



**DOMAINE
DE CHAALIS**
INSTITUT DE FRANCE



Course d'orientation à Chaalis : un défi culturel et sportif





Sommaire

p.1

Présentation du domaine de Chaalis

Présentation de l'activité

Problématiques

p.2

Disciplines et interdisciplinarités

Productions envisagées

L'EAC

p.3

Les domaines du socle

p.4
p.5

Déroulement de l'activité et règles
du jeu



Le domaine de Chaalis, un lieu "nature et culture"



Le domaine de Chaalis est, à l'origine, une abbaye royale fondée par le roi Louis VI Le Gros au XII^{ème} siècle. Elle a accueilli des moines cisterciens pendant plusieurs siècles. Après leur départ à la Révolution française, l'édifice abbatial tombe en ruine alors que les autres bâtiments, construits à partir du XIII^{ème} siècle, sont embellis et restaurés au cours des différentes époques.

La chapelle Sainte-Marie, ornée des fresques de Primatice, et le château musée, où sont exposées plus de 4000 œuvres d'art de la collection de Nélie Jacquemard-André, dernière propriétaire de Chaalis, sont des lieux incontournables de la culture artistique. Les édifices se trouvent au cœur d'un parc de vingt hectares, idéal pour tester ses compétences en orientation en retrouvant les balises des divers parcours implantées.

Une course d'orientation "clé en main"



Le domaine de Chaalis vous propose une course d'orientation "culturelle", en utilisant un livret de visite du musée prêt à l'emploi, des cartes et les balises permanentes installées sur le site. Conçues en bois, elles sont spécialement choisies pour préserver la biodiversité du domaine. Les professeurs d'EPS reçoivent au préalable les cartes

et le déroulé de l'activité. Dans un premier temps, une visite autonome du site permet aux élèves de mieux s'approprier l'histoire des lieux. Dans un second temps, la course d'orientation se déroule pendant 1h30 environ, en répondant à des énigmes culturelles, en lien avec le musée et l'histoire de chaalis. L'activité est pluridisciplinaire et pourra déboucher sur une pratique liée à l'EAC.

Problématiques

- **Comment s'intéresser à l'art et au patrimoine d'une façon originale et différente ?**
- **Comment le sport et le goût du défi permettent-ils de comprendre l'histoire d'un site culturel ?**
- **Comment utiliser des connaissances sur l'art et l'histoire du domaine pour atteindre des objectifs sportifs ?**
- **Comment utiliser l'espace, le corps, la mémoire ou encore une expérience vécue pour réaliser une production artistique ou écrire un texte ?**

Disciplines et interdisciplinarités

Collège

EPS
SVT
Lettres
Arts plastiques
Géographie
Histoire
Histoires des arts

Lycée

EPS
Spécialité SVT
Enseignement scientifique SVT
Arts plastiques
Géographie
Histoire
Histoires des arts

Productions envisagées après la course d'orientation



- Ecriture de textes d'aventure, d'articles de presse, de comptes rendus... pour raconter son expérience de course d'orientation
- Réaliser un carnet d'aventure avec différents récits et cartes



- Représentation de l'espace vécu :
Réaliser un croquis, un dessin pour représenter des perspectives, la profondeur, la gestion du plan et la représentation des paysages
Réaliser une carte géographique artistique
- Représentation du corps et du mouvement :
observer et reproduire un corps en mouvement

Education artistique et culturelle

Fréquenter :

- Visiter le parc, la chapelle et le château- musée
- Rencontrer des œuvres d'art, visiter un musée et un site patrimonial
- Cultiver sa sensibilité sportive, artistique et culturelle



Pratiquer :

- Réaliser une production artistique ou littéraire, pour représenter l'espace ou le corps
- Concevoir un carnet d'aventure, écrire des récits en lien avec son expérience

S'approprier :

- Comprendre l'utilisation de son corps (respiration, muscles, orientation dans l'espace...)
- Utiliser et réinvestir les connaissances sur l'histoire du domaine et les œuvres d'art
- Utiliser un lexique spécifique pour décrire un lieu, raconter une expérience

Domaines du socle

Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer

- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
- Mobiliser différentes ressources pour agir de façon efficace
- Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit
- Utiliser le langage des arts écrit et/ou oral
- Utiliser le langage scientifique

Domaine 2

Les méthodes et les outils pour apprendre

- S'approprier, seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
- Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

Domaine 3

La formation de la personne et du citoyen

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Domaine 4

Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- Mettre en oeuvre un projet artistique qui met en relation l'objet et l'espace

Domaine 5

Les représentations du monde et de l'activité humaine

- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
- Se situer dans l'espace et dans le temps

Objectifs et compétences de la course d'orientation

Compétences spécifiques :

- Se déplacer le plus vite possible d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté dans un milieu plus ou moins connu.

Apprendre à :

- Décoder un support.
- Courir longtemps en terrain varié en s'orientant (se situer précisément et se déplacer en interprétant le milieu grâce au support).
- Apprécier des durées et des distances.

Compétences transversales (ou générales) :

- Oser s'engager dans la pratique (1)
- Construire et appliquer des règles individuelles (mettre en oeuvre un projet d'action) et collectives (conduite citoyenne et écologique). (2)
- Identifier les effets de l'action motrice et de l'effort physique sur son corps et en tenir compte (VMA, appréciation des dénivelées). (3)

Apprendre à :

- Se faire confiance en réduisant l'incertitude au maximum grâce à des connaissances précises dans l'activité.
- Construire un itinéraire conforme à son potentiel.
- Respecter l'esprit de l'orientation.
- Se repérer dans l'espace-temps

Ressources sollicitées :

(1) Ressources cognitives. (2) Ressources énergétiques. (3) Ressources bio-informationnelles.

Problèmes fondamentaux : gérer les contradictions suivantes

1. Vitesse / Précision Course / orientation 2. Fatigue physique / Lucidité intellectuelle /énergétique /informationnelle 3. Risque / Sécurité

Déroulement de l'activité

Temps 1 En classe, avant la visite au domaine de Chaalis, quelques exemples possibles de notions à étudier

EPS

Connaître les modalités et enjeux d'une course d'orientation

SVT

Connaître et définir les mécanismes de la respiration

Connaître et définir le mouvement musculaire (contraction et apport d'énergie)

Géographie

Lire et réaliser une carte géographique

Lettres

Décrire un paysage, raconter une expérience

Arts plastiques

Représenter un espace vécu

En classe, avant la visite au domaine de Chaalis, des activités pour connaître le lieu et son histoire vous sont proposées

Un document sera envoyé au professeur pour lui suggérer des idées d'activités comme des exposés, des travaux de groupe et des recherches sur le domaine.

Temps 2 Sur place, en petits groupes, une visite du site autonome grâce à un livret qui réactive les activités réalisées en classe et permettent la découverte des lieux
1h00 de visite



Objectifs :

- Connaître l'histoire du site
- Découvrir des lieux du patrimoine
- Découvrir et connaître des œuvres d'art

Modalités :

- Les élèves découvrent le site en petits groupes avec un livret de visite autonome

Temps 3 La course d'orientation, encadrée par les professeurs

1h30 à 2h00



Objectifs :

- Réinvestir les connaissances du site
- Résoudre des énigmes culturelles en un temps record
- Se repérer dans un espace inconnu

Modalités :

- Course en étoile, en papillon ou au score selon les règles définies ci-dessous

Règles du jeu

Trois types de courses d'orientation sont proposés :

- **La course en étoile** (conseillée en cycle 2 et 3) **et la course en papillon** (5ème, 4ème)

Les élèves retrouvent des balises dans le parc à partir d'une carte et reviennent au point central pour faire valider leur carte poinçonnée avant de retourner chercher une balise (course en étoile) ou deux balises (course en papillon).

Pour retrouver certaines balises, les élèves doivent répondre à des énigmes culturelles en se rendant sur les lieux. C'est en observant des détails architecturaux, des oeuvres d'art ou en retrouvant des indices grâce aux cartels qu'ils peuvent répondre, retrouver la bonne balise et gagner des points supplémentaires. Ils devront également retrouver la balise du trésor du moine Guillaume. Les deux équipes qui ont obtenu le plus de points gagnent **une pièce en or de Chaalis**.

Figure 1	33 ou 39	33	36	42	46	Figure 7	38 ou 37
Titre	50000	Point de départ	Point d'arrivée				
		Point d'arrivée	Point de départ				
Figure 2	32 ou 12	34	35	38	34	Figure 4	38 ou 39



- **La course au score** (conseillé pour le cycle 4 et le lycée)

En un temps chronométré, les élèves, carte en main, cherchent le plus de balises possibles dans le parc. Certaines balises mystères ne peuvent être retrouvées qu'en répondant aux questions qui portent sur l'histoire du domaine et ses oeuvres d'art.

Temps 4 : De retour en classe, réalisation d'une production artistique et pluridisciplinaire autour de l'espace, le corps, l'aventure...

Objectifs :

- Réaliser une production à partir de son expérience sportive et culturelle

Modalités :

- Activité définie et encadrée par le professeur en classe, en prolongement de la course d'orientation culturelle