

Activité d'orientation

Exemple de progression en Cycle 2

EPS 46 à partir de "La course d'orientation » CRDP 38 et COURTOIS CRDP 38- documents USEP- articles revue EPS

| Séances | Situation pédagogique | Objectif(s) | Lieu | Matériel | Descriptif |
|----------|-----------------------|--|-------------------------|---|---|
| 1 | La maquette | Du réel à sa représentation S'y repérer | Cour de l'école | blocs, cubes, cônes ... | <ul style="list-style-type: none"> -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 choisit et les positionne sur une grande feuille *validation de chaque maquette par l'ensemble de la classe après échanges *on garde la maquette-référence pour la classe Variante: Le maître placera sur chaque feuille 1 ou 2 éléments facilitant la suite du travail - Retrouver un objet situé sur la maquette -Placer sur la maquette un objet déposé par le copain dans la cour. |
| 2 | Le dessin de la cour | Se donner des repères et les coder | Dans la Cour de l'école | <ul style="list-style-type: none"> -Feuille avec les limites de la cour -Matériel pour écrire | <ul style="list-style-type: none"> -Dessiner tous les éléments facilement repérables(jeux, bancs, arbres ...) -En commun , valider ce qui sera le plan de l'école |

| | | | | | |
|---|---------------------|---|-----------------------------|---|--|
| 3 | Course en étoile | -Apprécier les distances -Se repérer | Cour de l'école | Plans Balises gommettes(un codage de couleurs sera décidée pour coder la distance) | -Placer des balises autour d'un point central, à des distances= sans ambiguïté(<i>très éloigné, intermédiaire, proche</i>) -Sur la feuille de route, placer une gommette de couleur en fonction de la distance évaluée, puis aller chercher la balise Variante: Mémoriser l'emplacement de la balise et aller la chercher sans plan. |
| 4 | Parcours étoile bis | Idem mais sur un espace plus grand | Stade Grand pré... | cerceaux cordes balises... | -1 point central de départ -Par 2, ou par équipe -B désigne sur le plan, la balise que A ira chercher -A va chercher, B valide -Recherche d'1 seule balise à chaque fois. Variante: A mémorise l'emplacement et part sans plan. |
| 5 | Trouve ma balise | Coder Décoder Se repérer | Cour, pré, salle de jeux | Plans Balises | -Par 2: A pose 5 objets et les positionne sur le plan B va en rechercher au moins 4 Variante Mettre une limite de temps |
| 6 | Vraies fausses | Savoir lire le plan de manière discriminative | Cour de l'école | Balises plans | -Sur le terrain plus de balises que celles représentées sur le plan -Seul, relever le plus vite possible le code de celles signalées sur le plan. Variante: Peut être fait à partir de l'exemple d'organisation de la situation n° 4 (espace plus vaste) |

| | | | | | |
|---|-----------------|--|--|--|---|
| 7 | Course au score | Se repérer Agir en fonction d'une stratégie | Cour Espace naturel | Plans balises | -Par équipe, mais course individuelle -Des balises à rechercher avec des valeurs différentes -Faire le plus de points possible, en un temps déterminé à l'avance. Variante: Les balises ne sont pas représentées sur le plan. -Le total des points par équipe sera le résultat des points des balises trouvées + son bon positionnement sur le plan |
| 8 | Les fenêtres | Se situer dans un espace donné | Un terrain peu fréquenté des enfants, très largement découvert et présentant des points de repères | -Plans avec parcours jalonné visible de l'1 à l'autre et numéros des balises -Balises -Feuilles de route | -Par 2, le parcours est jalonné et tout au long, se trouvent des balises numérotées -sur la feuille de route, est représentée la balise à trouver (le sapin, le banc,...) -Il s'agit d'attribuer à chaque dessin (sapin...) le numéro de son emplacement sur le plan. Exemple: N° N° Sapin banc |