

JOURNÉES ORIENTATION USEP

CONSIGNES



LE FACTEUR

BUT DU JEU :

- Trouver la boîte aux lettres codée (animal, symbole ou mot) correspondant à la carte.

TACHES A REALISER :

- Poster une carte avec un animal ou son symbole dessiné dessus. Chercher dans un espace fermé la boîte aux lettres qui correspond et poster la carte.

SUPPORT :

Carte avec animal dessiné et boîte aux lettres en carton avec animal dessiné dessus.

REUSSITE :

- 10 cartes mises dans les 10 boîtes aux lettres correspondantes.
- Réussir au moins 3/4.

GESTION DU GROUPE :

Un élève ou une équipe de deux prend un sac avec 10 cartes derrière lesquelles il note son nom. Il part à la recherche des boîtes. La correction se fait à la fin de sa « tournée ».

En fonction de l'âge ou de l'aisance des élèves, ceux-ci partent avec l'ensemble des cartes à poster ou avec une seule carte à la fois.



Il poste la carte dans la bonne boîte aux lettres



L'enfant pioche une carte

RALLYE PHOTO

BUT DU JEU :

Trouver dans l'espace réel, le lieu indiqué sur la photo par la gommette ou la flèche.

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

Repérer le lieu précis.

Trouver la balise : un carton de couleur, une pochette.

Lire le mot ou le code, ou l'image.

Dire au contrôleur du jeu ou noter sur un carton réponse: le mot lu, le code ou l'image vue.

REUSSITE :

10 photos au moins lues avec exactitude

GESTION DU GROUPE :

En étoile, un élève part avec 1 photo à la fois.

CONSIGNES DE SECURITE :

Préciser les limites du jeu avec de la rubalise en place aux points à risque:

→ La route (à ne pas traverser).

→ Pas de photos dans le bois.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

→ Avec des cycle 3 : localiser l'emplacement de chaque photo sur un plan simple du site.

→ Limiter un temps de jeu et trouver le plus grand nombre de photos.

COURSE A LA GOMMETTE

BUT DU JEU :

Trouver dix planchettes rouges (ou grande feuilles rouges) remplies de gommettes (une couleur par planchette). Localiser le lieu et encoder avec précision la photo correspondante avec une gommette.

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

Identifier la photo correspondante à la planchette rouge.
Repérer l'emplacement précis de la planchette sur la photo.
Coller une des gommettes de la planchette sur la photo.
Faire contrôler après la première gommette collée.

Passage des consignes :

Diriger l'élève vers la première planchette rouge située à côté de la table et demander à l'élève de repérer la photo correspondante.

Répéter l'opération avec une seconde planchette un peu plus éloignée.

SUPPORT UTILISÉ:

Planche de 12 photos.

REUSSITE :

10 à 12 planchettes trouvées et localisées sur les photos avec précision.

GESTION DU GROUPE :

Un élève ou une équipe de deux élèves part avec 1 planche à la recherche des planchettes rouges. (pour une équipe de 2 élèves, une planche de photos chacun)

CONSIGNES DE SECURITE :

Préciser les limites du jeu :

- La route (à ne pas traverser).
- La rubalise à respecter
- Les bois où aucune pochette n'a été placée
- Faire fonctionner en étoile sur la première (ou les 2 premières) gommettes à coller.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

- Pour faciliter : ne pas hésiter à montrer où sont les planchettes que l'élève ne trouve pas. Le but ne réside pas dans la recherche des planchettes mais dans l'encodage de la photo.

LES AIRES D'ATTERRISSAGE ou LES CIBLES

BUT DU JEU :

Associer le schéma de la cible et l'installation de la cible sur le terrain.

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

Comparer son schéma avec les 4 cibles installées et l'orienter.

Colorier les symboles représentant les plots, de la bonne couleur.

REUSSITE :

Pour une aire : les X plots sont coloriés de la couleur correspondante.

GESTION DU GROUPE :

En étoile, un élève avec 1 schéma à la fois.

CONSIGNES DE SECURITE :

Aucune.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

Imposer la lecture de l'aire depuis un poste fixe peut compliquer la tâche ou la simplifier si le poste est situé en bas de la cible dans le sens principal de lecture,

Colorier en amont un des symboles pour aider au repérage de la cible parmi les 4.

Pour simplifier : utiliser des symboles correspondant parfaitement aux objets installés.

PARCOURS JALONNE JAUNE / ROSE

BUT DU JEU :

Suivre un parcours jalonné en jaune et relever **6 ou 8** gommettes (ou +)

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

Suivre un chemin balisé en jaune avec des fanions, seul ou à 2.

A chaque planchette jaune numérotée, prendre une gommette et la coller dans la case avec le même numéro. Préciser le nombre de planchettes.

Pour les élèves de P.S ou de M.S le parcours se fait sans plan.

Pour les grands, le plan simplifié avec éléments figuratifs peut être donné. Il comporte le tracé du parcours en jaune.

Il a pris des repères avant de partir : le stade- le départ- tel bâtiment...

Faire contrôler sa carte à case à la fin du parcours en revenant au PC.

Passage des consignes liées à la tâche :

Insister sur la couleur des fanions – des planchettes.

Au moment des consignes l'élève a en main la carte à case.

REUSSITE :

Même pas perdu au fond des bois !

les 6 gommettes sont placées dans l'ordre.

GESTION DU GROUPE :

Un élève part avec 1 carte à cases sur le parcours.

Une équipe de deux élèves part avec 2 cartes à cases.

CONSIGNES DE SECURITE :

Avant le départ questionner systématiquement chaque équipe:

→ Comment repères tu ton chemin. (réponse : les flèches ou les fanions jaunes)

→ Qu'as tu à faire ? (réponse : trouver 6 planchettes jaunes, coller une gommette repasser à la table de contrôle)

→ Sur le plan repère le départ , ce bâtiment..

Rappeler que la rubalise installée interdit le passage, c'est une limite du jeu.

Ne pas revenir en arrière.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

Pour des élèves de GS : on peut envisager au cours d'un second essai de leur faire encoder le plan, les gommettes sont placées sur le plan. (encodage de la carte)

COURSE AUX BALISES EN ÉTOILE

(CP- CE1)

BUT DU JEU :

- Trouver le lieu précis en réalité, représenté par le cercle rouge sur le plan.
- Sur le terrain vous cherchez une jalonnette jaune, comme ce modèle ci (montrer) où une balise orange avec un poinçon. (montrer)

TACHES A REALISER :

- Relever le code et le dessiner dans la bonne case de la feuille prévue pour les réponses. (ou poinçonner dans la bonne case)

SUPPORT : carte simplifiée avec éléments figuratifs. 5 balises par plan. (plan à 5 balises faciles – plans à 5 balises difficiles ou 5 balises proches et 5 balises éloignées)

REUSSITE :

- 15 balises installées.
- Trouver 10 balises au moins.

GESTION DU GROUPE :

En étoile : un élève ou une équipe de 2 élèves au plus part avec un plan où sont placées cinq balises. (les plans peuvent **Les élèves de cycle 3 doivent chercher seuls.**

CONSIGNE DE SECURITE :

Les limites du jeu :

- La route à ne pas traverser
- Les tennis
- Le bois où il n'y a pas de balises.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

- Pour compliquer avec des CM élargir l'espace: utiliser la carte couleur du site
- Aller vers la course au score

LA CHASSE AUX OBJETS (PS et MS)

OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- Se donner des repères pour se situer dans un espace.
- Choisir son itinéraire.

BUT DU JEU :

- Récupérer le plus grand nombre d'objets.

DISPOSITIF :

- Les enfants, le maître dispose(nt) x objets dans un espace délimité (école, cour...)
- Les équipes de 2 ou 3 enfants doivent en rapporter un maximum.

CONSIGNES :

- Cacher tous les objets et revenir rapidement au signal.
- Retrouver le plus rapidement possible un maximum d'objets avant un nouveau signal.

CRITERES DE REUSSITE :

- Nombre d'objets retrouvés.

CRITERES D'EVALUATION :

- Nombre d'objets retrouvés.
- Organisation de l'équipe.

VARIABLES :

- Nombre d'objets
- Espace de jeu.
- Formes, couleurs et nature des objets utilisés

PARCOURS MÉMOIRE (PS et MS)

OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- Prendre le maximum de repères sur le terrain.
- S'informer.

BUT DU JEU :

- Refaire seul le parcours effectué en groupe sous la conduite de l'enseignant.

DISPOSITIF :

- Les enfants, conduits par l'enseignant, effectuent un parcours (200m environ) en prenant le maximum d'informations pour le refaire seul.
- Le circuit doit être judicieusement choisi, présenter des repères précis et des points remarquables, mais aussi plusieurs possibilités de chemins.

Evaluation :

- Cinq à six objets sont installés aux points remarquables.
- Avant le 2^{ème} passage, un objet est enlevé. Ces six objets sont dessinés sur une bande avec laquelle les enfants effectuent le parcours.
- A l'arrivée du 2^{ème} passage, ils barrent l'objet qu'ils n'ont pas vu.

CONSIGNES :

- Bien observer par où tu passes.
- Refaire le trajet seul le + vite possible.
- A l'arrivée barrer l'objet que tu n'as pas vu.

CRITERES DE REUSSITE :

- Réaliser tout le parcours seul.

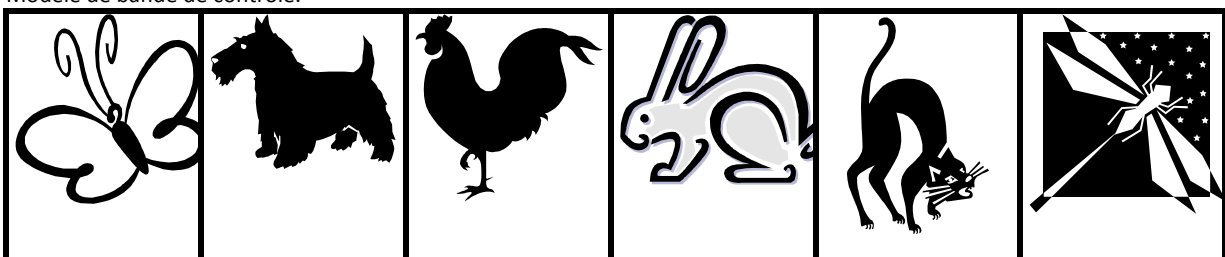
CRITERES D'EVALUATION :

- Trouver l'objet manquant.
- Temps mis.

VARIABLES :

Longueur et profil du parcours / Nombre d'objets/ L'emplacement des objets.

Modèle de bande de contrôle.



JE CACHE...JE RETROUVE (PS et MS)

OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- * Prendre le maximum de repères sur le terrain et les mémoriser.
- * S'éloigner de l'adulte.
- * Choisir un itinéraire : solliciter l'anticipation.

BUT DU JEU :

- * Aller déposer un objet et le retrouver.

DISPOSITIF :

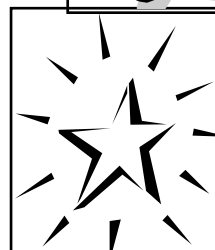
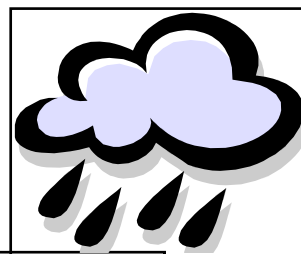
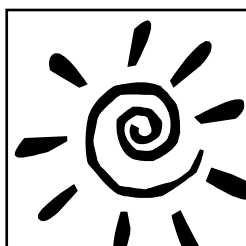
- * Les enfants ont tous un objet ou un carton personnalisé.

CONSIGNES :

- * Aller déposer votre objet .
- * Bien repérer où vous le mettez.
- * Revenir au signal.
- * Repartir le chercher.

CRITERES DE REUSSITE :

- * Retrouver son objet.



CRITERES D'EVALUATION :

- * Réussir 3 fois sur 5 (en changeant de lieu à chaque fois.)

VARIABLES :

- * Les enfants repartent du même point dès que le regroupement est terminé.
- * Les enfants repartent du même point, mais après avoir fait une petite promenade.
- * La petite promenade ne les ramène pas au point de départ initial.
- * Les enfants sont par 2 : l'un dépose l'objet, revient et explique à son coéquipier où il l'a déposé.
- * **Utilisation d'une maquette pour localiser l'objet caché.**