

Séquence : course d'orientation

Niveau : CP

Objectifs:

Maintenir son effort pour se déplacer dans la cour de l'école en suivant un plan.

Compétences visées:

- Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.
- 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 maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

Compétences transversales :

- Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer.
- Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.

Séance	Durée	Objectifs	Organisations	Matériel
Découverte : jeux de déplacements 1	50'	Gérer sa course et coopérer pour repérer et aller chercher le plus rapidement des objets.	Collectif - Oral	Feuille A3 par équipe pour noter les résultats. 4 puzzles de 6 pièces Cônes Images d'animaux
Découverte : jeux de déplacements 2	50'	Coopérer pour repérer et aller chercher le plus rapidement des objets.	Collectif - Oral	Cônes Feutres de couleurs différentes Bandelettes et étiquettes. Images d'animaux. Feuille A3
Avec des photos	50'	Réaliser un déplacement finalisé dans la cour, le plus rapidement possible, en trouvant ses informations grâce à des photos.	Collectif - Oral	Cônes 4 puzzles de 6 pièces. Les photos de la cour plastifiées
Avec un plan 1	50'	Réaliser un déplacement finalisé dans la cour, le plus rapidement possible, en trouvant ses informations sur	Collectif - Oral	Cônes 4 puzzles de 6 pièces. Feutres de

		un plan.		couleurs différentes Cônes Plans de la cours marqués
Avec un plan 2	50'	Réaliser un déplacement finalisé dans la cour, le plus rapidement possible, en trouvant ses informations sur un plan.	Collectif - Oral	Feutres de couleurs différentes Cônes Un plan de la cour par élève
La course à la dizaine : rencontre interclasse	1h	Réaliser un déplacement finalisé dans la cour, le plus rapidement possible, en trouvant ses informations sur un plan.	Collectif - Oral Équipes	7 boites avec des cubes emboîtables d'une couleur Les fiches d'autocorrection Un plan de la cour par équipe

Découverte : jeux de déplacements 1

Durée: 50'

Objectifs:

Gérer sa course et coopérer pour repérer et aller chercher le plus rapidement des objets.

Compétences visées:

Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.

- Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements).

- Calculer un score.

Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
10'	Collectif - Oral	Échauffement : petite course en utilisant tout l'espace. Puis échauffement corporel rapide.	
15'	Collectif - Oral	Jeu du puzzle : 4 équipes de 6 joueurs. Des pièces de puzzles sont dissimulées sous des plots, avec une couleur pour les pièces d'une équipe. Chaque groupe doit retrouver les pièces de son puzzle et reconstituer le puzzle, le plus rapidement possible. Montrer qu'il faut à la fois aller vite, repérer sa couleur, coopérer pour savoir où aller. On peut faire une deuxième partie.	4 puzzles de 6 pièces Cônes
20'	Collectif - Oral	Jeu du béret : sous 12 cônes éparpillés dans la cour, cacher des images d'animaux de la ferme. Laisser les élèves se promener librement pour mémoriser les animaux environ 2 minutes. Puis les 4 équipes sont en ligne, chaque enfant part au signal chercher un animal nommé par le maître. La première équipe gagne 4 points, la seconde 3 et ainsi de suite. Noter les résultats. Faire le compte.	Feuille A3 par équipe pour noter les résultats. Cônes Images d'animaux
05'	Collectif - Oral	Bilan : comment être le plus efficace. Clôture de la séance.	

Bilan:

Découverte : jeux de déplacements 2

Durée : 50'

Objectifs :

Coopérer pour repérer et aller chercher le plus rapidement des objets.

Compétences visées :

Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.

- Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...).

- Calculer un score.

Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
10'	Collectif - Oral	Échauffement : petite course en utilisant tout l'espace. Puis échauffement corporel rapide. Mise en situation : redire ce qu'on a trouvé la fois dernière.	
20'	Collectif - Oral	Jeu du béret : sous 12 cônes éparpillés dans la cour, cacher des images d'animaux de la ferme. Laisser les élèves se promener librement pour mémoriser les animaux environ 2 minutes. Puis les 4 équipes sont en ligne, chaque enfant part au signal chercher un animal nommé par le maître. La première équipe gagne 4 points, la seconde 3 et ainsi de suite. Noter les résultats. Faire le compte.	Cônes Images d'animaux. Feuille A3
15'	Collectif - Oral	Jeu des bandelettes : 4 équipes de 6 joueurs. Des feutres de couleur sont dissimulés sous des plots, avec un carte sur chaque plot représentant un sport. Chaque équipe a une bandelette représentant ces sports, un point sur le départ (4 départs différents). Sous forme de relai, les élèves doivent faire une croix sous le sport représenté sur leur bandelette avec les feutres cachés sous les plots, le plus rapidement possible. Montrer qu'il faut à la fois aller vite, repérer son code, coopérer pour savoir où aller. On peut faire une deuxième partie.	Cônes Feutres de couleurs différentes Bandelettes et étiquettes.
05'	Collectif - Oral	Bilan : comment être le plus efficace. Clôture de la séance.	

Bilan:

Avec des photos

Durée : 50'

Objectifs :

Réaliser un déplacement finalisé dans la cour, le plus rapidement possible, en trouvant ses informations grâce à des photos.

Compétences visées :

- 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 maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
10'	Collectif - Oral	Échauffement : petite course en utilisant tout l'espace. Puis échauffement corporel rapide. Mise en situation : redire ce qu'on a trouvé la fois dernière. Montrer un nouveau moyen de se repérer : les photos.	
20'	Collectif - Oral	Repérage : distribuer une photo à chaque enfant, lui demander d'aller placer un objet à l'endroit représenté. Puis, distribuer les photos à un autre enfant, qui devra rapporter l'objet. Tourner plusieurs fois. Lors du bilan, faire verbaliser les stratégies de repérage.	Les photos de la cour plastifiées
15'	Collectif - Oral	Les puzzles : rejouer au jeu des puzzles, en faisant repérer les pièces grâce aux photos. Faire verbaliser les différences entre ce repérage et celui employé la fois dernière. Proposer aux enfants de faire d'autres propositions pour améliorer le repérage.	Cônes 4 puzzles de 6 pièces. Les photos de la cour plastifiées
05'	Collectif - Oral	Bilan : comment être le plus efficace. Clôture de la séance.	

Bilan:

Avec un plan 1

Durée : 50'

Objectifs :

Réaliser un déplacement finalisé dans la cour, le plus rapidement possible, en trouvant ses informations sur un plan.

Compétences visées :

- 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 maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
10'	Collectif - Oral	Échauffement : petite course en utilisant tout l'espace. Puis échauffement corporel rapide. Mise en situation : redire ce qu'on a trouvé la fois dernière. Expliquer que maintenant qu'on sait faire, on va se servir d'un plan de la cour.	
20'	Collectif - Oral	Jeu des puzzles 2 : sous 12 cônes éparpillés dans la cour, des pièces de puzzle. Distribuer un plan par équipe sur lequel sont positionnées leurs pièces. Les retrouver le plus rapidement possible. Lors du bilan, faire verbaliser les stratégies de lecture du plan.	Cônes 4 puzzles de 6 pièces. Plans de la cours marqués
15'	Collectif - Oral	Je pose, tu cherches : par 2 : un enfant va cacher un feutre de couleur sous un cône repéré sur un plan de la cour, l'autre ne regarde pas. Puis, il va chercher l'objet grâce au plan.	Cônes Feutres de couleurs différentes Plans de la cours marqués
05'	Collectif - Oral	Bilan : comment être le plus efficace. Clôture de la séance.	

Bilan:

Avec un plan 2

Durée : 50'

Objectifs :

Réaliser un déplacement finalisé dans la cour, le plus rapidement possible, en trouvant ses informations sur un plan.

Compétences visées :

- 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 maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
10'	Collectif - Oral	Échauffement : petite course en utilisant tout l'espace. Puis échauffement corporel rapide. Mise en situation : redire ce qu'on a appris la fois dernière.	
15'	Collectif - Oral	Je pose, tu cherches : par 2 : un enfant va cacher un feutre de couleur sous un cône repéré sur un plan de la cour, l'autre ne regarde pas. Puis, il va chercher l'objet grâce au plan.	Feutres de couleurs différentes Cônes
20'	Collectif - Oral	Le labyrinthe : dans la cour comportant des obstacles disséminés, lieu de départ imposé : chaque enfant choisit son itinéraire pour aller à un but, et le dessine sur son plan. Puis, faire les paires et chaque partenaire doit faire l'itinéraire de l'autre.	Un plan de la cour par élève
05'	Collectif - Oral	Bilan : comment être le plus efficace. Clôture de la séance.	

Bilan:

Rencontre interclasse : course à la dizaine

Durée : 1h

Objectifs :

Réaliser un déplacement finalisé dans la cour, le plus rapidement possible, en trouvant ses informations sur un plan.

Compétences visées :

- 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 maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.

- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
05'	Collectif - Oral	Passation des consignes et formation des équipes.	
20'	Équipes	La chasse à la dizaine 1 : recherche : A l'aide du plan, allez chercher les 5 cubes dans l'ordre indiqué par le plan pour former une tour, puis revenez pour vérifier. Le plan donne le numéro des cubes, sans donner la couleur.	7 boîtes avec des cubes emboîtables d'une couleur Un plan de la cour par équipe
10'	Collectif - Oral	Validation : à l'aide des fiches d'autocorrection, les élèves peuvent valider les 5 premiers cubes. Faire verbaliser les difficultés et trouver des solutions si besoin.	Les fiches d'autocorrection
20'	Équipes	La chasse à la dizaine 2, évaluation : aller chercher les 5 cubes suivants (plan au verso du premier), et observer les compétences acquises.	Un plan de la cour par équipe 7 boîtes avec des cubes emboîtables d'une couleur
05'	Collectif - Oral	Validation des résultats. Bilan et clôture de la séance.	

Bilan: