

CHAMP D'APPRENTISSAGE 2 : ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS OU DES CONTRAINTES VARIES

COURSE D'ORIENTATION

<u>Problème fondamental</u> : courir, seul ou à plusieurs, dans un milieu inconnu pour trouver le plus vite possible un poste de contrôle indiqué sur une carte et signalé sur le terrain par une balise.			
	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Lieux de pratiques	<i>D'un espace familier élargi à un espace inconnu :</i>		
	<i>espace comportant des indices en plus ou moins grande quantité, plus ou moins lisibles.</i>		
	La salle de classe, la salle de motricité, la cour de récréation, la salle de sport (si accès).	La salle de classe, la salle de sport, la cour de récréation, le terrain de sport (couvert ou non).	La salle de classe, la salle de sport, la cour de récréation, le terrain de sport (couvert ou non), les lieux de proximité de l'école (parc, forêt, stade, pleine nature).
Matériel	Rubans de couleur, plots, cônes, différents petits objets à cacher, balises (pas obligatoire), pinces, craies de couleur ; Plans, cartes, photos, fiches.		
Attendus de fin de cycle	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.	Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

<p>Champs d'apprentissage, compétences des programmes officiels de 2015</p>	<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</p> <p>Construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés ;</p> <p>Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés , réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.</p>	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ;</p> <p>S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements ;</p> <p>Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes ;</p> <p>Respecter les règles essentielles de sécurité ;</p> <p>Reconnaître une situation à risque.</p>	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité ;</p> <p>Adapter son déplacement aux différents milieux ;</p> <p>Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.) ;</p> <p>Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ ;</p> <p>Aider l'autre.</p>
<p>Progressions Eduscol 2012 (CP → CM2)</p> <p>2015 (Maternelle)</p>	<p>Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des trésors cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.</p> <p>Construire des espaces orientés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu ; prendre des indices spatiaux (à côté de, le long de, au dessus, en dessous, entre, à l'intérieur, à travers...) - Créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples. 	<p>Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus, puis familiers élargis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes ; - Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis ; - Elaborer et coder un parcours proposé par un autre groupe ; - Décoder le parcours proposé par un autre groupe ; <p><i>Dans un milieu connu, retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.</i></p>	<p>Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte, d'un plan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain ; - Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace ; - Compléter un fond de carte à partir d'éléments repérés du paysage ; - Orienter sa carte à l'aide de la boussole ; - Doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes du terrain ; - Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s'aidant de la carte ; <p><i>Marcher et courir dans un espace semi-naturel pour retrouver dans un temps imparti 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices.</i></p>

<p>Vers une progressivité selon les composantes motrices, méthodologiques (cognitif) et sociales (affectif) au regard des problèmes fondamentaux posés par l'activité</p>	<p>SAVOIR S'INFORMER L'enfant va apprendre à s'informer pendant l'action, dans un espace proche, connu (ex : repérer le départ, l'arrivée).</p>	<p>SAVOIR S'INFORMER L'enfant va apprendre à s'informer avant l'action : Progressivement, il construit des projets de déplacement avant l'action par une lecture efficace du document : « Après la maison, je vais rencontrer un chemin à droite... » ; De même, il s'approprie une première symbolisation codifiée du réel.</p>	<p>SAVOIR S'INFORMER L'enfant s'informe avant et pendant l'action : Il apprécie et choisit un trajet adapté : - aux contraintes du terrain ; - à la position des balises. Il prend des informations organisées autour de 3 axes prioritaires : - La position et la nature des lignes directrices ; - Les points d'arrêt ; - Les obstacles éventuels entre deux postes.</p>
	<p>SAVOIR PILOTER UN DOCUMENT Effectuer et représenter un parcours simple (photo, dessin, symbole, objets remarquables, jusqu'au plan simplifié avec début de légende)</p>	<p>SAVOIR PILOTER UN DOCUMENT Aller vers une systématisation de la liaison document/terrain : A partir d'éléments caractéristiques repérés sur le terrain, l'enfant est capable de se situer ; Il suit son déplacement sur le document à partir de la lecture du document.</p>	<p>SAVOIR PILOTER UN DOCUMENT C'est l'étape de l'anticipation. L'enfant doit : Lire une carte en appréciant l'architecture des lignes directrices ; Mémoriser les principales données topographiques d'un itinéraire ; La lecture du relief et l'usage de la boussole peuvent être introduits pour affiner le pilotage.</p>
	<p>SAVOIR GERER SA MOTRICITE L'enfant suit un chemin en groupe. Il va chercher, porter, retrouver un objet puis plusieurs jusqu'à réaliser un parcours balisé ; Il va se déplacer en prenant des repères jusqu'à effectuer et mémoriser un parcours simple, et même choisir son trajet.</p>	<p>SAVOIR GERER LA SPECIFICITE DU TERRAIN L'enfant devient autonome : Il comprend et applique les principales règles de sécurité liées à une pratique dans un milieu de plus en plus ouvert. Peu à peu, il prend en compte les risques encourus : se perdre, chuter... Sur le plan de l'environnement, il adopte quelques règles simples de respect du milieu naturel et humain.</p> <p>SAVOIR GERER SA MOTRICITE L'enfant produit des efforts de longue durée. Il adapte son allure de déplacement en fonction du relief du terrain. Il se déplace sur des lignes directrices simples, naturelles ou aménagées (jalonnement), en allant vite.</p>	<p>SAVOIR GERER LA SPECIFICITE DU TERRAIN L'enfant ose des déplacements complexes et risqués pour gagner du temps. Il gère sa sécurité par une connaissance précise des risques encourus : il prévoit, il anticipe, il prévient. Sur le plan de l'environnement : - il intègre la notion de patrimoine naturel et humain. - il participe à la gestion du site.</p> <p>SAVOIR GERER SA MOTRICITE L'enfant adopte une allure de déplacement adaptée au terrain et au degré d'incertitude rencontré. Il doit être efficace et sûr dans des actions de longue durée pour aller vite en restant précis dans ses déplacements.</p>

Situations	<p><i>Situations de référence avec variables (parcours en étoile, papillon, circuit)</i></p> <ul style="list-style-type: none">- <i>support (photos, cartes, schéma, conventionnel ou pas)</i>- <i>type de parcours (longueur, obstacles ou non, sens du parcours)</i>- <i>lieu</i>- <i>temps contraint ou non</i>- <i>parcours créé ou non par les élèves</i>- <i>déplacements seuls ou collectifs</i>- <i>quantité et formes d'objets</i>- <i>balises ou non</i> <p><i>CF fiches jointes</i></p>
-------------------	--

PREALABLES EN CE QUI CONCERNE L'ACTIVITE ORIENTATION ET SA PROGRESSION EN CYCLE 1

L'activité est abordée par différentes phases afin de permettre à chaque élève de s'investir progressivement dans l'activité et de lui donner l'envie d'agir.

Une situation de référence adaptée qui sera une évaluation diagnostique pour l'enseignant.

Pour l'élève, elle servira de référence et donnera du sens aux diverses situations d'apprentissages qui seront proposées ultérieurement.

Des situations d'enseignement et d'apprentissages qui porteront sur l'espace.

De nouveau, la situation de référence complexifiée (évaluation formative et formatrice)

Des situations d'enseignement et d'apprentissages qui porteront sur les aspects problématiques rencontrés.

La situation de référence (complexifiée) qui sera de nouveau proposée dans un milieu peu connu ou inconnu des élèves.

Une adaptation du support :

La photographie :

La représentation symbolique (carte) de la réalité (terrain) est difficilement accessible au plus jeune âge.

Le support photographique permet de solliciter l'observation et d'entrer plus précocement dans l'activité (relation objet-image)



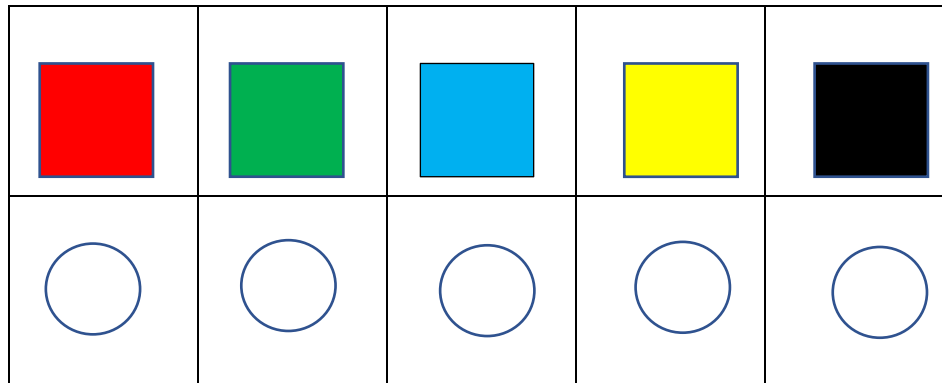
SITUATION DE REFERENCE PROPOSEE POUR LES PS, EN MILIEU DE CYCLE D'APPRENTISSAGE

Type de parcours : parcours jalonné, créé par l'enseignant

Lieu : salle de motricité

Dispositif :

- Les supports utilisés sont non nécessairement conventionnels (balises)
- De la rubalise ou rubans de couleur pour jalonner le parcours
- Des balises placées sur le parcours à des endroits remarquables (différents espaces de rangement de matériel, grande structure de type ASCO, ...)
- Des craies, attachées aux balises, et de couleur différente pour chaque balise et différente de la couleur du parcours, permettant aux élèves de marquer le passage sur le carton avec lequel ils se déplacent
- Un carton individuel



- L'itinéraire est choisi par l'enseignant en fonction de la configuration des lieux et des points remarquables

Tâche : (décomposée en but et critère de réussite)

But :

- Suivre le ruban du parcours en marchant le plus vite possible.
- À chaque balise, s'arrêter et colorier avec la craie qui s'y trouve, le cercle correspondant.

Durée : entre 5 et 10 minutes

Critères de réussite : - trouver toutes les balises possibles.

Variables :

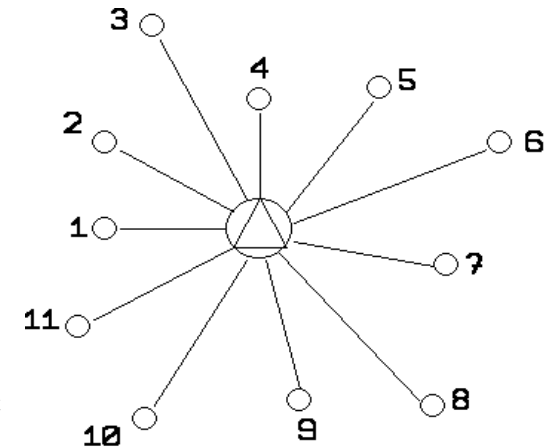
- Lieu d'activité : classe, salle de motricité, cour d'école, salle de sport,
- Longueur du parcours
- Nombre de balises
- 1 parcours jalonné avec départ dans les deux sens
- 2 parcours jalonnés différents avec point de départ commun

Type de parcours : parcours en étoile, créé par l'enseignant, avec retour au point de ralliement après chaque balise trouvée (sécurisant pour les plus jeunes élèves et pour l'enseignant ; plus énergétique (si contrainte de temps))

Lieu : cour d'école

Dispositif :

- Les supports utilisés sont non nécessairement conventionnels (plan, photos, balises, ...)
- Plusieurs exemplaires du plan de l'école (collectif), posés à plat sur le sol à un endroit précis de la cour, là où se tiendra l'enseignant lors de l'activité.
Cette base de départ sera choisie de manière à ce qu'elle soit visible de tous.
- De la rubalise pour délimiter la zone d'action de la cour.
- Trois zones de la cour d'école plus ou moins éloignées de la base de départ, repérées par des couleurs (vert, jaune, bleu) sur le plan.
- Une dizaine de photographies par zone représentant des endroits remarquables connus des élèves.
- A chaque endroit remarquable est déposée une balise fixée au sol, comportant une petite pochette plastique contenant des gommettes de forme et de couleur identique.
- Une grille réponse et une grille indiquant la difficulté des photos de chaque enveloppe, pour l'enseignant.
- Pour chaque doublette d'élèves, un jeu de deux enveloppes (une enveloppe vide caractérisée par un astérisque et une autre contenant trois photos issues des trois zones), un talon-contrôle (fiche bristol) pour coller les gommettes, à mettre autour du cou d'un des deux élèves.
- Un tableau pour noter les couples-duos.
- L'itinéraire est choisi par l'enseignant grâce aux trois photos distinctes proposées d'une enveloppe à l'autre.



Tâche : (décomposée en but et critère de réussite)

But : trouver des gommettes aux endroits indiqués par des photos le plus rapidement possible.

Durée : 15 minutes

Critères de réussite :

- Trouver le plus de gommettes possibles en 15 minutes
- Les deux élèves sont restés ensemble

Variables :

- Nombre de photos n , $n \geq 1$
- Nombre de zones
- Angle de prise de vue de la photo
- Varier la distance focale
- Autoriser ou interdire le transport de la photo
- Lieu connu, peu connu, inconnu
- Un plan du lieu de pratique pour chaque binôme
- Déplacement seul
- Composition des duos (par affinité, imposée)
- Temps de l'activité

Préalables à l'activité :

- savoir identifier ce qu'est un point ou un élément remarquable
- décrire les éléments avec un vocabulaire précis
- lire et utiliser une photo, un plan simple (ou schéma)
- mettre en relation la lecture du milieu avec la lecture du représenté (ex : retrouver l'endroit d'une photo dans le milieu naturel et sur le plan)
- énoncer des règles simples de respect du milieu naturel et humain
- connaître les lieux à risques (chutes par exemple)

Situation de référence :

Retrouver des balises dans un milieu plus ou moins connu.
Indiquer une lettre sur la fiche d'équipe pour prouver son passage à une balise.

Exemple de dispositif :

CP	CE1	CE2
<ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe prend le 1er plan photo indiqué sur sa fiche d'équipe - les élèves observent la photo du poste où est placée la balise et repèrent sa position sur le plan photo - ils orientent leur plan - ils se mettent d'accord sur le trajet à emprunter - ils partent chercher la balise - ils reportent la lettre de la balise sur la fiche équipe - ils reviennent au point de départ pour faire valider leur lettre - si validée, 2^e plan photo (si invalidée discussion sur les repères pris) 	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe prend le 1^{er} plan indiqué sur sa fiche d'équipe - les élèves repèrent la position de 3 balises sur le plan - ils orientent leur plan - ils se mettent d'accord sur le trajet à emprunter - ils partent chercher les 3 balises - ils reportent la lettre de la balise sur la fiche équipe - ils reviennent au point de départ pour faire valider leurs lettres - si validée, 2^e plan (si invalidée discussion sur les repères pris) 	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe prend le 1^{er} plan indiqué sur sa fiche d'équipe - les élèves repèrent la position de 5 balises sur le plan - ils orientent leur plan - ils se mettent d'accord sur le trajet à emprunter - ils partent chercher les 5 balises - ils reportent la lettre de la balise sur la fiche équipe - ils reviennent au point de départ pour faire valider leur s lettres - si validée, élaborer un parcours pour un autre groupe (ou 2^e plan photo)

Variables didactiques :

LE MILIEU

- connu, peu connu ou inconnu
- espace total du lieu dédié (plus ou moins important)
- plat, avec reliefs
- végétation aérée, dense
- sol stable sans obstacles, avec obstacles

LE SUPPORT DU GUIDAGE

- photos
- schéma
- plan simple, plus compliqué
- carte

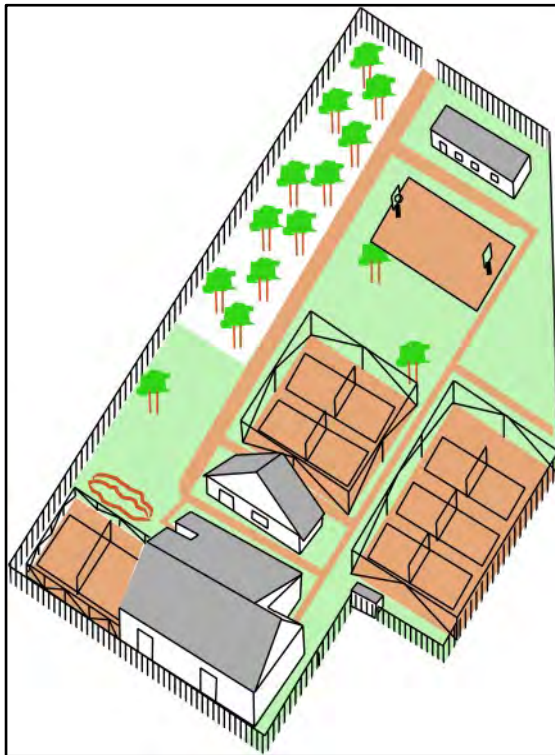


Fig 2 : La vision en perspective Début d'accès au plan. Une étape intermédiaire qui permet une vision en 3 dimensions sur une feuille « plane »

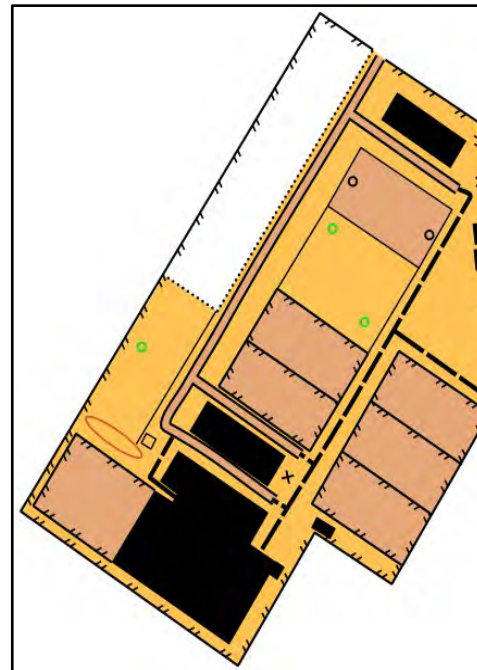


Fig 3 : La représentation symbolique

La dernière étape est l'accès à la représentation symbolique (carte) de la réalité (terrain)

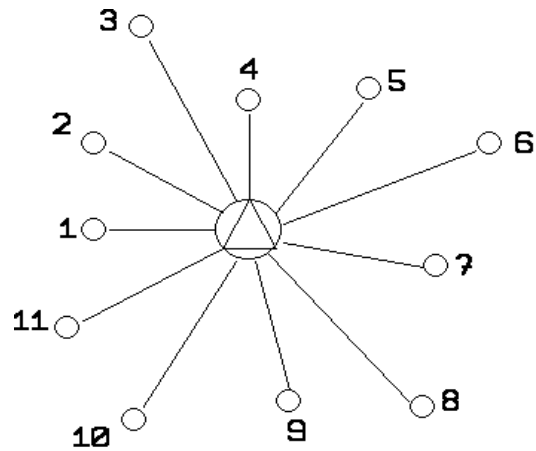
(Relation objet-langage symbolique CO)

Construire et utiliser tout d'abord des plans simples (représentation d'objet), puis se repérer avec des cartes codifiées

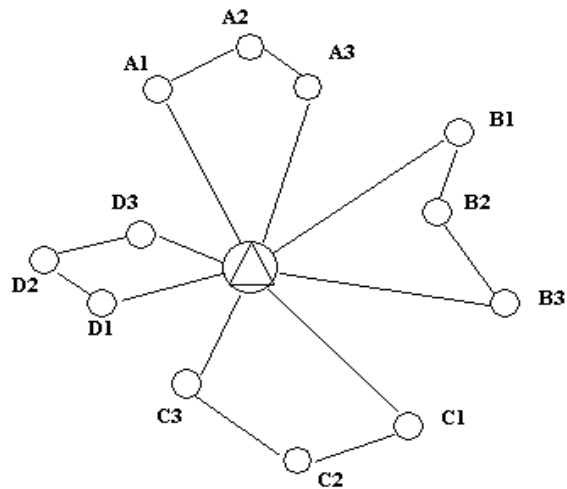
La nécessité de choisir des terrains peu complexes permettra de limiter les informations figurant sur la carte et observables par le pratiquant

LA FORME DES PARCOURS

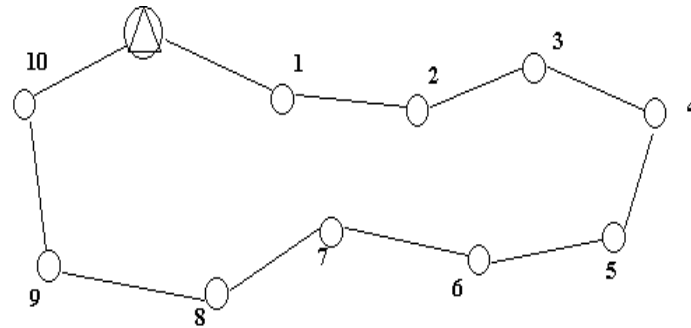
- **Parcours jalonné** : parcours sans balise mais jalonné de repères bien visibles
- **Parcours en étoile** : retour au point de ralliement après chaque balise trouvée (sécurisant pour les plus jeunes élèves et pour l'enseignant ; plus énergétique (si contrainte de temps))



- **Parcours en papillon** (initiation à la course en circuit) : petits circuits de 2 ou 3 postes avant de revenir au point de ralliement



- **Parcours en circuit** (plus d'autonomie) : retour quand tous les objets ou balises sont trouvés



L'AUTONOMIE : groupe accompagné par un adulte / groupe d'élèves autonomes / à 3 / à 2 / seul

LA DISTANCE : distance totale à parcourir (distance entre le lieu où sont situées les balises et le point de ralliement)

LE TEMPS

- sans contrainte de temps
- dans un temps limité
- le plus vite possible

LE NOMBRE DE BALISES OU D'OBJETS A TROUVER : de 3 à 5 ou plus

LA CREATION DU PARCOURS

- par l'enseignant
- par l'élève

AUTRE DEMARCHE POSSIBLE : enseignement interactif, ludique et transversal, centré sur des approches didactiques originales.

SUPPORT : Album à s'orienter

« Les aventures de Pensatou et Têtlanlère »

Sur les traces de Têtlanlère

Editions EPS

Préalables à l'activité (abordés dans les premiers niveaux) :

Les élèves ont appris à s'orienter, à se situer et à retrouver des points précis identifiés sur un plan, puis sur une carte simplifiée ;
Ils savent énoncer des règles simples de respect du milieu naturel et humain et connaissent les lieux à risques (chuter, se perdre..) ;
La précision de la lecture de carte prime sur la vitesse de déplacement.

Problématique posée : vitesse/précision/sécurité

Situation de référence :

Retrouver dans un espace semi-naturel sécurisé (forêt domaniale, bois, parc, ...) et dans un temps imparti au moins 5 balises sur un parcours en étoile d'après une carte sur laquelle figurent des indices.

Dispositif :

Sur un parcours en étoile avec carte (la carte renseigne sur les lieux où se trouvent 5 à 7 balises ; chaque balise possède son dispositif de validation), l'élève a 20 minutes pour trouver individuellement le maximum de balises et poinçonner son carton de contrôle.

Il doit revenir au poste central après chaque poinçon pour validation de l'enseignant.

Il ne doit pas sortir de l'espace délimité, et savoir qui alerter en cas de problème.

Variables didactiques :***LE MILIEU***

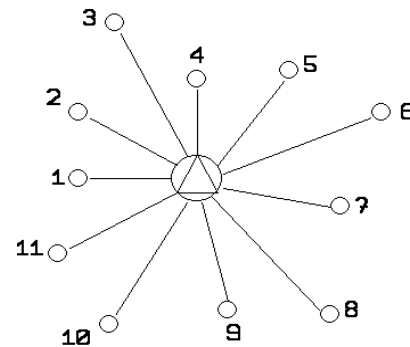
- connu, peu connu ou inconnu
- espace total du lieu dédié
- plat, avec reliefs
- végétation aérée, dense
- sol stable sans obstacles, avec obstacles

LE SUPPORT DU GUIDAGE

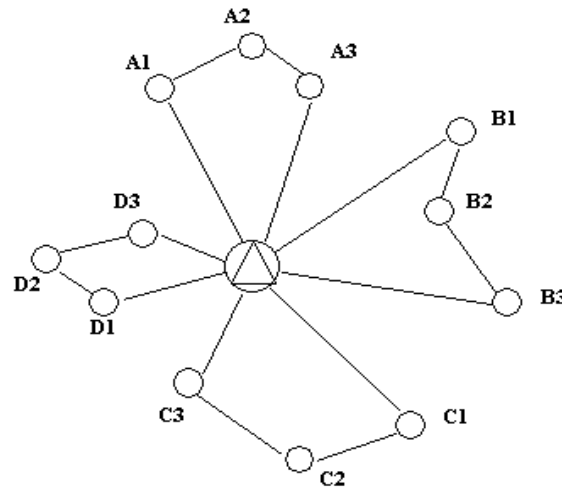
- photos
- schéma
- plan simple, plus compliqué
- carte
- boussole

LA FORME DES PARCOURS

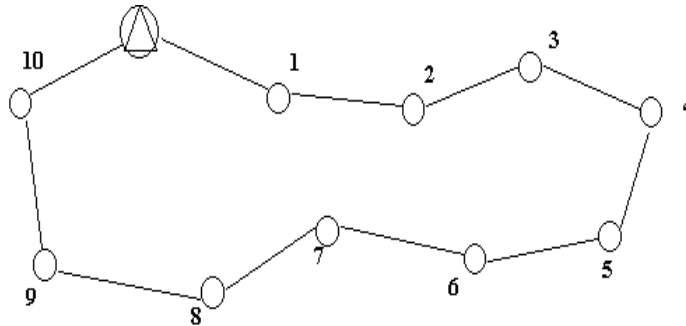
- Parcours jalonné
- Parcours en étoile : retour au point de ralliement après chaque balise trouvée, sécurisant pour les plus jeunes élèves et pour l'enseignant, plus énergétique (si contrainte de temps)



- Parcours en papillon (initiation à la course en circuit) : petits circuits de 2 ou 3 postes avant de revenir au point de ralliement



- Parcours en circuit (plus d'autonomie) : retour quand tous les objets ou balises sont trouvés



L'AUTONOMIE

- groupe accompagné par un adulte
- groupe d'élèves autonomes
- à 3
- à 2
- seul

LA DISTANCE : distance totale à parcourir (distance entre le lieu où sont situées les balises et le point de ralliement)

LE TEMPS

- sans contrainte de temps
- dans un temps limité
- le plus vite possible

LE NOMBRE DE BALISES A TROUVER : 5 à 7 ou plus

LA CREATION DU PARCOURS

- par l'enseignant
- par l'élève

Pour aller plus loin :

« Adapter ses déplacements à des environnements variés », un exemple au travers d'un module d'activités d'orientation au CM1-CM2, DSDEN Ille et Vilaine, Académie de Rennes