

***E.P.S. : DES OUTILS POUR CONSTRUIRE ET MENER UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE  
ACTIVITÉS D'ORIENTATION  
AU CYCLE 2***

***Nombre de séances conseillé : 10 consécutives***

**Compétences disciplinaires E.P.S.:** agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié et de la difficulté de la tâche.  
Apprécier l'intensité des efforts à fournir et leurs effets sur l'organisme.

**Savoirs à construire :**

S'INFORMER : utiliser une représentation abstraite du réel

SE DE PLACER : concevoir et mémoriser son trajet à l'aide d'un document

S'ENGAGER EN SÉCURITÉ sur des trajets plus longs en prenant suffisamment de repères

**Compétences transversales :**

ATTITUDES :

respecter les règles de vie au sein de la classe, y compris celles liées aux contraintes de certaines activités

ESPACE - TEMPS : réaliser des représentations simples de l'espace familier, puis d'un espace plus abstrait, éloigner d'une expérimentation concrète ; s'y situer

TRAITEMENT DE L'INFORMATION :

Utiliser un tableau à double entrée, lire un plan simple

**Interdisciplinarité :**

DÉCOUVRIR LE MONDE : commencer à construire et utiliser un plan simple avec sa légende, employer un vocabulaire précis

<b>Déroulement de l'unité d'apprentissage : Démarche</b>			
<b>PHASE D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ</b>	<b>ÉVALUATION : PHASE DE REPÉRAGE</b>	<b>PHASE DE STRUCTURATION DES APPRENTISSAGES</b>	<b>ÉVALUATION : PHASE DE RÉINVESTISSEMENT</b>
<p><b><u>Pourquoi ?</u></b> Pour installer l'organisation pédagogique.</p> <p><b><u>Comment ?</u></b> Par des situations simples, ne nécessitant pas d'apprentissages " lourds ".</p>	<p><b><u>Pourquoi ?</u></b> Pour repérer les besoins des élèves.</p> <p><b><u>Comment ?</u></b> Par une situation de référence posant les problèmes de l'activité aux élèves.</p>	<p><b><u>Pourquoi ?</u></b> Pour apprendre de façon ciblée, sur des besoins identifiés.</p> <p><b><u>Comment ?</u></b> Par des situations d'apprentissage qui réduisent la complexité de l'activité (tous les problèmes ne sont pas posés simultanément ; un seul problème nécessitant des apprentissages ciblés.</p>	<p><b><u>Pourquoi ?</u></b> Pour réinvestir les apprentissages, les acquisitions et évaluer l'efficacité de l'action pédagogique.</p> <p><b><u>Comment ?</u></b> Par la même situation de référence.</p>
<p><b><u>Rôle de l'enseignant</u></b> Organiser la classe, insister sur les règles collectives, de sécurité.</p> <p><b><u>Activité des élèves</u></b> Découvrir l'activité et ses contraintes.</p>	<p><b><u>Rôle de l'enseignant</u></b> Mettre en place une situation qui permette de relever des résultats et d'observer des comportements.</p> <p><b><u>Activité des élèves</u></b> Se confronter aux problèmes de la situation et relever ses résultats.</p>	<p><b><u>Rôle de l'enseignant</u></b> Apporter un soutien, une aide, des conseils, et prendre le temps, afin que les apprentissages soient effectifs et durables ; simplifier et complexifier les situations pour les rendre accessibles.</p> <p><b><u>Activité des élèves</u></b> Apprendre en se confrontant aux contraintes des situations.</p>	<p><b><u>Rôle de l'enseignant</u></b> Permettre un relevé de résultats individuels et observer l'évolution des comportements.</p> <p><b><u>Activité des élèves</u></b> Se confronter aux problèmes de la situation et relever ses résultats.</p>

### **Conditions d'enseignement :**

- un lieu de travail proche et connu : la cour (12 photos, un plan figuratif, une maquette).
- un autre lieu pour la situation de référence, connu également, fermé, d'environ 1 ha.
- des balises (objets familiers : plots, balles, plaquettes de bois, ardoises) marquées d'un signe, dessin ... qu'il faut relever.

## ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 2 )

### Phase d'entrée dans l'activité (familiarisation)

**Objectif 1 : installer l'organisation pédagogique  
(connaître l'espace de travail et ses représentations)**

Simplification	Situation 1 : Le Parcours-Mémoire	Complexification	
<p>- les objets ne sont pas très espacés les uns des autres</p> <p>- les objets sont très visibles.</p> <p>- le parcours suit les limites de l'espace.</p>	<b>BUT :</b> Refaire le parcours	<p>- allonger le chemin.</p> <p>- croiser le chemin.</p> <p>- espacer plus les objets.</p>	
	<b>AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF :</b> Dans un espace limité et reconnu, des objets sont déposés, à vue.		
	<b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• on fait le chemin avec la maîtresse</li><li>• observer par où on passe</li><li>• puis refaire le chemin seul ou avec son équipe</li><li>• entourer les objets vus, et barrer l'objet qu'on n'a pas trouvé.</li></ul>		
	<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE :</b> retrouver l'objet intrus		

**REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT :** (consignes, interventions) : Cette situation est pertinente pour aborder et faire découvrir les limites de l'espace, les endroits remarquables (les nommer).

Simplification	Situation 2 : Reconnaître l'endroit	Complexification
<p>- les photos sont prises du point de départ</p>	<p><b>BUT</b> : positionner l'endroit sur la photo</p>	<p>- la même situation avec :</p> <p>- des plans figuratifs de l'espace.</p> <p>- la maquette.</p>
	<p><b>AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF</b> : en groupe, on se rend à des endroits caractéristiques (les élèves ont en main les photos de ces endroits.) Les photos sont soit très larges (panorama), soit très précises (élément unique du paysage)</p>	
	<p><b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b> :</p> <p>- observer l'endroit. - le montrer sur la photo.</p>	
	<p><b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b> : (collectif) reconnaître tous les endroits</p>	
<p><b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b> (consignes, interventions) : identifier, nommer, décrire les endroits remarquables.</p>		

Simplification	Situation 3 : Chercher l'endroit	Complexification
<p>- les photos sont prises du point de départ</p>	<p><b>BUT :</b> Retrouver l'endroit</p> <p><b>AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- par équipes de 3 élèves</li> <li>- des photos (avec une flèche ou une gommette) à disposition des équipes</li> </ul> <p><b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prendre une photo</li> <li>- se rendre à l'endroit montré par la photo</li> <li>- revenir</li> </ul> <p><b>CRITÈRE DE RÉUSSITE :</b> 5 endroits trouvés.</p>	<p>- les endroits sont positionnés sur des plans figuratifs.</p> <p>- aux différents endroits sont postées des caisses remplies d'objets permettant de vérifier si les équipes s'y sont rendues : c'est</p> <p><b>LA COURSE AUX TRÉSORS PAR ÉQUIPE</b></p> <p><b>&gt; on peut ramener 5 objets dans son cerceau le plus vite possible, ou le plus d'objets possibles en 15 minutes.</b></p>
<p><b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b> (consignes, interventions) : Les élèves sont ici amenés à utiliser des documents, et à se déplacer dans l'espace en revenant systématiquement à une base de départ ; limiter le temps (déterminer un signal de regroupement), identifier les équipes (chasubles).</p>		

**Objectif 2 : installer l'organisation pédagogique  
(s'approprier les règles de fonctionnement))**

<b>Simplification</b>  - Utiliser des photos	<b>Situation 1 : La course en étoile</b>	<b>Complexification</b>  Utiliser des messages écrits
	<b>BUT</b> : se rendre à un point remarquable en utilisant un document (plan figuratif)	
	<b>AMÉNAGEMENT - DISPOSITIF</b> : - par équipes de 3 élèves - une équipe court, une autre donne les documents	
	<b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b> : - revenir à chaque fois à la base, après avoir la balise - relever les codes trouvés sur la feuille - la situation dure 15 à 20 minutes, puis on inverse les rôles d'équipes - enfin, on valide collectivement les codes trouvés	
	<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b> : Un point par code correct trouvé.	
<p><b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b> (consignes, interventions) : les règles de fonctionnement essentielles sont ici le respect de la base de retour et de départ, du signal de retour, de la composition des équipes, des balises et des limites de l'espace : les élèves se familiarisent à un fonctionnement en binômes (un acteur, un contrôleur) et au relevé des balises.</p> <p><b>APPRENTISSAGES A CONDUIRE DANS D'AUTRES DISCIPLINES</b> : tableaux à double entrée, report de données, représentation de l'espace vécu (plan, maquette, ...).</p>		

## ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 2 )

### Phase de repérage, d'évaluation

**Objectif : Poser les problèmes de l'activité et repérer les besoins**

Simplification éventuelle	Situation de référence : La course aux balises		Complexification éventuelle
La nature des photos, et la complexité des supports de représentation (maquette ...)	<b>BUT</b>	Trouver le maximum de balises en 15 minutes	La complexité des supports d'information et de représentation de l'espace
	<b>AMÉNAGEMENT DISPOSITIF</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• espace fermé, connu, environ 1 ha, différent de l'espace de travail habituel</li> <li>• 20 balises à des endroits remarquables</li> <li>• les balises sont localisées sur un plan figuratif collectif, à l'horizontale, au point de départ</li> <li>• elles sont également localisées par une flèche ou une pastille sur une photo significative de l'endroit</li> <li>• il y a 10 balises qui valent un point : elles sont visibles du point de départ, et la photo suffit pour les trouver</li> <li>• les 10 autres balises valent 2 points : elles sont hors de portée de vue du point de départ, et nécessitent le recours au plan</li> </ul>	Les balises à 2 points ne peuvent être trouvées qu'avec le plan (plus de photo).
	<b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b>	<p>L'élève prend une photo, doit retrouver la balise correspondante, marquer sur sa feuille ce qu'il a trouvé, et revenir au point de départ, pour repartir avec une autre photo...</p> <p>Pendant les 7 premières minutes, il n'y a que des balises à 1 point disponibles, puis les balises à 2 points sont ajoutées. La correction se fera en fin de séance.</p> <p><b>On peut ici fonctionner en ½ classe : un groupe agit, l'autre observe, donne les photos ou est sur une autre activité</b></p>	

**OUTIL POUR L'ÉLÈVE :**

- une fiche sur laquelle il reporte les balises trouvées en dessous des numéros de photo.

**OUTIL POUR L'ENSEIGNANT :**

- une grille de correction des balises : un Numéro de photo est associé à ce qu'il y a à trouver.
- un relevé des résultats de chacun pour établir un contrat de travail.

**EXPLOITATION DES RÉSULTATS :**

En classe, reporter ses points, ainsi que les observations.

Formuler un projet : pour marquer 5 points de plus, il faudrait apprendre à ...

**NIVEAUX D'HABILITÉ = CONDUITES OBSERVABLES : le nombre de points marqués, les informations prises et la façon de se déplacer :**

**Niveau 1 : ne trouve que des balises à un point, n'utilise pas le plan, alterne marche et course.**

**Niveau 2 : trouve quelques balises à 2 points (moins de la moitié), utilise le plan, alterne marche et course.**

**Niveau 3 : trouve plus de la moitié de balises 2 points, utilise le plan et mémorise son trajet, court très souvent.**

## ACTIVITÉS D'ORIENTATION (cycle 2 )

### Phase de structuration des apprentissages

#### SAVOIR A CONSTRUIRE : utiliser des supports représentant le réel

> Pour passer du niveau 1 (n'utilise pas le plan) au niveau 2 (utilise le plan)

FICHE N°1	Simplification	Situation d'apprentissage : Je pose, tu retrouves	Complexification
<b>BUT</b>	Informations verbales	Pour l'élève A, poser la balise Pour l'élève B, la retrouver	Informations écrites
<b>AMÉNAGEMENT</b>		Une balise par élève, et un plan figuratif	
<b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b>		- A va poser la balise à un endroit connu, et donne des informations à B (sur un plan figuratif) - B va chercher la balise - puis on inverse	
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>		La balise est retrouvée sans revenir	
<b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b>	limiter l'espace de travail, et demander aux élèves de poser à des endroits remarquables		

<b>FICHE N°2</b>	<b>Simplification</b>	<b>Situation d'apprentissage : Les erreurs</b>	<b>Complexification</b>
<b>BUT</b>	Limiter l'espace et les erreurs	Repérer des erreurs sur un plan simple	Limiter le temps accordé Agrandir l'espace Reporter des objets sur un plan vierge.
<b>AMÉNAGEMENT</b>		Des objets sont dispersés dans l'espace et reportés sur un plan comportant quelques erreurs	
<b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b>		- un plan par équipe - trouver les erreurs et rectifier le plan	
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>		Le nombre d'erreurs trouvées	
<b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b>	Les élèves utilisent le plan pour retrouver les objets, ou se déplacent et reportent ensuite ce qu'ils voient sur le plan		

<b>FICHE N°3</b>	<b>Simplification</b>	<b>Situation d'apprentissage : Le parcours fléché</b>	<b>Complexification</b>
<b>BUT</b>	Réaliser le fléchage en étoile : un objet à la fois	Flécher un parcours sur un plan, pour retrouver les balises dans l'ordre	Augmenter le nombre d'objets et la longueur du parcours
<b>AMÉNAGEMENT</b>		Un espace limité pour 2 équipes	
<b>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT</b>		- une équipe dépose des objets, et flèche le parcours réalisé sur un plan - l'autre équipe doit retrouver les objets dans l'ordre (numérotés)	
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>		Les objets sont retrouvés dans l'ordre	
<b>REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT</b>			

**Activités d'orientation : outils d'évaluation pour l'élève**

**COURSE D'ORIENTATION**

**Évaluation cycle 2**

Prénom :

Trésors n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ce que j'ai trouvé										

Points marqués :  
(trésors à un point)

Trésors n°	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Ce que j'ai trouvé										

Points marqués :  
(trésors à 2 points)

J'ai cherché \_\_\_\_\_ trésors ;

j'ai marqué \_\_\_\_\_ points ;

Entoure les phrases qui correspondent à ce que tu as fait :

- je n'ai pas regardé le plan

j'ai toujours marché

j'ai marché et j'ai couru

j'ai toujours couru

