



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

sommaire

Notre projet est de proposer aux enseignants une progression à partir de situations pédagogiques concrètes et testées en classe.

Notre ambition est de proposer un outil **d'apprentissage progressif sur le plan** :

- à l'école maternelle (chapitre 1)
- au cycle 2 (chapitre 2)
- au cycle 3 (chapitre 3).

Notre objectif est d'apporter une aide aux enseignants pour aborder la création et l'utilisation d'un plan en orientation, en lien avec les compétences du repérage dans l'espace mais aussi de la maîtrise de la langue et des mathématiques.

[Composition du groupe EPS](#)

Chapitre 1
Se repérer à l'école
maternelle,
quels enjeux ?

Chapitre 2
Créer un plan
au cycle 2,
quels enjeux ?

Chapitre 3
Orienter un plan
au cycle 3,
quels enjeux ?

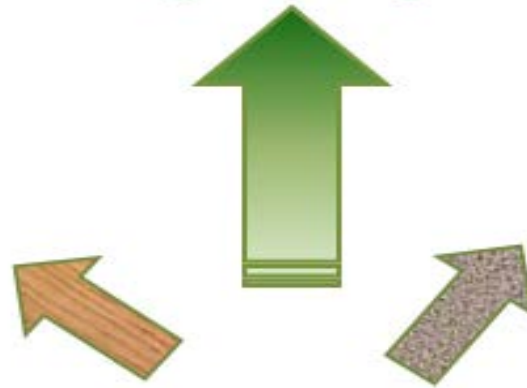
Conclusion



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.



[retour sommaire](#)



***Se repérer à l'école maternelle,
quels enjeux ?***



Rubrique 1.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 1.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 1.3
Situation : le collier de
la reine

Rubrique 1.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.



retour sommaire



***Créer un plan au cycle 2,
quels enjeux ?***



Rubrique 2.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 2.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 2.3
Situation : la chasse
à la dizaine

Rubrique 2.4
Interdisciplinarité

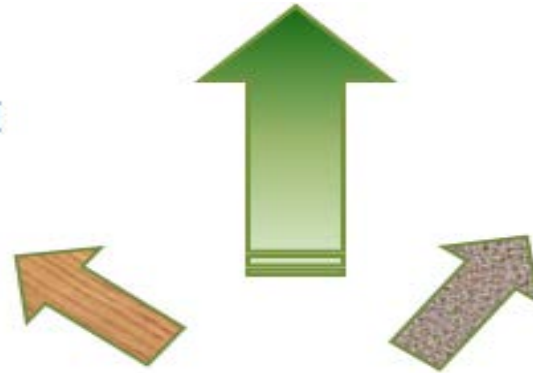
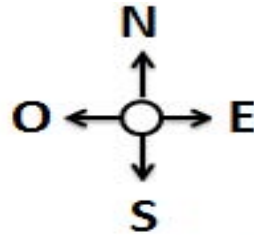
Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.



[retour sommaire](#)



***Orienter un plan au cycle 3,
quels enjeux ?***



Rubrique 3.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 3.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 3.3
Situations d'orientation
utilisant le plan

Rubrique 3.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



sommaire

EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

Conclusion

En partant de références théoriques, nous avons eu le souci de faire le lien avec la pratique de classe en proposant des situations concrètes et testées en classe.

Nous avons voulu souligner les compétences qu'elles permettent de construire dans le domaine de l'espace et du repérage.

Nous avons également voulu vous proposer des activités spécifiques d'apprentissage dans ces domaines sous forme de progressions.

En souhaitant que cet outil vous soit utile, vous permette de faire évoluer votre pratique et qu'il vous donne envie de travailler le repérage de façon concrète avec votre classe.

Nous restons ouverts à toutes suggestions, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos remarques.



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

1-1 / Références théoriques et programmes :

Ce travail devrait aider l'ensemble des enseignants du département à construire les compétences 3 et 7 du socle commun « se repérer dans l'espace ».

Notre travail s'est organisé autour de plusieurs références :

- [les programmes 2008 de l'école, en particulier le repérage dans l'espace en maternelle](#)
- [le travail de Jean-Luc Brégeon sur « Les différents espaces » et « Les différentes projections »](#)
- [le travail du Département Maths de l'IUFM de Reims, dont Frédéric Castel\) sur « Les différents repérages ».](#)



Rubrique 1.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 1.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 1.3
Situation : le collier de
la reine

Rubrique 1.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

1-2 / Les choix pédagogiques et didactiques :

En partant du constat que les enfants ont des difficultés à se situer et à utiliser un plan lors de rencontres en orientation, nous avons décidé d'établir une progression à destination des enseignants de l'école maternelle.

Nous avons choisi de créer des situations en fonction des difficultés des enfants identifiées à chaque âge.

Nous proposons des situations :

- facilement exploitables en classe
- qui touchent plusieurs domaines : découverte du monde, E.P.S.
- qui ont été testées en classe
- en lien avec l'appropriation du langage
- qui évoluent sur plusieurs séances et sur plusieurs niveaux.

La différenciation se fait soit par l'utilisation des aides proposées dans les fiches soit en travaillant la situation du niveau antérieur. Un système de tutorat peut être mis en place en cas de grandes disparités en définissant à l'avance le rôle de chacun.

Des documents sont annexés afin de vous permettre d'élaborer une programmation d'école pour l'activité orientation. :

[Progressivité du C1 au C3](#) [Variables communes à toutes les activités](#)



Rubrique 1.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 1.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 1.3
Situation : le collier de
la reine

Rubrique 1.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

1-3 / Situation : le collier de la reine

En cliquant sur ces liens, vous trouverez une progression de situations pédagogiques en EPS intitulée :

[Le collier de la reine](#)

et un exemple de rencontre interclasses (organisation et situations pédagogique proposées)

[rencontre EPS « orientation » en C1](#)

Les conseillers pédagogiques EPS peuvent vous aider à organiser ces rencontres.



Rubrique 1.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 1.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 1.3
Situation : le collier de
la reine

Rubrique 1.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

1-4 / Interdisciplinarité

La progression proposée en EPS est fortement corrélée à un travail sur :

- le langage : il est omniprésent et primordial à toutes les étapes et à tous les niveaux. La verbalisation, la reformulation, la répétition, la validation, la justification développent les compétences langagières en utilisant un vocabulaire précis. Le vocabulaire doit être travaillé tant en production (produit par l'élève) qu'en réception (reçu par l'élève).
- les mathématiques, en particulier tout ce qui concerne la géométrie (cf. groupe maths maternelle)



retour sommaire



Rubrique 1.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 1.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 1.3
Situation : le collier de
la reine

Rubrique 1.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.



retour sommaire



2-1 / Références théoriques et programmes :

Ce travail devrait aider l'ensemble des enseignants du département à construire les compétences 3 et 7 du socle commun « se repérer dans l'espace ».

Notre travail s'est organisé autour de plusieurs références :

- [les programmes 2008 de l'école, en particulier le repérage dans l'espace au cycle 2 et les compétences en orientation en EPS : progression du 5 janvier 2012](#)
- [le travail de Jean-Luc Brégeon sur « Les différents espaces » et « Les différentes projections »](#)
- [le travail du Département Maths de l'IUFM de Reims, dont Frédéric Castel\) sur « Les différents repérages ».](#)

Rubrique 2.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 2.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 2.3
Situation : la chasse
à la dizaine

Rubrique 2.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

2-2 / Les choix pédagogiques et didactiques :

En partant du constat que les enfants ont des difficultés à se situer et à utiliser un plan lors de rencontres en orientation, nous avons décidé d'établir une progression à destination des enseignants de l'école maternelle. Nous avons choisi de créer des situations en fonction des difficultés des enfants identifiées à chaque âge.

Nous proposons des situations :

- . facilement exploitables en classe
- . qui touchent plusieurs domaines : E.P.S, construction du plan...
- . qui ont été testées en classe
- . en lien avec la maîtrise du langage
- . qui évoluent sur plusieurs séances et sur plusieurs niveaux.

La différenciation se fait soit par l'utilisation des aides proposées dans les fiches soit en travaillant la situation du niveau antérieur. Un système de tutorat peut être mis en place en cas de grandes disparités en définissant à l'avance le rôle de chacun.

Des documents sont annexés afin de vous permettre d'élaborer une programmation d'école pour l'activité orientation. :

[Progressivité du C1 au C3](#) [Variables communes à toutes les activités](#)



Rubrique 2.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 2.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 2.3
Situation : la chasse
à la dizaine

Rubrique 2.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.



retour sommaire



2-3 / Situation : la chasse à la dizaine

En cliquant sur ces liens, vous trouverez une progression de situations pédagogiques en EPS intitulée :

[La chasse à la dizaine](#)

et un exemple de rencontre interclasses (organisation et situations pédagogique proposées)

[rencontre EPS « orientation » en C2](#)

Les conseillers pédagogiques EPS peuvent vous aider à organiser ces rencontres.

Rubrique 2.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 2.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 2.3
Situation : la chasse
à la dizaine

Rubrique 2.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

2-4 / Interdisciplinarité

La progression proposée en EPS est fortement corrélée à un travail sur :

- les mathématiques, en particulier tout ce qui concerne la géométrie (cf. groupe maths et géométrie)
- le langage : il est omniprésent et primordial à toutes les étapes et à tous les niveaux. La verbalisation, la reformulation, la répétition, la validation, la justification développent les compétences langagières en utilisant un vocabulaire précis. Le vocabulaire doit être travaillé tant en production (produit par l'élève) qu'en réception (reçu par l'élève).



retour sommaire



Rubrique 2.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 2.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 2.3
Situation : la chasse
à la dizaine

Rubrique 2.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



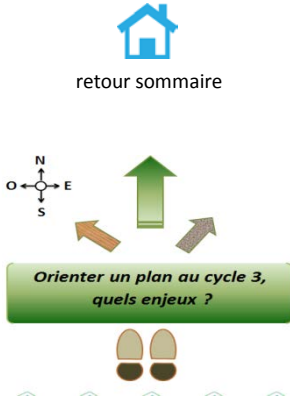
EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

3-1 / Références théoriques et programmes :

Ce travail devrait aider l'ensemble des enseignants du département à construire les compétences 3 et 7 du socle commun « se repérer dans l'espace ».

Notre travail s'est organisé autour de plusieurs références :

- [les programmes 2008 de l'école, en particulier le repérage dans l'espace au cycle 3 et les compétences en orientation en EPS : progression du 5 janvier 2012](#)
- [le travail de Jean-Luc Brégeon sur « Les différents espaces » et « Les différentes projections »](#)
- [le travail du Département Maths de l'IUFM de Reims, dont Frédéric Castel\) sur « Les différents repérages ».](#)



retour sommaire

Orienter un plan au cycle 3, quels enjeux ?

Rubrique 3.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 3.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 3.3
Situations d'orientation
utilisant le plan

Rubrique 3.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

3-2 / Les choix pédagogiques et didactiques :

En partant du constat que les enfants ont des difficultés à se situer et à utiliser un plan lors de rencontres en orientation, nous avons décidé d'établir une progression à destination des enseignants de l'école maternelle.

Nous avons choisi de créer des situations en fonction des difficultés des enfants identifiées à chaque âge.

Nous proposons des situations :

- . facilement exploitables en classe
- . qui touchent plusieurs domaines : E.P.S, codage du plan...
- . qui ont été testées en classe
- . en lien avec la maîtrise du langage
- . qui évoluent sur plusieurs séances et sur plusieurs niveaux.

La différenciation se fait soit par l'utilisation des aides proposées dans les fiches soit en travaillant la situation du niveau antérieur. Un système de tutorat peut être mis en place en cas de grandes disparités en définissant à l'avance le rôle de chacun.

Des documents sont annexés afin de vous permettre d'élaborer une programmation d'école pour l'activité orientation. :

[Progressivité du C1 au C3](#) [Variables communes à toutes les activités](#)



retour sommaire



Rubrique 3.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 3.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 3.3
Situations d'orientation
utilisant le plan

Rubrique 3.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

3-3 / Situation : situations d'orientation utilisant le plan

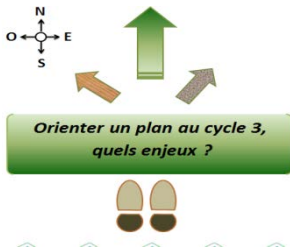
En cliquant sur ces liens, vous trouverez une progression de situations pédagogiques en EPS intitulée :

[progression Cycle 3 : le parcours d'orientation](#)

et un exemple de rencontre interclasses (organisation et situations pédagogique proposées)

[rencontre EPS « orientation » en C3](#)

Les conseillers pédagogiques EPS peuvent vous aider à organiser ces rencontres.



Rubrique 3.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 3.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 3.3
Situations d'orientation
utilisant le plan

Rubrique 3.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

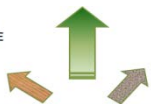
3-4 / Interdisciplinarité

La progression proposée en EPS est fortement corrélée à un travail sur :

- les mathématiques, en particulier tout ce qui concerne la géométrie (cf. groupe maths et géométrie)
- la géographie (lire une carte, un paysage).



retour sommaire



Orienter un plan au cycle 3,
quels enjeux ?



Rubrique 3.1
Références théoriques
et programmes

Rubrique 3.2
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique 3.3
Situations d'orientation
utilisant le plan

Rubrique 3.4
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



retour sommaire

EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

Ressources :

- La représentation de l'espace chez l'enfant. PUF, 1972.(La représentation de l'espace, un des points primordiaux de la psychologie de l'enfant.) PIAGET J., INHELDER B..
- Le développement des rapports des enfants à l'espace. Nathan, PECHEUX M. G
- Construction de l'espace chez l'enfant. Jean et Simone SAUVY, ed Casterman 1972

En lien avec ce travail :

Groupe mathématique
Groupe maternelle

Rubrique
Références théoriques
et programmes

Rubrique
Choix pédagogiques et
didactiques

Rubrique
Situation

Rubrique
Interdisciplinarité

Rubrique 5
Ressources



[retour sommaire](#)

EPS : Enseigner l'utilisation du plan en orientation aux cycles 1, 2 et 3.

Composition du groupe EPS :

Nathalie Bénigni, IEN Bar sur Aube

Monique Prévôt, CPD EPS

Alain Bécue, CPC IEN EPS Bar sur Seine

Claude Bauerheim, CPC IEN EPS Saint Julien les Villas

Patricia Lepage, CPC IEN EPS Bar sur Aube

Pascal Dell'Aquila, CPC IEN La Chapelle Saint Luc

Dany Vandier, CPC IEN Romilly sur Seine

Marie-Josée Perreira, PEMF Troyes Cousteau

Valérie Vittori, PEMF Ste Savine A. Payeur

Patrick Mamer, Coordinateur pédagogique à l'IUFM de TROYES

CYCLE COURSE D'ORIENTATION

A destination des cycles 2

SOMMAIRE

Séance 1

« Je Pose / Tu trouves »

Séance 2

« Travail sur le plan »

Séance 3

« Représentation dans l'espace »

Séance 4

« Chasse à la dizaine »

Séance 5

« Chasse aux formes »

Séance 6

« Chasse aux formes » avec notion de temps

1^{ère} séance : le jeu « je pose/ tu trouves »

Cette séance peut se dérouler soit dans la classe, soit dans la cour de récréation.

Les élèves vont avoir besoin de crayons de couleur, de feutres ou de crayons de papier.

But du jeu :

Poser un objet dans un endroit spécifique, puis en indiquer oralement l'endroit pour que les autres puissent le retrouver

Déroulement :

Les élèves se mettent par 2.

Un des 2 va contre le mur de l'école dans la cour de récréation (ou dans un couloir de l'école). Il ne doit pas regarder ce que fait son camarade. Par exemple, il peut fermer les yeux et compter jusqu'à 100.

L'autre membre du binôme reste dans la cour. Il va cacher un objet (crayons de couleur ou autres objets) dans la cour. Une fois que c'est fait, il retourne voir son camarade et lui explique où se trouve l'objet (sans montrer du doigt ni l'accompagner).

L'objet doit être trouvé du premier coup. Celui qui a caché l'objet doit donc expliquer avec des termes précis où se trouve l'objet. L'équipier doit donc aller chercher l'objet et revenir montrer si c'est le bon. Si c'est le cas, on échange les rôles. Sinon, il va le reposer à l'endroit **exact** où il l'a pris et continue de chercher le sien.

L'objet doit être posé à un endroit accessible.

Les élèves n'ont pas le droit de mettre l'objet :

- dans la poubelle
- de l'enterrer
- de le mettre au même endroit qu'un autre camarade.

L'enseignant est attentif aux mots choisis par l'élève pour décrire l'endroit où est posé l'objet.

Attention, il est fréquent qu'ils disent : « il est par là » en montrant du doigt. Il faut alors le corriger, en lui demandant de ne pas montrer du doigt et d'expliquer avec d'autres termes. En effet, « par là » c'est trop vague. Demander à l'enfant si l'objet est à côté d'un arbre, si oui lequel (si il y a plusieurs arbres dans la cour).

L'enfant doit donc décrire le plus possible l'endroit où est l'objet.

Le but du jeu est de trouver l'objet du premier coup.

Une fois que tout le monde a compris et que les élèves décrivent correctement en utilisant des termes précis (« à côté », « sur », « devant », « derrière », « en dessous » etc), vous retournez en classe.

2^{ème} séance : Travail sur le plan

Une fois cette séance réalisée, il est nécessaire d'aborder la réalisation du plan.

Étape 1 : Réalisation d'une maquette

En amont de cette séance, il est préférable de parler de la maquette avec la classe (trouver les repères fixes, les nommer et les représenter à l'aide d'image). Cette maquette va permettre la réalisation du plan

Étape 2 : Faire le plan

Il y a nécessité de passer au plan pour voir en même temps tout l'espace d'action, pouvoir se déplacer avec, et l'utiliser lors d'un nouveau jeu

Dire aux enfants : « pour pouvoir tout dessiner, il faut dessiner la maquette vue de dessus, cela s'appellera un plan » (possibilité d'imager en disant que nous sommes dans un avion ou que nous sommes un oiseau)

Étape 3 : Evaluer le plan

Une fois le plan réalisé (le plus réaliste possible pour que les élèves s'y retrouve facilement), il faut demander aux élèves de pointer un lieu qui avait été utilisé lors de la séance précédente pour cacher un objet (lors du jeu « Je pose / Tu trouves »).

Attention ! Ce travail de réalisation de plan peut prendre plusieurs séances pour que le résultat soit le plus proche possible de la réalité.

Séance 3 : Représentation dans l'espace

Objectif :

Utiliser le plan pour se situer dans la cour

Consigne :

Aller dans la cour :

- Le maître se met au point de départ
- A chaque groupe d'élève, il donne un plan (point de départ identique pour tous mais éléments à identifier différents symbolisés par une X)

Déroulement :

Par groupe, vous allez vous placer à l'endroit de la croix. L'un d'entre vous revient demander au maître de vérifier si la position est correcte.

Répéter plusieurs fois cette action avec des recherches différentes !

Conseil :

La première chose que doit faire un élève lorsqu'il a un plan dans ses mains et de se repérer. Il doit regarder où il est réellement dans la cour, pour ensuite savoir où il se situe sur le plan. Une fois cette étape réalisée, l'enfant peut donc orienter le plan dans le bon sens. Ce qu'il voit devant lui, c'est ce qu'il voit sur le plan.

Exemple 1 : si je fais face au portail de la cour, alors quand je mets le plan devant moi, je dois voir la représentation (dessin) du portail.

Exemple 2 : Si je suis devant le préau, alors quand je mets le plan devant moi, je dois voir la représentation du préau.

L'élève sait donc s'orienter et aller à un endroit indiqué.

Maintenant l'élève va devoir trouver des balises.

Séance 4 : Chasse à la dizaine

Pour les balises, commencer par des choses simples.

Nous disposons de petits cubes qui servent de balise. Ce sont des petits cubes styles Lego de couleur différente.

But :

Avec le plan, constituer une tour de 5 cubes de couleurs différentes à trouver parmi 15 à 20 balises (chaque équipe à un modèle différent)

Consigne :

« A l'aide du plan, allez chercher les 5 cubes dans l'ordre indiqué par le plan pour former une tour. Revenez me voir à chaque fois que vous avez récupéré un cube pour vous faire corriger. »

ATTENTION !

NE PAS PRENDRE LA BOITE (OU LE SACHET) et EMPILER LES CUBES AU FUR ET A MESURE

L'enseignant dispose de 15 à 20 balises (petits cubes). Vous devez avoir plusieurs balises de chaque. Par exemple, dans un sachet il y a 10 cubes rouges, dans un autre sachet 10 de cubes verts, dans un autre sachet 10 cubes rouge/vert, etc. Ainsi vous pouvez utiliser plusieurs fois la même balise sur des plans différents.

Déroulement :

Commencer par faire un plan général avec toutes les balises dessus. Les balises étant notées par un petit cercle rouge à l'endroit où elles sont posées. On peut piéger les élèves en mettant une balise à droite et à gauche d'un arbre ou autre objet de la cour (par exemple un banc).

Vous trouverez ci dessous un exemple de carte avec différentes balises (cubes).

Sur cet exemple, il y a 20 balises cubes. Chaque balise correspond à une couleur. La balise 1 correspond aux cubes de couleur vert pomme, la balise 2 correspond aux cubes de couleur orange, etc.

Ainsi, quand l'élève va venir se faire corriger, je regarde le numéro de balise et je sais à quel cube cela correspond.

Il faut donc préparer les plans pour les différentes équipes. Le nombre d'élèves dans l'équipe peut varier, il est préférable de faire des équipes de 2 ou 3 car au-delà les élèves sont moins concentrés sur leur tâche et se dissipent vite.

Bien insister sur le fait de ne pas ramasser les sachets et qu'ils doivent prendre 1 cube pour l'équipe.



Une fois que l'équipe a fini de faire les 5 balises du premier plan, vous leur donnez un nouveau plan en leur demandant d'aller chercher les balises 1 **ET** 2 et de revenir. Vous corrigez, si :

- les enfants n'ont pas fait de faute ils vont faire les balises 3, 4 et 5
- les enfants se sont trompés, ils recommencent les 2 (1 et 2) **ET** la 3, puis ils viennent se faire corriger et ensuite ils vont faire la 4 et 5.

Une fois que c'est fait, les enfants reviennent, l'enseignant leur donne un nouveau plan et cette fois-ci l'équipe doit aller chercher les 5 balises d'un coup.

Si les enfants réussissent bien, continuer de leur donner un nouveau plan, le but étant de faire un maximum de plan avant la fin de la séance.

Séance 5 : chasse aux formes

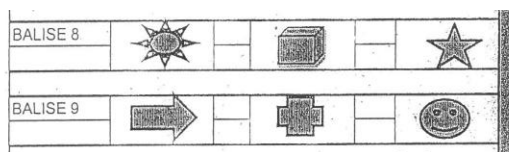
Pour cette séance, vous allez avoir besoin de 20 balises formes, une feuille de route pour les enfants ainsi qu'une feuille de correction (annexe).

But :

Avec le plan, retrouver la balise correspondante au numéro du plan et entourer sur la feuille de route la forme trouvée

Consigne :

« A l'aide du plan, allez chercher la balise indiquée et entouré la forme que vous avez trouvé. Revenez me voir à chaque fois que vous avez trouvée une balise pour vous faire corriger. »



Comme pour la chasse aux cubes, vous devez faire un plan avec toutes les balises ainsi qu'un plan par balise (le plan n°1 correspond à la balise 1, le plan n°2 correspond à la balise 2 etc).

Il faut bien associer le numéro du plan avec la balise. Si l'élève a le plan numéro 8, il va à l'endroit indiqué sur le plan. Lorsqu'il trouve la balise, il doit regarder les 3 symboles qui lui sont proposés à la ligne « Balise 8 » (ici un soleil, un cube et une étoile). Il doit entourer la forme qu'il a trouvé à l'endroit indiqué par le plan.

ATTENTION ! IL FAUT ABSOLUMENT QUE LES FORMES RESTENT A LEUR PLACE !

Il revient voir l'enseignant, celui-ci le corrige, si l'élève ne s'est pas trompé il pose son plan et en prend un autre. S'il s'est trompé, il recommence.

Le but du jeu est de faire les 20 balises, donc les 20 plans.

Séance 6 : Chasse aux formes avec une notion de temps

Cette séance est la même que la précédente. Les élèves doivent faire les 20 plans, donc les 20 balises.

Cependant, avant de partir, l'enseignant écrit sur une feuille de route l'heure de départ des élèves.

Chaque équipe fait un maximum de balise.

L'enseignant corrige la feuille de route à chaque fois.

Quand les enfants ont fini de faire les 20 balises, l'enseignant note l'heure à laquelle ils sont arrivés.

CYCLE COURSE D'ORIENTATION

A destination des cycles 3

SOMMAIRE

Séance 1

« Je Pose / Tu trouves »

Séance 2

« Travail sur le plan »

Séance 3

« Représentation dans l'espace »

Séance 4

« Chasse à la dizaine »

Séance 5

« Chasse aux formes »

Séance 6

« Chasse aux formes » avec notion de temps

1^{ère} séance : le jeu « Je pose / Tu trouves »

Cette séance peut se dérouler soit dans la classe, soit dans la cour de récréation.

Les élèves vont avoir besoin de crayons de couleur, de feutres ou de crayons de papier.

But du jeu :

Poser un objet dans un endroit spécifique, puis en indiquer oralement l'endroit pour que les autres puissent le retrouver.

Déroulement :

Les élèves se mettent par 2.

Un des 2 va contre le mur de l'école dans la cour de récréation (ou dans un couloir de l'école). Il ne doit pas regarder ce que fait son camarade. Par exemple, il peut fermer les yeux et compter jusqu'à 100.

L'autre membre du binôme reste dans la cour. Il va cacher un objet (crayons de couleur ou autres objets) dans la cour. Une fois que c'est fait, il retourne voir son camarade et lui explique où se trouve l'objet (sans montrer du doigt ni l'accompagner).

L'objet doit être trouvé du premier coup. Celui qui a caché l'objet doit donc expliquer avec des termes précis où se trouve l'objet. L'équipier doit donc aller chercher l'objet et revenir montrer si c'est le bon. Si c'est le cas, on échange les rôles. Sinon, il va le reposer à l'endroit **exact** où il l'a pris et continue de chercher le sien.

L'objet doit être posé à un endroit accessible.

Les élèves n'ont pas le droit de mettre l'objet :

- dans la poubelle
- de l'enterrer
- de le mettre au même endroit qu'un autre camarade.

L'enseignant est attentif aux mots choisis par l'élève pour décrire l'endroit où est posé l'objet.

Attention, il est fréquent qu'ils disent : « il est par là » en montrant du doigt. Il faut alors le corriger, en lui demandant de ne pas montrer du doigt et d'expliquer avec d'autres termes. En effet, « par là » c'est trop vague. Demander à l'enfant si l'objet est à côté d'un arbre, si oui lequel (si il y a plusieurs arbres dans la cour).

L'enfant doit donc décrire le plus possible l'endroit où est l'objet.

Le but du jeu est de trouver l'objet du premier coup.

Une fois que tout le monde a compris et que les élèves décrivent correctement en utilisant des termes précis (« à côté », « sur », « devant », « derrière », « en dessous » etc), vous retournez en classe.

2^{ème} séance : Travail sur le plan

Une fois cette séance réalisée, il est nécessaire d'aborder la réalisation du plan.

Étape 1 : Réalisation d'une maquette

En amont de cette séance, il est préférable de parler de la maquette avec la classe (trouver les repères fixes, les nommer et les représenter à l'aide d'image). Cette maquette va permettre la réalisation du plan

Étape 2 : Faire le plan

Il y a nécessité de passer au plan pour voir en même temps tout l'espace d'action, pouvoir se déplacer avec, et l'utiliser lors d'un nouveau jeu

Dire aux enfants : « pour pouvoir tout dessiner, il faut dessiner la maquette vue de dessus, cela s'appellera un plan » (possibilité d'imager en disant que nous sommes dans un avion ou que nous sommes un oiseau)

Étape 3 : Evaluer le plan

Une fois le plan réalisé (le plus réaliste possible pour que les élèves s'y retrouve facilement), il faut demander aux élèves de pointer un lieu qui avait été utilisé lors de la séance précédente pour cacher un objet (lors du jeu « Je pose / Tu trouves »).

Attention ! Ce travail de réalisation de plan peut prendre plusieurs séances pour que le résultat soit le plus proche possible de la réalité.

Séance 3 : Représentation dans l'espace

Objectif :

Utiliser le plan pour se situer dans la cour

Consigne :

Aller dans la cour :

- Le maître se met au point de départ
- A chaque groupe d'élève, il donne un plan (point de départ identique pour tous mais éléments à identifier différents symbolisés par une X)

Déroulement :

Par groupe, vous allez vous placer à l'endroit de la croix. L'un d'entre vous revient demander au maître de vérifier si la position est correcte.

Répéter plusieurs fois cette action avec des recherches différentes !

Conseil :

La première chose que doit faire un élève lorsqu'il a un plan dans ses mains et de se repérer. Il doit regarder où il est réellement dans la cour, pour ensuite savoir où il se situe sur le plan. Une fois cette étape réalisée, l'enfant peut donc orienter le plan dans le bon sens. Ce qu'il voit devant lui, c'est ce qu'il voit sur le plan.

Exemple 1 : si je fais face au portail de la cour, alors quand je mets le plan devant moi, je dois voir la représentation (dessin) du portail.

Exemple 2 : Si je suis devant le préau, alors quand je mets le plan devant moi, je dois voir la représentation du préau.

L'élève sait donc s'orienter et aller à un endroit indiqué.

Maintenant l'élève va devoir trouver des balises.

Séance 4 : Chasse à la dizaine

Pour les balises, commencer par des choses simples.

Nous disposons de petits cubes qui servent de balise. Ce sont des petits cubes styles Lego de couleur différente.

But :

Avec le plan, constituer une tour de 5 cubes de couleurs différentes à trouver parmi 15 à 20 balises (chaque équipe à un modèle différent)

Consigne :

« A l'aide du plan, allez chercher les 5 cubes dans l'ordre indiqué par le plan pour former une tour. Revenez me voir à chaque fois que vous avez récupéré un cube pour vous faire corriger. »

ATTENTION !

NE PAS PRENDRE LA BOITE (OU LE SACHET) et EMPILER LES CUBES AU FUR ET A MESURE

L'enseignant dispose de 15 à 20 balises (petits cubes). Vous devez avoir plusieurs balises de chaque. Par exemple, dans un sachet il y a 10 cubes rouges, dans un autre sachet 10 de cubes verts, dans un autre sachet 10 cubes rouge/vert, etc. Ainsi vous pouvez utiliser plusieurs fois la même balise sur des plans différents.

Déroulement :

Commencer par faire un plan général avec toutes les balises dessus. Les balises étant notées par un petit cercle rouge à l'endroit où elles sont posées. On peut piéger les élèves en mettant une balise à droite et à gauche d'un arbre ou autre objet de la cour (par exemple un banc).

Vous trouverez ci dessous un exemple de carte avec différentes balises (cubes).

Sur cet exemple, il y a 20 balises cubes. Chaque balise correspond à une couleur. La balise 1 correspond aux cubes de couleur vert pomme, la balise 2 correspond aux cubes de couleur orange, etc.

Ainsi, quand l'élève va venir se faire corriger, je regarde le numéro de balise et je sais à quel cube cela correspond.

Il faut donc préparer les plans pour les différentes équipes. Le nombre d'élèves dans l'équipe peut varier, il est préférable de faire des équipes de 2 ou 3 car au-delà les élèves sont moins concentrés sur leur tâche et se dissipent vite.

Bien insister sur le fait de ne pas ramasser les sachets et qu'ils doivent prendre 1 cube pour l'équipe.



Une fois que l'équipe a fini de faire les 5 balises du premier plan, vous leur donnez un nouveau plan en leur demandant d'aller chercher les balises 1 **ET** 2 et de revenir. Vous corrigez, si :

- les enfants n'ont pas fait de faute ils vont faire les balises 3, 4 et 5
- les enfants se sont trompés, ils recommencent les 2 (1 et 2) **ET** la 3, puis ils viennent se faire corriger et ensuite ils vont faire la 4 et 5.

Une fois que c'est fait, les enfants reviennent, l'enseignant leur donne un nouveau plan et cette fois-ci l'équipe doit aller chercher les 5 balises d'un coup.

Si les enfants réussissent bien, continuer de leur donner un nouveau plan, le but étant de faire un maximum de plan avant la fin de la séance.

Séance 5 : Chasse aux formes

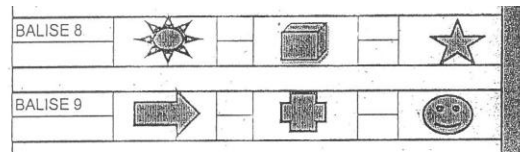
Pour cette séance, vous allez avoir besoin de 20 balises formes, une feuille de route pour les enfants ainsi qu'une feuille de correction (annexe).

But :

Avec le plan, retrouver la balise correspondante au numéro du plan et entourer sur la feuille de route la forme trouvée

Consigne :

« A l'aide du plan, allez chercher la balise indiquée et entouré la forme que vous avez trouvé. Revenez me voir à chaque fois que vous avez trouvée une balise pour vous faire corriger. »



Comme pour la chasse aux cubes, vous devez faire un plan avec toutes les balises ainsi qu'un plan par balise (le plan n°1 correspond à la balise 1, le plan n°2 correspond à la balise 2 etc).

Il faut bien associer le numéro du plan avec la balise. Si l'élève a le plan numéro 8, il va à l'endroit indiqué sur le plan. Lorsqu'il trouve la balise, il doit regarder les 3 symboles qui lui sont proposés à la ligne « Balise 8 » (ici un soleil, un cube et une étoile). Il doit entourer la forme qu'il a trouvé à l'endroit indiqué par le plan.

ATTENTION ! IL FAUT ABSOLUMENT QUE LES FORMES RESTENT A LEUR PLACE !

Il revient voir l'enseignant, celui-ci le corrige, si l'élève ne s'est pas trompé il pose son plan et en prend un autre. S'il s'est trompé, il recommence.

Le but du jeu est de faire les 20 balises, donc les 20 plans.

Séance 6 : Chasse aux formes avec une notion de temps

Cette séance est la même que la précédente. Les élèves doivent faire les 20 plans, donc les 20 balises.

Cependant, avant de partir, l'enseignant écrit sur une feuille de route l'heure de départ des élèves.

Chaque équipe fait un maximum de balise.

L'enseignant ne corrige pas la feuille de route. Les élèves vont chercher les balises, entourent la forme trouvée, viennent changer de plan et repartent.

Quand les enfants ont fini de faire les 20 balises, l'enseignant note l'heure à laquelle ils sont arrivés.

Le classement se fait selon les critères suivants :

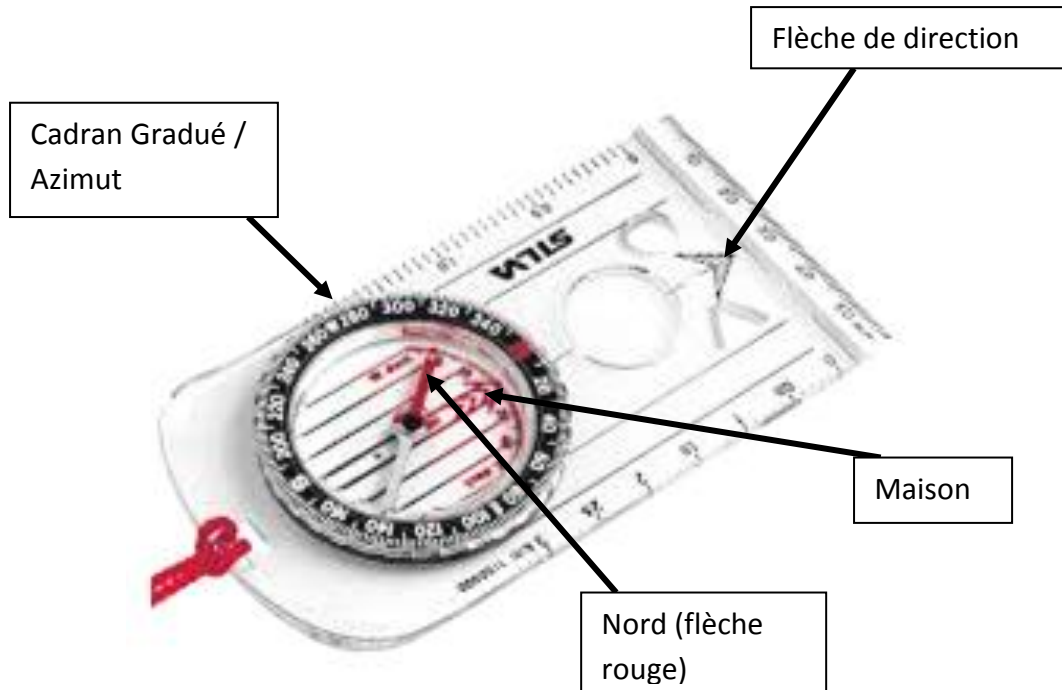
- Nombre de bonnes réponses
- Temps mis pour faire le parcours

Séance 7 : Utilisation de la boussole

Veillez trouver sur ce lien le moyen de manipuler la boussole. Tout est expliqué avec les mots de vocabulaire.

<https://www.youtube.com/watch?v=wR7yBiUdY24>

Vous pouvez arrêter la vidéo à 5'30". En effet, la vidéo explique la distance mais l'exprime en mètres alors que nous l'exprimons en nombre de pas.



But :

Etre capable d'utiliser la boussole

Consigne :

Pour travailler la boussole avec les enfants : Ils se mettent par 2, un attend sur le côté et ne doit pas regarder ce que fait le copain.

Son camarade prend la boussole ainsi qu'une feuille et un crayon. Tout d'abord, il choisit un point de départ (un repère fixe non déplaçable : un arbre, un banc, un poteau etc). Puis il choisit un azimut au hasard et l'écrit sur la feuille. Il oriente ensuite la boussole correctement, regarde bien devant lui, et parcourt la distance de son choix. Arrivé à destination, il pose un plot et inscrit sur la feuille le nombre de pas réalisés.

Il retourne, ensuite, auprès de son camarade et lui donne la feuille ainsi que la boussole. Il lui indique le point de départ et le binôme doit retrouver le bon plot, sachant qu'au début il n'est pas aidé.

Alterner les rôles et passer dans les groupes pour voir l'ensemble de la classe a compris la démarche et si l'exercice est correctement réalisé.

Séance 8 : La balise Azimut

But :

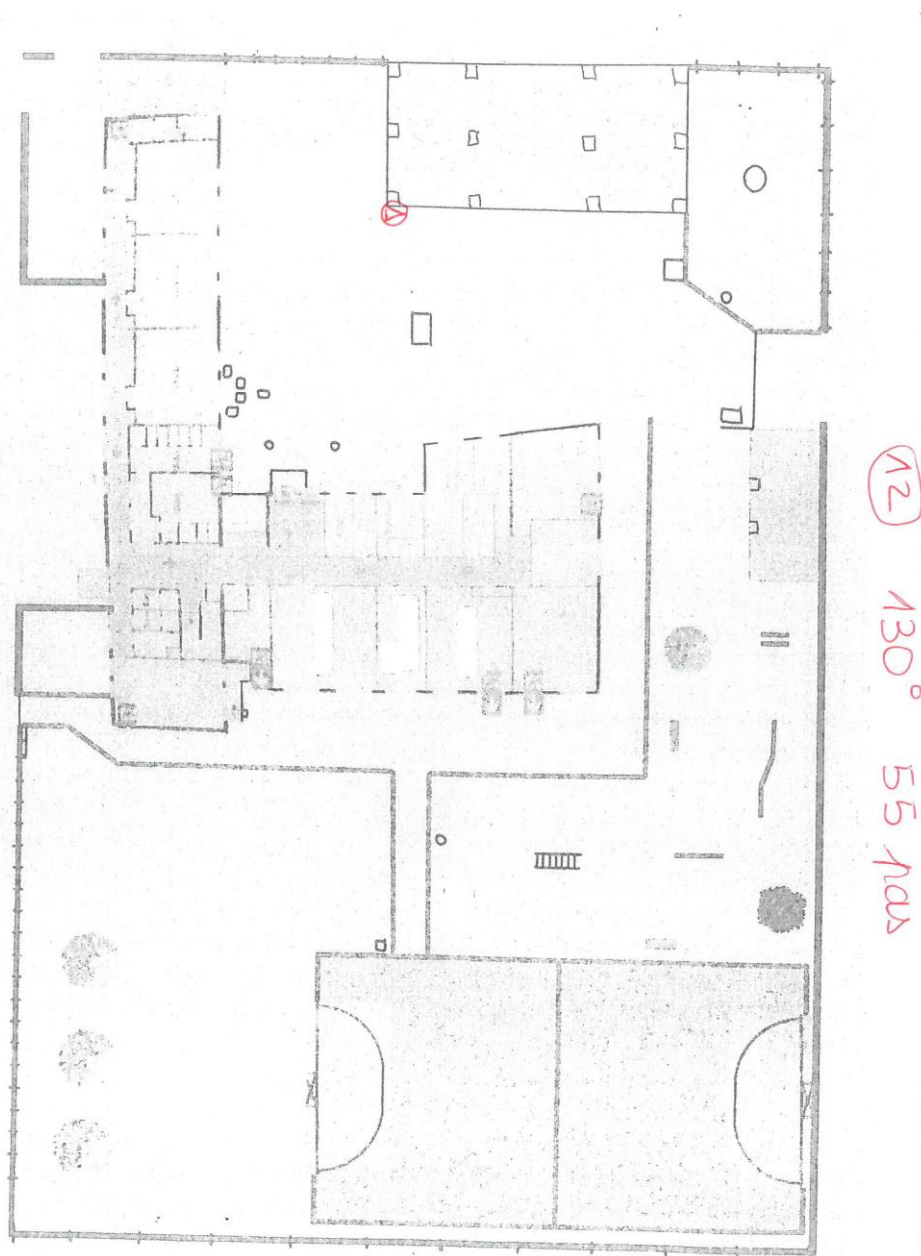
Etre capable de retrouver des balises azimuts

Consigne :

Vous devez préparer des balises azimut, autant que vous le souhaitez.

Vous avez un plan, vous inscrivez le point de départ sur le plan et l'azimut.

Voici un exemple :



Le point de départ est représenté par un triangle rouge entouré d'un cercle.

En haut à gauche le numéro de la balise entourée (sur l'exemple la balise 12). Ensuite l'azimut et le nombre de pas.

Réaliser un seul plan par azimut. L'enfant va au point de départ, fait son azimut puis est censé retrouver la balise que vous avez posé.

Attention à être le plus précis possible car si vous vous écartez, même de quelques centimètres, cela représentera de gros écarts à l'arrivée.

Par la suite, sur une Course d'Orientation « évaluation dernière séance », vous pouvez mélanger plusieurs types de balises : des balises cubes, des balises formes ainsi que des balises azimuts.