirés du document USEP 58.

Au fait , ne pas retirer les fils de laine et les balises du parcours.

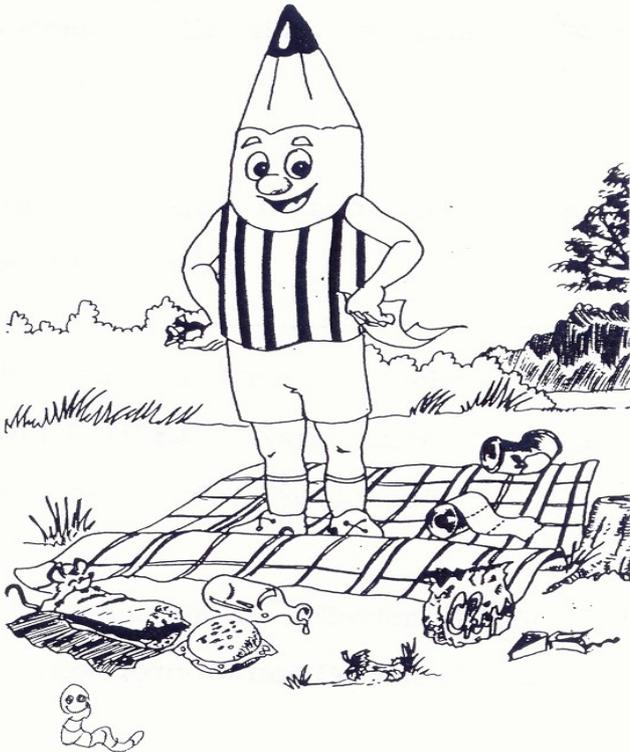


- Atelier tri

Au moment du pique-nique, des sacs de couleurs seront remis à chaque AS pour trier les déchets.

Un sac pour les fermentescibles, un pour les déchets ultimes, un dernier pour le papier, le carton, le plastique, les métaux, le verre.

La fiche ci-dessous peut aider les adultes à mener cette activité.

 <p>cigarette sans filtre 3 mois</p>	 <p>mouchoir en papier 3 mois</p>	 <p>Pelure de fruit 3-6 mois</p>	 <p>journal 3-12 mois</p>		
			 <p>allumette 6 mois</p>		
 <p>verre 4000 ans</p>			 <p>filtre de cigarette 1-2 ans</p>		
 <p>carte téléphonique 1000 ans</p>			 <p>chewing-gum 5 ans</p>		
 <p>polystyrène 1000 ans</p>			 <p>sac plastique 100-1000 ans</p>	 <p>gobelet plastique 100-1000 ans</p>	 <p>boite en aluminium 10-100 ans</p>

* La fiche de répartition des tâches sera envoyée dans les AS après la clôture des inscriptions. Les responsables d'ateliers auront à animer celui-ci à chaque passage d'équipe. Ils recevront individuellement le contenu de l'atelier qu'ils auront à gérer.

Les responsables des Grands jeux recevront eux aussi individuellement le contenu de l'atelier.

Les responsables de tables aiguilleront les équipes sur les bons fil de laine ou sur le bon parcours (couleur et sens).

Fil de laine orientation environnement	20 minutes	20 minutes	20 minutes	Fil de laine orientation conte
O1	Équipe jaune	Équipe rouge	Équipe bleue	O3
O2	Équipe bleue	Équipe jaune	Équipe rouge	O4
Environnement	Équipe rouge	Équipe bleue	Équipe jaune	Conte

Grille valable pour chaque groupe (A, B, C, D).

Les responsables d'équipe restent avec les mêmes enfants toute la journée (sauf au moment du pique-nique). Lorsque leur équipe est rassemblée, ils font la liste des élèves sur la fiche ci-dessous.

A 12h30, ils ramènent les enfants au point de rassemblement où les enfants mangeront par AS.

Reconstitution des équipes après le repas.

En cas de problème en cours d'activité, un adulte reste avec le groupe, l'autre vient prévenir les responsables de site.

Une trousse de premiers secours se trouve au point de rassemblement.

Chaque responsable aura une fiche de rotation des groupes sur les activités.

Feuille de route	Liste des élèves	
	Noms/Prénoms	AS USEP
<u>Équipe</u> : <u>Groupe</u> :		
10h30 :		
11h30		
12h30 : REPAS		
13h30 :		
14h30 :		
15h30 : GOÛTER		
16h00 : RANGEMENT		
16h30 : DÉPART DES BUS		

*** L'orientation pour faire
vivre l'association USEP**

USEP Association d'École du Bourg de Varennes

AU C.R.A.P.A.



Fête du printemps

Le 18 mars 2007

Jeux d'orientation

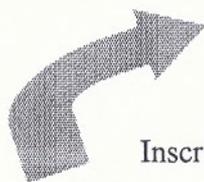


Tarifs :

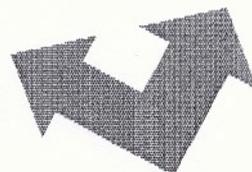
Adulte : 2 €
Enfant : 1 €
Ados : 1 €
- 6 ans gratuits
Enfants obligatoirement
accompagnés d'un adulte

Étang de Niffonds

Inscriptions dès 9h30
2 parcours
Initiation pour les petits
Goûter offert aux enfants
Enfants récompensés



BUVETTE



Inscriptions à l'avance ou informations complémentaires
auprès de

* Le brevet USEP

Ce brevet est l'ancienne version de l'USEP Nièvre. Il a été intégré à ce document à titre indicatif, sachant que tous nos brevets sont en train d'être réactualisés.

➔ 1er BALISE :

Réussite 12 points minimum

PLAN	DIRECTION	DISTANCE
<p><i>Salle de classe</i></p> <p>A/ Les élèves ont l'habitude de travailler sur un plan simplifié de la classe établi avec leur participation.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Sur le plan proposé pour le test, l'emplacement de 5 objets a été changé. L'enfant doit être capable de les replacer avec précision par découpage et collage (prévoir deux plans par enfants). * 1 point par bonne réponse * Si la moitié ou plus des objets est remplacée correctement mais avec imprécision, enlever 1 point Enlever 1 point également pour tout objet remplacé à tort. <p>B/ Idem avec plan d'une salle de l'école qui n'est pas la salle de classe habituelle de l'enfant.</p>	<p><i>Extérieur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> * Objets placés suivant la rose des vents. * L'enfant, placé au centre, doit se diriger vers l'objet défini par un ordre faisant intervenir les notions de G ou D et les notions combinées de Av ou Arr avec G ou D. * Donner 3 ordres de ce type. * Renouveler l'exercice une fois en changeant l'orientation de départ de l'enfant. (Ex. : pour le 1er exercice, l'enfant est face au Nord pour exécuter chacun des trois ordres, il sera placé face au Sud-Est pour obéir aux trois ordres du 2e exercice). <p>Un seul essai à chaque consigne qui doit être exécutée en moins de 5 secondes.</p> <p style="text-align: center;"><i>1 point par bonne réponse.</i></p>	<p><i>Extérieur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> * Proposer 4 parcours de longueurs différentes (20 m, 23 m, 26 m, 30 m). * L'enfant doit les classer du plus court au plus long. <p style="text-align: center;">Aucune erreur : 4 points 1 erreur : 2 points sinon : 0 point</p> <p style="text-align: center;"><i>1 point par bonne réponse.</i></p>
MAXIMUM 10 POINTS	MAXIMUM 6 POINTS	MAXIMUM 4 POINTS

➔ 2ème BALISE :

Réussite 12 points minimum

PLAN	DIRECTION	DISTANCE
<p><i>Salle de classe</i></p> <p>A/ * Placer 10 enveloppes contenant chacune une lettre de l'alphabet en 10 points remarquables du quartier ou du village.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Etablir un plan sur lequel l'emplacement numéroté de ces 10 enveloppes est indiqué. * Chaque enfant, muni de ce plan, devra retrouver 5 de ces enveloppes dans un ordre qui lui est indiqué sur une fiche de route. <p>B/ Idem avec plan d'un lieu (quartier ou village inconnu)</p> <p style="text-align: center;"><i>1 point par bonne réponse.</i></p>	<p><i>Extérieur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> * Reprendre les exercices du 1er test mais en employant les termes N - S E - NO - SE - etc Ou bien : * Utiliser le circuit mis en place dans le quartier ou le village en ajoutant à chaque point une question du type : "Que vois-tu de remarquable au N, ou au S, ou ... ?" Ou du type : "Dans quelle direction se situe telle chose ?" <p style="text-align: center;"><i>1 point par bonne réponse.</i></p>	<p><i>Extérieur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> * Etablir quatre circuits : A 50 m environ B 80 m environ C 100 m environ D 120 m environ * Chaque enfant doit indiquer la longueur de chaque circuit avec une marge d'erreur de 10 % maximum. (5 m pour A ; 8 m pour B ; etc). <p style="text-align: center;"><i>1 point par bonne réponse.</i></p>
MAXIMUM 10 POINTS	MAXIMUM 6 POINTS	MAXIMUM 4 POINTS

➔ 3ème BALISE :

Réussite 12 points minimum

Lieu : Forêt *Le dispositif décrit ci-dessous pourrait être mis en place avec l'aide du CPC en EPS afin d'être utilisé par les classes de tout un secteur.*

<ul style="list-style-type: none"> * Placer 10 balises non numérotées distantes de 300 m maxi. (à adapter en fonction du terrain), pouvant être trouvées sans l'aide de l'azimut et possédant chacune une marque spécifique (pince, lettre, etc). * Chaque groupe de 3 élèves devra retrouver 5 de ces balises dans un ordre indiqué sur une fiche de route, à 	<p>l'aide d'un plan sur lequel figurent les 10 balises.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Prévoir 3 balises supplémentaires ne pouvant être trouvées que par l'azimut (distance maxi. : 150 m). Ces balises ne pourront être recherchées que lorsque les 8 premières ont été trouvées.
--	--

La réussite de ce test ne dépendra pas du temps mis pour réaliser le circuit.

Notation :
pour chacune des 8 premières balises : 2 points.
pour chaque balise à trouver à l'azimut : 4 points supplémentaires.

Les fameux dessins de notre camarade Gilles Roux. Merci à lui.

