

SORTIE SPORTIVE ORIENTATION

Parc Beaumont cycle 1

Objectifs :

- apprendre à observer, à prélever des indices, à prendre des repères
- apprendre à s'orienter ; à passer d'un espace réel plus ou moins proche (école, village, parc) à sa représentation (photo, dessin, carte, maquette)
- oser se déplacer dans un espace inconnu ; gérer ses déplacements et ses efforts
- s'exprimer, échanger, argumenter, prendre des décisions, faire des choix
- prendre du plaisir à être autonome, être sensibilisé à la sécurité

Activités :

- une première reconnaissance du lieu : un parc, présence de public, un itinéraire jalonné pour une des activités, les emplacements des parents en fluo pour surveiller, les policiers municipaux, le plan d'eau, le ruisseau, les pelouses, les routes, le palais Beaumont...
- un parcours jalonné s'appuyant sur les personnages d'un album (2 ou 3 situations successives)
- un parcours en étoile à la recherche d'animaux de la forêt

Supports pédagogiques :

- 2 albums au choix pourront servir de prétexte et de motivation à l'activité d'orientation sur le parcours jalonné: « *La coccinelle mal lunée* » ou « *La maison du bernard-hermite* » d'Eric Carle
- Chaque album est accompagné de documents pédagogiques élaborés par Sylvie Payen et Lydie Darsu-Domecq de la maternelle de Bizanos, mis gracieusement à votre disposition. Vous pourrez vous aussi mutualiser les nouvelles pistes d'exploitation que vous imaginerez.

Programmation pédagogique :

- impérativement AVANT la sortie :
 - o **lecture de l'album choisi, identification des personnages**
 - o **activités d'orientation en classe et en extérieur** pour apprendre à se repérer (voir documents pédagogiques d'accompagnement) : intérieur/extérieur, droite/gauche, loin/près, sur/sous ; espace réel/espace représenté...
- avant ou après la sortie (selon le temps dont vous disposez et vos choix pédagogiques) : exploitation de l'album, approfondissement des activités d'orientation et des activités liées à la représentation de l'espace

Organisation des activités :

- point de rassemblement : l'espace devant le kiosque
- les 2 ateliers seront menés en parallèle ; rotation des 2 classes au bout de 30 à 40 minutes (ou des 2 groupes si 1 seule classe est présente)
- un atelier est animé par la CPC EPS, l'autre par l'enseignant (ou par François Meyzenc de l'USEP s'il est disponible)
- une petite pause de 10 minutes entre les deux ateliers au point de rassemblement pour boire ou aller aux toilettes + goûter si dans les habitudes; + rassemblement des adultes (*café/thé bienvenus surtout quand il fait froid*)
- les horaires d'arrivée et de départ des classes seront calés en fonction des contraintes de chaque école ; les transports sont gérés par les écoles.

Description des ateliers

Parcours jalonné

- lieu : boucle sécurisée autour du kiosque, allées matérialisées par des plots
- matériel à apporter :
 - 1 feuille de route par enfant (plan du parc colorié en classe selon la légende, comportant les personnages de l'album)
 - 1 support rigide (planchette, calendrier) pour chaque enfant (+ pince à linge)
 - Quelques crayons à papier, gomme
- matériel fourni : plots, images des personnages de l'album accrochés aux endroits signalés sur le plan, photos de ces endroits
- organisation : en équipes de 2, départs échelonnés, dans un sens et dans l'autre du parcours
- durée : 30 à 40 minutes

1^{ère} consigne : « Suis le chemin indiqué par les plots et reconnais en route les personnages de l'album. Tu devras être capable de me dire le nom de 3 d'entre eux et aussi sur quel support était accrochée leur image. »

Au fur et à mesure que les équipes reviennent, elles passent à la seconde étape.

2^{ème} consigne : « Parcours à nouveau le même chemin dans l'autre sens. Tu devras t'arrêter devant personnage et l'entourer sur ta feuille à l'aide du feutre accroché à l'image. Il faut les trouver tous. Attention, il peut y avoir des pièges ! »

Dès le retour des équipes, si le travail est réussi, passer à la 3^{ème} étape, sinon refaire le circuit pour trouver les personnages manquants.

Pièges : 1 intrus sur le plan et 1 personnage absent sur le terrain

Pour les plus avancés :

3^{ème} consigne : « Voici plusieurs photos de ta promenade. Tu dois reconnaître l'endroit où tu as trouvé les personnages. Trace un trait pour relier la photo et le personnage. »

Parcours en étoile

- lieu : le kiosque et l'espace sécurisé à proximité
- matériel à apporter : aucun
- matériel fourni : affichettes représentant un appareil photo accrochées sur la rambarde du kiosque pour matérialiser les points de vue, photos du parc correspondant à ces points de vue, images d'animaux disposées dans le parc dont l'emplacement est indiqué par une gommette sur les photos du parc
- organisation : par équipes de 2, pour tout le groupe en même temps
- durée : 30 à 40 minutes

1^{ère} étape : échange collectif à partir des photos distribuées aux enfants :

- « Voici des photos, savez-vous où elles ont été prises ? reconnaissez-vous les lieux ?
- Oui, dans le parc
- « Que voyez-vous sur votre photo ? »
- - des arbres, un banc, un lampadaire, une statue, une maison, le lac, de l'herbe, des jeux...
- « Est-ce qu'on voit ces choses en vrai ? Si oui où ? »
- « Est-ce que tout le monde voit la même chose sur sa photo ? Pourquoi ? »
- Non, elles n'ont pas été prises au même endroit

2^{ème} étape

Consigne : « Chaque équipe devra se rendre exactement à l'endroit indiqué par une gommette sur la photo pour y trouver un animal. Puis vous reviendrez me dire le nom de l'animal. Mais avant quitter le kiosque, il faudra montrer à un adulte dans quelle direction vous devez partir et expliquer pourquoi vous avez choisi cette direction. »

- Liste des animaux (réponses écrites au dos de la photo) : renard, faon, lapin, hibou, écureuil, sanglier, cerf, faisan, chat sauvage

- Au retour des équipes, si la réponse est exacte, proposer une autre photo, sinon, aider les enfants à prendre des repères, à identifier les éléments sur la photo et dans la réalité avant de repartir chercher l'emplacement et l'animal.

RECOMMANDATIONS

- **TENUE ADAPTÉE** à l'activité et au temps : prévoir de pouvoir se couvrir/se découvrir, vêtement de pluie, chapeau, chaussures fermées, vêtements de rechange à l'école...

- **EAU** : il y a un point d'eau sur place ; prévoir 2 bouteilles vides et des gobelets

- **ENCADREMENT/SÉCURITÉ** :

- 6 ou 7 adultes sont nécessaires pour assurer la sécurité dans le parc (en plus des enseignants et des ATSEM) ; bien leur préciser que leur rôle sera STATIQUE (s'habiller en conséquence) et qu'ils ne devront PAS DONNER D'INDICATIONS aux enfants ; il serait judicieux de les équiper de GILETS FLUO pour qu'ils soient facilement identifiables par les enfants
- les ATSEM s'occupent (comme à l'école) de la gestion toilettes, vêtements, bobos, eau...
- les enseignants encadrent les activités, donnent/relancent les consignes, valident le travail, questionnent les enfants sur les stratégies, la prise d'indices etc

Evelyne BRAY
CPC EPS Pau Sud

PENSE-BÊTE MATERIEL

- 1 feuille de route par enfant (plan du parc colorié en classe selon la légende, comportant les personnages de l'album)
- 1 support rigide (planchette, calendrier) pour chaque enfant (+ pince à linge)
- quelques crayons à papier, gomme
- bouteilles et gobelets ; goûters ?...
- trousse de secours, PAI, téléphone portable, fiches d'urgence
- gilets fluo
- thé/café pour la pause