DOSSIER EPS M2
EVALUATION UEO2

Concevoir et mettre en œuvre son enseignement	* Connaît les fondements du développement de l'enfant
	* Est capable d'adapter et de décliner projets, programmations et progressions en fonction du public
	* Est capable de choisir des supports pédagogiques pertinents

UNITE D'APPRENTISSAGE

APSA support : Activités d'orientation

CYCLE : 2

Année universitaire 2012-2013

MASTER 2 EEF Semestre 3

Table des matières

Introduction 2
Du point de vue des textes officiels 2
Du point de vue de la didactique des APSA 2
Caractéristiques des élèves du niveau de classe choisi 2
Les finalités de l'EPS 2
Trame de l'Unité d'Apprentissage 4
Unité d'apprentissage 4
Rappel des compétences spécifiques des programmes 4
Projet de planification des objectifs par séance 5
Une séance représentative de l'Unité d'Apprentissage 9
Rappel des compétences des programmes liées à la séance 9
Scénario de la séance de course d'orientation 10
Cadre de présentation de la situation 12
Cadre d'apprentissage extraite de la séance 12
Aspect institutionnel 12
Logique des apprentissages 13
Situation proposée 13
Evaluation des élèves 14
Conclusion 15

INTRODUCTION

Tout d'abord, il est important de réaliser une unité d'apprentissage en course d'orientation car il est important de savoir s'orienter dans sa vie de tous les jours. Puis, il s'agit d'une activité qui allie une dimension de pratique motrice à une construction de pratique responsable. Enfin, cette activité peut générer des projets pluridisciplinaires au sein de la classe.

Du point de vue des textes officiels

Bulletin Officiel n°3 du 19/06/2008 pour le cycle 2

« Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

- ✓ activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu ».

Bulletin Officiel n°1 du 5/01/2012 pour le cycle 2

« Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

- ✓ se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger…), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin…), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney…), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau…) ».

Du point de vue de la didactique des APSA

La course d'orientation permet de :

- Se représenter et se repérer dans l'espace ;
- Se représenter et s'adapter aux contraintes temporelles ;
- Développer les compétences motrices ;
- Mettre en place des projets pluridisciplinaires ;
- Construire une pratique responsable (prise de décision, sécurité).

Notre unité d'apprentissage s'inscrit dans un projet pluridisciplinaire notamment à travers la lecture de l'album *John Chatterton Détective* d'Yvan POMMAUX.

Caractéristiques des élèves du niveau de classe choisi

Les élèves :

- Ont besoin de se dépenser ;
- Sont éduqués à une motricité contrôlée ;
- Doivent adapter leur vitesse et leurs mouvements ;
- Doivent savoir se déplacer et s'orienter dans un lieu connu ou nouveau en autonomie ;
- Ont besoin de développer des compétences, des connaissances pour se déplacer et s'orienter dans tous type d'environnement ;

La course d'orientation permet de répondre aux besoins propres des élèves car elle a des caractéristiques favorables à cela.

Les finalités de l'EPS

L'EPS a pour finalité de former un citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué.

Par la pratique scolaire d'activités motrices, elle vise, en les articulant, les objectifs suivants :

- La construction et le développement des ressources individuelles nécessaires aux conduites motrices et déterminant la réussite, l'aisance et l'estime de soi ;

- L'éducation à la santé et à la gestion de la vie physique et sociale par l'acquisition progressive de compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé ;
- La prise de contact puis l'accès au patrimoine de la culture physique et sportive.

Ainsi l'EPS vise la réussite de tous les élèves et contribue avec les autres disciplines à l'instruction, la formation et l'éducation de chacun.

- Elle participe à l'acquisition et à la maîtrise du socle commun ;
- Elle permet de faire partager aux élèves les valeurs de la République ;
- Par la pratique scolaire d'activités motrices auxquelles s'ajoutent au cycle 2 une première initiation aux APSA puis au cycle 3 une pratique des APSA, l'enseignement de l'EPS garantit à tous les élèves une culture commune ;
- Elle permet à chacun d'améliorer ses possibilités d'adaptation motrice, d'action et de réaction à son environnement physique et humain ;
- En proposant une activité physique régulière, l'EPS participe à l'éducation à la santé en favorisant l'acquisition de pratiques et en contribuant à la lutte contre la sédentarité et le surpoids ;
- Le traitement des APSA propose des pratiques respectant les conditions de sécurité et permet d'apprendre aux élèves la gestion du rapport sécurité/risque.

<table>
<tr><th></th><th>CP</th><th>CE1</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Activités d'orientation
- Découverte du monde
- Se repérer dans l'espace et le temps</td><td>Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.</td><td>Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).</td></tr>
<tr><td>- Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements…).
- Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le professeur ou un autre élève, une grille photographique, un plan.
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).</td><td>- Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.
- Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis.
- Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe.
- Décoder le parcours proposé par un autre groupe.
- Dans un milieu connu (parc public…), retrouver cinq balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.</td></tr>
</table>

TRAME DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Unité d'apprentissage			
Classe	CE1	***APSA***	Activités d'orientation

Rappel des compétences spécifiques des programmes

Compétence spécifique (motrice)

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre, dans des milieux variés, dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude.

Compétences du socle commun	Acquisitions		
	Connaissances	**Capacités**	**Attitudes**
Compétence 1 : maîtrise du langage - s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis ; - lire seul et comprendre un énoncé, une consigne ; - comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.	• un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels.	• comprendre un énoncé, une consigne ; • prendre la parole en public ; • prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue ; • rendre compte d'un travail individuel ou collectif (exposés, expériences, démonstrations...).	• ouverture à la communication, au dialogue, au débat.
Compétence 3 : **Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique** - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ; - reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels ; - observer et décrire pour mener des investigations.	• Il faut aussi savoir interpréter une représentation plane d'un objet de l'espace.	• savoir raisonner logiquement, pratiquer la déduction et savoir démontrer. • effectuer des tracés à l'aide des instruments usuels (règle, équerre) • se repérer dans l'espace : utiliser une carte, un plan, un schéma.	• la rigueur et la précision ; • le sens de l'observation ; • la responsabilité face à l'environnement, au monde vivant, à la santé.
Compétence 6 : compétences sociales et civiques - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte. - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.	• connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ; • savoir ce qui est interdit et ce qui est permis ; • connaître les gestes de premiers secours.	• respecter les règles, notamment le règlement intérieur de l'établissement ; • communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe ; • porter secours ; • respecter les règles de sécurité.	• le respect de soi ; • le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes) ; • le respect de l'autre sexe ; • la volonté de résoudre pacifiquement les conflits ; • la conscience que nul ne peut exister sans autrui ; • conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité ; • sens de la responsabilité par rapport aux autres ; • nécessité de la solidarité : prise en compte des besoins des personnes en difficulté.

Compétence 7 : autonomie et initiative - échanger, questionner, justifier un point de vue ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.	Toutes les connaissances acquises pour les autres compétences peuvent être utiles.	• savoir respecter des consignes ; • développer sa persévérance ; • avoir une bonne maîtrise de son corps ; • prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence ; • prendre l'avis des autres, échanger, informer, organiser une réunion, représenter le groupe ; • déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités.	• la volonté de se prendre en charge personnellement ; • exploiter ses facultés intellectuelles et physiques ; • conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ; • conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix ; • curiosité et créativité ; • motivation et détermination dans la réalisation d'objectifs.

Projet de planification des objectifs par séance

	Sous-compétences retenues
Séance 1 **Evaluation diagnostique**	**Chasse aux bruits des animaux** Chaque « animal » va se cacher et émet des sons animaliers à intervalles réguliers. Chaque joueur doit découvrir les sources sonores dans l'ordre indiqué sur sa fiche. **Objectif Spécifique** Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions habituelles dans un milieu connu. **Socle commun** - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position ; - observer et décrire pour mener des investigations ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.
Séance 2	**La battu du village pour retrouver le Petit Chaperon Rouge** En petits groupes, les élèves effectuent un trajet « aller » au cours duquel ils déposent des objets-témoins. Ensuite, ils réalisent le « retour » le plus rapidement possible, en récupérant tous les objets dans l'ordre. **Objectifs spécifiques** Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions habituelles dans un milieu connu. **Socle commun** - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet ; - observer pour mener des investigations ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte. - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.
Séance 3	**Plan de la cour pour organiser l'enquête** En petits groupes, les élèves schématisent les éléments facilement repérables afin de réaliser le

	plan de la cour de l'école. En observant chacun des plans, on détermine quelles représentations des divers éléments seront conservées dans le plan final commun. **Objectifs Spécifiques** Se déplacer de façon adaptée et se repérer, dans un milieu connu. **Socle commun** - s'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis ; - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position ; - reconnaître, nommer et décrire les figures planes usuels ; - observer et décrire pour mener des investigations ; - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ; - échanger, questionner, justifier un point de vue ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.
Séance 4	**Retrouver les indices laissés par le Petit Chaperon Rouge** Cette activité se déroulera dans la cour de l'école, dans un espace clairement délimité. Le « Chaperon Rouge » pose un indice à un endroit précis. Il donne des indications géographiques au détective afin qu'il puisse retrouver cet indice. Le détective doit ainsi réaliser un trajet particulier (par exemple : passer derrière l'école, longer le mur de pierre, passer derrière l'oranger, chercher sous le banc jaune etc.). Une fois l'indice trouvé, le trajet réalisé sera tracé par le détective sur le plan créé en séance 3. Le « Chaperon rouge » et le détective échangent de rôle plusieurs fois. **Objectifs Spécifiques** Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre, dans un milieu connu. **Socle Commun** - s'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis ; - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ; - observer et décrire pour mener des investigations ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; - écouter pour comprendre, répéter, réaliser un travail ou une activité ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.

Séance 5	**Chercher les faux indices du loup** Les élèves doivent repérer les indices sur le terrain et déterminer les vrais ou faux emplacements indiqués sur le plan. Par binôme, il faut rechercher les (vrais) indices dans la cour de l'école et entourer sur le plan l'emplacement des faux indices laissés par le loup. On utilise le plan réalisé lors de la séance 3. **Objectifs Spécifiques** Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans un milieu connu. **Socle Commun** - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position ; - observer et décrire pour mener des investigations ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; - échanger, questionner, justifier un point de vue ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.
Séance 6	**Le loup vole les tableaux** Dans la première partie de l'activité, l'équipe du loup laisse derrière elle des indices lorsqu'elle vole les tableaux. Dans la deuxième partie, l'équipe du détective cherche les indices laissés par l'équipe du loup. L'énigme finale, reconstituée grâce à chacun des indices, permet de trouver la cachette secrète du loup. La classe est divisée en deux équipes. Elles jouent en même temps, dans deux endroits séparés, tour à tour les deux rôles : l'équipe du loup et l'équipe du détective (utilisation d'un plan dans chacune des parties de l'activité). **Objectifs Spécifiques** Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions habituelles, dans un milieu inconnu, dans un environnement plus éloigné et chargé d'incertitude. **Socle commun** - s'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis ; - lire seul et comprendre un énoncé ; - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position ; - observer et décrire pour mener des investigations ; - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ; - échanger, questionner, justifier un point de vue ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.

Séance 7 **Evaluation sommative**	**L'arrestation du loup** Sur le principe de la course en étoile, les équipes effectuent des allers-retours entre le point de départ et chaque « balise ». Ces « balises » sont indiquées sur un plan. Les équipes essayent de marquer le plus de points possibles en 30 minutes. Chaque « balise » représente un lieu que John Chatterton vérifie avant d'arrêter le loup. Ces « balises » sont simplement des feutres de couleur. **Objectifs Spécifiques** Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions habituelles, dans un milieu inconnu, dans un environnement plus éloigné et chargé d'incertitude. **Socle commun** - comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient ; - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position ; - observer et décrire pour mener des investigations ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; - échanger, questionner, justifier un point de vue ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.

Chacune des séances est introduite par un échauffement et des étirements. De courtes et petites activités d'orientation peuvent parfois être mise en place pour introduire l'activité principale de la séance.

Critères d'évaluation retenus

On doit observer chez les élèves :

- Se repérer dans l'espace et utiliser progressivement un plan ;
- Adapter ses déplacements en fonction du milieu ;
- Respecter un temps imparti ;
- S'organiser et travailler en équipe ;
- Respecter les règles de sécurité ;
- Respecter la nature ;
- Utiliser un vocabulaire précis.

UNE SEANCE REPRESENTATIVE DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Rappel des compétences des programmes liées à la séance

Compétence spécifique (motrice)			
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre, dans des milieux variés, dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude.			
Compétences du socle commun	**Acquisitions/contenus d'enseignement**		
	Connaissances	**Capacités**	**Attitudes**
Compétence 1 : maîtrise du langage - s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis ; - lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.	• un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels.	• comprendre un énoncé, une consigne ; • prendre la parole en public ; • prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue.	• ouverture à la communication, au dialogue, au débat.
Compétence 3 : **Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique** - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ; - reconnaître les figures planes ; - observer et décrire pour mener des investigations.	• savoir interpréter une représentation plane d'un objet de l'espace.	• raisonner logiquement, pratiquer la déduction et démontrer ; • se repérer dans l'espace : utiliser une carte, un plan, un schéma.	• la rigueur et la précision ; • le sens de l'observation ; • la responsabilité face à l'environnement, au monde vivant, à la santé.
Compétence 6 : compétences sociales et civiques - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ; - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.	• connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ; • savoir ce qui est interdit et ce qui est permis ; • connaître les gestes de premiers secours.	• respecter les règles, notamment le règlement intérieur de l'établissement ; • communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe ; • porter secours ; • respecter les règles de sécurité.	• le respect de soi ; • le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes) ; • le respect de l'autre sexe ; • la volonté de résoudre pacifiquement les conflits ; • la conscience que nul ne peut exister sans autrui : • conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité ; • sens de la responsabilité par rapport aux autres ; • nécessité de la solidarité : prise en compte des besoins des personnes en difficulté.
Compétence 7 : autonomie et initiative - échanger, questionner, justifier un point de vue ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.	Toutes les connaissances acquises pour les autres compétences peuvent être utiles.	• savoir respecter des consignes ; • développer sa persévérance ; • avoir une bonne maîtrise de son corps ; • prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence ; • prendre l'avis des autres, échanger, informer, organiser une réunion, représenter le groupe ; • déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités.	• la volonté de se prendre en charge personnellement ; • exploiter ses facultés intellectuelles et physiques ; • conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ; • conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix ; • curiosité ; • motivation et détermination dans la réalisation d'objectifs.

SCENARIO DE LA SEANCE DE COURSE D'ORIENTATION

L'équipe du loup vole les tableaux et l'équipe du détective les retrouvent

Classe : CE1 (cycle 2)	U.E. n°5	Séance n°6	Durée : 50 min	Date : 06/11/2012	Effectif : 26

Sous-compétence spécifique : se déplacer (marcher, courir) dans un milieu familier.

Sous-compétences transversales : s'engager lucidement dans l'action, construire un projet d'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité, appliquer des règles de vie collective.

Faut qu'on précise que c'est une course d'orientation ?

Remarque : les élèves ont lu en classe *John Chatterton Détective* d'Yvan Pommaux.

Intitulé Situation pédagogique	Objectifs (enseignant)	But de tâche (élève)	Dispositif	Temps	Consignes	Critères de réalisation	Critère de réussite	Variables
Echauffement (mise en train)	Mise en train cardio-pulmonaire, musculaire et articulaire ; Cadrage des élèves.	Trottiner, accélérer, suivre des instructions d'orientation (droite, gauche, en haut, en bas, etc.)	Terrain plat, classe entière	10'	En fonction des tâches demandées	-	-	Un élève donne les consignes
SP1 : Les complices du loup placent les indices	S'orienter avec un plan	Les élèves doivent placer des indices numérotés selon l'emplacement du numéro sur le plan.	2 zones éloignées, 2 équipes, 2 plans numérotés, 14 indices par équipe.	10'	Vous êtes les complices du loup et vous l'avez aidé à voler les tableaux. Malencontreusement, vous avez laissé des indices sur votre chemin. Vous devez placer ces indices numérotés selon le plan que je vous donne. Organisez-vous, vous avez 7 minutes.	Les élèves placent tous les indices.	Les élèves s'organisent et se distribuent les tâches en binôme. Les élèves s'orientent à l'aide du plan. Ils ont placé tous les indices correctement selon le plan.	Un seul élève voit le plan, il doit décrire l'endroit où les autres doivent placer les indices. Changement de lieu. Relai chronométré pour les indices.
SP2 : Les enquêteurs recherchent les indices	S'orienter selon des indications géographiques	Les élèves doivent retrouver les indices en	2 zones éloignées, 2 équipes, 2 plans vierges,	20'	Vous êtes les enquêteurs, vous recherchez les tableaux volés. Je vous donne le premier	Les élèves trouvent les indices.	Les élèves s'écoutent et réfléchissent ensemble aux	Changement de lieu. Après chaque indice trouvé, retourner au

		s'appuyant sur le plan et grâce aux indications.	14 indices par équipe.		indice. Il faut suivre les indications pour trouver tous les indices menant à la cachette du loup.		indications. Ils s'orientent grâce au plan et aux indices. Ils ont trouvé tous les indices.	plan qui est fixé à un endroit.
SP3 : Les enquêteurs résolvent l'énigme et retrouvent les tableaux.	Remettre une phrase dans l'ordre. Favoriser la réflexion et la communication entre élèves.	Les élèves doivent remettre les mots (placés au dos des indices) de l'énigme dans l'ordre. Ils doivent ensuite résoudre l'énigme.	Un espace qui permet d'étaler les indices.	5'	Pour résoudre l'énigme écrite sur chaque indice.	Les élèves résolvent l'énigme et retrouvent le trésor.	Ils ont résolu l'énigme et retrouvé le trésor.	Proposer une énigme de mathématiques (exemple : rallye mathématiques)
Retour sur l'enquête (retour au calme et bilan)	1. Rangement du matériel 2. Etirement 3. Bilan, perspectives	Etirement, rangement	Terrain plat, classe entière	5'	Etirement en fonction de la tâche demandée. Est-ce que l'emplacement des indices correspondait au plan ?	-	-	-

CADRE DE PRESENTATION DE LA SITUATION

CADRE D'APPRENTISSAGE EXTRAITE DE LA SEANCE

Aspect institutionnel

Compétence spécifique (motrice)			
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre, dans des milieux variés, dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude.			
Compétences du socle commun	**Acquisitions/contenus d'enseignement**		
	Connaissances	**Capacités**	**Attitudes**
Compétence 1 : maîtrise du langage - s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.	• un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels.	• comprendre un énoncé, une consigne ; • prendre la parole en public ; • prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue ?	• ouverture à la communication, au dialogue, au débat.
Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ; - reconnaître les figures planes ; - observer et décrire pour mener des investigations.	• savoir interpréter une représentation plane d'un objet de l'espace.	• se repérer dans l'espace : utiliser une carte, un plan, un schéma.	• la rigueur et la précision ; • le sens de l'observation ; • la responsabilité face à l'environnement, au monde vivant, à la santé.
Compétence 6 : compétences sociales et civiques - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.	• connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ; • savoir ce qui est interdit et ce qui est permis ; • connaître les gestes de premiers secours.	• respecter les règles, notamment le règlement intérieur de l'établissement ; • communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe ; • porter secours ; • respecter les règles de sécurité.	• le respect de soi ; • le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes) ; • le respect de l'autre sexe ; • la volonté de résoudre pacifiquement les conflits ; • la conscience que nul ne peut exister sans autrui ; • conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité ; • sens de la responsabilité par rapport aux autres ; • nécessité de la solidarité : prise en compte des besoins des personnes en difficulté.
Compétence 7 : autonomie et initiative - échanger, questionner, justifier un point de vue ; - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.	Toutes les connaissances acquises pour les autres compétences peuvent être utiles.	• savoir respecter des consignes ; • développer sa persévérance ; • avoir une bonne maîtrise de son corps ; • prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence ; • prendre l'avis des autres, échanger, informer, organiser une réunion, représenter le groupe ; • déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités.	• la volonté de se prendre en charge personnellement ; • exploiter ses facultés intellectuelles et physiques ; • conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ; • conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix ; • motivation et détermination dans la réalisation d'objectifs.

Logique des apprentissages

Conduites typiques	Hypothèses de transformations
Manque d'organisation et de concertation. Actions de recherche individuelles. N'oriente pas le plan. Placer les indices sans respecter la précision du plan. Placer les indices de manière inaccessible.	Mise en place d'une organisation et concertation. Actions de recherche par binôme. Oriente le plan à chaque déplacement. Placer les indices en respectant la précision du plan. Placer les indices de manière accessible.

Situation proposée

Organisation

Formes de groupements : 2 équipes hétérogènes et de même effectif (2 équipes de 13 élèves). **Espace :** deux espaces séparés où les équipes ne peuvent ni se voir ni communiquer. Espace dégagé de tous éléments dangereux. **Temps :** 3 minutes d'explication de consignes et 7 minutes de mise en activité.	**Matériel nécessaire :** 1 plan numéroté par équipe, 14 indices par équipe. **Mise en place :** Krystalie initie la course d'orientation. Parallèlement, Joana et Audrey expliquent les consignes à leur équipe. **Rangement :** Krystalie récupère les plans numérotés.

Tâche

CONSIGNES

But : Les joueurs doivent placer correctement les indices dans l'espace délimité par le plan.

Organisation :

Krystalie divise la classe en deux équipes hétérogènes.

Joana et Audrey s'installent avec leur équipe dans leur espace. Elles mettent les élèves en contexte : « Le loup a volé des tableaux et vous êtes les complices du loup. Malencontreusement, vous avez laissé des indices derrière vous. Selon le plan que je vous donne, vous allez cacher ces indices aux endroits indiqués sur le plan ».

Contraintes ou règles particulières à respecter :

Il faut :

- respecter les limites du plan ;
- respecter les règles de sécurité ;
- respecter la localisation des indices (selon le plan).

Critères de réussite :

Les élèves s'organisent et se distribuent les tâches en binôme.

Les élèves s'orientent à l'aide du plan.

Ils ont placé tous les indices correctement selon le plan.

Critère de réalisation :

Les élèves placent tous les indices

Variables :

- Un seul élève voit le plan, il doit décrire l'endroit où les autres doivent placer les indices.
- Changement de lieu.
- Relai chronométré pour les indices.

Média utilisés :

Plan numéroté, indices.

EVALUATION DES ELEVES

Activité sur laquelle les élèves vont être évalués (séance n°7) :

Sur le principe de la course en étoile, les équipes effectuent des allers-retours entre le point de départ et chaque « balise ». Ils essayent de marquer le plus de points possibles en 30 minutes. Chaque « balise » représente un lieu que John Chatterton vérifie avant d'arrêter le Loup. Ces « balises » sont simplement des feutres de couleur.

Grille d'observation-évaluation des conduites des élèves :

Date : / / ---------- + : Oui = : Parfois - : Non	Le nombre de balises trouvées dans le temps imparti.	Elaborer le parcours en groupe.	Se situer par rapport aux repères significatifs dans l'espace et sur le plan	Respecter les règles de sécurité.	Observations
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					
NOM Prénom					

CONCLUSION

Nous analysons par la suite les points positifs et négatifs du déroulement de notre séance.

Situation pédagogique n°1

Points négatifs

Il a été difficile de vérifier que les élèves placent correctement tous les indices.
Il a été difficile de s'assurer que les élèves ne cachent pas les indices de manière trop compliquée.
L'emplacement des indices sur le plan n'était pas assez précis.
Il aurait été plus facile pour l'organisation d'imposer les binômes et de donner à chaque groupe un plan.

Points positifs

Les élèves ont été plongés dans l'album suscitant ainsi leur intérêt et motivation.
Les règles de sécurité ont été clairement identifiées (et respectées).
Le plan délimitait bien l'espace d'activité et représentait bien les éléments significatifs.

Situation pédagogique n°2

Points négatifs

Un indice n'a jamais été retrouvé.
Le dernier indice indiquait un lieu où il n'y avait rien à trouver.
Un groupe avait les 2 indices-clés pour trouver l'énigme (les mots « clé » et « gymnase »).

Points positifs

Les élèves ont compris qu'ils trouveraient plus facilement et rapidement les indices s'ils travaillaient en groupe.

Situation pédagogique n°3

Points négatifs

Tous les élèves ne pouvaient participer pour trouver la réponse finale.
Il aurait fallu utiliser une formule périphrastique pour dire le mot « gymnase ».

Points positifs

Ils ont apprécié la récompense finale (les bonbons), même s'ils se doutaient depuis le début qu'ils allaient trouver ce paquet à la fin.
L'énigme était stimulante, captivante.