

LA COURSE D'ORIENTATION AU CYCLE 2

A partir des travaux du groupe départemental EPS 1^{er} degré des Landes

1. 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 1^{ère} 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.

2. Les compétences :

Les **compétences** sont des savoir-faire en situation(s) qui intègrent :

- Des contenus cognitifs / des connaissances
- Des apprentissages pratiques
- Des attitudes et motivations / des comportements.

On distinguera : les compétences spécifiques à l'EPS et les compétences du socle commun

Les **compétences spécifiques** se situent à des niveaux de maîtrise différents selon le cycle, sont validées dans différentes activités et concernent le développement du répertoire moteur, des capacités d'adaptation à différents milieux, des capacités de coopération et d'opposition et celles d'expression.

Les **compétences du socle commun** sont la combinaison de connaissances fondamentales pour notre temps, de capacités à les mettre en œuvre dans des situations variées, mais aussi d'attitudes indispensables

Les compétences à développer sont définies dans les **programmes** de l'école (2008)

- **Compétences spécifiques EPS :**

Cycle 2	Réaliser une performance	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Concevoir et réaliser des actions à visée expressive , artistique, esthétique
----------------	--------------------------	---	--	---

- **Compétences du socle commun :**

L'EPS participe à l'acquisition des compétences du socle commun, en offrant aux élèves un lieu d'expériences concrètes.

La contribution se situe, par exemple, dans :

- la maîtrise de la langue française / (compétence 1) en expression orale en utilisant un vocabulaire approprié à l'EPS
- l'acquisition d'une démarche d'investigation et la maîtrise de connaissances sur les unités usuelles de mesure et leur utilisation et sur l'application de règles élémentaires de sécurité (compétence 3)
- la culture humaniste par l'utilisation de différents langages, notamment par une première approche de l'expression en danse, la distinction de certaines grandes catégories de la création artistique et la définition très simple de différents métiers artistiques (compétence 5) , par l'invention et la réalisation de chorégraphies ou d'enchaînements à visée artistique ou expressive
- l'exercice de la citoyenneté vécue en acte dans la pratique des jeux ou sports collectifs, par l'appropriation du sens et de la nécessité des règles en particulier concernant le respect d'autrui et la coopération, les notions de droits et devoirs (compétence 6)
- la construction d'un élève plus autonome, plus responsable et capable de prendre des initiatives en travaillant en groupe, en s'engageant dans des projets individuels ou collectifs, en maîtrisant de plus en plus ses conduites motrices, en réalisant des performances mesurables , en adaptant son comportement à son environnement et en appliquant des règles élémentaires d'hygiène et de maîtrise du risque (compétence 7)

3. Les contenus d'enseignement et les activités :

3.1. les **contenus d'enseignement** sont définis dans les programmes ; leurs choix s'effectuent en fonction des effets, des savoirs ou des acquisitions à générer, en se référant aux compétences que couvre l'activité.

3.2. **l'activité** est définie par :

- la compétence visée / ce qui permet de préciser l'objet d'apprentissage
- le degré de maîtrise / qui est fonction du cycle d'apprentissage et du niveau de l'élève
- éventuellement, un projet particulier / tel que : classe transplantée, réinvestissement sur une sortie scolaire, rencontre USEP

Compétence 1	Mise en œuvre
- Réaliser une performance	Activités athlétiques Natation
Compétence 2	Mise en œuvre
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Activités d'escalade Activités aquatiques et nautiques Activités de roule et de glisse Activités d'orientation
Compétence 3	Mise en œuvre
- Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Jeux de lutte Jeux de raquettes Jeux traditionnels et jeux collectifs, avec ou sans ballon
Compétence 4	Mise en œuvre
- Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique	Danse Activités gymniques

4. **La course d'orientation au cycle 2 :**

4.1. Définition :

Course individuelle, en terrain varié, sur un parcours, matérialisé par des postes à découvrir à l'aide d'un représenté, par le cheminement de son choix.

4.2. Aspects fondamentaux de l'activité :

Activité de course individuelle .

Parcours en terrain varié.

Mise en relation entre l'information donnée par le terrain et celle donnée par le document de référence

4.3. Condition minimales de pratique :

Milieu connu extérieur à l'école.

Encadrement et sécurité.

4.4. Démarche pédagogique :

Du temps pour apprendre : 10 à 15 séances.

L'unité d'apprentissage : un module qui comprend quatre phases :

- Pour entrer dans l'activité :

Des situations globales qui permettent à tous les élèves de repérer l'objet d'apprentissage et reconnaître les règles de fonctionnement spécifiques à cette activité.

- Pour savoir où on en est :

Une situation de référence : évaluation diagnostique, pour déterminer des niveaux de pratique.

- Pour apprendre et progresser :

Des situations de transformation qui, au regard des problèmes que pose l'activité, porteront sur :

- *la lecture du représenté*
- *la lecture du milieu*
- *la liaison entre milieu et représenté*

- Pour mesurer le progrès

Une situation d'évaluation terminale qui prend en compte les savoir-être et les connaissances.

4.5. L'évaluation:

Une grille pour le maître qui définit les différents niveaux de pratique par rapport à chaque critère retenu

Une fiche élève permettant à chacun de repérer ses points forts et ses points faibles

L'unité d'apprentissage :

PHASES	POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	POUR SAVOIR OU ON EN EST	POUR APPRENDRE ET PROGRESSER	POUR MESURER LES PROGRES
SEANCES	1 à 4	1 ou 2	De 6 à 8	1 ou 2
SITUATIONS	<p><u>Situations globales</u></p> <p>A la recherche du trésor perdu</p>	<p><u>Situations de référence</u></p> <p>A la recherche du mot perdu</p>	<p><u>Situations de transformation</u></p> <p>A) <u>la lecture du représenté</u></p> <p>A la recherche des indices (1)</p> <p>B) <u>la lecture du milieu</u></p> <p>Je pose, tu cherches</p> <p>C) <u>la liaison entre milieu et représenté</u></p> <p>A la recherche des indices (2)</p>	<p><u>Situations d'évaluation ou de réinvestissement</u></p> <p>Retour à la situation de référence</p>
	Par groupe de 2 ou individuel	individuel		

LES ATTENDUS PAR NIVEAU EN COURSE D'ORIENTATION

	Cycle 1 <i>Se repérer et se déplacer dans l'espace ; décrire ou représenter un parcours simple</i> <i>Suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par l'élève</i>	Cycle 2 <i>Retrouver quelques balises dans un milieu connu</i>	Cycle 3 <i>Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte</i>
Niveau 1	Dans la cour de l'école ou un parc ou un stade, aller ramasser en courant au moins 3 objets parmi ceux déposés.	Dans la cour de l'école ou un parc ou un stade, à partir d'indications photographiques, aller ramasser en courant au moins 3 objets parmi ceux déposés, en respectant le signal de fin de jeu.	Dans un milieu connu , par 2, retrouver dans le temps imparti, en courant, le plus grand nombre de balises possibles , d'après les indications fournies par celui qui les a posées .
Niveau 2	Dans la cour de l'école ou un parc ou un stade, à partir d'indications photographiques, aller ramasser en courant au moins 3 objets parmi ceux déposés .	Dans un milieu connu (parc, stade), par 2, retrouver le plus vite possible une balise à partir des informations fournies par celui qui l'a posée : informations orales, photographiques, figuratives.	Dans un milieu connu élargi, à l'aide d'un schéma, réaliser un parcours, (succession d'au moins 3 balises), le plus rapidement possible.
Niveau 3	Dans la cour de l'école ou un parc ou un stade, à partir d'indications photographiques, aller ramasser en courant au moins 3 objets parmi ceux déposés, en respectant le signal de fin de jeu	Dans un milieu connu , par 2, retrouver dans le temps imparti, en courant, le plus grand nombre de balises possibles , d'après les indications fournies par celui qui les a posées .	Dans un espace inconnu semi-naturel, réaliser le plus rapidement possible un parcours de 5 balises à partir de la lecture d'une carte où figurent des indices.