

Des activités d'orientation au cycle 3 dans le cadre de la réouverture des écoles après le confinement.



Les équipes EPS du premier degré des départements de l'Aisne et de l'Oise proposent aux enseignants du premier degré des modules EPS pour cette fin d'année scolaire 2019/2020.

Tous les champs d'apprentissage constitutifs de l'EPS seront abordés à l'aide d'APSA, dans le respect du protocole sanitaire en vigueur (Maintien de la distanciation physique, application des gestes barrière, limitation du brassage des élèves, hygiène des locaux et du matériel...).

Il va de soi que les programmations EPS validées avant la crise sanitaire par les inspecteurs de l'Éducation nationale pourront être modifiées, comme l'ensemble des programmations des autres enseignements.

Outre les apprentissages réalisés sur les plans moteur, méthodologique et social, la fréquence et la régularité des séances d'EPS permettront aux élèves de « se relâcher physiquement » et ainsi de « se rendre disponibles intellectuellement » pour les apprentissages dits fondamentaux.

Quelques conseils et principes pour conduire les séances :

- Proposer des séances quotidiennes de 30 minutes.
- Privilégier une mise en œuvre à l'extérieur : cour de l'école ou terrain à proximité.
- Structurer chaque séance : temps d'entrée dans l'activité, temps d'apprentissage moteur, temps de fin d'activité.
- Réinvestir en classe les situations dans des séances de langage oral ou écrit.

« Adapter ses déplacements à des environnements variés » (champs d'apprentissage N°2) : les activités d'orientation

Objectif d'apprentissage

Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.

Objectif moteur

Enrichir les techniques et habiletés pour choisir des déplacements variés dans un environnement inhabituel.

Objectif méthodologique

Savoir se préparer, disposer des procédures de sécurité.

Objectif social

Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

Compétences à atteindre et éléments de progressivité

cf documents ressources cycle 3
[EDUSCOL EPS Cycle 3](#)

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
- Adapter son déplacement aux différents milieux.
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions.
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ
- Aider l'autre

Situation de référence : « Le relais des lettres »

Pour les élèves

But du jeu :

A partir du centre du dispositif (triangle), suivre le parcours dans l'ordre et noter les lettres des plots correspondants.

Déroulé :

- 15 minutes maximum
- 60 points à gagner : un point par bonne réponse (10 points par planche fois 6 parcours)
- Correction au moyen des fiches : classement au nombre de lettres justes et le temps en cas d'égalité.

Fin du jeu :

Lorsque tous les joueurs ont terminé leurs parcours.

Variables didactiques :

- prévoir plusieurs aménagements à des échelles variées (distance entre les plots – nombre de plots)
- distribuer des rôles (chronométrage - pointage des résultats)
- faire jouer en binômes (un enfant sur le parcours, l'autre à l'extérieur pour l'aider)
- varier le temps imparti en fonction du nombre de postes à trouver et de l'âge des enfants

Pour l'enseignant

Documents disponibles :

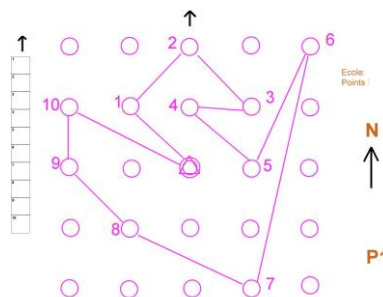
- carte de pose : correspondance lettres / plots
- 6 parcours de 10 postes
- tableau de vérification 10 postes

Matériel nécessaire :

- 24 plots (de type « coupelles » dans l'idéal) espacés de 5 m entre eux.
- un grand plot pour baliser l'espace central du dispositif
- une table et une chaise pour la « table de marque »
- une feuille nominative pour le relevé des scores - des lingettes pour désinfecter le matériel

A prévoir pour les enfants :

- des parcours photocopiés (ou recopiés) en nombre suffisant pour la gestion des gestes barrière (au mieux plastifiés)
- une ardoise et un feutre (ou craie) par enfant (ou papier/crayon)
- un minuteur ou chronomètre (si possible un par enfant pour faciliter le respect des gestes barrière)



Conseils en lien avec le protocole sanitaire (circulation des élèves, manipulations des engins et objets, interactions entre pairs, aménagements des espaces...)

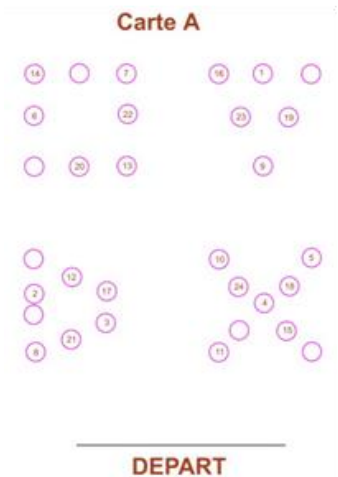
Plusieurs départs seront mis en place de façon à répartir les élèves. Possibilité d'utiliser les quatre côtés du dispositif. Dans ce cas, les élèves peuvent utiliser des repères fictifs différents pour l'orientation des cartes. Un même repère avec des lieux de départs différents amènerait les élèves à se suivre et donc à ne pas respecter la distanciation souhaitée. Attention, si les repères sont différents, cela supposera une correction différente par départ à anticiper.

Sur un même départ, la mise en place d'une distanciation réglementaire sera adoptée (« sas de départ » et/ou départs différés).

Les documents seront individuels. Ils peuvent être plastifiés et désinfectés ensuite.

Situation 2 : « La course Mémo »

Pour les élèves	Pour l'enseignant	Conseils en lien avec le protocole sanitaire (circulation des élèves, manipulations des engins et objets, interactions entre pairs, aménagements des espaces...)
<p>But du jeu :</p> <p>Valider tous les postes en un temps restreint.</p> <p>Déroulé :</p> <p>Chaque joueur reconnaît la formation et va lire le nombre inscrit en haut du piquet en respectant l'ordre de déplacement indiqué par la fiche. Ce numéro indique le piquet « symbole » à retrouver. Il reproduit le symbole sur son carton.</p> <p>Fin du jeu :</p> <p>Lorsque tous les joueurs ont terminé leur parcours. On note le temps réalisé lorsqu'un joueur a terminé son parcours. Cela permettra de « classer » les joueurs qui ont obtenu le même nombre de points.</p> <p>Variables didactiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réduire le nombre de poste à trouver. Exemple, faire uniquement les numéros pairs. - dimension du terrain, - formes et nombre de formes, - nombre de postes, - droit de corriger ou non un carton (joker) - ... 	<p>Documents disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - carte de pose (31 postes matérialisés par des piquets ou des plots) - 4 parcours de 24 postes - 8 symboles différents à positionner sur des piquets (ou plots) derrière la ligne de départ - Un carton de contrôle par élève avec 24 cases. <p>Durée d'une partie : environ 20 minutes.</p> <p>Organisation matérielle:</p> <p>Quatre espaces, formalisés par des piquets, sont disposés sur un demi terrain de foot (ou espace semblable): un triangle, un D, un carré et une croix.</p> <p>Des étiquettes, indiquant des nombres, sont accrochées à des piquets : elles ne peuvent être lues que de près. 8 nombres se retrouvent sur ces piquets.</p> <p>Derrière la zone de départ (environ 10 m), 8 piquets sont disposés en cercle et dans le désordre. Ils correspondent aux 8 nombres retrouvés sur les formations. Un symbole est disposé sur chacun de ces piquets, soit 8 symboles différents.</p> <p>Chaque participant reçoit une fiche représentant les 4 formations, 24 piquets y sont numérotés de 1 à 24. Il s'agit du parcours à réaliser.</p>	<p>Plusieurs départs peuvent être mis en place de façon à répartir les élèves.</p> <p>Sur un même départ, la mise en place d'une distanciation réglementaire sera adoptée (« sas de départ » et/ou départs différés).</p> <p>Les documents seront individuels. Ils peuvent être plastifiés et désinfectés ensuite.</p>



Décompte des points :

1 point par poste validé, soit un total possible de 24 points.
On compte d'abord le nombre de piquets corrects. On départage les joueurs au même nombre de points par le temps le plus court.

A prévoir pour les enfants :

- des parcours photocopiés en nombre suffisant pour la gestion des gestes barrière (au mieux plastifiés)
- un carton de contrôle par enfant
- un minuteur ou chronomètre (si possible un par enfant pour faciliter le respect des gestes barrière)

Autres activités possibles à mettre en application selon le protocole sanitaire défini (distanciation, matériel individuel, pas de contact avec le matériel collectif ...):

Parcours « suisse »

Description de l'atelier : il s'agit pour l'élève de suivre un chemin à l'exactitude sur un document (photo, plan, carte) au moyen d'un surlignage de tracé. En suivant l'itinéraire, l'élève trouvera des indices (balises) se situant sur le tracé (tenir compte de l'échelle). Le nombre total d'indices ainsi que l'ordre dans lequel il présente ses indices valideront sa pratique.

Compétences travaillées : liaison carte /terrain et terrain /carte .Prise d'information pertinente sur la carte et sur le terrain, savoir s'orienter.

Parcours virtuel :

Description de l'atelier : Sur un dispositif de 16 balises ,il s'agit pour l'élève de réaliser un itinéraire de 10 balises dans un ordre défini le plus rapidement possible en fonction d'un nord virtuel donné par l'enseignant.

Compétences travaillées : savoir s'orienter en courant, liaison carte/terrain

Course au score :

Description de l'atelier : dans un secteur délimité, on dispose un grand nombre de postes, qui, en fonction de leur éloignement ou de leur difficulté, valent chacun 1, 3, ou 5 points. Les élèves partent à la recherche des postes dans l'ordre qui leur convient. Il s'agira alors pour l'élève d'avoir le plus de points possibles dans le temps imparti à la situation. Tous les élèves partent en même temps

Compétences travaillées : savoir s'orienter, se connaître, savoir gérer un temps, avoir une stratégie de course, liaison carte /terrain et terrain carte.

Course à la balise :

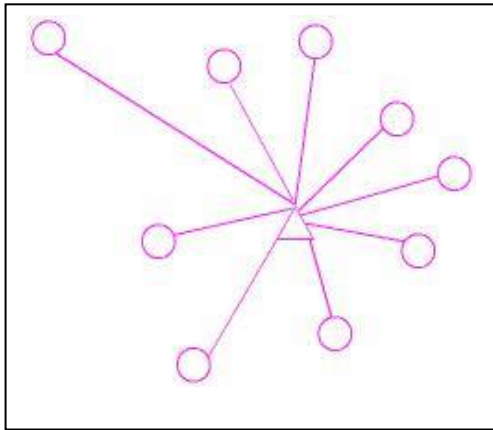
Description de l'atelier : dans un secteur délimité, on dispose un grand nombre de postes qui ont tous la même valeur en point (1 balise = 1 point). Les élèves partent à la recherche des postes dans l'ordre qui leur convient. Il s'agira alors pour l'élève d'avoir le plus de points (balises) possibles dans le temps imparti à la situation. Tous les élèves partent en même temps.

Compétences travaillées : savoir s'orienter, se connaître, savoir gérer un temps, avoir une stratégie de course, liaison carte /terrain et terrain carte.

Parcours étoile :

Description de l'atelier : Il s'agit pour l'élève de se repérer sur un document (carte, plan, photo) pour rechercher sur le terrain une balise. Un réseau de postes est établi à partir d'un point central. L'élève revient ensuite au départ avec l'indice (code ou pince) découvert sur le poste recherché pour repartir sur un autre poste au moyen d'un autre document. Les allés -retours successifs formant une sorte d'étoile.

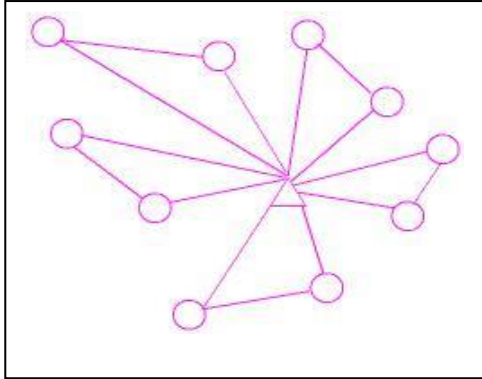
Compétences travaillées : savoir s'orienter, liaison carte terrain



Parcours moulin :

Description de l'atelier : Il s'agit pour l'élève de se repérer sur un document (carte, un plan, photo) pour rechercher sur le terrain 2 postes matérialisés. L'élève revient ensuite au départ avec les indices (code ou pince) découverts sur les postes recherchés pour repartir sur 2 autres postes au moyen d'un autre document. Les allés -retours successifs formant une sorte de moulin.

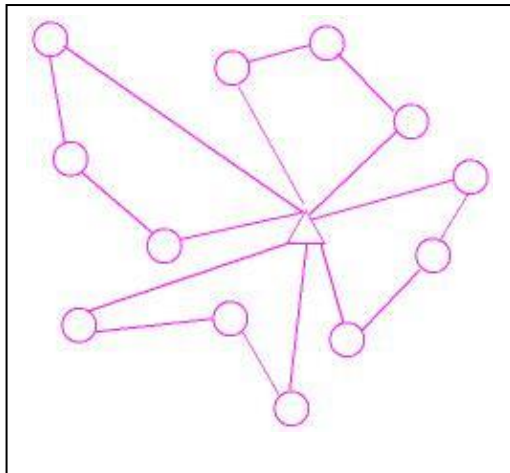
Compétences travaillées : savoir s'orienter, liaison carte terrain



Parcours papillon :

Description de l'atelier : Il s'agit pour l'élève de se repérer sur un document (carte, un plan, photo) pour rechercher sur le terrain 3 postes matérialisés. L'élève revient ensuite au départ avec les indices (code ou pince) découverts sur les postes recherchés pour repartir sur 3 autres postes au moyen d'un autre document. Les allés -retours successifs formant une sorte de papillon.

Compétences travaillées : savoir s'orienter, liaison carte terrain



SUGGESTIONS DE CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS :

Les activités d'orientation à l'école élémentaire s'avèrent un support riche pour d'autres domaines d'enseignement.

Quelques exemples de compétences spécifiques à travailler :

- Développer des compétences sociales et civiques à partir de l'activité vécue ou à venir : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue, coopérer avec un ou plusieurs camarades.
- Développer des compétences artistiques : réaliser une production artistique avec des matériaux trouvés sur place, retrouver la production artistique en lisant une photographie, prélever des indices sur une photographie et les mettre en relation avec l'espace ouvert.
- Maîtriser l'outil numérique :
Utiliser un logiciel de dessin pour tracer son cheminement sur le support (plan ou carte) numérisé. Deux situations sont possibles:
 - Au retour, tracer sur la carte ou le plan l'itinéraire et l'emplacement des balises afin de constituer une collection d'itinéraires pour un espace donné
 - Avant une séance, préparer des itinéraires en ne marquant que les balises qui seront cherchées lors de la séance.
- Développer des compétences scientifiques : connaître un milieu et ses caractéristiques. Les élèves sont invités à observer ou à prélever des éléments du milieu qui serviront à un travail spécifique en classe. Des éléments remarquables sont identifiés par l'enseignant au préalable. Les élèves utilisent des instruments d'observation et de mesure (chronomètre, plan ...).
- Autour des fondamentaux : expliquer par oral et par écrit son cheminement, maîtriser un vocabulaire spécifique pour savoir se situer, être capable de lire une carte légendée, travailler sur les mesures de distance, résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité (échelles, vitesses moyennes ...), ...