

Rencontres Orientation cycle 3 forêt de Soucy

Dates :

Par équipe forêt de Soucy

Classes	Dates	Horaire sur place
Perceneige 2cl St Clément 1cl Pont 2cl Thorigny 2 cl Courlon CM1	10/05/12	9h30-11h15
St Agnan 1cl Chaumont 2cl St Clément 1cl Gisy 2cl	10/05/12	14h15-16h00
Cuy 2cl Champigny 2cl Pont 2cl	11/05/12	9h30-11h15
St Clément 1 cl Pont 2cl Michery 2cl	11/05/12	14h15-16h00

3/ Organisation matérielle :

- Des cartes d'orientation seront fournies aux écoles par l'association Ycone. Elles seront retravaillées : simplifiées, légendées, recadrées pour pouvoir être utilisées en classe et pendant les rencontres. Les écoles participantes les recevront au format numérique. Le lieu sera le même, mais les balises ne seront pas au même endroit que l'an passé. Nous tirerons les nouvelles cartes pour la rencontre et vous serez chargés d'en photocopier une autre par groupe.
- Chaque enseignant aura constitué des **groupes de 4 enfants (homogènes sur le plan des performances physiques)**. Chaque groupe sera muni, si possible, **d'une montre**.
- Afin que tout cela fonctionne au mieux, **au moins trois parents par classe** seront nécessaires (présence à certains points stratégiques du parcours).
- Nous demanderons l'autorisation à **l'ONF**.

4/ Déroulement :

- Le car vous déposera à l'entrée de la forêt, près des ruines de l'ancienne maison forestière. Engagez-vous dans l'allée forestière. Nous vous attendrons au premier gros carrefour, à 400 mètres environ.
- Chaque groupe recevra une **feuille de route** (voir un exemple en page suivante), une **carte de la forêt** et des emplacements des balises (une trentaine). Je leur présenterai rapidement l'activité et le matériel (balises, pinces).
- Chaque groupe devra trouver les **5 balises**, poinçonner sa carte et revenir au point de départ avant l'heure limite.
- Selon le niveau de chaque groupe, nous pourrons leur faire effectuer le parcours « en étoile » (en revenant montrer leur fiche après chaque balise), au moins pour la première balise.
- Les groupes les plus rapides pourront être renvoyés à la recherche d'une ou deux balises supplémentaires (bonus)

5/ Préparation : Apprentissages en séances d'EPS (et de géographie) :

IMPORTANT : Comme vous le savez tous, les rencontres inter-classes ne sont qu'un prétexte pour engager ses élèves dans des apprentissages, de manière motivante, durant les leçons d'EPS des semaines précédentes, et leur proposer une conclusion agréable, conviviale, mais dans laquelle ils réinvestissent, l'air de rien, les connaissances acquises.

Cela est d'autant plus vrai ici car une préparation insuffisante ne permettra pas aux enfants de réaliser les parcours en réelle autonomie et en toute sécurité. Ils doivent avoir bien compris les consignes et les règles (voir page suivante) et avoir acquis un minimum de compétences (voir

ci-dessous). Il faut donc y avoir consacré un temps suffisant et m'informer éventuellement, en début de rencontre ou la veille, des niveaux atteints (je pense aux CE2 par exemple), afin d'aménager peut-être le déroulement en conséquence.

N'hésitez donc pas à vous reporter aux documents pédagogiques cités en bas de page pour mener au mieux cette préparation. Je reste également disponible à toute demande complémentaire.

- **Compétences à travailler en classe :**
 - **Se repérer** sur un plan, une carte, dans un espace de plus en plus complexe (progression : cour de l'école, quartier (plans du cadastre), stade...) : savoir où je me situe, mettre en relation en permanence la carte et le terrain.
 - **Orienter** un plan, une carte : en se référant à des éléments connus (bâtiments, routes, chemins...) ; en se référant aux points cardinaux (cette compétence ne sera nécessaire que pour une ou deux balises du parcours qui seront placées sur un azimut donné à partir d'un adulte qui pourra moduler la difficulté).
 - **Identifier les éléments essentiels de la légende** de la carte de la forêt de Soucy > lecture en classe (chemins, route forestière, parcelles...). Les distinguer d'autres qui peuvent être néanmoins étudiées (géographie) mais qui seront moins utiles lors de la rencontre (courbes de niveau, densités de végétation...).
 - **Gérer son effort** : marcher vite, courir... sur une longue durée.
 - **Coopérer** au sein de son groupe.
 - **Respecter les règles de sécurité** : lecture en classe de la fiche de la page suivante.

Documentation pédagogique utile :

- **Dossier « orientation » de l'équipe 89 CPC/CPD/USEP** déjà utilisé depuis quelque temps et dont un exemplaire circule de nouveau dans le groupe cette année.
- **Dossier d'une sélection de quelques fiches de la revue EPS1** que je peux vous prêter à la demande.
- **Dossier « Unité d'apprentissage Orientation Cycle 3 » :**
<http://ia89.ac-dijon.fr/ien/sens1/spip.php?article73>
- **Dossier IGN / USEP « Orientation »**, très intéressant et bien construit, que vous pouvez télécharger dans la rubrique « documentation pédagogique » des pages EPS du même site de Sens 1 : <http://ia89.ac-dijon.fr/ien/sens1/spip.php?article73>
-

N'hésitez pas à me contacter pour toute question complémentaire ou demande de documentation pédagogique.

Cordialement, Eric et Adeline

Consignes à donner au départ

But du jeu :

Chaque équipe devra trouver 5 balises et poinçonner les cases correspondantes (ou, parfois, recopier un dessin) sur sa feuille de route.

Lorsque vous les avez toutes trouvées, vous revenez au point de départ où, selon le temps qu'il vous reste, on vous donnera peut être 1, 2 ou 3 nouvelles balises « bonus » à aller chercher.

ATTENTION : Certaines pinces de balises portent un numéro : ne vous en occupez pas, il ne s'agit pas du numéro de la balise. Pour savoir près de quelle balise vous êtes, il n'y a qu'un seul moyen : il faut vous repérer, savoir où vous vous trouvez sur la carte.

Dans tous les cas, même s'il vous manque des balises, il faut être obligatoirement de retour au point de départ à l'heure demandée (il est donc souhaitable d'avoir une montre dans chaque groupe... sinon, demandez l'heure de temps en temps aux adultes qui sont placés sur le parcours).

Sécurité :

Pour ne pas vous perdre et pour qu'aucun accident n'arrive, vous devez respecter les **consignes de sécurité** suivantes :

Il faut :

- **vous repérer sur la carte à chaque balise rencontrée**, même si elle n'est pas sur votre fiche.
- éviter de grimper sur les tas de bois qui peuvent être instables et dangereux.
- toujours **rester en groupe**
- toujours **rester sur les chemins**
- en cas de problème, trouver un adulte pour le prévenir (ils sont représentés par un **A** sur votre carte)
- **respecter l'horaire** > rassemblement vers un adulte à **l'heure qui vous sera donnée au départ**
- éviter de laisser de traces de votre passage (papiers, détritrus...).

Il ne faut jamais :

- **traverser une route** : si vous en rencontrez une, c'est que vous êtes allés trop loin. Retournez sur vos pas et repérez-vous sur la carte.
- **continuer au-delà des « sens interdits » (croix rouges)** : ces affiches indiquent qu'il n'y a plus aucune balise par là (**risque de sortir de la zone de la carte et de vous perdre !**)
- **abandonnez un(e) camarade**, même pour aller chercher des secours. Un membre du groupe reste avec lui (elle) pendant que les autres vont prévenir l'adulte le plus proche.
- **sortir des chemins** : les balises ne sont jamais très loin du chemin.
- **avoir un comportement dangereux.**

COURSE AU SCORE

EQUIPE N° 1

HEURE DE DEPART :

Numéros des balises dans l'ordre de passage >>>	1	7	10	13	15	Balises supplémentaires (bonus)		
<i>Poinçonnages</i> (ou dessins)								