

| | Orientation 3h00 |
|-------------------------------|--|
| Public | Cycle 2 |
| Objectifs | Mettre en œuvre une APS : vivre pour faire vivre Vers l'acquisition des savoirs nécessaires et des compétences institutionnelles par la pratique de cette activité Des pistes pour construire une unité d'apprentissage. |
| Entrée dans l'activité | Vivre une CO en tant qu'acteur et concepteur → émergence des obstacles à l'apprentissage |
| Dispositifs | Validité du bon placement des balises et performance réalisée. |
| Modes de restitution | Validité du bon placement des balises et performance réalisée. |
| Natures des traces | Éléments de traitement didactique de l'activité C.O. Compétences mises en jeu et savoirs à construire. Bibliographie |

Objectifs des APPN

Objectif spécifique : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Objectif de fin de projet : Mettre en place dans sa classe un projet « orientation » - Réaliser divers outils

Enjeux :

- *Santé* : Développer un intérêt favorable à une pratique physique future dans sa vie d'adulte
- *Solidarité* : Concevoir collectivement un trajet et en assumer collectivement sa réalisation
- *Responsabilité* : Comprendre et respecter des règles d'organisation
- *Autonomie* : Apprendre à auto-évaluer en permanence son projet
- *Citoyenneté* : Comprendre le sens des règles d'or et les respecter

Ressources :

- *Moteur* : type aérobie → effort peu intense et de longue durée
- *Cognitif* : L'élève doit être capable de se situer → reconnaître des éléments remarquables (dans son environnement proche et par rapport à une carte...). Il doit apprécier des distances et élaborer un trajet
- *Affectif* : Il doit s'engager dans une activité parfois de longue durée

Compétences transversales :

- S'engager lucidement dans l'action en osant s'engager en toute sécurité en choisissant des stratégies efficaces et en contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.

PRÉSENTATION DE L'ANIMATION PÉDAGOGIQUE

Objectif :

Mettre en œuvre une APS :

- vivre pour faire vivre
- Vers l'acquisition des savoirs nécessaires et des compétences institutionnelles par la pratique de cette activité
- Des pistes pour construire une unité d'apprentissage.

Dispositif humain :

10 personnes avec l'animateur (CPC EPS)

Dispositif matériel :

Les photos des parcours (intérieur/extérieur)
Le plateau de jeu du rallye photo de Drulingen
L'ordinateur et le vidéo projecteur
L'amphithéâtre aménagé ou une autre grande salle
Tables et chaises en nombre suffisant

Dispositif temporel :

3h00

Nature des traces :

2 ou 3 parcours réalisés Une fiche avec les compétences à travailler Emplacement sur le site internet

Déroulement :

1. Découvrir une nouvelle APS (Théorie et pratiques)
2. Utiliser l'outil informatique pour créer des outils - 1

Première animation :

- Vivre 4 activités différentes (Parcours en étoile, chasse photo, rallye photo dans le quartier et création d'un rando guide)
- Présentation du rando guide (sur ordinateur)
- Retour réflexif sur l'activité (30mn) :
- Questionnement par rapport à la pratique au cycle 2
- apport théorique (à consulter sur le site)
- apport d'outils pour la mise en pratique en classe (lien sur le site internet)

Outils à télécharger :

- les compétences travaillées
- des jeux pour mettre en place des activités d'orientation
- une fiche type de séance
- un module expérimenté dans un C2

Activité : orientation Cycle 2

Compétences spécifiques

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 situant 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.
- Se déplacer à pied, mais aussi en vélo, en rollers. : en petit groupe, élaborer un parcours de rollers 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 indiquées les balises à trouver.
- Gérer son effort et s'engager sur des terrains variés : rechercher 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.
- Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation : récupérer 3 ou 4 objets notés sur une carte de l'environnement proche de l'école en choisissant l'itinéraire le plus court, le plus vite possible.

Compétence de fin de cycle : - 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 transversales

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

Construire un projet d'action

Formuler, mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuel ou collectif, adaptés 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 sciences de la terre.)
- Pour organiser un jeu de piste, une chasse au trésor 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
- Direction de l'enseignement scolaire - Bureau du contenu des enseignements
<http://www.eduscol.education.fr/> du paysage (pont, route, montagne etc.).

Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et du 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 pour arriver les premiers : 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

| | |
|--|---|
| | <p>(marche rapide, course.) pour ne pas finir essoufflé.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Donner son avis, évaluer une action selon des critères simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vérifier les fiches de parcours d'un autre groupe en comparant avec la carte-mère <p>Reconnaître et nommer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différents types d'efforts et leurs effets sur l'organisme et la santé : savoir ce que |
| <p>Appliquer des règles de vie collective</p> | <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 |

| | |
|-------------------------|--|
| Intitulé de l'animation | Débuter un projet « Orientation » au cycle 2 |
| Objectifs | <ul style="list-style-type: none"> • Faire évoluer sa pratique • Vivre des situations de référence dans des espaces plus ou moins connus : parcours jalonné ; parcours photos en étoile... • Mise en œuvre d'outils permettant de construire l'espace. • Créer un événement ou un outil commun. |
| Matériel | <ul style="list-style-type: none"> • Les photos des parcours (intérieur/extérieur) • Le plateau de jeu du rallye photo de Drulingen • L'ordinateur et le vidéo projecteur • L'amphithéâtre aménagé ou une autre grande salle • Tables et chaises en nombre suffisant • <u>Photocopies</u> : IO – Compétences spécifiques |
| Outils à télécharger | <ul style="list-style-type: none"> • les compétences travaillées • des jeux pour mettre en place des activités d'orientation • une fiche type de séance • un module expérimenté dans un C2 |

Objectifs des APPN

Objectif spécifique : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Objectif de fin de projet : Mettre en place dans sa classe un projet « orientation » - Réaliser divers outils

Enjeux :

- *Santé* : Développer un intérêt favorable à une pratique physique future dans sa vie d'adulte
- *Solidarité* : Concevoir collectivement un trajet et en assumer collectivement sa réalisation
- *Responsabilité* : Comprendre et respecter des règles d'organisation
- *Autonomie* : Apprendre à auto-évaluer en permanence son projet
- *Citoyenneté* : Comprendre le sens des règles d'or et les respecter

Ressources :

- *Moteur* : type aérobic → effort peu intense et de longue durée
- *Cognitif* : L'élève doit être capable de se situer → reconnaître des éléments remarquables (dans son environnement proche et par rapport à une carte...). Il doit apprécier des distances et élaborer un trajet
- *Affectif* : Il doit s'engager dans une activité parfois de longue durée

Compétences transversales :

- S'engager lucidement dans l'action en osant s'engager en toute sécurité en choisissant des stratégies efficaces et en contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.

DEMARCHE

Accueil et présentation des objectifs de l'animation

Description du module

Vivre plusieurs situations (3x 30mn)
 Point théorique
 Contrat de travail pour la fois suivante
 Rencontre sur terrain inconnu

Organisation de l'animation

| | | | | | |
|----------------------------------|---|--|-------------------------------------|--------------------------------------|---|
| Lancement de l'animation (10 mn) | | | | | |
| Présentation (30 mn) | | | | | |
| Activités proposées | Act 1 : Le parcours mémoire (extérieur) | Act 2 : Je pose et tu recherches (extérieur) | Act 3 : La chasse photo (intérieur) | Act 4 : Parcours jalonné (Intérieur) | Act 5 : Le parcours en étoile (extérieur) |
| | Durée | Groupe 1 | Groupe 2 | Groupe 3 | |
| Activités en 4 groupes | 30mn | Rando guide | Chasse balise | Rallye photo | |
| | 30mn | Rallye photo | Rando guide | Chasse balise | |
| | 30mn | Chasse balise | Rallye photo | Rando guide | |
| Retour dans l'amphi | 40mn | Retour sur les activités – Partie théorique | | | |

Les activités pratiquées

| | |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Entrée dans l'activité (familiarisation)</p> <p>Pourquoi ? Pour installer l'organisation pédagogique</p> <p>Comment ? Par des situations simples</p> <p>Rôle de l'enseignant Organise la classe, insiste sur les règles collectives de sécurité</p> <p>Activité des élèves Découvrent l'activité et ses contraintes</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de régler les problèmes organisationnels et matériels • de prendre des repères facilement sur le terrain • de faire la relation entre le terrain et le représenté (photo, dessin figuratif, plan). | <p>1. Le parcours mémoire (extérieur)</p> <p>Organisation : Travail par binôme (un modèle et un imitateur)</p> <p>Dispositif : Choisir un circuit sur lequel les repères et les points remarquables (clôtures, chemins et) sont précis et nets, mais pouvant aussi poser quelques problèmes et être source d'erreurs (éventuellement des objets, de natures diverses, pour baliser).</p> <p>Consignes : « Tu observes bien où tu passes quand tu fais le trajet avec le maître. » - « Tu refais le trajet seul, le plus vite possible. »</p> <p>Variante : « Tu repères l'objet qui a été enlevé après le passage avec le maître. »</p> <p>Variante avec des plus petits : (Travail en binôme) Le modèle crée un circuit en passant par 3 éléments. L'imitateur observe, puis refait le même circuit. Le modèle contrôle (inverser les rôles).</p> <p>Remarque : cette situation est pertinente pour aborder et faire découvrir les limites de l'espace, les endroits remarquables (les nommer)</p> <p>2. Reconnaître l'endroit</p> <p>Organisation : Plusieurs petits groupes en fonction du nombre d'élèves</p> <p>Objectif : indiquer l'endroit sur la photo</p> <p>Dispositif : Le petit groupe se rend à des endroits caractéristiques en utilisant les photos de ces endroits. Les photos utilisées sont soit très larges (panorama), soit très précises (élément unique du paysage). L'enseignant suit le groupe sans lui donner d'indication.</p> <p>Consignes : « Je vous donne une photo, vous l'observez bien et vous vous rendez à l'endroit indiqué sur la photo. »</p> <p>Règles de fonctionnement : observer l'endroit puis le montrer sur la photo</p> <p>Critères de réussite : (collectif) reconnaître tous les endroits</p> <p>Variante : la même situation avec des plans figuratifs de l'espace ou la maquette</p> <p>3. Chercher l'endroit</p> <p>Objectif : retrouver l'endroit indiqué sur la photo et ramener une preuve de son passage</p> <p>Organisation : Équipes de 3 élèves avec chasuble</p> <p>Dispositif : Utiliser des photos dont la lecture ne pose pas de problème aux élèves. Ces photos sont mises à disposition de chaque équipe</p> <p>Consignes : « vous prenez une photo, vous vous rendez à l'endroit indiqué par la photo, vous collez la gommette (dessinez le code, ramenez un morceau de puzzle, un objet...) et vous revenez pour vérifier.</p> <p>Critères de réussite : 5 endroits trouvés</p> <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ limiter le temps (déterminer un signal de regroupement) ○ les endroits sont positionnés sur des plans figuratifs ○ aux différents endroits sont postées des caisses remplies d'objets permettant de vérifier si les équipes s'y sont rendues (on peut ramener 5 objets dans son cerceau le plus vite possible, ou le plus d'objets possibles en 15 minutes) <p>4. Je pose et tu recherches</p> |
|--|--|

| | |
|--|--|
| | <p>Objectif : Chercher un objet qu'un autre élève aura déposé à un endroit précis.</p> <p>Organisation : Espace de jeu délimité - Préparer le matériel nécessaire et le distribuer aux enfants - La classe est divisée en duos affinitaires, dans lesquels les élèves sont alternativement poseurs et chercheurs</p> <p>Les points de départ et d'arrivée sont communs à tous les groupes.</p> <p>Prévoir un nombre de photos et d'objets au moins égal à la moitié de la classe</p> <p>Le maître, après la réussite d'un duo, donne une photo et un objet différents des précédents (échanges avec un autre duo).</p> <p>Consignes : Chaque enfant dépose un objet et revient vers le maître. Au signal chacun repart et le rapporte le plus rapidement possible.</p> <p>À l'ensemble du groupe : « Vous respectez les consignes de sécurité (on ne franchit pas les limites fixées), on apporte de l'aide à un camarade en difficulté »</p> <p>Aux poseurs : « Vous allez poser l'objet que je vous ai donné, sans le cacher, à l'emplacement indiqué sur la photo, puis vous rapportez la photo à votre camarade »</p> <p>Aux chercheurs : « Vous allez rechercher l'objet posé par votre partenaire, en vous aidant de la photo qu'il vous a transmise » - « Si vous ne trouvez pas rapidement (fixer un temps moyen en fonction de la difficulté), vous revenez au point de départ pour demander de l'aide à votre poseur ».</p> <p>5. Le parcours photo en étoile :</p> <p>Objectifs :</p> <p>Recenser, trier, choisir des éléments dans la réalité du milieu.</p> <p>Établir une relation entre une réalité et un codage (photo, cadrage moyen)</p> <p>But du jeu : Trouver l'endroit indiqué par la photo.</p> <p>Organisation : Groupe de 2 à 3 élèves - Milieu inconnu sécurisé - 15 balises avec un codage différent. Des photos de points remarquables prises en plan large du centre de l'étoile.</p> <p>Conditions : Les photos doivent tenir compte de la hauteur des élèves.</p> <p>Matériel :</p> <p>15 photos (au moins une par équipe)</p> <p>15 balises aux endroits où les photos ont été prises.</p> <p>Une fiche réponses élèves par équipe.</p> <p>Une fiche réponse maître.</p> <p>Consignes :</p> <p>« Voici une photo, elle vous montre un endroit dans l'école, la cour ou le parc, allez-y et reportez sur votre fiche réponses, le code de la balise que vous trouverez à l'endroit où la photo a été prise. Lorsque vous avez trouvé, vous revenez me voir et je vous donnerai une autre photo. »</p> <p>Critères de réussite : Trouver le maximum de lieux dans un temps imparti. (maximum 4 photos) – 1 point par photo trouvée</p> <p>Variante : Utiliser un message écrit</p> <p>Exigences : le respect du retour à la base, du signal de retour, de la composition des équipes, des balises et des limites de l'espace</p> <p>6. La chasse photo :</p> <p>Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue + des intrus se trouve sur une feuille.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de photos et les cocher sur leur feuille ; attention aux intrus !</p> <p>Variables : L'élève valide son passage sur un lieu en prélevant une gommette qu'il colle en face de la photo correspondante.</p> |
| <p>Situation de référence</p> <p>Pourquoi ? Pour repérer les besoins des élèves</p> <p>Comment ? Par une situation de référence posant les problèmes de l'activité aux élèves</p> | <p>7. Chasse balise</p> <p>Objectif : Dans un terrain connu, à partir d'un plan figuratif, relever le plus vite possible le code des postes indiqués sur son plan</p> <p>Organisation : Groupe de 2 à 3 élèves - Espace sécurisé (parc, terrains de sport, cour de l'école...) permettant de positionner 20 balises.</p> <p>Préparation matérielle : L'enseignant prépare 2 séries de 12 plans différents, chaque plan indiquant la position de 5 balises, correspondant à 5 postes représentés par un cercle.</p> <p>Départs individuels toutes les 30 s. Chaque groupe part avec un plan et un coupon de contrôle</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Rôle de l'enseignant Mettre en place une situation qui permette de relever des résultats et d'observer des comportements Le maître repère les problèmes posés, et en identifie 1 ou 2 avec les élèves.</p> <p>Activité des élèves Se confronter aux problèmes de la situation et relever ses résultats</p> | <p>Le dispositif permettra 2 ou 3 passages, avec des plans différents</p> <p>Consignes : « Vous partez sur le parcours, lorsque c'est à votre tour » « Vous cherchez sur le terrain les postes inscrits sur votre plan » « Vous dessinez sur votre fiche de contrôle les symboles indiqués dans chaque pot trouvé à l'emplacement de la balise figurant sur votre plan » « À la fin de votre parcours, vous revenez »</p> <p>Exploitation des résultats : inventaire des causes des erreurs</p> <p>Variantes : Chaque équipe invente un parcours qu'elle trace sur plan en déposant 5 ou 6 balises en chemin et un objet final</p> <ul style="list-style-type: none"> - chaque équipe réalise les différents parcours tracés - on tire au sort l'objet final à retrouver, pour chaque équipe - il s'agit de la retrouver, ainsi que les balises intermédiaires (les reporter sur sa fiche) - Toutes les balises sont retrouvées <p>8. Les jeux de Kim</p> <p>Objectifs : Se familiariser avec la lecture d'un plan, observer de manière attentive une photo, un espace, être capable de passer de la réalité au codage sur plan, dessiner un plan, fixer un code collectif de représentation.</p> <p>Organisation : Groupe de 3 élèves</p> <p>Dispositif : 3 planches identiques de 6 photos numérotées, 3 séries de planches différentes A, B, C (soit 18 photos en tout de la n°1 à la n° 18). 3 équipes pour une même planche, une fois les balises trouvées on change de planche. On peut jouer au temps : 10mn pour trouver toutes les balises d'une même planche.</p> <p>Préparation matérielle : préparer un plan par équipe, des photos en nombre suffisant, des objets à poser, des fiches de contrôle</p> <p>Progression possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Je pose, tu cherches » à partir d'un plan. - Repérer des objets (énumération d'objets fixes ou posés par les élèves) disposés dans un espace (cour, parc, stade...) et les reporter sur un plan : les objets doivent être placés à des endroits facilement repérables sur le plan. - A partir de photos (le format numérique est pratique car les élèves peuvent les faire eux-mêmes et on peut facilement éditer des planches, utiliser la focale 50mm qui correspond à l'œil) : <ul style="list-style-type: none"> o trouver et se rendre à l'objet photographié (C1) : c'est toujours l'objet qui est au premier plan que l'on recherche. o trouver l'endroit où la photo a été prise (C1, C2) o reporter l'objet de la photo sur le plan, reporter l'endroit d'où la photo a été prise sur le plan (C2, C3) o trouver une balise posée à l'endroit de la photo et en relever le code (C1) - Course d'orientation : trouver les balises à partir des photos, en relever le code et la positionner sur le plan. |
| <p>Structuration - apprentissage</p> <p>Pourquoi ? Pour apprendre de façon ciblée, sur des besoins identifiés</p> <p>Comment ? 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>Rôle de l'enseignant 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>Activité des élèves Apprendre en se confrontant aux contraintes des situations</p> | <p>9. Itinéraire photo</p> <p>Organisation : Groupe de 2 à 3 élèves - Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue constitue un parcours à réaliser.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent se rendre à l'endroit indiqué sur la première photo pour y trouver la seconde représentant un autre lieu et ainsi de suite.</p> <p>Consignes : « Je vous donne une première photo. Observez-la correctement, elle vous indique l'endroit à rejoindre. Derrière chaque photo vous trouverez un code/message à noter sur votre fiche de contrôle. Ne vous précipitez pas, prenez votre temps »</p> <p>Variables : L'élève valide son passage dans un lieu en recopiant le code indiqué (figure géométrique) sur un coupon de contrôle. A l'issue du parcours, on vérifie la correspondance entre les figures relevées et les cartes de références constituées de photos numérotées dans l'ordre demandé.</p> <p>10. Parcours jalonné</p> <p>Objectifs : Suivre un chemin à partir du plan - Faire le lien entre photos/réalité/plan figuratif.</p> <p>But du jeu : Placer sur le plan l'endroit représenté par la photo.</p> <p>Organisation de la classe : Groupes de 3 élèves</p> <p>Règles de fonctionnement : Suivre le parcours représenté sur le plan figuratif et y reporter, après l'avoir identifié, l'endroit représenté par la photo.</p> |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • passer d'une représentation figurative à un plan, voire une carte. • orienter le plan par rapport à des éléments du terrain • établir le rapport carte-terrain observé, prendre des repères • élaborer des itinéraires • courir et gérer son énergie • maîtriser ses émotions (s'engager seul de plus en plus loin, dans des lieux de moins en moins connu) | <p>Départ toutes les deux minutes dans un sens, puis dans l'autre. Temps total 45 minutes (consignes, jeu, validation) Arrêt au signal</p> <p>Matériel : 4 jeux de 4 photos 1 jeu de 4 itinéraires différents sur plan X le nombre de groupes 4 plans réponse maître</p> <p>Consignes : « Suivez le chemin tracé sur votre plan, à chaque fois que vous reconnaissez une photo, placez son numéro sur le plan. »</p> <p>Critères de réussite : Avoir reporté convenablement un maximum d'endroits indiqués par les photos sur le plan.</p> <p>11. Réalisation d'un rando guide</p> <p>Le rando-guide est un document qui a pour but d'indiquer la route à prendre à chaque intersection rencontrée sur le parcours. Le rando-guide se lit de bas en haut afin que le randonneur suive sur la feuille les étapes de son parcours dans le sens où il progresse sur le terrain.</p> <p>But du jeu : Suivre le cheminement représenté par le Rando guide</p> <p>Organisation de la classe : Groupes de 3 à 4 élèves.</p> <p>Règles de fonctionnement : Chaque binôme est muni d'un Rando guide. Départ des groupes toutes les 2 minutes sur 4 circuits différents. Lorsqu'un circuit est achevé, le groupe en réalise un autre (3 maximum) - Arrêt au signal.</p> <p>Matériel : 4 circuits/4 balises par circuit - 4 exemplaires de Rando guide par circuit - 1 fiche réponse par groupe - 1 fiche réponse maître</p> <p>Consignes : « Vous suivrez la direction indiquée sur le document (attention aux pièges) et vous vous rendrez à l'endroit indiqué. Vous répondrez aux questions marquées sur votre rando guide – lorsque vous aurez terminé votre parcours venez me voir... »</p> |
| BILAN de la matinée. | Projet |

Un exemple d'unité d'apprentissage, au cycle 2 (10 séances environ).

Situation 1 :

| | |
|-------------------------|--|
| Document support : | La maquette de la classe, de l'école, de la cour. |
| Lieu : | Cour, école ou classe. |
| Objectif : | Placer un objet dans un espace connu. Positionner cet objet sur une maquette. |
| Situation pédagogique : | « je place dans la cour, je place sur la maquette. » (coder) |

Situation 2 :

| | |
|-------------------------|---|
| Document support : | Une maquette ou le dessin figuratif de l'élève. |
| Lieu : | Cour d'école |
| Objectif : | Situer dans la cour un point repéré sur le plan ou la maquette. (décoder) |
| Situation pédagogique : | « Je cache, tu trouves » |

Situation 3 :

| | |
|-------------------------|---|
| Document support : | Photos aériennes (google maps), ancien plan du village... |
| Lieu : | Cour ou école. |
| Objectif : | Dessiner un premier plan. |
| Situation pédagogique : | Dessiner la classe, la cour, ou l'école. |

Situation 4 :

| | |
|--------------------|------------------|
| Document support : | Des photos. |
| Lieu : | Cour de l'école. |

Objectif : Apprendre à lire une photo - Comparer réalité et une représentation de celle-ci.
Situations pédagogiques : Rallye photo, photo différences, parcours photo.

Situation 5 :

Document support : Le plan figuratif conçu avec les élèves.
Lieu : Cour d'école.
Objectif : Situer une dizaine d'emplacement sur un plan. (coder)
Situation pédagogique : « Course aux balises »

Situation 6 :

Document support : Descriptif écrit d'un parcours à suivre.
Lieu : Cour, stade.
Objectif : Maîtrise de la terminologie liée à l'orientation dans l'espace.
Situation pédagogique : Un parcours à réaliser, avec un contrôle de passage aux bons endroits.

Situation 7 :

Document support : Un plan figuratif d'un milieu clos extérieur à l'école.
Lieu : Stade, camping...
Objectif : Lire un plan pour trouver la balise sur le terrain. (décoder)
Situation pédagogique : « Course à la balise en étoile »

Situation 8 :

Document support : Plan figuratif ou plan symbolique simple.
Lieu : Clos extérieur à l'école.
Objectif : Suivre un parcours et relever des postes. (emplacement des balises)
Situation pédagogique : Parcours jalonné avec 5 à 10 balises.
Cette situation peut servir à l'évaluation des acquis.