

# PRESENTATION DU PROJET PEDAGOGIQUE

## **L'élaboration du projet**

Dans le cadre de la convention qui lie l'Education Nationale et la Ville de Lyon, les Educateurs Territoriaux des Activités Physiques et Sportives (ETAPS) du Service Animation Sportive ont formalisé leur intervention en Course d'Orientation (C.O.) par la rédaction d'un projet pédagogique. Ce projet est formulé en lien avec les compétences déclinées dans les programmes 2002.

Ce document est validé suite à un travail de concertation entre l'équipe d'encadrement du service et les conseillers pédagogiques de circonscription.

## **Les intérêts de ce projet**

Ce projet pédagogique doit permettre à l'enseignant d'avoir un document de référence pour préparer l'activité, s'investir dans son déroulement et établir un retour sur la séance avec les élèves en classe.

## **Le module d'apprentissage**

Le module est composé de 9 séances de 1 heure permettant une montée en puissance des compétences. Un bilan final permet de valider les acquisitions des élèves et les progrès réalisés.

Il serait intéressant que les élèves des classes de CE2 aient abordé la C.O. avec l'enseignant sur un lieu plus restreint, avant de suivre le cycle au Parc de la Tête d'Or.

# DEFINITION DE L'ACTIVITE

Il s'agit d'une course individuelle ou en petits groupes sur un parcours matérialisé par des postes que l'élève doit découvrir dans un ordre imposé ou non. Cette activité est chronométrée et se déroule dans un terrain riche et diversifié où les élèves se déplacent à l'aide d'une carte.

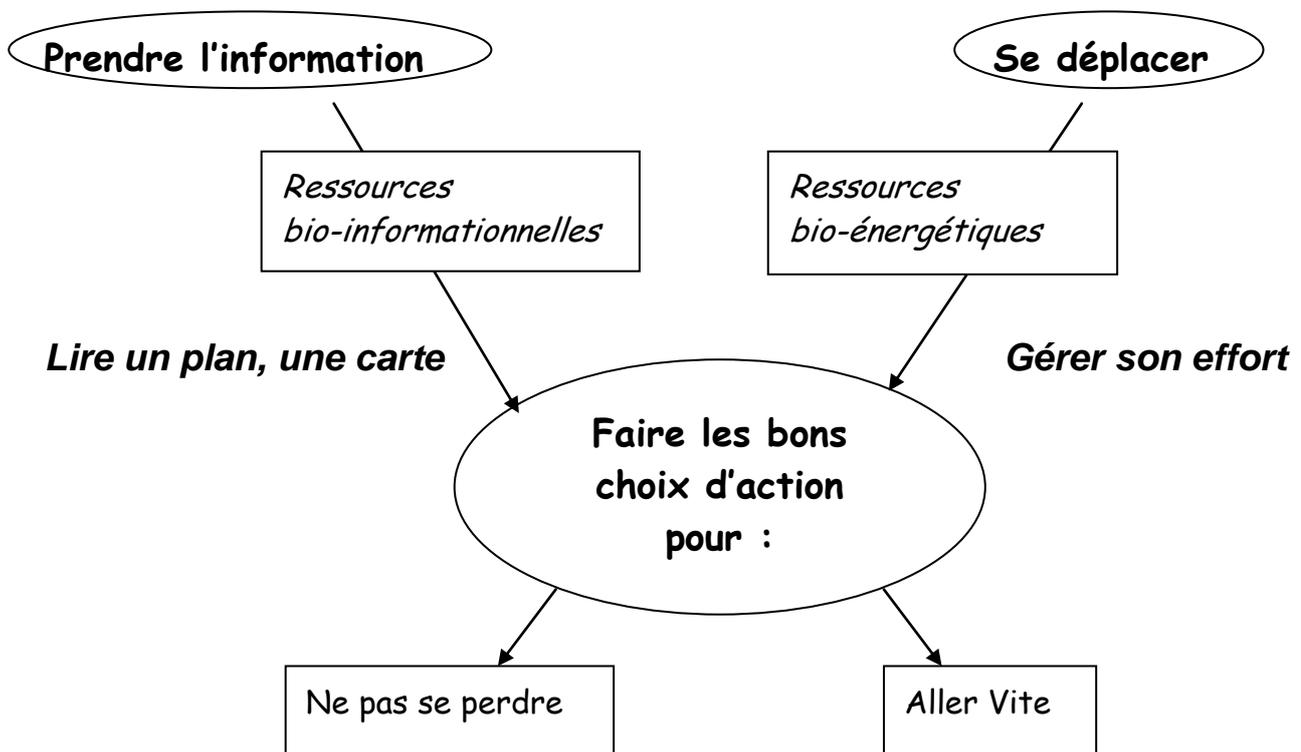
## Les enjeux

- Développement des capacités bio-énergétiques,
- Développement des capacités bio-informationnelles,
- Education à la citoyenneté : respect du parc et de ses usagers.

## Les problèmes fondamentaux

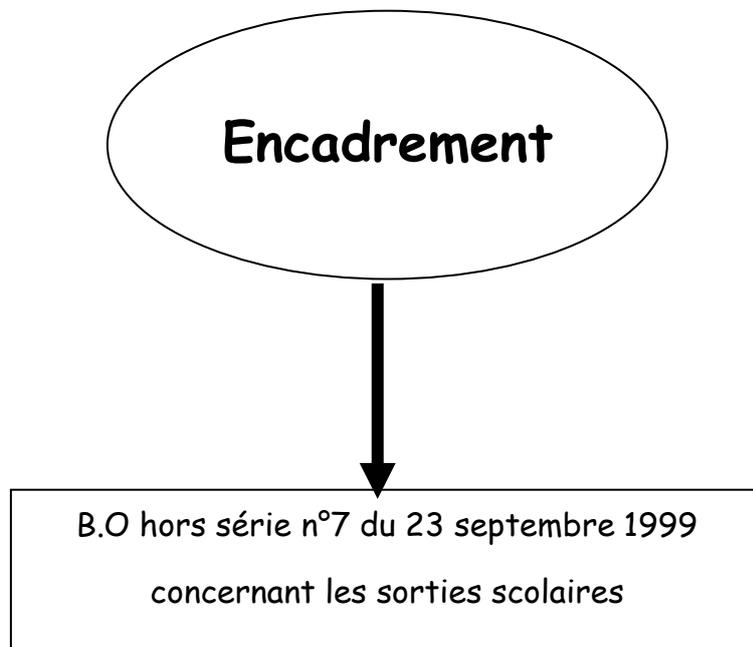
- Mise en relation carte / terrain,
- Choix et décision de stratégies,
- Conduite d'itinéraires.

## Les ressources sollicitées



# ENCADREMENT ET SECURITE

La Course d'orientation nécessite des précautions d'encadrement et de sécurité.



# Sécurité

## Active

L'élève construit sa propre sécurité en apprenant à faire les bons choix de déplacements à travers le parc en fonction de ses capacités et du lieu à atteindre.

## Passive

Elle est assurée par la présence de l'enseignant, de l'éducateur sportif et de parents accompagnateurs afin de pouvoir encadrer les petits groupes d'élèves se déplaçant dans le parc.

L'encadrement est assuré par les ETAPS en vélo. Les élèves peuvent leur faire part de leurs difficultés.	Informations sur les caractéristiques du site : limites, dangers potentiels, règlement spécifique du lieu de pratique.
Gestion individuelle du temps de jeu : signal de fin audible sur tout le terrain de jeu.	Délimitation et reconnaissance de la zone d'évolution adaptée au niveau des élèves.
Création d'une liaison classe/terrain permettant aux élèves de s'approprier les codes des légendes.	Organisation des formes de groupement spécifique à l'âge des enfants.
Intéressement de l'élève à la construction de la sécurité (la sienne et celle des autres).	Prévision d'une trousse à pharmacie pour intervenir en cas de petits incidents.
	Le port de chasuble rouge permet de repérer les enfants rapidement.

L'enseignant reste responsable de sa classe, dans sa totalité.

# COMPETENCES SPECIFIQUES ET GENERALES

L'activité "course d'orientation" permet de développer les compétences suivantes :

## COMPETENCE SPECIFIQUE

### « Adapter ses déplacements à différents types d'environnement »

- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (slalomer, chevaucher...)
- dans des milieux de plus en plus diversifiés : terrain plat, vallonné, boisé
- dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude : bois, forêt
- en fournissant des efforts variés : marcher ou courir longtemps en gérant ses déplacements.

## COMPETENCES GENERALES

### « Appliquer et construire des principes de vie collective »

Etre capable de respecter les autres (usagers et élèves), les règles de sécurité et l'environnement.

### « S'engager lucidement dans l'action »

Etre capable d'établir une correspondance carte/terrain pour orienter la carte, se situer et visualiser le lieu à atteindre.

### « Mesurer et apprécier les effets de l'activité »

Savoir évaluer les progrès réalisés au cours des séances.

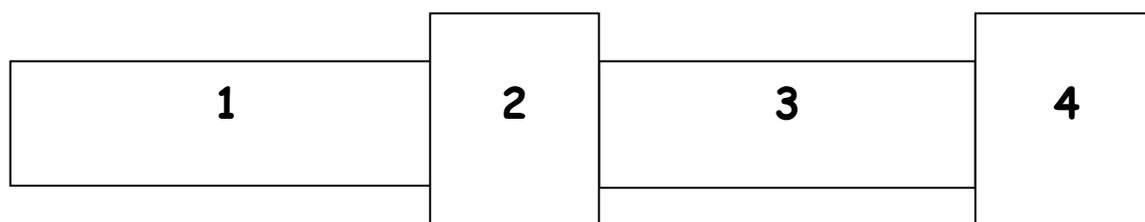
### « Construire un projet d'action »

Etre capable de choisir le trajet le plus efficace pour atteindre la balise.

# LE MODULE D'APPRENTISSAGE

## Compétence spécifique

« Adapter ses déplacements à différents types d'environnement »



### 1. Mise en activité du sujet

**Compétence générale :** Appliquer et construire des principes de vie collective.

⇒ *Respecter les règles qui fondent les conditions du déplacement en toute sécurité.*

### 2. Situation de référence

**Compétence générale :** S'engager lucidement dans l'action.

⇒ *Aller poinçonner une balise en fonction de ses ressources et du choix de son trajet.*

### 3. Situation d'apprentissage

**Compétence générale :** Construire un projet d'action.

⇒ *Connaître ses réussites et vouloir faire des progrès.*

### 4. Bilan des apprentissages

**Compétence générale :** Mesurer et apprécier les effets de l'activité.

⇒ *Prendre conscience de ses stratégies.*

## DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

	1. Mise en activité	2. Situation de référence	3. Situations d'apprentissage	4. Bilan des apprentissages
<b>O B J E C T I F S</b>	<p>S1 * Présentation du parc et prise de repères.</p> <p>S2 * Mémoriser et tracer un trajet sur le plan.</p> <p>S3 * Etablir un parallèle entre le terrain et le plan.</p>	<p>S4 * Se situer, se déplacer dans un espace à partir d'informations symbolisées sur une carte.</p>	<p>S5 * Ordonner des informations pour se déplacer.</p> <p>S6 * Localiser des lieux précis et pouvoir s'y rendre.</p> <p>S7 * Enchaîner un parcours dans un temps limité.</p> <p>S8 * Enchaîner un parcours dans un espace plus grand.</p>	<p>S9 * Réinvestir les acquis dans un lieu inconnu : le parc de la Cerisaie, en faisant le choix de stratégies et de conduites d'itinéraire.</p>
<b>C O N T E N U S</b>	<p>S1 * « Découverte de la course d'orientation » ↳ Lire le plan du parc, la légende, les limites. Respecter les règles du parc et les usagers. Orienter son plan.</p> <p>S2 * « Suis moi, je te guide » ↳ Repérer le trajet parcouru pour le retracer de mémoire sur le plan. Suivre l'itinéraire réalisé par un autre groupe.</p> <p>S3 * « Rallye photo » ↳ Localiser l'endroit où a été prise la photo et la situer sur le plan.</p>	<p>S4 * « <i>Parcours en étoile dans la petite suisse</i> » ↳ À partir d'informations prises sur le plan aller au poste à trouver, poinçonner et revenir au point de départ.</p>	<p>S5 * « Parcours en étoile dans le sous bois » ↳ Réaliser un trajet en prenant les informations au départ, pour trouver la balise.</p> <p>S6 * « Pose-dépose » ↳ Poser une pince à linge puis aller relever celles des autres à l'aide du plan.</p> <p>S7 * « Mini-parcours » ↳ Enchaîner un parcours dans un temps limité.</p> <p>S8 * « Grand parcours » ↳ Réaliser un circuit de trois balises, dans un minimum de temps et sur un grand espace.</p>	<p>S9 * « 3 balises dans un milieu inconnu » ↳ Se rendre le plus vite possible d'un point à un autre en passant par les 3 balises matérialisées sur le plan.</p>

## Phase 1 : mise en activité

**Séance 1**

### « DECOUVERTE DE LA COURSE D'ORIENTATION »

Objectif : Présentation du parc et prise de repères

**Matériel utilisé**

- Un plan de l'ensemble du parc pour chaque enfant (Cf : Annexe 1).

**Lieu**

- A partir de la *Porte des enfants du Rhône*, jusqu'à la « roseraie » ou la « roseraie de concours ».

**Dispositif humain**

- L'enseignant, l'accompagnateur et les ETAPS accompagnent toute la classe.

### Déroulement de la séance

- Présentation de l'activité et de la tenue vestimentaire adaptée.
- Explication des règles à respecter dans le parc, des règles de sécurité pour se déplacer et du déroulement des séances.
- Orientation de la carte sur chaque carrefour et tout au long du trajet.

### TÂCHE DE L'ELEVE

**But**

- Se déplacer dans le parc en orientant son plan et visualiser le trajet et les déplacements du groupe sur le plan.

**Critères de réussite**

- Localiser correctement sa position sur les différents lieux du trajet. La carte doit toujours être orientée correctement.

**Opération pour réussir**

- Apprendre à lire un plan, la légende et connaître les limites à respecter.
- Observer les carrefours traversés et les chemins suivis par le groupe.
- Orienter la carte à chaque changement de direction.
- Prendre des repères sur le plan et sur le terrain.

## Phase 1 : mise en activité

**Séance 2**

« SUIS MOI, JE TE GUIDE »

**Objectif : Mémoriser et tracer un trajet sur le plan**

**Matériel utilisé**

- Un plan de l'ensemble du parc pour chaque enfant (Cf : Annexe 1).
- Un stylo par enfant.

**Lieu**

- A partir de la *porte des enfants du Rhône*.

**Dispositif humain**

- Un adulte accompagne un groupe d'enfants.

### Déroulement de la séance

- 1) Chaque groupe d'enfants est guidé par un adulte pour effectuer un trajet de 10 minutes environ dans le parc. Les enfants doivent repérer le chemin sur la carte et le mémoriser.
- 2) De retour au point de départ, les enfants tracent le chemin effectué sur les plans en indiquant par des flèches le sens de déplacement. Les enfants doivent être précis pour que les autres groupes puissent facilement lire le trajet.
- 3) Chaque groupe récupère les plans d'un autre groupe. Les élèves partent sur le nouvel itinéraire réalisé par un autre groupe.

### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se déplacer dans le parc en suivant le meneur.</li><li>- Tracer le trajet réalisé.</li><li>- Lire et suivre un chemin tracé.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tracer précisément le trajet.</li><li>- Suivre correctement le trajet tracé.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Observer le chemin.</li><li>- Orienter son plan.</li><li>- Mémoriser le trajet parcouru pour le retracer de mémoire sur le plan.</li><li>- Lire le trajet d'un autre groupe.</li></ul>

## Phase 1 : mise en activité

**Séance 3**

### « RALLYE PHOTOS AU VELODROME »

**Objectif : Etablir un lien entre le terrain et le plan, initiation à l'autonomie**

#### Matériel utilisé

- Un plan de l'ensemble du vélodrome ( Cf : Annexe 2).
- Plusieurs photos du vélodrome pour chacun des groupes.

#### Lieu

- *Le vélodrome.*

#### Dispositif humain

- Les enfants sont répartis en petits groupes de 2 ou 3.
- L'enseignant et les éducateurs valident l'emplacement des photos.

### Organisation

- Les enfants par petits groupes partent dans le vélodrome. Les élèves du groupe doivent rester ensemble.
- Chaque groupe cherche l'endroit où a été prise la photo puis revient au point de départ.
- Une fois que les enfants ont récupéré les informations, ils les restituent en montrant sur le plan l'endroit où se trouve le photographe pour prendre la photo.

### TÂCHE DE L'ELEVE

#### But

- Localiser l'endroit où a été prise la photo et le situer sur le plan.

#### Critère de réussite

- Localiser correctement au moins 4 photos.

#### Opérations pour réussir

- Observer les détails de la photo afin d'avoir le plus d'indice possible pour repérer l'emplacement du photographe sur le plan.
- Se déplacer dans toutes les directions pour bien observer les points remarquables.
- Observer l'environnement à partir de repères identifiables sur le plan.

## Phase 2 : situation de référence

**Séance 4**

### « PARCOURS EN ETOILE DANS LA PETITE SUISSE »

**Objectif : Se déplacer en toute sécurité dans un espace limité**

<b>Matériel utilisé</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Une carte par groupe avec l'emplacement d'une balise (Cf : Annexe 3).</li><li>- Un carton à poinçonner par groupe.</li><li>- Plusieurs balises réparties sur le terrain (environ 10).</li></ul>
<b>Lieu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>La petite suisse.</i></li></ul>
<b>Dispositif humain</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- L'enseignant est au départ pour vérifier les poinçons et répartir les groupes sur les différentes balises.</li><li>- Les adultes sont répartis sur l'ensemble de la zone d'évolution des enfants.</li><li>- Les éducateurs sont en vélo pour encadrer et aider l'évolution des élèves.</li><li>- Les enfants sont par groupe de 2 ou 3.</li></ul>

### Organisation

- Les groupes disposent d'un plan sur lequel une balise est placée. Ils doivent identifier le lieu et le chemin à emprunter pour s'y rendre.
- Arrivés à la balise, ils poinçonnent leur carton puis reviennent au départ pour valider leur poinçon. Ils prennent une autre carte pour partir de nouveau à la recherche d'une balise.

### TÂCHE DE L'ELEVE

<b>But</b>	<b>Critère de réussir</b>	<b>Opérations pour réussir</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Repérer la balise sur le plan.</li><li>- Construire son trajet pour l'atteindre.</li><li>- Valider sa balise.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Avoir poinçonné la bonne balise.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rester en groupe.</li><li>- Orienter son plan en permanence (prendre des informations sur le milieu) et lire la légende pour se repérer facilement.</li></ul>

### Phase 3 : Situation d'apprentissage

**Séance 5**

#### « PARCOURS EN ETOILE DANS LE SOUS-BOIS »

Objectif : Ordonner des informations pour se déplacer

Matériel utilisé	<ul style="list-style-type: none"><li>- Un plan de l'ensemble du parc pour chaque enfant (Cf : Annexe 4).</li><li>-</li></ul>
Lieu	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Le sous-bois.</i></li></ul>
Dispositif humain	<ul style="list-style-type: none"><li>- L'enseignant est au départ pour vérifier les poinçons et répartir les groupes sur les différentes balises.</li><li>- Les adultes sont répartis sur l'ensemble de la zone d'évolution des enfants.</li><li>- Les éducateurs sont en vélo pour encadrer et aider l'évolution des élèves.</li><li>- Les enfants sont par groupe de 2 ou 3 (1 meneur, 1 ou 2 observateurs).</li></ul>

#### Déroulement de la séance

- Les groupes disposent d'un plan sur lequel une balise est placée. Le meneur doit identifier le lieu et le chemin à emprunter pour s'y rendre. Les observateurs doivent mémoriser et tracer le trajet pris par le meneur pour arriver à la balise.
- Arrivés à la balise, ils poinçonnent leur carton puis reviennent au départ pour valider leur poinçon. Ils prennent une autre carte pour partir de nouveau à la recherche d'une balise. Un autre élève devient le meneur.

#### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<ul style="list-style-type: none"><li>- Repérer la balise sur le plan.</li><li>- Construire son trajet sur un terrain plus complexe pour atteindre une balise.</li><li>- Valider sa balise.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pour le meneur : avoir poinçonné la bonne balise.</li><li>- Pour l'observateur : avoir tracé le trajet précis et correct choisi par son meneur.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rester en groupe.</li><li>- Orienter son plan en permanence (prendre des informations sur le milieu) et lire la légende pour se repérer facilement.</li></ul>

### Phase 3 : Situation d'apprentissage

**Séance 6**

« POSE - DEPOSE LES PINCES A LINGE »

**Objectif : Localiser les endroits précis sur le plan et s'y rendre**

**Matériel utilisé**

- Pincés à linge numérotées.
- Carte avec la localisation d'une pince à linge (Cf. : Annexe 3).

**Lieu**

- *La petite suisse.*

**Dispositif humain**

- L'enseignant est au départ pour répartir les groupes sur les différents parcours.
- Les adultes sont répartis sur l'ensemble de la zone d'évolution des enfants.
- Les éducateurs sont en vélo pour encadrer et aider l'évolution des élèves.
- Les enfants sont en binôme.

#### Déroulement de la séance

1) Les binômes disposent d'un plan sur lequel est localisée une pince à linge. Ils doivent identifier le chemin à emprunter pour aller poser précisément la pince à l'endroit indiqué sur le plan.

2) Les groupes reviennent au départ et prennent un autre plan pour aller chercher la pince à linge indiquée.

#### TÂCHE DE L'ELEVE

**But**

- Repérer précisément le lieu où poser la pince et où la rechercher.

**Critère de réussite**

- Trouver et poser au moins 8 pincés.

**Opérations pour réussir**

- Rester en groupe.
- Orienter son plan en permanence.
- Verbaliser son trajet avant de le réaliser pour gagner du temps.

**Complexification**

Les élèves vont poser et rechercher les pincés par 3.

## Phase 3 : Situation d'apprentissage

**Séance 7**

### « MINI-PARCOURS DANS LE SOUS-BOIS »

**Objectif : Enchaîner un parcours dans un temps limité**

<b>Matériel utilisé</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Un carton par groupe de 3 enfants.</li><li>- Un plan par groupe (Cf. : Annexe 4).</li><li>- 3 parcours de 3 balises.</li></ul>
<b>Lieu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Le sous-bois.</i></li></ul>
<b>Dispositif humain</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- L'enseignant est au départ pour vérifier les poinçons et répartir les groupes sur les différentes balises.</li><li>- Les adultes sont répartis sur l'ensemble de la zone d'évolution des enfants.</li><li>- Les éducateurs sont en vélo pour encadrer et aider l'évolution des élèves.</li><li>- Les enfants sont par groupe de 2 ou 3.</li></ul>

### Déroulement de la séance

- Les groupes disposent d'un plan sur lequel les 3 balises sont placées. Ils doivent identifier les chemins les plus courts pour s'y rendre.
- Arrivés à chaque balise, ils poinçonnent leur carton puis continuent leur parcours. En fin de parcours, les élèves reviennent au départ pour faire valider les poinçons par l'enseignant.

### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

<b>But</b>	<b>Critères de réussite</b>	<b>Opérations pour réussir</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Réaliser un parcours de 3 balises dans un temps limité.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Avoir réalisé le parcours dans le bon sens.</li><li>- Avoir fait au moins un parcours dans le temps de la séance.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Orienter son plan et se repérer à chaque point caractéristique.</li><li>- Construire son itinéraire pour effectuer le trajet le plus rapidement possible.</li><li>- Revenir sur ses pas pour se repérer quand on a des difficultés à se situer sur la carte.</li></ul>

### Phase 3 : Situation d'apprentissage

**Séance 8**

#### « GRAND PARCOURS »

**Objectif : Enchaîner un parcours dans un espace plus grand**

**Matériel utilisé**

- Un carton par groupe de 3 enfants.
- Un plan par groupe (Cf. : Annexe 5).
- 3 parcours de 3 balises.

**Lieu**

- *Le vélodrome / jardin zoologique.*

**Dispositif humain**

- L'enseignant est au départ pour vérifier les poinçons et répartir les groupes sur les différentes balises.
- Les adultes sont répartis sur l'ensemble de la zone d'évolution des enfants.
- Les éducateurs sont en vélo pour encadrer et aider l'évolution des élèves.

#### Déroulement de la séance

- Les groupes disposent d'un plan sur lequel les 3 balises numérotées de 1 à 3 sont placées. Ils doivent identifier le lieu et le chemin à emprunter pour se rendre à la première balise.
- Arrivés à la balise, ils poinçonnent leur carton puis identifient l'emplacement et le trajet à effectuer pour se rendre à la balise n°2 puis à la balise n°3.
- Une fois le circuit réalisé, ils reviennent au point de départ pour faire valider les poinçons par l'enseignant.

#### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

**But**

**Critères de réussite**

**Opérations pour réussir**

- Utiliser ses acquis pour réaliser un parcours d'orientation dans un espace plus grand.

- Avoir réalisé le parcours dans le bon sens.
- Avoir choisi les trajets les plus courts.

- Orienter son plan et se repérer à chaque point caractéristique.
- Construire son itinéraire pour effectuer le trajet le plus rapidement possible.
- Revenir sur ses pas pour se repérer quand on a des difficultés à se situer sur la carte.

## Phase 4 : Bilan des apprentissages

**Séance 9**

### « 3 BALISES DANS UN LIEU INCONNU »

**Objectif : Réinvestir les acquis dans un lieu inconnu, faire des choix d'itinéraire**

**Matériel utilisé**

- Un chronomètre.
- Un plan du parc de la Cerisaie par groupe (Cf. Annexe 6).
- 3 parcours de 3 balises.

**Lieu**

- *Le parc de la Cerisaie.*

**Dispositif humain**

- L'enseignant est au départ pour vérifier les poinçons et répartir les groupes sur les différentes balises.
- Les adultes sont répartis sur l'ensemble de la zone d'évolution des enfants.
- Les éducateurs sont en vélo pour encadrer et aider l'évolution des élèves.

### Déroulement de la séance

- Les groupes disposent d'un plan sur lequel les 3 balises numérotées de 1 à 3 sont placées. Ils doivent identifier le lieu et le chemin à emprunter pour se rendre à la première.
- Arrivés à la balise, ils poinçonnent leur carton puis identifient l'emplacement et la traject à effectuer pour se rendre à la balise n°2 puis à la balise n°3. Au fur et à mesure, ils tracent sur le plan le trajet qu'ils ont emprunté.
- Une fois le circuit réalisé, ils reviennent au point de départ pour faire valider les poinçons par l'enseignant et la pertinence de leur trajet.

### TÂCHE DE L'ELEVE

**But**

- S'organiser par binôme pour effectuer un parcours de 3 balises le plus vite possible.
- Tracer le parcours sur le plan en amont

**Critères de réussite**

- Le tracé correspond au parcours réalisé.
- Chaque poinçon identifie la bonne balise.
- Connaître le temps de son parcours et celui des autres.

**Opération pour réussir**

- Celles qui ont été efficaces pendant la construction du module.

# **Annexes**

Annexe 1 : Le parc de la tête d'or

Annexe 2 : Le vélodrome

Annexe 3 : La petite suisse

Annexe 4 : Le sous-bois

Annexe 5 : Le vélodrome / jardin zoologique

Annexe 6 : Le parc de la cerisaie