

Fiche de préparation **ORIENTATION**

Programmes 2016

Les compétences en rapport avec l'orientation sont **en rouge**

Spécificités du cycle 2 en EPS :

Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect des règles, respect de soi-même et d'autrui).

A l'issue du cycle 2, les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en EPS.

Compétences travaillées

Domaine du socle

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps
- Adapter sa motricité à des environnements variés
- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui

1

S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action
- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser

2

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, médiateur, organisateur...)
- Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements
- Accepter de prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe

3

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être
- Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques

4

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs
- Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif

5

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS VARIES



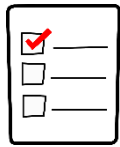
Attendus de fin de cycle

- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion
- 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.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. Respecter les règles essentielles de sécurité. Reconnaître une situation à risque.	Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade...

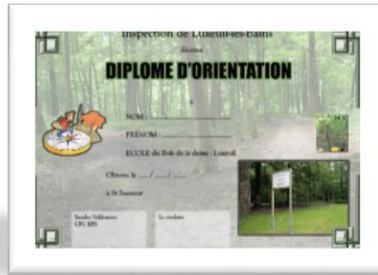
→ Objectifs :

- Se repérer sur une carte
- Suivre un itinéraire à l'aide d'un plan
- Retrouver des balises
- Gérer ses efforts
- Rechercher l'autonomie dans ses déplacements



M A T É R I E L

Par élève :
Un diplôme



Pour l'enseignant :

Cartes animal plastifiées à disposer sous les coupelles
Adhésif
10 coupelles en guise de balises
Corne de brume

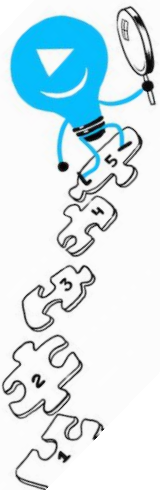


Par groupe :

Une carte du parcours
Fiche réponse
Photographies des indices
Un stylo
Un porte-document



DEROULEMENT



Répartir les élèves par groupe de 4. Prévoir un accompagnateur par groupe. Les départs s'effectuent à des endroits différents (aux bornes 200 – 600 – 1000 – 1600 – 1800 par exemple). Lorsque tous les groupes sont positionnés, le retentissement de la corne de brume annonce le départ de la course d'orientation.

Le but consiste à découvrir 10 balises matérialisées par des coupelles. Sous chacune d'elles est disposé un animal. Les élèves doivent d'une part indiquer sur leur fiche réponse la lettre correspondant à l'animal découvert sous la balise et d'autre part inscrire le nom de cet animal.

Le groupe gagnant sera celui qui aura trouvé toutes les balises en un minimum de temps.