

Jeu de course d'orientation

Matériel

15 fiches de parcours

9 sauts et jetons

➔ 2 jeux disponibles à l'UGSEL Morbihan

Objectifs

Eveiller le sens de l'orientation.

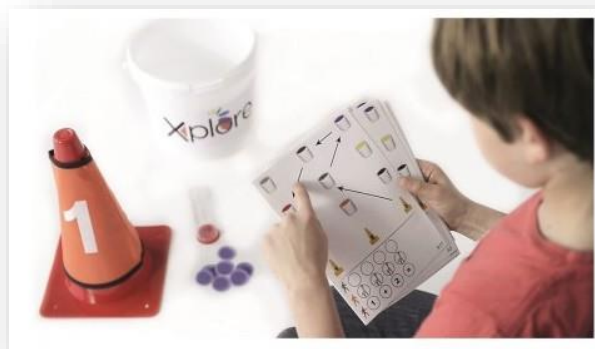
Développer les repères spatiaux.

Développer sa motricité.

Développer l'esprit d'équipe en jouant en binôme.

Lire un plan et se repérer.

Se déplacer en suivant un plan par 2 puis seul.



Conditions

A partir de 3 ans.

En salle ou à l'extérieur.

Déroulement

Avec toute une classe, faire des équipes de 2.

Par équipe : un des 2 enfants détient une fiche avec un code de déplacement. L'autre a un flacon et ramasse les jetons. A l'arrivée, l'enseignant vérifie.

On échange les rôles et la fiche.

Puis, une fois maîtrisé par 2, faire le jeu tout seul le plus vite possible.

Ensuite, proposer un parcours à l'extérieur avec amélioration du plan sur un parcours plus grand.

Variables

✓ A la place des jetons : mettre des images d'animaux ou d'objets ou autres en fonction du projet de l'école ou de la classe.

✓ Décoder un message : dans chaque seau est placée une lettre. Au bout de 5 lettres trouvées après lecture du plan, remettre les lettres dans l'ordre pour trouver le mot mystère !

✓ Ajouter des seaux ou coupelles pour agrandir l'espace de jeux et de possibilités.

✓ L'enfant crée un plan et il devient le correcteur en observant son binôme réaliser le parcours.

✓ Par 2, un des enfants fait le parcours, l'autre reste au départ et code son parcours.

✓ Rapidement regarder le plan et faire le parcours sans le plan.

✓ Un enfant par déposer une balle dans un seau. Une fois de retour, placer sur le plan la balle. Le binôme court la chercher. Faire ce jeu sous forme de relais avec 2 autres duos, en déplaçant la balle 5 fois.

Continuité

Dossier « du jeu à la course d'orientation » sur le site de l'UGSEL Morbihan : <http://ugsel56.fr/doc-course-d27orientation-jeux.html>