

<p>Situation d'EPS et LV Séance 1</p> <p><i>Pour donner des indications de direction en LVE</i></p> <p>Objectifs : Utiliser des indications de direction en anglais en situation <i>Turn left/turn right/go straight on/stop</i></p> <p>Capacités langagières travaillées: *Suivre des instructions courtes et simples *Utiliser des phrases proches des modèles rencontrés dans les apprentissages</p> <p>Dispositif : Groupe-classe par binôme</p> <p>Matériel : 30 plots rondelles + numéros 1 plan 1 crayon par binôme 1 support par binôme 1 trajet à suivre (flèches) Feuilles autocorrection</p>	<p>► But du jeu : Réaliser un parcours sans erreur</p> <p>► Règles : En binôme, un élève dirige l'autre en lui donnant des indications de direction afin d'atteindre un point d'arrivée défini sur le plan.</p> <p>Les élèves se déplacent sur un espace quadrillé par des plots et se dirigent de plot en plot. A chaque plot, l'élève qui dirige relève le numéro du plot et l'écrit dans le rond correspondant sur le plan.</p> <p>Le point de départ est matérialisé sur le plan (S1 à S5). Changement des rôles après avoir vérifié le parcours. Recommencer s'il y a des erreurs. Même déroulement en donnant un autre parcours.</p> <p>► Critères de réussite : Réussir le parcours en relevant les bonnes balises</p>
<p>Situation d'EPS et LV Séance 2</p> <p><i>Pour donner des indications de direction à l'aide des points cardinaux et médians</i></p> <p>Objectifs : Repérer le nord à l'aide de la boussole S'orienter (sans boussole) Donner des indications de direction en LVE <i>Go to the North/Go to the Northwest...</i></p> <p>Capacités langagières travaillées: *Suivre des instructions courtes</p>	<p>► But du jeu : Trouver le trésor après avoir effectué le bon parcours</p> <p>► Règles : Chaque plot porte un numéro. Les 5 premiers plots dans le bas du plan sont les départs possibles (s1 à s5).</p> <p>Le nord est repéré à l'aide d'une boussole ; un point de repère visuel suffisamment visible depuis l'espace de jeu est choisi.</p> <p>L'élève qui dirige doit indiquer la direction (points cardinaux) à l'aide des flèches multidirectionnelles.</p> <div data-bbox="632 1756 1023 1951"> <p>10 11</p> </div> <p>L'élève qui est dirigé doit suivre les indications données à l'oral. A chaque plot, il relève le</p>

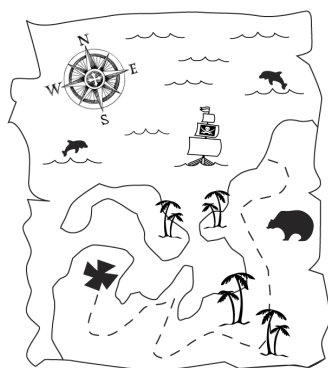
Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

<p>et simples *Utiliser des phrases proches des modèles rencontrés dans les apprentissages</p> <p>Dispositif : Groupe-classe par binôme</p> <p>Matériel : 30 plots rondelles + numéros 1 trajet à suivre (flèches multidirectionnelles) 1 crayon par binôme 1 support par binôme 1 feuille de route (road book) 1 boussole</p>	<p>numéro et l'indique sur sa feuille de route. A la fin du parcours, le binôme vient faire valider son parcours auprès de l'enseignant (ou fichier autocorrectif). Changement des rôles. Donner un autre parcours.</p> <p>► Critères de réussite : Pour celui qui dirige : donner les bonnes indications de direction Pour celui qui écoute les instructions : comprendre les instructions et s'orienter correctement</p>
<p>Situation de découverte de l'étalement</p> <p>Objectif : Étalement son pas pour mesurer des distances</p> <p>Dispositif : Groupe-classe par binôme</p> <p>Matériel : 1 roue de géomètre des plots rondelles pour délimiter la distance</p>	<p>Les élèves comptent le nombre de doubles pas effectués sur une distance donnée (50 mètres). On compte les doubles pas = 1 appui sur deux. Faire plusieurs essais.</p> <p>Bilan de cette séance : Fournir une fiche-outil individualisée sur le nombre de doubles pas à effectuer selon les distances pour la séance suivante.</p>
<p>Situation d'EPS et LV Séance 3</p> <p><i>Pour évaluer la distance d'une balise à partir d'un point central.</i></p> <p>Objectifs : S'orienter (sans boussole) Comprendre des indications de direction en LV : <i>Go to the North. 15 meters.</i> Parcourir des distances courtes (30 m maximum) à l'aide du double pas</p>	<p>► But du jeu : Trouver la bonne balise</p> <p>► Dispositif matériel : L'espacement entre les plots est irrégulier. Les plots sont repérés par des lettres. Les distances sont repérées grâce à l'étalement du pas. Le nord est matérialisé par le même point visuel que dans la séance précédente.</p> <p>► Règles : A partir des consignes données à l'oral par le PE en LV. <i>Exemple : « Go to the Northeast. 15 meters. »</i> Les élèves trouvent les bonnes balises et relèvent la lettre affichée sur le plot en écrivant la direction ainsi que la lettre sur leur feuille de route. Chaque élève dispose de sa fiche-outil qui indique le nombre de doubles pas. Après 7 passages, ils doivent essayer de reconstituer le mot le plus long.</p>

<p>Capacité langagière travaillée: *Comprendre des mots familiers</p> <p>Dispositif : Groupe-classe par binôme</p> <p>Matériel : 16 plots rondelles + lettres disposés en étoile (points cardinaux + médians) 1 plan 1 crayon par binôme 1 support par binôme 1 trajet à suivre (flèches) Feuilles autocorrection plateau sportif (espace découvert) 1 boussole</p>	<p>► Critères de réussite : Réduction des erreurs de distance et de direction.</p> <p>► Critères d'évaluation pour cette séance : Repérer rapidement les directions intermédiaires.</p> <p>► Critères de réussite : Réussir le parcours en relevant les bonnes balises</p>										
<p>Situation d'EPS et mathématiques</p> <p>Séance 4</p> <p>Pour étalonner le pas sur 10 m et construire un tableau de proportionnalité</p> <p>Objectifs : - Mesurer une distance (50 m) en comptant le nombre de pas - Construire un tableau de proportionnalité à partir d'un nombre de doubles pas effectués pour mesurer une distance.</p> <p>Dispositif : Dans un espace découvert, à l'aide du double décimètre, mesurer une distance de 10 m. Reporter cette distance plusieurs fois et matérialiser le départ et l'arrivée à l'aide de plots rondelles.</p>	<p>► But du jeu : Calculer une distance (10 m) à l'aide du double pas</p> <p>► Règles : Constituer des binômes. Relever à partir du plot le nombre de doubles pas effectués pour parcourir la distance. Faire deux essais chacun ; plus si nécessaire pour limiter la marge d'erreur. ATTENTION : ne pas accepter les demi-mesures.</p> <p><u>De retour en classe :</u> écrire sur la fiche-outil le nombre de doubles pas effectués pour parcourir 10 m.</p> <p>Situation-problème : Calculer le nombre de doubles pas à effectuer pour parcourir 5 m. Recherche individuelle. Recueillir les propositions. Vérification de la validité des propositions collectivement. Relancer la recherche pour d'autres distances qui seront nécessaires lors de la séance suivante. Compléter les distances. Vérification collective.</p> <p><u>Exemple de tableau pour le PE :</u></p> <table><tr><td>Distance en mètres</td><td>10</td><td>5</td><td>15 (10+5)</td><td>20</td></tr><tr><td>Nombre de double pas</td><td>x</td><td>y</td><td>x + y</td><td>2 x</td></tr></table>	Distance en mètres	10	5	15 (10+5)	20	Nombre de double pas	x	y	x + y	2 x
Distance en mètres	10	5	15 (10+5)	20							
Nombre de double pas	x	y	x + y	2 x							

<p>Situation d'EPS et LV Séance 5</p> <p><i>Pour identifier des balises sur des axes plus longs (jusqu'à 60 m maximum)</i></p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mesurer une distance en comptant le nombre de pas - Evaluer la distance d'une balise à partir d'un point central <p>Capacité langagière travaillée:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Utiliser des phrases proches des modèles rencontrés dans les apprentissages *Comprendre des mots familiers <p>Dispositif :</p> <p>Dans un espace découvert, un point central (plot rondelle) où se situe un PE et balises en direction des points cardinaux et des directions médianes. Les balises sont repérées par des plots rondelles sur lesquels figurent des lettres.</p> <p>Matériel :</p> <p>plots rondelles, les fiches-outils complétées, un crayon par binôme, un support, une feuille de route, la roue de géomètre, ardoise + feutre pour le PE</p>	<p>► <u>But du jeu</u> : Trouver la bonne balise</p> <p>► <u>Règles</u> :</p> <p>Le PE écrit la direction (S) et le nombre de mètres (60) sur une ardoise. Dans le binôme : un élève donne les indications en LV et l'autre élève écrit la direction et le nombre sur la feuille de route. Exemple: « Go to the Northeast. 15 meters. » Pour Northeast, le binôme écrira NE 15m.</p> <p>Les élèves placés en binôme trouvent les bonnes balises et relèvent la lettre affichée sur le plot. Pour chaque balise, il y aura des balises intruses placées à 3, 4 ou 5 m de la bonne balise.</p> <p>Après 7 passages, ils doivent essayer de reconstituer le mot le plus long.</p> <p>► <u>Critères de réussite</u> :</p> <p>Relever la bonne balise.</p> <p>► <u>Critères d'évaluation pour cette séance</u> :</p> <p>Evaluer des ordres de distance précis.</p>
<p><u>Bilan de cette séance</u> :</p> <p>Repérage des difficultés en production orale : des confusions entre fifty et fifteen, seventy et seventeen...</p> <p>⇒ remédiation sur les nombres supérieurs à 30 en LV</p> <p>Pour les capacités langagières travaillées au terme des 5 séances, prévoir une grille d'évaluation complétée en situation par le PE.</p>	

Séance 1



Treasure hunt

S = start

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Séance 2

Road book :

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Road book :

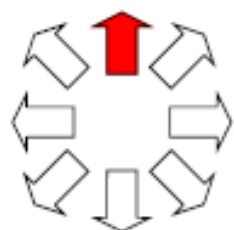
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Road book :

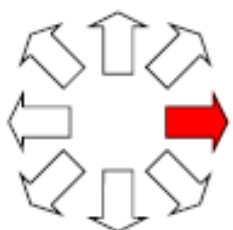
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Séance 2 : Exemple de parcours. Le plot de départ doit être indiqué sur la feuille.

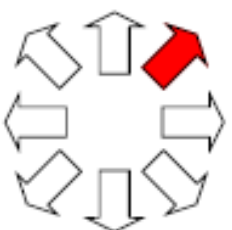
1



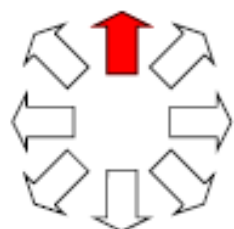
1



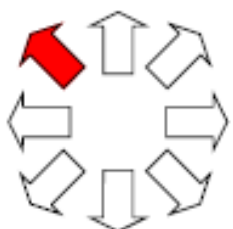
2



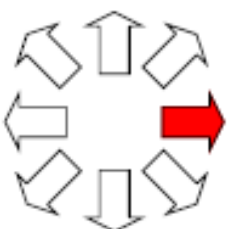
3



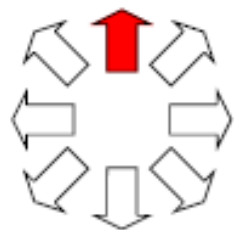
4



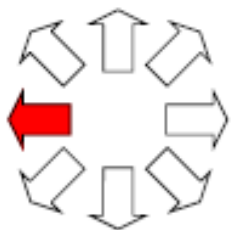
5



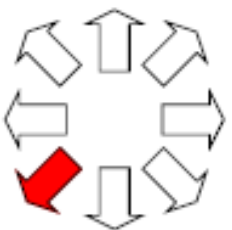
6



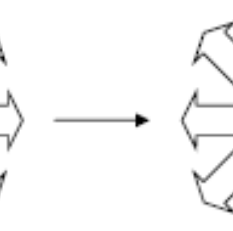
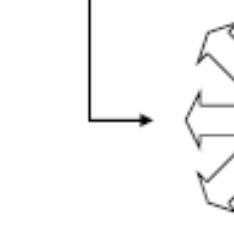
7



8



9



11

Séance 2 : Réponses parcours (enseignant)

1 S1	7	12	20	11	13	8	22	19	21
-----------------------	---	----	----	----	----	---	----	----	----

2 S2	12	23	9	17	4	14	11	18	22
-----------------------	----	----	---	----	---	----	----	----	----

3 S1	7	12	23	10	11	14	4	21	13
-----------------------	---	----	----	----	----	----	---	----	----

4 S3	23	24	2	10	16	11	14	8	22
-----------------------	----	----	---	----	----	----	----	---	----

5 S5	3	10	20	11	16	8	18	5	6
-----------------------	---	----	----	----	----	---	----	---	---

6 S4	24	20	9	17	4	13	14	11	8
-----------------------	----	----	---	----	---	----	----	----	---

7 S5	3	2	10	20	11	18	25	15	6
-----------------------	---	---	----	----	----	----	----	----	---

8 S4	24	20	9	17	4	13	1	19	22
-----------------------	----	----	---	----	---	----	---	----	----

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

9 S3	23	10	20	11	14	4	13	19	22
-----------------------	----	----	----	----	----	---	----	----	----

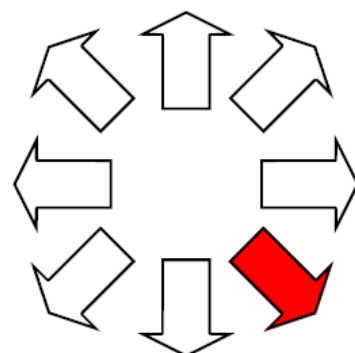
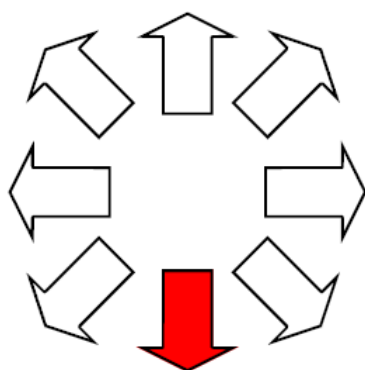
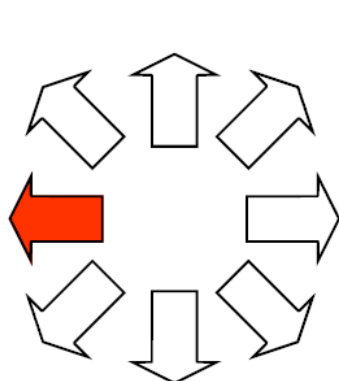
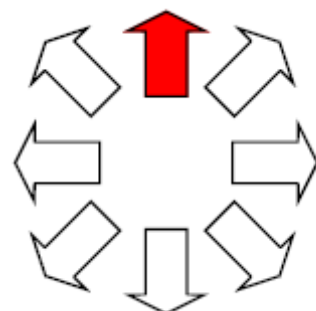
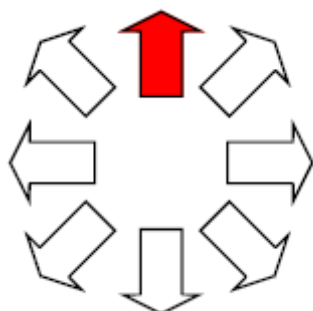
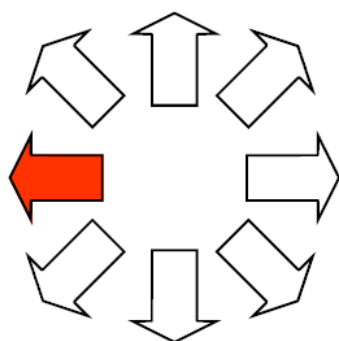
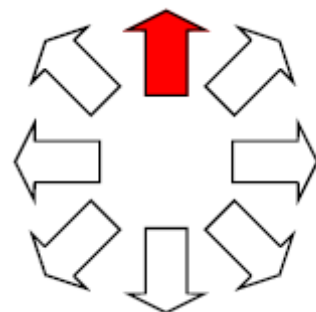
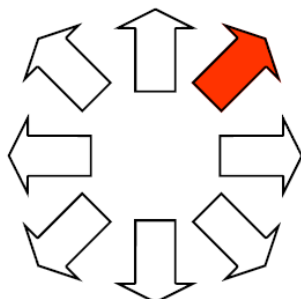
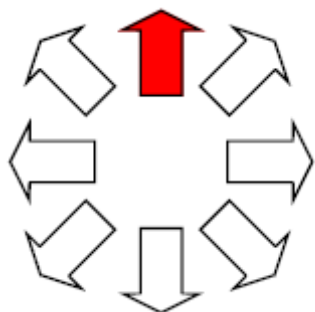
10 S2	12	23	9	17	4	21	14	11	8
------------------------	----	----	---	----	---	----	----	----	---

11 S1	7	12	23	24	10	11	18	22	6
------------------------	---	----	----	----	----	----	----	----	---

12 S2	12	20	11	14	13	19	1	21	14
------------------------	----	----	----	----	----	----	---	----	----

13 S3	23	10	20	11	8	13	22	18	25
------------------------	----	----	----	----	---	----	----	----	----

12



Support modifié d'après un document produit par Gilles Repellin (source Internet). Ajouter les flèches qui indiquent l'ordre de lecture.

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

1 S1	7	12	20	11	13	8	22	19	21
-----------------------	---	----	----	----	----	---	----	----	----

2 S2	12	23	9	17	4	14	11	18	22
-----------------------	----	----	---	----	---	----	----	----	----

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

3 S1	7	12	23	10	11	14	4	21	13
-----------------------	---	----	----	----	----	----	---	----	----

4 S3	23	24	2	10	16	11	14	8	22
-----------------------	----	----	---	----	----	----	----	---	----

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

5 S5	3	10	20	11	16	8	18	5	6
-----------------------	---	----	----	----	----	---	----	---	---

6 S4	24	20	9	17	4	13	14	11	8
-----------------------	----	----	---	----	---	----	----	----	---

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

7 S5	3	2	10	20	11	18	25	15	6
-----------------------	---	---	----	----	----	----	----	----	---

8 S4	24	20	9	17	4	13	1	19	22
-----------------------	----	----	---	----	---	----	---	----	----

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

9 S3	23	10	20	11	14	4	13	19	22
-----------------------	----	----	----	----	----	---	----	----	----

10 S2	12	23	9	17	4	21	14	11	8
------------------------	----	----	---	----	---	----	----	----	---

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

11 S1	7	12	23	24	10	11	18	22	6
------------------------	---	----	----	----	----	----	----	----	---

12 S2	12	20	11	14	13	19	1	21	14
------------------------	----	----	----	----	----	----	---	----	----

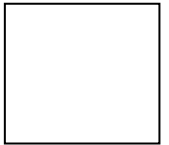
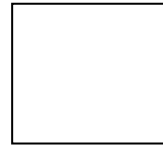
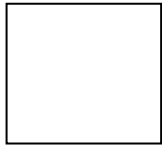
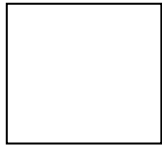
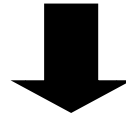
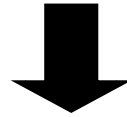
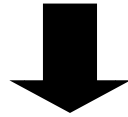
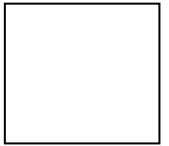
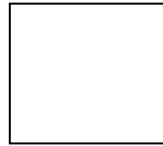
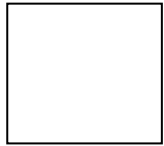
Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

13 S3	23	10	20	11	8	13	22	18	25
------------------------	----	----	----	----	---	----	----	----	----

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

Séance 3

Road book :



Ecris le mot plus long que tu as pu former avec les lettres :

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

Séance 4

<u>Distances</u>	10 m											
<u>Nombre de doubles pas</u>												

Points de repères pour l'installation des balises :

directions	repères	distances choisies pour les balises + nombre de balises intruses à chaque balise
Nord	cheminée marron	35 m + 2 intrus
Nord-est	poteau panier de basket	10 m + 1 intrus
		25 m + 1 intrus
Est	angle du bâtiment blanc	15 m + 2 intrus
		40 m + 1 intrus
Sud-est	poteau vert avec filet vert	15 m + 2 intrus
Sud	angle du bâtiment	20 m + 1 intrus
		10 m + 2 intrus
Sud-ouest	tuiles oranges + terrain n°2 1 ^{er} poteau	60 m + 2 intrus
		30 m + 2 intrus

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

Ouest	antenne + terrain n°2 5 ^{ème} poteau	45 m + 1 intrus
Nord-ouest	poteau vert dans l'angle	50 m + 1 intrus

Les balises intruses peuvent être placées à 3, 4 et 5 m chacune.

⇒Bilan : Prendre des multiples de 10 pour l'espacement entre les balises.

Progression expérimentée dans une classe de CM1 : orientation et langue vivante

Correction séance n°5

directions	distances	lettres à trouver
Nord	35 m + 2 intrus	R
Nord-est	10 m + 1 intrus	O
	25 m + 1 intrus	E
Est	15 m + 2 intrus	A
	40 m + 1 intrus	T
Sud-est	15 m + 2 intrus	M
Sud	20 m + 1 intrus	S
	10 m + 2 intrus	E
Sud-ouest	60 m + 2 intrus	L
	30 m + 2 intrus	N
Ouest	45 m + 1 intrus	A
Nord-ouest	50 m + 1 intrus	U