



Jeux d'orientation

Objectifs Généraux

- ⇒ Construire des repères
- ⇒ Mémoriser des éléments sur un terrain
- ⇒ Lire une carte
- ⇒ Gérer ses émotions durant une épreuve

Objectifs spécifiques

- ⇒ Construire et effectuer un itinéraire
- ⇒ Parcourir rapidement une distance
- ⇒ Adapter ses déplacements à différent environnement

La sécurité !



- **Les limites** : Définir avec les élèves la zone d'évolution à ne pas dépasser
- **Le retour** : Convenir d'un moment pour revenir au lieu de départ (chronomètre, signal sonore...)
- **L'emplacement de l'enseignant** : Les élèves doivent savoir exactement où trouver l'enseignant.
- Conduite à tenir en **cas d'urgence** : si un incident survient, tous les élèves reviennent au point de regroupement défini (point de départ).
- **Progressivité** des exercices : augmentation progressive des distances, s'éloigner des lignes directrices.



Cycle 1

Maison où es-tu ?



Définir à l'aide d'un sautoir, assiette, cerceau sa maison de départ puis changer de maison avant de retrouver sa maison de départ.

Variation : varier les déplacements, le nombre de changement de maison avant de revenir au départ.

Parcours coloré



Définir un parcours à l'aide de sautoirs, les élèves doivent trouver et se rendre sur chacun des sautoirs avant de revenir au 1^{er} sautoir.

Variation : parcours escalade sur les espaliers, ajouter des cerceaux suspendus

Suis-moi je te suis !

Un élève effectue un parcours en faisant le tour d'un objet et son camarade le suit puis on inverse les rôles.

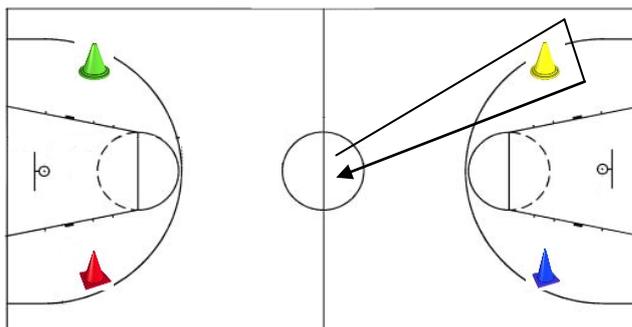
Plus difficile refaire le même parcours que son partenaire.



Parcours animaux

Des animaux (dessin, peluches) sont disposés dans l'espace sur des piquets/cônes.

Au signal de l'enseignant (poisson, lion...), aller le plus vite possible vers l'animal pour faire le tour du piquet/cône et revenir au point de départ.

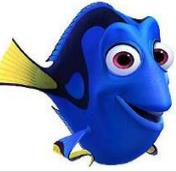
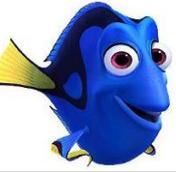


Parcours en étoile

Aller chercher différentes balises par groupe de 2-3, à chaque trajet effectué vers une balise, retourner au point de départ (centre) pour échanger son carton de contrôle avec son partenaire qui ira trouver la suivante.

Memory couleur : Principe similaire mais cacher des crayons sous des cônes/assiette, les élèves devront colorier la case correspondante sur leur carton de contrôle.

Lion = Jaune Crocodile = Vert Poisson = Bleu Oiseau = Rouge

Où est charlie ?

Retrouver dans un environnement connu (parc, cours de récréation...) différentes balises « charlie ». Noter le code inscrit au dos de l'image sur un carton de contrôle

			
Code N°	Code N°	Code N°	Code N°

Cycle 2



Multicourse

Chaque élève reçoit une carte avec des éléments simples à trouver sur le terrain (banc, rocher...). L'élève doit suivre l'itinéraire imposé par la carte puis échanger sa carte avec un autre partenaire. Les obstacles doivent être contournés dans le sens imposé par la carte.

A l'intérieur : les différents éléments sont choisis par l'enseignant : banc suédois, gros tapis, espaliers...



Petit poucet

Un élève va poser un sautoir dans une zone qu'il indique à son partenaire sur la carte. Celui-ci va devoir aller le chercher et lui rapporter puis on inverse les rôles.

Recopiage

Les élèves partent explorer le terrain en essayant de trouver des balises (simple, carte plastifiées préparés par l'enseignant, pincettes, sautoirs...). Dès qu'un élève en trouve une, il doit venir la placer sur une carte mère (principale) que l'enseignant possède.



Duel

Deux élèves partagent une carte, sur celle-ci est indiqué un parcours de 2 balises. Le 1^{er} joueur devra faire le parcours dans l'ordre, le 2^{ème} dans le sens inverse.

Au top départ, les deux élèves partent en même temps avec un sautoir dans la main, chacun doit aller poser son sautoir sur son 1^{er} poste puis aller récupérer le 2^{ème} à l'endroit où son adversaire a posé le sien.

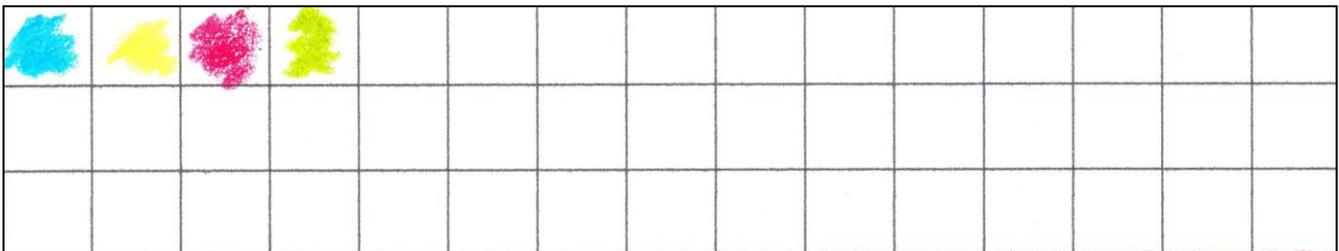
Score 2 points si je reviens en premier, 1 point si je reviens en deuxième, 0 point si je pose mon sautoir au mauvais endroit ou si je ne la trouve pas.

Si je ne trouve pas la balise, je reviens au point de départ et je vérifie avec mon adversaire l'endroit où il a placé sa balise. Changement d'adversaire après chaque duel.

Memory couleur

Parcours en étoile par équipe de deux joueurs. Un élève part du centre du terrain (base) avec une grille à colorier dans la main et doit aller vers un cône/assiette afin de vérifier si un crayon de couleur est disposé sous le cône. Son partenaire reste dans la base. Après chaque trajet (avec découverte ou non du crayon), l'élève doit revenir donner sa grille à son partenaire qui pourra aller chercher à son tour un crayon.

Les grilles doivent être coloriées dans l'ordre de couleur indiqué au départ.



Chasse aux balises

Parcours en étoile, des balises sont regroupées par « réseau » autour d'une base centrale. Au signal, les élèves doivent chercher leur carte correspondant à leur couleur de réseau, se répartir les différentes balises puis effectuer un parcours de cross avant d'aller chercher les balises. Temps maximum = 15 minutes. Les élèves reviennent au centre lorsqu'ils ont trouvés toutes les balises ou lorsque le temps est écoulé. Chaque groupe renseigne sa fiche bilan à la fin du temps réglementaire.

Changement de réseau après 5 minutes de récupération.

