

CYCLE 2

COMPETENCES Spécifiques et Générales	ACTIVITE	NIVEAU D'ACQUISITION																								
<p>Sp : S'adapter à différents types d'environnement. G : Construire un projet d'action</p>	<p>Orientation <i>Actions dans un milieu offrant des incertitudes</i></p>	<p>Etre autonome dans un environnement délimité et connu.</p>																								
<p>CE QUI EST DEMANDE A L'ELEVE :</p> <p style="text-align: center;">Adapter ses actions motrices à la variabilité du terrain.</p> <p style="text-align: center;">Identifier les contraintes du parcours, mettre en relation texte, plan et terrain.</p> <p style="text-align: center;">Mesurer les risques et doser son énergie.</p>																										
SITUATION DE REFERENCE		EVALUATION																								
<p>Situation</p> <p>Parcours à 7 postes enchaînés :</p> <p><u>Espace</u> : terrain délimité connu et varié ;</p> <p>Alternance de postes repérables sur le plan (1,3,5,7) de postes identifiables par message écrit.</p> <p>Les textes emploient le vocabulaire spécifique (devant, à droite, par-dessus...), précisent des passages.</p> <p>4 élèves font le parcours en même temps.</p> <p>Distance minima entre chaque point : 80 m, distance totale, 1000 m.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;"></th> <th style="width: 35%; text-align: center;">Pierre</th> <th style="width: 35%; text-align: center;">Paul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2 ou 4 ou 6</td> <td style="text-align: center;">2 ou 4 ou 6</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2 ou 4 ou 6</td> <td style="text-align: center;">2 ou 4 ou 6</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">7</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2 ou 4 ou 6</td> <td style="text-align: center;">2 ou 4 ou 6</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </tbody> </table>		Pierre	Paul		1	3		2 ou 4 ou 6	2 ou 4 ou 6		3	5		2 ou 4 ou 6	2 ou 4 ou 6		5	7		2 ou 4 ou 6	2 ou 4 ou 6		7	1	<ol style="list-style-type: none"> 1- L'enfant passe aux postes placés sur le plan. 2- L'enfant rejoint les postes placés sur le plan et un poste non placé. 3- L'enfant réalise le parcours complet.
	Pierre	Paul																								
	1	3																								
	2 ou 4 ou 6	2 ou 4 ou 6																								
	3	5																								
	2 ou 4 ou 6	2 ou 4 ou 6																								
	5	7																								
	2 ou 4 ou 6	2 ou 4 ou 6																								
	7	1																								

LE JEU DES OUBLIS**APPRENTISSAGES**

En EPS :

- Comparer un espace réel à sa représentation.
- Compléter un plan.

En liaison avec d'autres disciplines :

- Traiter l'information : lire un plan.
- Découvrir le monde : repérer des éléments sur le plan.

Matériel :

- 1 plan.
- 4 photographies (1 lot par groupe d'élèves).

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé (cour, stade, espace vert).

DEROULEMENT :

1. Espace réel : parcourir un circuit en suivant l'ordre donné par les photos numérotées de 1 à 4.
2. Espace représenté : tracer le circuit sur le plan et reporter les 2 photos manquantes. (Sur le plan, 2 des 4 photos ne sont pas représentées.)

**Remarque :**

- Diviser la classe en 4 groupes. Circuits : (1-2-3-4), (2-3-4-1), (3-4-1-2), (4-1-2-3).

Pour faciliter :

- Travailler sur les correspondances terrain/plan.
- Travailler sur la prise d'indices (photographies de points remarquables).

Pour aller plus loin :

- Rechercher des indices moins visibles (angles de prises de vue différents, détails, ...).
- Remettre à jour le plan initial en fonction de la réalité du terrain.

LE PARCOURS PHOTO**APPRENTISSAGES****En EPS :**

- Identifier dans l'espace réel, des points remarquables.
- Identifier des directions.
- Oser décider et agir à plusieurs.

Matériel :

- 2 jeux différents de 5 à 6 photos sur un site donné.
- 2 puzzles différents de 5 à 6 morceaux en 15 exemplaires chacun (pour une classe de 30 élèves). Chaque paquet des 15 exemplaires d'un morceau de puzzle dans une enveloppe ou pochette.

En liaison avec d'autres disciplines :

- Maîtriser la lecture d'images (premier et arrière-plans).
- Travailler en groupe : écouter les autres et confronter les avis.

Espace et sécurité :

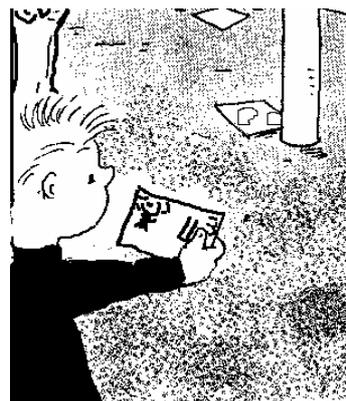
- Espace délimité et sécurisé (cour, espace vert), un lieu de rassemblement et de contrôle.

DEROULEMENT :

1. Les élèves sont répartis par groupes de 2.
2. On donne à chaque groupe une photo (élément caractéristique de l'espace d'action : banc, cabane, arbre).
3. Les élèves prennent alors l'information donnée par la photo pour aller trouver, à l'endroit indiqué par la photo, la pochette d'où ils retireront un morceau de puzzle (et un seul).
4. Ils ramènent alors la photo et le morceau de puzzle.
5. On donne alors une nouvelle photo pour une nouvelle recherche (jusqu'à ce que le puzzle soit complet).

Pour réussir, l'élève doit :

- Identifier précisément le lieu indiqué par la photo ;
- N'apporter que les morceaux qui correspondent au lieu photographié.

**Remarque :**

- Bien faire remarquer aux élèves qu'ils peuvent trouver des pochettes qui ne correspondent pas au puzzle qu'ils sont en train de constituer.

Pour faciliter :

- Les photos (et les pochettes) correspondent à des points remarquables.
- Identifier par une couleur différente chaque pochette.

Pour aller plus loin :

- Jouer au temps avec un sablier par exemple ou un chrono.
- Les photos représentent des éléments de détail et les pochettes sont en partie cachées.

LA CHASSE AU TRESOR**APPRENTISSAGES****En EPS :**

- Se représenter mentalement un espace.
- Communiquer un itinéraire.

En liaison avec d'autres disciplines :

- Pratique orale de la langue : organiser logiquement son propos.

Matériel :

- Un objet à cacher par groupe.
- Feuilles, crayons.

Espace et sécurité :

- Cour de l'école.
- Terrain naturellement délimité et de proximité.

DEROULEMENT :

1. Un groupe investit $\frac{1}{4}$ de l'espace, choisit une cachette pour son trésor, compose un message (indices), le transmet oralement à un second groupe pour lui permettre de concevoir son itinéraire et retrouver le trésor.

2. Ce second groupe part à la recherche du trésor.

Remarques :

- Diviser la classe en 4 groupes au moins.
- A la fin du jeu, discuter de la pertinence des indices donnés.

Pour réussir, l'élève doit :

- S'approprier l'espace d'évolution.
- Ecouter et retenir les informations qu'il reçoit.
- Les hiérarchiser.
- Choisir l'itinéraire le plus judicieux.

Pour faciliter :

- S'approprier l'espace par un jeu de cache-cache pour en repérer les différents éléments.

Pour aller plus loin :

- Limiter le temps.
- Diminuer le nombre d'indices donnés oralement.
- Changer la nature des messages de l'oral au codé, puis à l'écriture d'un texte.
- Reporter sur le plan, l'emplacement du trésor.

LE PARCOURS AUX QUESTIONS**APPRENTISSAGES****En EPS :**

- Imaginer, construire et représenter un itinéraire.
- Diversifier les sources d'information.
- Mettre en relation les indices et le plan.

En liaison avec d'autres disciplines :

- Découvrir le monde : utiliser un plan avec une légende.
- Traiter l'information : restituer les informations recueillies.

Matériel :

- Plan de l'espace considéré.
- Crayons, planches, ...

Espace et sécurité :

- Enceinte du groupe scolaire.
- Jardin public après reconnaissance des limites et des dangers potentiels : mares, talus, ...

DEROULEMENT :

1. Un groupe prépare un itinéraire sur son plan représentant un quart de l'espace réel.
2. Il repère des éléments remarquables dans l'espace réel (au moins trois), les localise en les numérotant sur le plan et pose une question écrite sur la nature ou la situation de ces éléments.
3. Il donne son plan à un autre groupe qui doit suivre le même itinéraire et proposer des réponses aux questions posées.

Pour réussir, l'élève doit :

- Repérer les points remarquables sur le terrain.
- Mettre en relation le terrain et le plan.

Remarque :

- Diviser la classe en 4 groupes au moins.

Pour faciliter :

- Identifier préalablement les éléments remarquables faisant l'objet des questions.
- Lire des plans et travailler sur la prise d'indices.
- Travailler sur la correspondance terrain-plan.
- Confronter les productions pour s'assurer de leur bonne lisibilité.

Pour aller plus loin :

- Passer de la lecture d'un plan élaboré avec les enfants à la lecture d'un plan conventionnel (dessin, symbole, tracé).
- Aller vers des réalisations en binômes.
- Intervenir sur :
 - la longueur et la durée du parcours ;
 - le nombre de changements de direction ;
 - le nombre et la nature des questions.

LE PARCOURS AUX FAUSSES BALISES**APPRENTISSAGES****En EPS :**

- Comparer un espace réel à sa représentation graphique et argumenter.
- Compléter ou modifier un plan simple.

En liaison avec d'autres disciplines :

- Découvrir le monde : repérer sur le plan des éléments étudiés ou rencontrés.
- Observer, classer, comparer.
- Traiter l'information : lire un plan.

Matériel :

- 6 balises avec pince de contrôle ou code (dessin, ...) par groupe.
- 1 plan.

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé : cour, espace vert, stade, ...
- Lieu de rassemblement et de contrôle.

DEROULEMENT :

1. Un groupe construit un parcours comportant 4 vraies balises (correctement placées sur le terrain et sur le plan) et 2 fausses balises (placées sur le terrain mais ne figurant pas sur le plan).
2. Un autre groupe réalise le parcours en repérant l'ensemble des 6 balises, puis place les 2 fausses balises sur le plan.

**Remarques :**

- Diviser la classe en 4 groupes au moins.
- Diviser le plan en autant de zones que de groupes.
- Réaliser les contrôles avec les poinçonnages (ou les relevés des codes).

Pour réussir, l'élève doit :

- Se représenter l'espace réel.
- S'y repérer.
- Relever le code des vraies balises.
- Identifier sur le terrain la place des fausses balises.
- Les positionner sur le plan.

Pour faciliter :

- Lire des plans et travailler sur la prise d'indices.
- Travailler sur la correspondance terrain-plan et réciproquement.
- Diminuer :
 - ° la longueur et la durée du parcours ;
 - ° le nombre de changements de direction ;
 - ° le nombre de balises.
- Placer les balises sur des points remarquables.

Pour aller plus loin :

- Intervenir sur :
 - ° la lisibilité du plan (dessin, symbole, tracé) ;
 - ° le nombre de balises à augmenter ;
 - ° l'emplacement des balises.
- Aller d'un milieu connu à un espace moins habituel.
- Aller d'une réalisation à plusieurs à une réalisation individuelle.

D' INTERSECTION EN INTERSECTION

APPRENTISSAGES

En EPS :

- Construire son itinéraire.
- Repérer les passages obligés.

En liaison avec d'autres disciplines :

- Traiter l'information et la restituer sous forme d'itinéraire sur le plan et inversement.

Matériel (pour chaque groupe) :

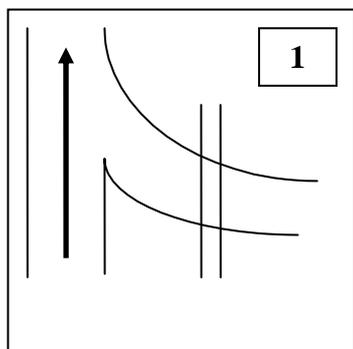
- 1 plan.
- 1 tableau avec cases numérotées.
- Planchette, crayon et gomme.

Espace et sécurité :

- Milieu ouvert avec sentiers et intersections.
- Savoir s'interroger sur la validité de ses choix (après l'intersection, présence d'un repère visible 30 mètres plus loin).

DEROULEMENT :

1. Chaque groupe réalise le parcours à l'aide d'un itinéraire tracé sur le plan et du tableau des cases numérotées indiquant les directions à suivre à chaque intersection.



1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

Pour réussir, l'élève doit :

- Convenir d'un codage collectif défini en classe.
- S'entraîner à coder à partir de photos, de la signalisation routière.



Remarque :

- Demander à chaque groupe de s'arrêter avant chaque intersection pour lire le contenu de la case suivante.

Pour faciliter :

- A chaque intersection, écrire sur le plan le codage de la case correspondant sur le « road book ».
- Faire apparaître sur le plan, des cases vides à chaque intersection.
- Donner des passages obligés connus des élèves.

Pour aller plus loin :

- Tracer un itinéraire à partir de cases définies.
- Réaliser les cases numérotées d'un itinéraire défini (de quelques cases à l'ensemble des cases).