

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

Les activités d'orientation à l'école

2017

DOCUMENT DEPARTEMENTAL EPS 31 LES ACTIVITES D'ORIENTATION A L'ECOLE

Sommaire

- Préambule
 1. Définition générale
 2. Activités d'orientation à l'école :
Définition
 - Les composantes de l'activité
 - Les problèmes fondamentaux
 - Les comportements attendus
 - L'orientation dans les textes officiels
 - Les rôles de l'élève
 3. Transformations attendues
 4. Etapes de l'apprentissage : repères de progressivité
 5. Conseils pour une mise en œuvre efficace
 6. Education à la sécurité
 7. Différents parcours
 8. Glossaire
 9. Cartes et plans élaborés en Haute – Garonne

- Organisation du document

- Les activités d'orientation à l'école maternelle : niveau 1
 1. Introduction
 2. Tableau synoptique de la démarche d'enseignement
 3. Les situations « pour entrer dans l'activité »
 4. Les situations d'apprentissage

- Les activités d'orientation : niveau 2
 5. Introduction
 1. Tableau synoptique de la démarche d'enseignement
 2. La situation de référence
 3. Les situations d'apprentissage

- La course d'orientation : niveau 3
 1. Introduction
 2. Tableau synoptique de la démarche d'enseignement
 3. La situation de référence
 4. Les situations d'apprentissage

**DOCUMENT DEPARTEMENTAL EPS 31
LES ACTIVITES D'ORIENTATION A L'ECOLE**

Les activités d'orientation à l'école

Préambule

2017

1. Définition générale

*La course d'orientation est un sport qui se caractérise notamment par le fait que les performances des compétiteurs dépendent à la fois de leur habileté à s'orienter à l'aide d'une carte et de leur **capacité physique**.*

Elle se pratique sous forme d'une course contre la montre en terrain varié sur un circuit matérialisé par des postes de contrôle que le concurrent doit découvrir par des cheminements de son choix en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole.

Définition issue du livre « l'orientation : guide pratique » réalisé par Jean-Daniel Giroux

2. Les activités d'orientation à l'école

2.1 Définition

La course d'orientation est une course individuelle ou en petit groupe (2 ou 3 élèves maximum) dans un temps limité, en terrain varié plus ou moins connu, exempt de tout danger objectif, sur un parcours matérialisé par des balises à découvrir, en se servant d'un support de référence (une carte, un plan, un dessin, une photo...) et/ou d'indices.

La course d'orientation est avant tout un choix d'itinéraires basé sur la lecture de la carte dans des milieux complexes et incertains et sous la contrainte du temps.

2.2 Les composantes de l'activité

L'activité est composée de course et d'orientation.

Elle s'appuie sur 3 paramètres :

- Les déplacements,
- La lecture d'un document,
- La lecture de l'environnement.

2.3 Les problèmes fondamentaux

- La prise d'INFORMATIONS
- La gestion simultanée des paramètres VITESSE- PRECISION
- La gestion PRISE DE RISQUE / SECURITE DES ELEVES

2.4 Les comportements attendus

Comme dans toutes les Activités Physiques de Pleine Nature à l'école (APPN), il s'agit pour l'élève d'**adapter son comportement moteur aux données du milieu**.

Il doit à tout moment :

- Lire et décider de son projet de déplacement,
- Agir pour conduire son déplacement,
- Oser être autonome.

2.5 L'orientation dans les textes officiels

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
<p>Les programmes de l'école primaire</p> <p>BO spécial n° 2 du 26 mars 2015 BO spécial n° 11 du 26 novembre 2015</p> <p>Les documents ressources</p> <p>Maternelle : Ressources Eduscol : RA16 C2 EPS doc 11 parcours N.D-583906.pdf Cycle 2 : Ressources Eduscol Le parcours d'orientation au cycle 2</p>		
	<p>→ <u>Champ d'apprentissage</u> : Adapter ses déplacements à des environnements variés.</p>	
<p>→ <u>Attendus de fin de cycle</u> : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>	<p>→ <u>Attendus de fin de cycle</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • réaliser un parcours d'orientation en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé ; • respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. <p>→ <u>Repères de progressivité</u> :</p> <p>Tout au long du cycle les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure, de l'âge demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.</p> <p>→ <u>Compétences travaillées pendant le cycle</u></p> <p>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.</p>	<p>→ <u>Attendus de fin de cycle</u> :</p> <p>Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.</p> <p>→ <u>Repères de progressivité</u> :</p> <p>Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement.</p> <p>→ <u>Compétences travaillées pendant le cycle</u></p> <p>Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Tenir compte du milieu et de ses évolutions. Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. Aider l'autre.</p>

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer.

Mettre en relation l'espace vécu et l'espace représenté : en lien avec la géométrie (repérage dans l'espace, sur un quadrillage, déplacements).

Domaine 3

La formation de la personne et du citoyen.

Apprendre les codes de communication et d'expression.

Acquérir le respect de soi et des autres.

Affûter son esprit critique.

Donner son avis.

Identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les situations proposées.

Domaine 5

Les représentations du monde et l'activité humaine.

Se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer, le représenter.

Effectuer des parcours et des déplacements pour installer des repères spatiaux.

.

LES ROLES DE L'ELEVE

Coureur

- S'entraîner,
- Se connaître,
- Se préparer pour réaliser ou améliorer une performance,
- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel,
- Adapter son déplacement aux différents milieux,
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation),
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ,

Guide

- Pilotage d'un groupe (restreint),
- Tenue du plan, carte,
- Contrôle du temps,
- Pointage régulier,
- Relayer les consignes de sécurité,

Organisateur

- Concevoir et proposer un trajet d'orientation à ses camarades, à une autre classe, à l'école,
- Apprendre, rassembler des connaissances pour anticiper l'action,
- Prévoir les règles de sécurité pour soi et pour les autres,
- Réguler l'action,
- Faire un bilan,
- Concevoir et perfectionner les outils, améliorer leur manipulation (dessin, carte),

Dimension motrice

Dimension méthodologique

L'ELEVE ACTEUR

- Les dimensions de l'activité
 - Les rôles comme contribution à la construction de ses savoirs et de ses compétences
- Il y a toujours un AVANT, un PENDANT, et un APRÈS l'activité

Dimension sociale

Coopérateur

- Solidarité avec le groupe,
- Echange de rôle,
- Collaboration avec l'enseignant : (mise en place et récupération du matériel),

Arbitre

- Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur,
- Participer à l'évaluation

Citoyen

- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement,
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème,
- Connaissance, observation et respect de l'environnement,

3. Les transformations attendues

Le document est organisé en trois niveaux :

- Le niveau 1 correspond à la maternelle
- Les niveaux 2 et 3 correspondent à l'école élémentaire.

3.1 Apprentissages moteurs

Il s'agit de transformer un déplacement **spontané** (marche / course aléatoire) en un **déplacement intentionnel et efficace**.

3.2 Espaces de pratiques

D'un lieu connu et reconnu à un lieu inconnu (différents niveaux d'incertitude) :

	Espace connu restreint (locaux ou cour d'école...)	Espace connu élargi (parc ou autour de l'école...)	Espace inconnu restreint (petit bois...)	Espace inconnu élargi (terrain de sport, forêt...)
Niveau 1				
Niveau 2				
Niveau 3				

3.3 Relation de l'élève à « l'espace »

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Relation à l'espace			
	De l'espace vécu..... à l'espace perçu à..... l'espace représenté		

- Espace vécu

L'enfant commence à percevoir l'espace environnant, familier. Il peut voir, toucher et se déplacer dans cet espace. C'est un espace d'ACTION.

- Espace perçu

L'enfant est capable de percevoir l'espace sans être obligé de s'y déplacer : il l'analyse par l'observation et selon différents points de vue. L'espace est TOPOLOGIQUE.




-Espace représenté

L'enfant conçoit l'espace selon des règles précises qui ne font plus appel ni au mouvement, ni à l'observation mais seulement à sa représentation. Il y a nécessité d'un recul réflexif.

Cette conceptualisation de l'espace peut passer par différents supports (la photo, le dessin, la maquette, le plan). L'espace est PROJECTIF.

3.4 Supports de symbolisation ou de représentation du réel

L'évolution des supports utilisés

	Photo, dessin, plan non codé, maquette	Plan avec symboles simples, début de codages et légende, respect des distances	Plan ou carte pour des espaces restreints et peu complexes, orientation/nord, échelle, légende	Cartes pour des espaces plus complexes, plus vastes, courbes de niveau (planimétrie)
Niveau 1				
Niveau 2				
Niveau 3				

3.5 Introduction de la contrainte « TEMPS » dans la réalisation de la tâche

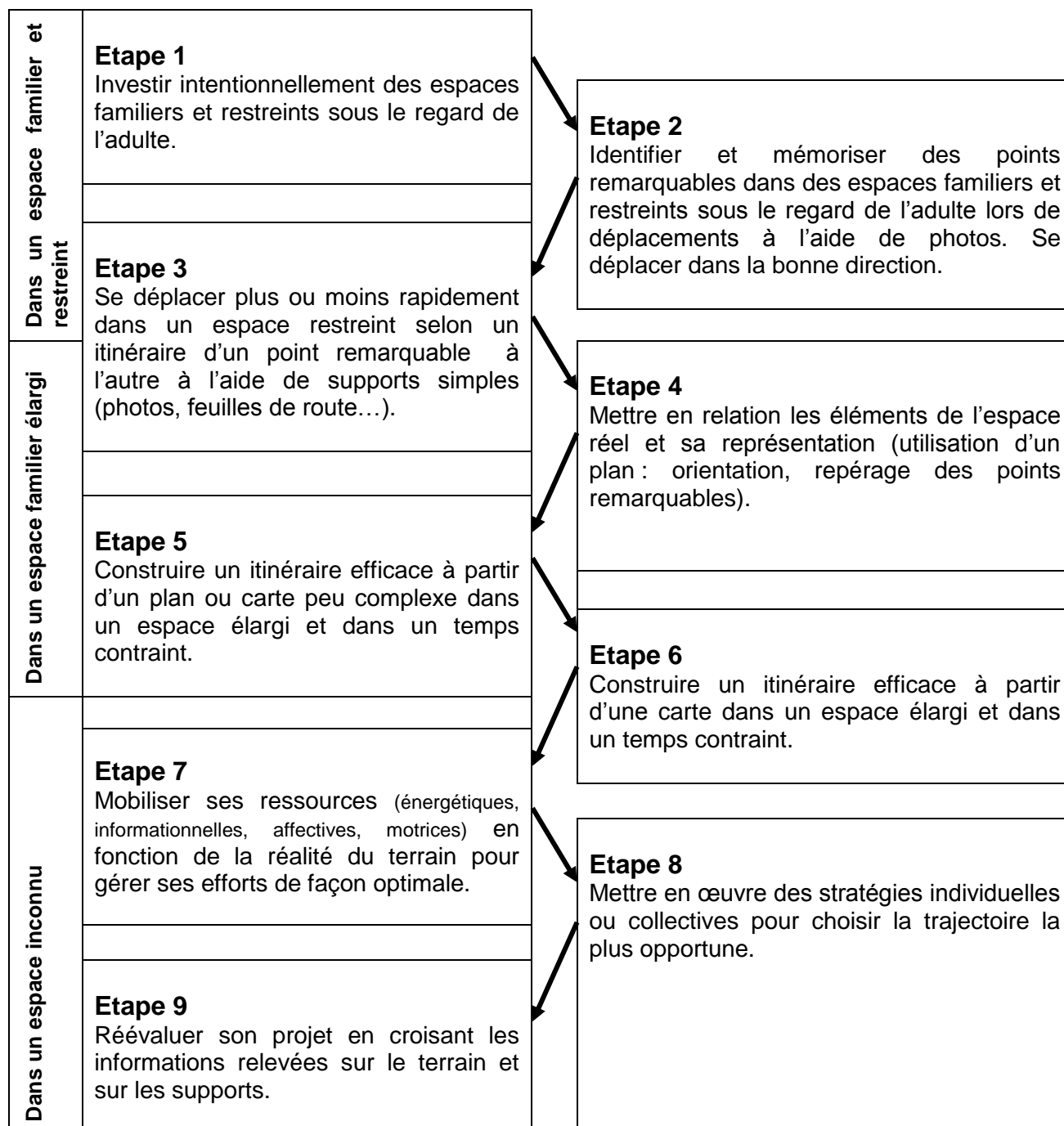
Quel que soit le niveau, la contrainte temps ne peut être introduite qu'après avoir résolu les problèmes liés à l'espace et aux supports.

L'introduction précoce d'un temps imparti peut nuire aux apprentissages à construire.

4. Etapes de l'apprentissage : repères de progressivité

Les situations d'apprentissage distinguent 3 niveaux correspondant globalement aux 3 cycles. A titre d'exemple des élèves découvrant l'activité peuvent débiter par des situations du niveau précédent.

- **Niveau 1** : étapes 1 à 4 (maternelle)
- **Niveau 2** : étapes 4 à 5 (élémentaire)
- **Niveau 3** : étapes 6 à 9 (élémentaire)



5. Conseils pour une mise en œuvre efficace

AVANT

Pour l'enseignant :

Sécurité :

- Demande d'autorisation de l'utilisation du site (commune concernée).
- Repérage en amont du site par l'enseignant et l'équipe d'encadrement.
- Evaluation du niveau de risque.
- Choix et délimitation de l'espace, identification des lignes d'arrêt et des lignes et points remarquables.
- Demande d'autorisation parentale après information préalable (date, objectif, lieu, déroulement).
- Vérification du taux d'encadrement.
- Liste des élèves, des groupes constitués, numéro de téléphone des encadrants.
- Si possible, avoir des VTT à disposition pour la sécurité.

Préparation matérielle :

- Plan d'ensemble du site avec les limites de fin de jeu, l'emplacement des balises et les postes de sécurité si nécessaire.
- Corne de brume pour le ralliement et sifflet pour les élèves en cas d'urgence.
- Téléphone portable pour l'enseignant et les accompagnateurs, avec la liste des numéros d'urgence à contacter.
- Trousse premiers secours.
- Balises, pinces, pochettes plastiques, planchettes pour écrire, crayons, plans, cartes, cartons de contrôle, feuille de route, montres, chronomètres, un sifflet par groupe...

Préparation pédagogique :

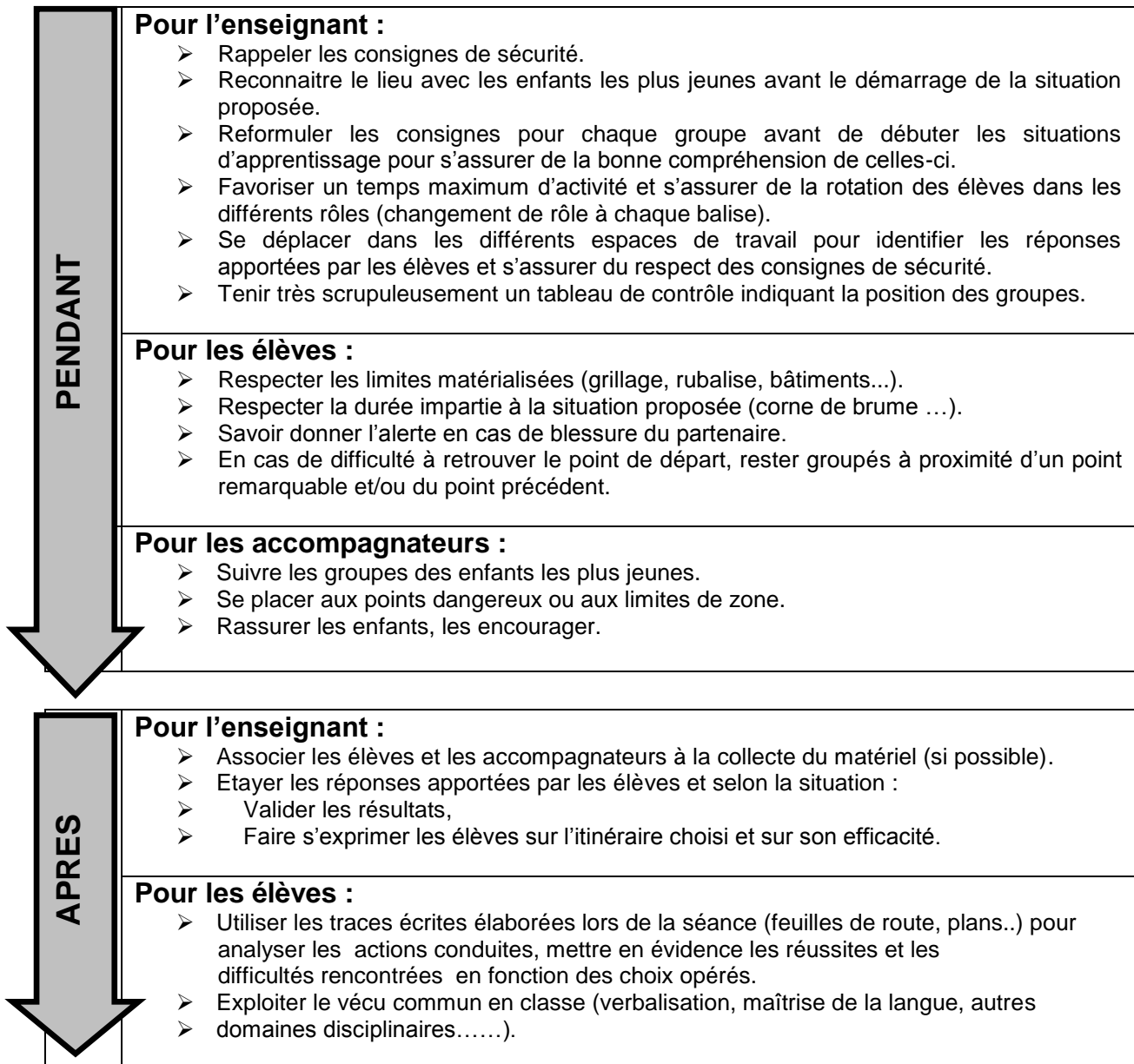
- Répartir les élèves selon le dispositif adapté à la situation proposée (petits groupes de 2 à 3 élèves ou situation individuelle) en fonction du lieu investi et du niveau d'expertise des élèves avec pour objectif leur autonomie.
- Choisir un pilote par groupe.
- Choisir un point de rassemblement et en informer les participants.
- Informer les élèves et les accompagnateurs du déroulement de la séance.
- Présenter les dispositifs, les consignes de sécurité, les consignes propres à l'activité, les critères de réussite, et, selon l'âge des élèves, les associer à l'aménagement matériel dès que la situation le permet.
- Présenter les limites des espaces à investir (matérialisés par des rubans, jalons...).
- Informer de la durée maximum de l'activité.
- S'approprier l'utilisation du sifflet en cas d'urgence (2 coups prolongés) et de la corne de brume pour le ralliement.

Pour les élèves :

- Tenue de sport adaptée aux conditions climatiques.
- Gourde, et petit ravitaillement énergétique.
- Un sifflet et une montre par groupe.
- S'approprier le lexique spécifique à l'activité, comprendre les codages rencontrés et utilisés (légende de carte).
- Comprendre le but de l'activité, les consignes et toute information préalable à la réussite de l'activité.

Pour les accompagnateurs

- Se munir d'un téléphone portable et des numéros d'urgence.
- S'équiper d'un signe distinctif visible (chasuble...).
- Repérer les limites du site.



6. Une éducation à la sécurité

6.1 Une éducation à la sécurité :

Tout citoyen doit pouvoir porter secours. L'école forme des citoyens, elle se doit donc d'apprendre à porter secours.

Dès le plus jeune âge, l'école peut susciter l'acquisition de compétences et de comportements permettant le développement de la solidarité et de la prévention des risques. Dès l'école maternelle, en s'appuyant sur le programme en vigueur, l'enseignant éduque les enfants à la prévention, leur apprend à donner l'alerte, puis à porter secours en exécutant des gestes simples. Les activités d'orientation sont autant d'occasions d'apprendre ces conduites aux enfants dans le cadre des enseignements.

6.2 Apprendre à prendre des risques mesurés :

A travers l'activité physique, l'enfant doit prendre conscience des facteurs de dangerosité et prendre des risques mesurés.

Deux types de stratégies sont alors antagonistes : certaines qui incitent à la prudence et à la prévention et d'autres qui encouragent l'engagement dans l'action.

L'enjeu est de contribuer à la construction d'un enfant actif et désireux de découvrir le monde qui l'entoure tout en faisant en sorte que son action ne soit jamais irréversible, qu'il soit à même d'anticiper, d'éviter les risques « réels ».

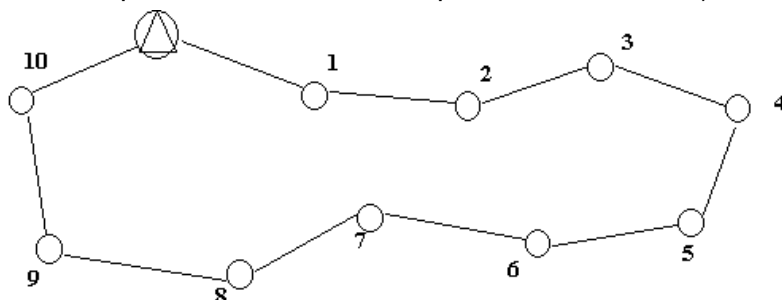
7. Les différents parcours

7.1 La course en circuit :

C'est la situation la plus classique. L'arrivée peut être différente du départ. Les départs des élèves sont décalés dans le temps (toutes les 1'30 par exemple).

Pour gagner du temps :

- on peut alterner les départs dans un sens et puis dans l'autre (veiller à ce que la difficulté d'approche des balises soit la même, dans les deux sens),
- avec le même réseau de balises, tracer plusieurs circuits (veiller à ce que la distance parcourue soit la même pour tous les circuits).



Variable : Le circuit jalonné :

Il permet aux débutants de vaincre l'anxiété et l'angoisse (en forêt, par exemple).

C'est un parcours sans balise mais jalonné de points de repère bien visibles (jalon : 80 cm de tresse bicolore nouée à une épingle à linge).

On peut, conjointement, utiliser la carte, y tracer ou non le parcours.

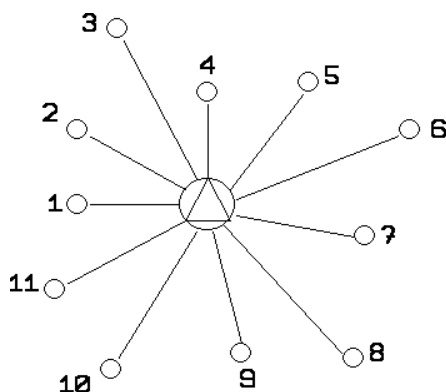
On peut également, la première fois, effectuer une reconnaissance préalable.

7.2 La course en étoile :

C'est une situation très sécurisante pour les débutants.

L'enseignant sait à tout moment où se trouvent les élèves. Il tient avec précision un tableau renseignant la position des groupes et des balises recherchées.

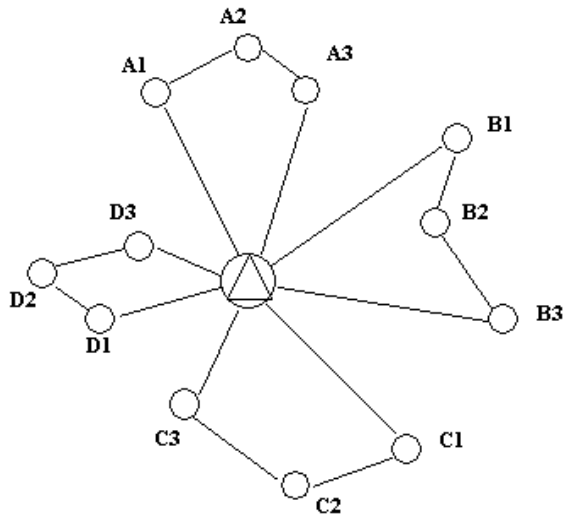
Après chaque balise trouvée, l'élève retourne au point de départ ; l'enseignant désigne à chaque fois la balise suivante à découvrir.



7.3 La course en papillon :

C'est une initiation à la course en circuit, composée de plusieurs petits circuits de deux ou trois postes avec départ et arrivée communs.

C'est la même organisation que la course en étoile.



7.4 La course au score :

Les balises sont éparpillées autour du départ-arrivée.

Tous les élèves partent en même temps et essaient de découvrir un maximum de balises dans un temps limité.

Les balises sont de valeurs différentes suivant leur difficulté.

La valeur de chaque balise est indiquée sur la liste de définition des balises qui accompagne la tâche.

8. Glossaire

8.1 Eléments techniques liés aux activités d'orientation

Azimut : technique d'approche de poste qui consiste à prendre un « cap » avec la boussole, ce cap est lui-même appelé azimuth.

Balise : (polysémique) marque, plot, piquet, signe, point remarquable du paysage qui permet d'identifier un emplacement.
Synonyme : poste.

Carte : une carte topographique est une carte à échelle réduite représentant les éléments naturels (végétation, hydrographie, ...) et artificiels (aménagements humains) situés sur la surface terrestre, ainsi que le relief d'une région géographique de manière précise et détaillée sur un plan horizontal.

La différence entre une **carte** et un **plan** consiste en la présence d'indication de dénivelé par des courbes de niveau sur la carte.

Carton de contrôle : carton poinçonné à chaque poste par le coureur à l'aide d'une pince, permettant la validation (correspondance N° balise / code) qui sera remis au/aux contrôleur(s).

Circuit : voir rubrique ci-dessus intitulée « les différents dispositifs ».

Espace : vécu, perçu, représenté : voir « espaces de pratique » (cf page 8).

Feuille de route : document indiquant les différentes étapes du parcours, sur lequel on note le plus souvent la validation des éléments du parcours.

Dénivelé ou dénivelée : différence d'altitude entre deux points.

Intention : compétence stratégique de l'élève à construire (choisir son itinéraire).
Idée fondamentale : toute situation doit comporter une alternative (notion de choix).
* Pourquoi as-tu choisi ce déplacement ?
* Comment as-tu opéré ce choix et pourquoi ?

Itinéraire : déplacement pour aller d'un point à un autre.

Ligne de niveau : ligne fictive sur la carte indiquant les points d'une même altitude, on l'appelle également « courbe de niveau ».

Plan /plan simplifié : dessin représentant schématiquement l'organisation dans l'espace des différents éléments d'un tout. Le plan peut ne pas être orienté.

Rappel : la différence entre une **carte** et un **plan** consiste en la présence d'indication de dénivelé par des courbes de niveau sur la carte.

Point remarquable : élément du paysage qui présente un intérêt visuel pour se repérer.

Parcours : voir rubrique « les différents dispositifs ».

Poinçonner : action permettant au coureur d'orientation de prouver son passage à une balise ; elle se fait à l'aide d'une pince particulière déjà installée sur les balises.

Poste : voir balise.

Rubalise : ruban de signalisation hachuré rouge et blanc.

8.2 Précisions d'ordre lexical concernant la démarche pédagogique proposée dans le document 31 « les activités d'orientation à l'école »

Aides à la réalisation : (pour l'élève), indications supplémentaires données aux élèves pour faciliter leur réussite.

Consigne : indications à donner en début de situation aux élèves précisant ce qu'ils ont à faire pour apprendre.

Critère de réussite : indicateur donné à l'élève lui permettant de valider ou non sa réussite.

Dispositif : organisation de la situation d'apprentissage du point de vue matériel, spatial, modes de regroupement.

Indicateur de réussite : il correspond à ce que l'élève doit réaliser pour réussir. Pour le maître il constitue une aide à l'observation des élèves.

Situation d'entrée dans l'activité : à l'école maternelle et élémentaire, cette situation permet à l'élève de donner du sens à l'activité et de favoriser l'engagement de tous.

Situation de référence : à l'école élémentaire, cette situation complexe permet de confronter l'élève aux problèmes fondamentaux liés à l'activité. Elle apparaît à plusieurs moments dans l'unité d'apprentissage (début, milieu et fin) et permet d'évaluer les acquis des élèves.

Variables : elles proposent un aménagement possible de la situation permettant de la complexifier ou de la simplifier.

8.3 Termes figurant dans le tableau synoptique de la démarche d'enseignement de chaque niveau

Thèmes de travail : éléments essentiels de l'activité. Sans ordre hiérarchique, ils constituent une aide pour appréhender les problèmes fondamentaux liés à l'activité.

Comportements observés : ce que voit l'enseignant(e) lorsque les élèves pratiquent. Ne sont listés que des comportements posant problème et devant être résolus.

Obstacles à franchir : ce qui est à modifier chez l'élève pour faire progresser le comportement observé.

Ce qui est à apprendre : ce qui est à acquérir pour résoudre le problème observé.

Ce qui est à faire : dénomination de chaque situation.

9 Cartes et plans élaborés en Haute Garonne (non exhaustif)

Commune de référence pour demande d'autorisation	Lieu dit	Type d'équipement (permanent ou non)	Dernière mise à jour	Contacts
Aspet	« Le bois perché » (plans disponibles à l'office du tourisme d'Aspet)	Permanent		Circonscription Education Nationale Saint Gaudens Cpc-hg13.st-gaudens@ac-toulouse.fr
Lévignac	Forêt de Bouconne			Circonscription Education Nationale Leguevin Cpc-hg26.leguevin@ac-toulouse.fr
Muret	Brioude (plans disponibles au service des sports de la ville de Muret)	Permanent	2017	Circonscription Education Nationale Muret Cpc-hg11.muret@ac-toulouse.fr
Lherm				Circonscription Education Nationale Muret Cpc-hg11.muret@ac-toulouse.fr
Le Mourtis	Station de ski (plans disponibles à l'office du tourisme du Mourtis)			Circonscription Education Nationale Saint Gaudens Cpc-hg13.st-gaudens@ac-toulouse.fr
L'Union	Parc de Malpagat	Permanent	2005	Circonscription Education Nationale Rouffiac Cpc-hg7.rouffiac@ac-toulouse.fr
Toulouse	CREPS	Permanent	2016	CPD EPS N° tel CREPS : 05 62 17 90 00

Contact : Fédération Française de Course d'orientation Toulouse : 05 61 85 87 36

Bibliographie

« Les aventures de Pensatou et Têtanlère »

Groupe EPS de recherche-action sur les livres-jeux, Illustrations : Marion Devaux et Eric Habourdin

Revue EPS - 64 pages

Collection : Un album à

Album + Livret pédagogique + 5 posters (42x60 et 60x80).

« En pleine nuit, Têtanlère quitte son village à la poursuite d'une étoile filante qu'il veut offrir à son ami Pensatou. Guidées par Mirette la taupe, Ariane l'araignée, Rainette la grenouille et Pik la pie, les souris se lancent à la recherche de leur compagnon et parcourent la campagne environnante. Les trajets des personnages dans des espaces fictifs débouchent ici sur des situations réelles d'action et de manipulation menées au sein de l'école et sur la conquête d'espaces naturels inconnus, à travers un grand projet d'EPS d'orientation.

Les domaines de compétences "agir et s'exprimer avec son corps" et "s'approprier le langage" s'articulent étroitement avec des situations de structuration de l'espace, offrant un accès privilégié à la "découverte du monde".

Les souris retrouveront-elles Têtanlère ? Découvriront-elles la raison véritable de sa quête ? C'est l'un des enjeux de cet album qui a pour originalité de fournir deux sens de lecture... pour mieux croiser les points de vue !

La démarche vise à instaurer un enseignement ludique, interactif et profondément interdisciplinaire. »

Pour faciliter la mise en œuvre de ce projet pédagogique et en exploiter toute la richesse, dans votre classe, retrouvez de nombreux documents à télécharger : posters en noir et blanc, étiquettes, plans, texte intégral de l'album...

« La course d'orientation en situation »

Johann Rage, Nicolas Hayer

Revue EPS - 240 pages

Collection : L'EPS en poche

C'est une approche originale et innovante de la course d'orientation que nous présentent ici Johann Rage et Nicolas Hayer. Outre la lecture de la carte et du terrain (axe 1), les élèves apprennent à concevoir leurs itinéraires (axe 2), à maîtriser les techniques de déplacement (axe 3) et à analyser leur activité à l'aide d'outils numériques (axe 4) : montres GPS, applis pour *smartphones* dédiées à la CO, logiciels gratuits spécialisés. Illustré par plus d'une centaine de cartes (et d'extraits de cartes) en couleurs, une vingtaine de dessins et des captures d'écran, ce livre offre en format poche un condensé indispensable de CO 2.0.

Organisation du document

Le document est organisé en trois niveaux :

- Le niveau 1 correspond à la maternelle
- Les niveaux 2 et 3 correspondent à l'élémentaire

Pour chacun des trois niveaux, vous trouverez :

Une introduction spécifique pour chaque famille d'activité.

Tableau synoptique de la démarche d'enseignement

Il synthétise :

- les **thèmes de travail**
- les **comportements observés**
- les **obstacles** à franchir
- **ce qui est à apprendre**
- les titres des **situations d'apprentissage** "ce qui est à faire "
- les **critères de réussite** pour l'élève

Les fiches A4 : Situation de référence ou situation(s) pour entrer dans l'activité

En maternelle, le choix a été de proposer des situations pour entrer dans l'activité. On trouvera une proposition d'observation des conduites motrices de la petite section à la grande section à la suite de l'introduction.

Aux cycles 2 et 3, elle propose une situation complexe permettant d'évaluer les progrès des élèves.

Les fiches A4 : Situations d'apprentissage

Elles correspondent à chacun des comportements observés afin de les dépasser.

L'intitulé ("**passer de... à...**") reprend le comportement observé et donne l'objectif à atteindre.

Les situations sont décrites avec :

- le **dispositif**
- la **consigne**
- les **indicateurs de réussite** (observables)
- les **aides à la réalisation**

En bas de page, on retrouve les **critères de réussite** de l'élève.

Fiche d'auto évaluation

La fiche est incluse dans la situation de référence ou d'entrée dans l'activité.