



ORIENTATION CORNIER

CONSIGNES

LE FACTEUR

BUT DU JEU :

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

TACHES A REALISER :

- Piocher 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 mis dans les 10 bonnes boîtes aux lettres.
- 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

LE RALLYE PHOTO

BUT DU JEU :

Trouver dans l'espace réel, le lieu indiqué sur la photo par la gomme.

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

ATTENTION : ne pas faire TOUTES les photos ! Les élèves pourront revenir faire celles qu'ils n'ont pas fait dans l'après-midi.

GESTION DU GROUPE :

En étoile, un élève (ou un binôme de 2 élèves) 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 des planchettes rouges (ou grande feuilles rouges) remplies de gommettes. 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
- Etc... en fonction du lieu utiliser.

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 bonne couleur .

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

BUT DU JEU :

Suivre un parcours jalonné en JAUNE et relever **8** gommettes

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 planchette.

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

Pour les grands, le plan simplifié avec éléments figuratif 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 8 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 verts)
- Qu'as tu à faire ? (réponse : trouver 6 planchettes vertes, coller une gommette repasser à la table de contrôle)
- Sur le plan repère le départ , tel 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.

PARCOURS JALONNE ROSE

BUT DU JEU :

Suivre le parcours jalonné rose seul ou à deux **et repérer (trouver) 8 balises.(poinçons)**

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

- Suivre le chemin large du parcours seul ou à 2 . Se repérer avec les ateliers du parcours numérotés de 1 à 20, et les flèches rouges ou noires installées dans les arbres. Ne pas emprunter les passages barrés avec de la rubalise rouge et blanche.
- A chaque balise, poinçonner dans la case correspondante sur le carton réponse . Le plan est une carte simplifiée, sur lequel le parcours est surligné en rose.

Faire contrôler son plan à la fin du parcours en revenant à la table.

REUSSITE :

Non perdu au fond des bois !

les poinçons des 8 balises sont relevées **dans l'ordre.**

GESTION DU GROUPE :

Un élève part avec 1 plan sur le parcours.

Une équipe de deux élèves part avec 2 plans.

Laisser au moins 5 minutes entre 2 équipes ou 2 élèves au départ.

CONSIGNES DE SECURITE :

Avant le départ questionner systématiquement chaque équipe:

- Comment repères tu ton chemin. (réponse : les ateliers, les flèches)
- Qu'as tu à faire ? (réponse : trouver 8 balises, relever un code, repasser à la table)
- Sur le plan repère le départ, l'atelier 1 du parcours, la légende, le gros rocher, les wc.
- Rappeler : si vous partez à 2, vous restez tout le temps à 2.
- Relever le code de la première balise ensemble.
- Ne faites pas le parcours en courant, ne revenez pas en arrière.

POUR SIMPLIFIER avec des mat GS ou des CP : un simple relevé de gommettes, ou poinçonnage. Chaque balise est numérotée.

POUR COMPLIQUER : (pour les GS dégourdis)

Envisager l'encodage du plan avec une gomme à coller. L'élève part avec 8 gommettes et marque sur son plan où sont placés les poinçons.

On ne poinçonne pas les plans !!!