

Du jeu à la course d'orientation

Cycle 3

Module de 6 séances



Lire
Observer
Regarder
Mémoriser
...

S'orienter
Se diriger
Se déplacer
Courir

Janvier 2018

**UGSEL**
MORBIHAN

Du jeu à la course d'orientation

Cycle 3

Module de 6 séances



Lire
Observer
Regarder
Mémoriser
...

S'orienter
Se diriger
Se déplacer
Courir

Définition

La Course d'Orientation c'est réaliser un déplacement finalisé (je viens de, je suis à, je vais à, ...) sur un terrain plus ou moins connu avec l'aide d'un document de référence (plan, carte, photos, objets, ...)



- ➔ Traiter des informations (lecture de carte, de photos, de choix d'itinéraire).
- ➔ Prendre des initiatives.
- ➔ Connaître son environnement (classe, cour, école, stade, bois, ...)
- ➔ Gérer ses déplacements (courir loin, longtemps, sur terrain varié).
- ➔ Gérer ses émotions et sa relation avec son (ses) partenaire(s).

BO 2016

Compétences travaillées

Développer sa motricité et construire un langage du corps :

- Adapter sa motricité à des situations variées.
- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différents APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...)
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui.

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière :

- Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

S'approprier une culture physique sportive et expressive :

- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Adapter ses déplacements à des environnements variés.

Attendus de fin de cycle :

- Réaliser seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
- Adapter son déplacement aux différents milieux.
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation, ...)
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.
- Aider l'autre.

Les compétences développées (transversales)

- Se situer dans le temps et l'espace.
- Oser découvrir des espaces, perdre ses repères.
- Maîtriser ses émotions, développer son autonomie, gérer ses efforts ;
- Traiter des informations pour :
 - Lire et interpréter une carte de CO simple, à échelle faible.
 - Construire et réaliser un itinéraire dans un milieu inconnu.
 - Se déplacer seul le plus vite possible.
- Apprécier des distances.
- Emettre des hypothèses, faire des choix.
- Développer sa mémoire.

Encadrement

Sur la cour de l'école ou un espace connu, pas de préconisation particulière.

En milieu naturel, **recommandation** d'un encadrant pour activité renforcée (circulaire n°2017-116 du 06/10/2017).

- ➔ Jusque 24 élèves : L'enseignant + 1 intervenant (..... agréé ou qualifié) ou un autre enseignant.
- ➔ + de 24 élèves : 1 autre intervenant ou enseignant (par tranche de 12 élèves).

Les équipes en cycle 3

Les équipes sont constituées de 3 élèves (recommandation cycle 3) :

- ➔ Lorsque l'on commence à se rendre dans des espaces semi-connus : C'est rassurant pour l'enfant.
- ➔ 3 avis quand la situation se complique.
- ➔ Si un enfant est blessé :
 - Le blessé reste assis/allongé sur place.
 - 1 autre enfant reste avec le blessé, le couvre si possible, lui parle.
 - Le 3^{ème} enfant prend la carte, note le lieu de l'accident et retourne au point de départ.

Lorsque c'est possible, chaque équipe peut être équipée d'un sifflet (comme en activité nautique) afin d'appeler lorsqu'il y a un accident.

Les principes de l'orientation

➔ Coopérer

Course par équipe de 2/3 avec des rôles spécifiques.
Entraide.
Partager les tâches.

➔ Responsabiliser

Mise en place des balises.
Récupération.

➔ Eduquer à la sécurité

Identifier des risques.
Repérer la zone de jeu.
Respecter les consignes.
Rester groupé.

➔ Sensibiliser à l'environnement

Respect de la nature.
Ne rien jeter.
Ramasser, mais ne pas casser de branches, fleurs, ...
Connaître son environnement (école, stade, bois, ...)

➔ Eduquer à la santé

Courir longtemps.
Respirer la nature.



Conseils

(Carte – Prise en main)

Avant de se lancer dans une activité avec support carte ou plan :

- ➔ Se situer sur la carte avec son doigt.
- ➔ Faire des va et vient carte/paysage pour prendre des repères de points remarquables.
- ➔ Mettre la carte dans le bon sens.
- ➔ Toujours mettre le doigt sur le lieu où l'on se situe et replacer la carte à chaque changement de direction.

Découverte de la carte – Idées d'activités

Observer la carte.
Cheminer dans l'espace.
Construire la légende.

Observer la carte.
Observer des photos remarquables.
Placer une croix à l'emplacement de la photo.

Observer la carte.
Cheminer dans l'espace.
Placer des croix à l'emplacement des morceaux de puzzles de la carte.

Observer la carte.
Se déplacer en courant de points en points.

Observer la carte.
Courir sur des lignes directrices.
Chacun sa carte, s'arrêter – observer la carte et le paysage.
Replacer son doigt et bien orienter la carte.

Lecture de carte

- ➔ Deux cartes avec 7 différences. Trouver les différences.

- ➔ Bingo de cartes.

Chaque élève a une carte avec 20 balises.

Chaque balise est numérotée de 1 à 20.

A l'appel du numéro, le premier qui se manifeste explique où se trouve son numéro. Il pose un caillou. Si le numéro est appelé une deuxième fois, il ne peut répondre (son numéro est déjà couvert). Le gagnant est celui qui a la carte la plus couverte.

- ➔ Bingo en course.

Chaque élève a une carte de 20 balises.

Chaque balise est numérotée (sur la carte) de 1 à 20.

A l'appel du numéro, les joueurs courent se placer exactement à l'endroit présumé de la balise.
Le gagnant est le premier bien placé.

Module FdP8 - Orientation

De la découverte, à l'orientation à travers des jeux

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

S'initier à observer et prendre des repères dans différents espaces (plus ou moins connus), à partir d'éléments supports (photos, plans, ...)

Courir et identifier des balises.

Séances	Objectifs
Séance 1	Prendre des repères, se placer et se déplacer pour suivre un itinéraire.
Séance 2	Prendre des repères, observer, se déplacer et mémoriser.
Séance 3	Prendre des repères, observer, se déplacer en courant, mémoriser et trouver son itinéraire.
Séance 4	Courir vite, observer, se repérer, mémoriser et pointer.
Séance 5	
Séance 6	Courir vite, observer, se repérer, mémoriser et pointer.

Les annexes sont à l'issue de la séance.

Les outils en annexe sont à imprimer directement. Ils sont conçus pour limiter le travail de préparation.

Le dossier est à imprimer séance / séance

Du jeu à la course d'orientation

Cycle 3

Module de 6 séances



Séance 1/6

Mise en train

Air / Terre / Mer

Corps de la séance

Ex 1 : Suivi d'additions

Ex 2 : Parcours jalonné

Retour au calme

Ramassage du matériel en
équipe.

Objectifs du module

S'initier par le jeu à la lecture de carte, d'espace ; se déplacer en courant tout en s'orientant.

Objectifs de la séance

Prendre des repères, se placer et se déplacer pour suivre un itinéraire.

Mise en train

Jeu : Air / Terre / Mer

<p>Temps 5-6 minutes</p>	<p>Objectifs Ecoute – Repérage visuel - Déplacements</p>
<p>Matériel (en annexe) 4 grandes lettres : A – B – C – D 3 pancartes : Air – Terre - Mer</p>	<p>Espace Cour de l'école</p>

Déroulement

Tout le groupe se positionne en Terre.

Le meneur nomme un animal et une lettre.

L'élève doit très vite se rendre dans le bon espace et se placer face à la lettre.

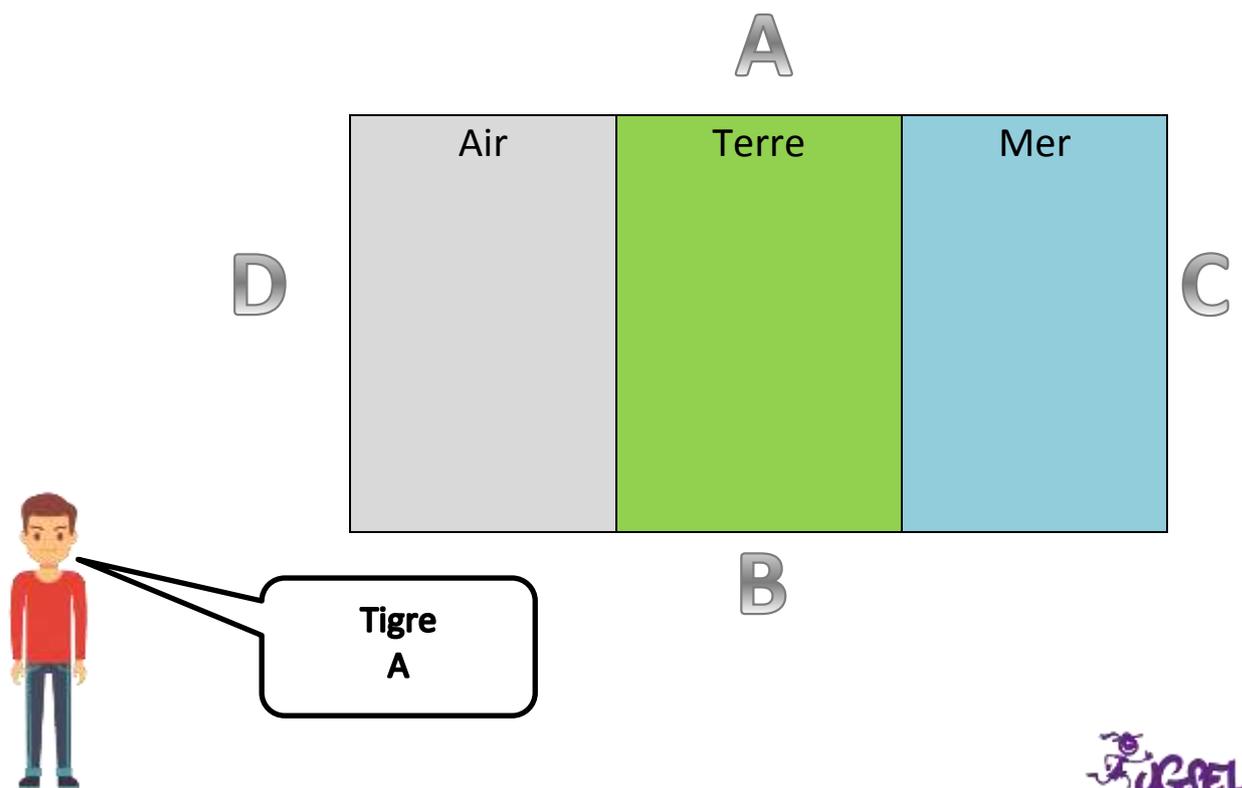
Exemple :

Le meneur dit : Tigre A

Les élèves se placent dans l'espace Terre et se mettent face à la lettre A.

Attention, dès le 3/4^{ème} nom d'animal. Ils travaillent par mimétisme.

Possibilité de les faire travailler par vague, les autres en attente. Ils doivent se déplacer en courant. A l'appel du nom et de la lettre, ils courent et se placent. Ceux qui se placent sans épier les autres et réussissent, sortent. Les autres restent. La 2^{ème} vague arrive ensuite ...



<p>Temps 15 minutes</p>	<p>Objectifs Observer, s'orienter, se déplacer, compter</p>
<p>Matériel (modèles en annexe) 9 plots (assez haut – surtout si toute la classe joue ensemble) 9 cartes numérotées de 31 à 39 – Chaque nombre est associé à un symbole    Cartes repères. Carte Nord X cartes parcours X cartes résultats Craie</p>	<p>Espace Cour de l'école</p> <hr/> <p>Effectif Equipes de 2 joueurs.</p>

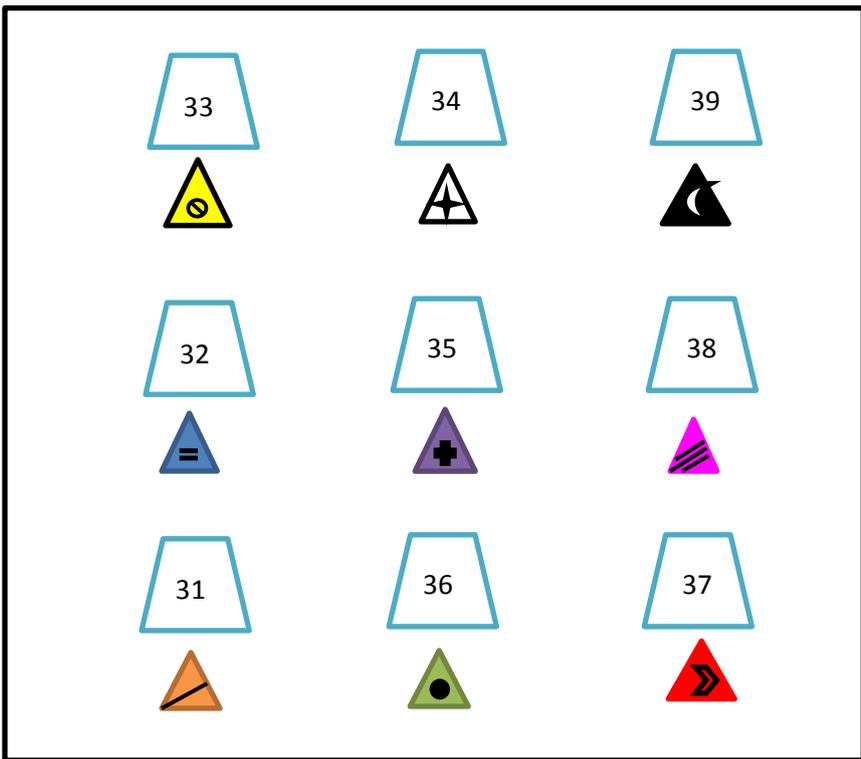
Mise en place

Tracer un rectangle.
Placer la carte Nord (voir annexe).
Sous chaque plot, déposer une carte nombre (voir schéma).
Au pied de chaque plot (visible et pointe face au nord), déposer la carte repère (voir schéma).
Rappeler les 3 rôles. Chaque équipe jouera 3 fois pour être acteur dans les 3 rôles.

Déroulement

Chaque équipe reçoit une fiche parcours (algorithmique).
3 joueurs par équipe – 3 rôles.
Joueur 1 – Réalise le parcours à l'aide de sa fiche.
Joueur 2 – Accompagne le joueur 1, soulève les plots, repère le nombre, fait le calcul au fur et à mesure du déplacement.
Joueur 3 – Avec la bande réponse, il vérifie le point de départ du joueur, le point d'arrivée et vérifie les résultats.

NORD



Le nombre est sous le plot.
Le logo est devant le plot.

ATTENTION, le plot de départ compte dans l'addition.

<p>Temps 20 minutes</p>	<p>Objectifs Repérer sa couleur, suivre le parcours, relever le code des balises rencontrées.</p>
<p>Matériel (modèles en annexe) Des jalons (10-15 par couleur, en fonction de la distance à parcourir). Jalons = Plots ou rubans ou papier ... 4 balises (modèle en annexe si vous n'avez pas de balises de CO) Balise = 1 carton avec 1 symbole  OU 1 vraie balise d'orientation  OU 1 objet OU Balise en annexe</p>	<p>Espace Cour de l'école (si grande) Stade</p> <p>Effectif Equipes de 2/3 joueurs.</p>

Déroulement

Chaque équipe repère, à la table de contrôle, la couleur ou le type de jalon qu'elle doit suivre.

Exemples : Plots rouges ou rubalises rouges...

Réaliser le parcours en suivant uniquement les jalons qui concernent votre équipe.

Sur votre parcours vous rencontrerez 4 balises.

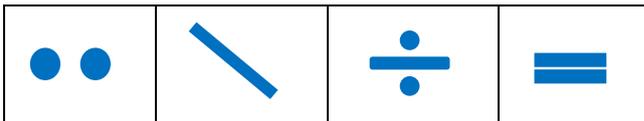
Reproduire le dessin de la balise sur votre feuille réponse ou poinçonner (si balise à poinçonner).

A l'arrivée auprès de l'enseignant, vérifier les balises à l'aide de la bande correctrice.

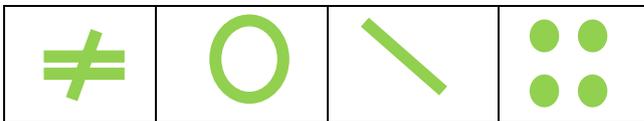
Une balise peut-être commune à plusieurs parcours.

Exemples

Parcours 1



Parcours 2



Parcours 3



Plusieurs équipes peuvent avoir le même parcours, elles partent en décalé.

ATTENTION, lorsque l'enfant se trouve à un jalon, il doit voir le jalon suivant.

Retour au calme

Temps 5-10 minutes	Objectifs Récupérer le matériel du parcours. Verbaliser les réussites et les difficultés.
Matériel (modèles en annexe) Balises et jalons	Espace Cour de l'école Stade
	Effectif Toute la classe

Déroulement

En marchant, refaire les parcours jalonnés et ramasser les balises, les jalons et ranger le suivi d'additions.

Une équipe par couleur pour récupérer les jalons.

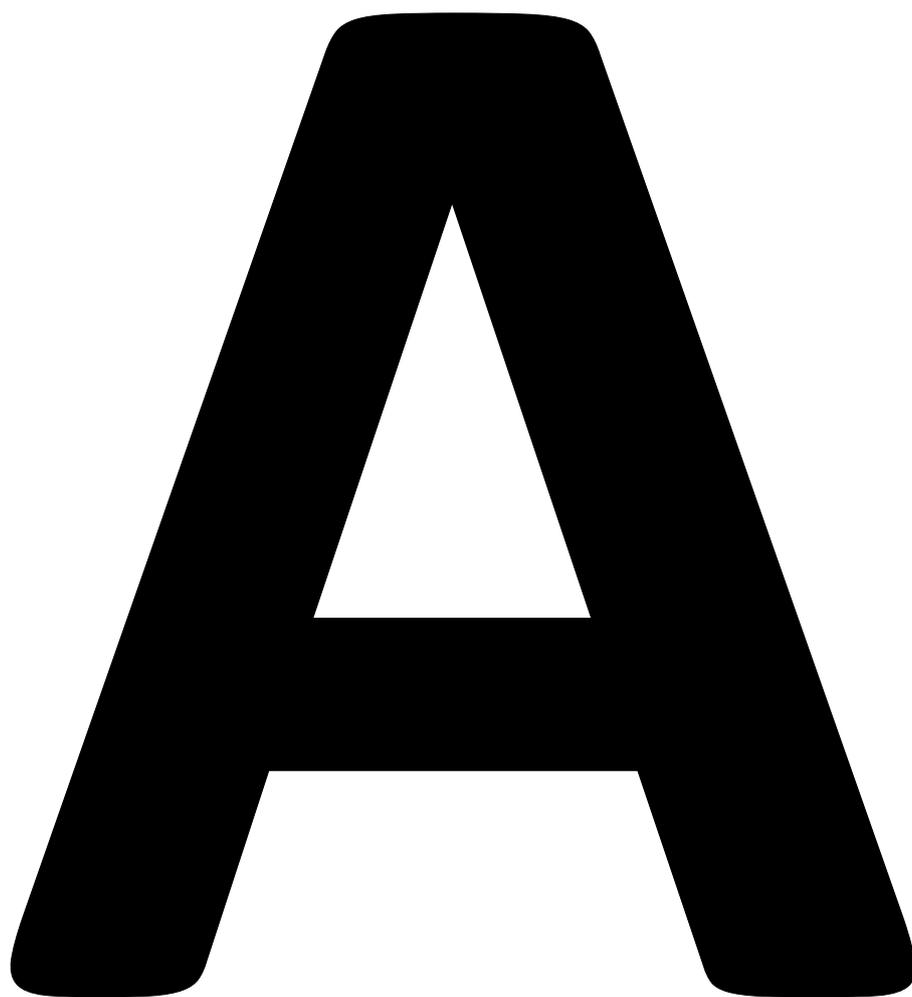
2 ou 3 équipes pour récupérer les balises.

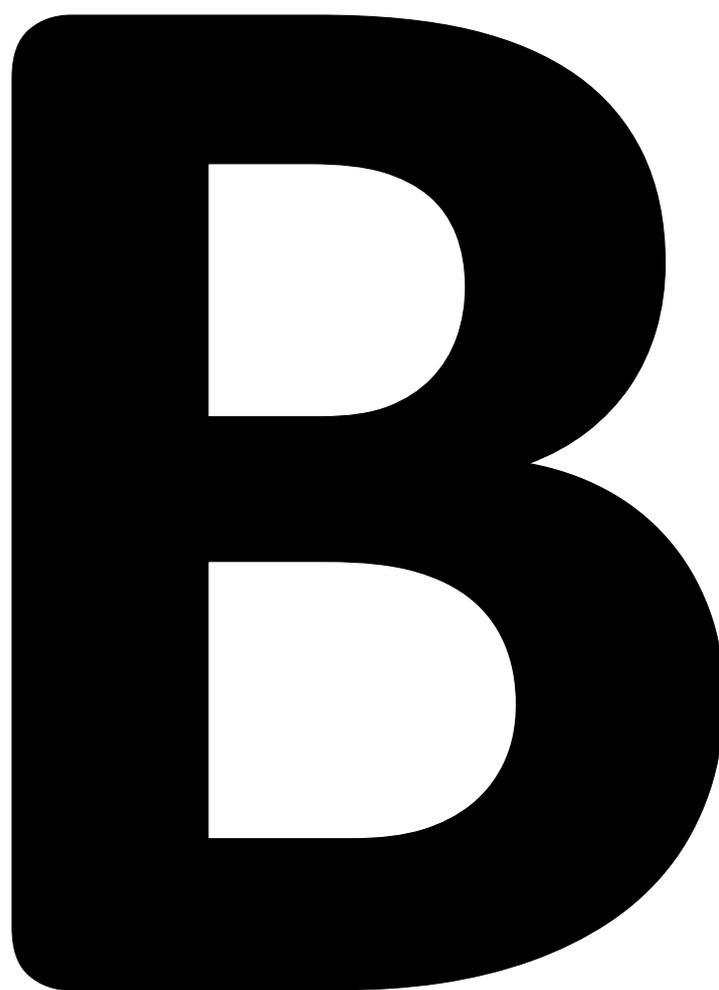
1 équipe pour récupérer les plots.

2 ou 3 équipes pour ramasser les étiquettes.

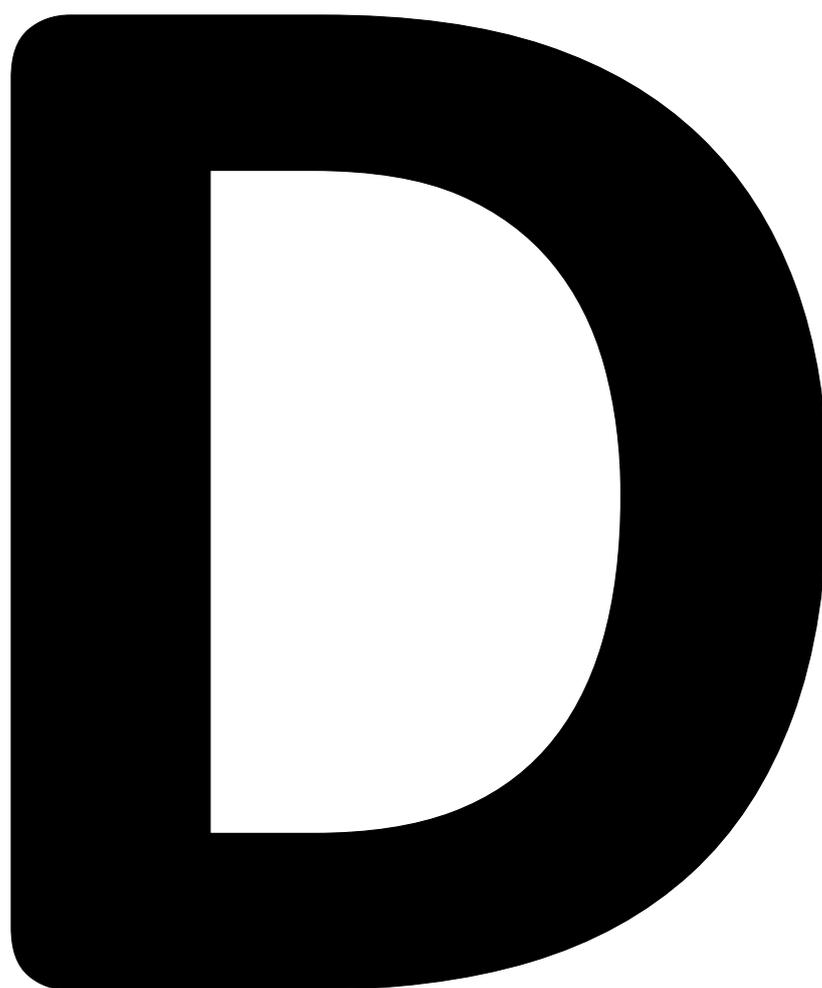
Prendre un temps d'échange pour qu'ils puissent exprimer :

- Leurs difficultés / erreurs
- Leur plaisir
- Leurs réussites
- Leurs interrogations



A large, bold, black outline of the uppercase letter 'B' is centered within a white rectangular frame. The letter is composed of a vertical stem on the left and two rounded bowls on the right, one above the other. The entire letter is rendered in a thick, uniform black stroke.





AIR

E

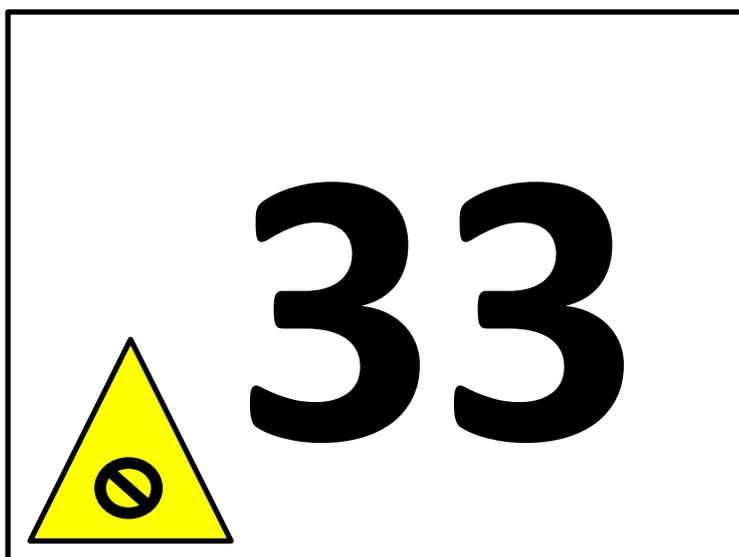
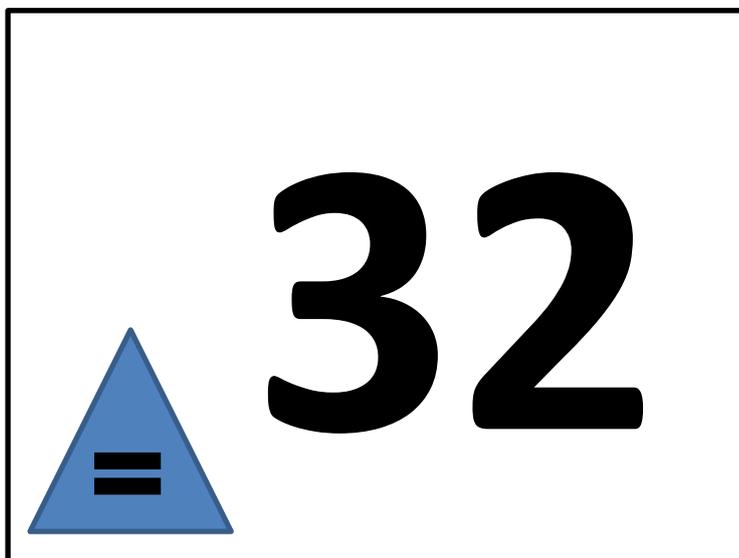
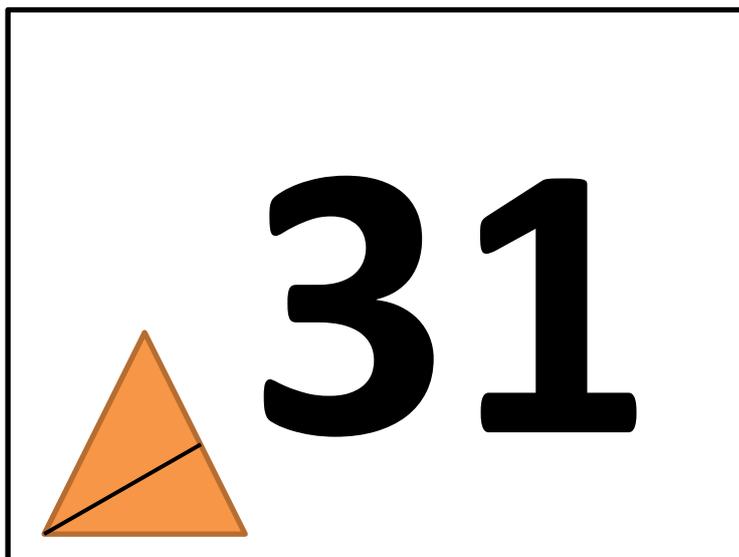
R

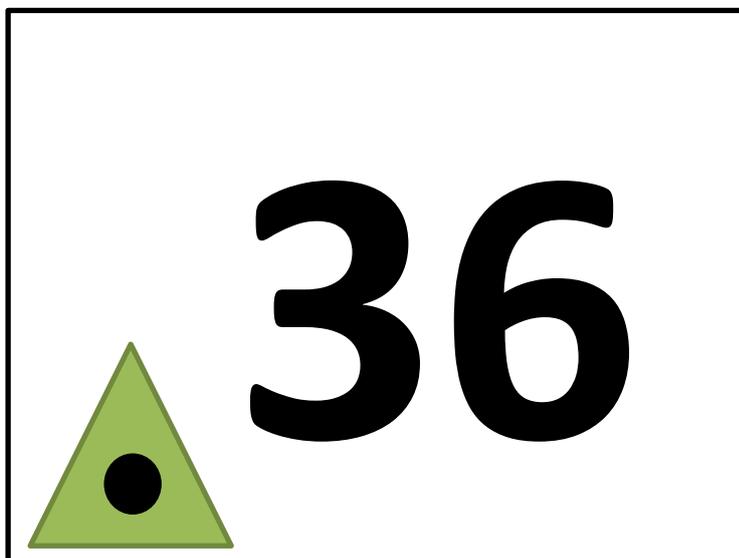
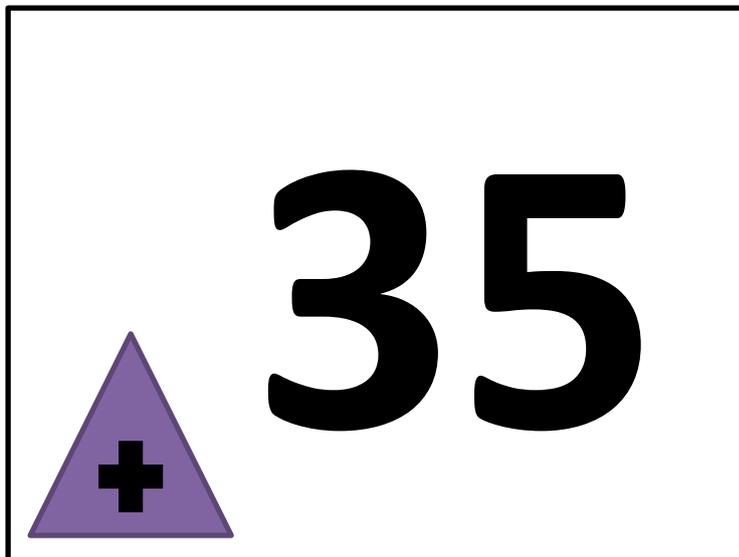
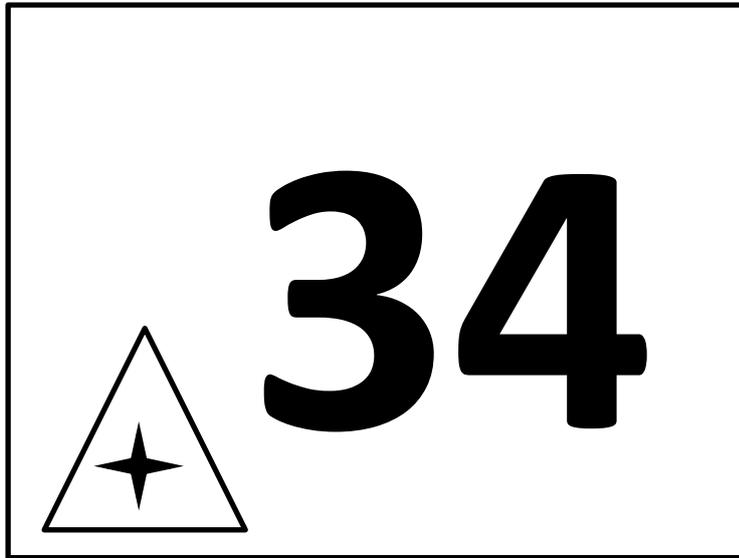
R

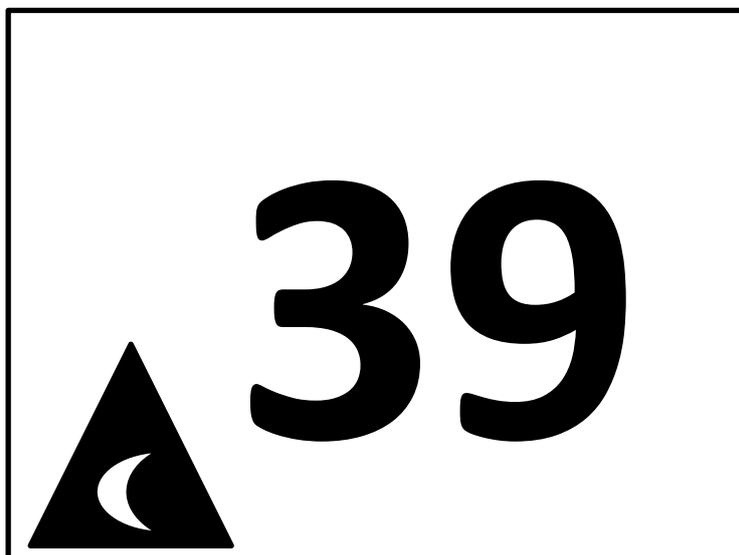
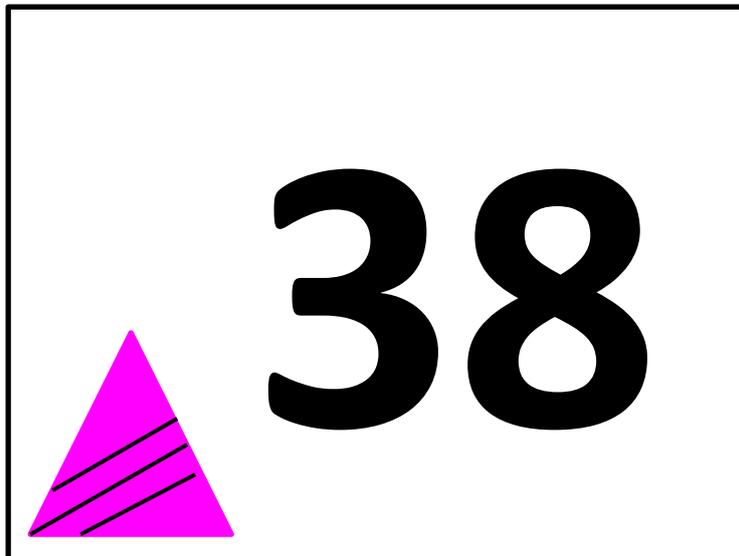
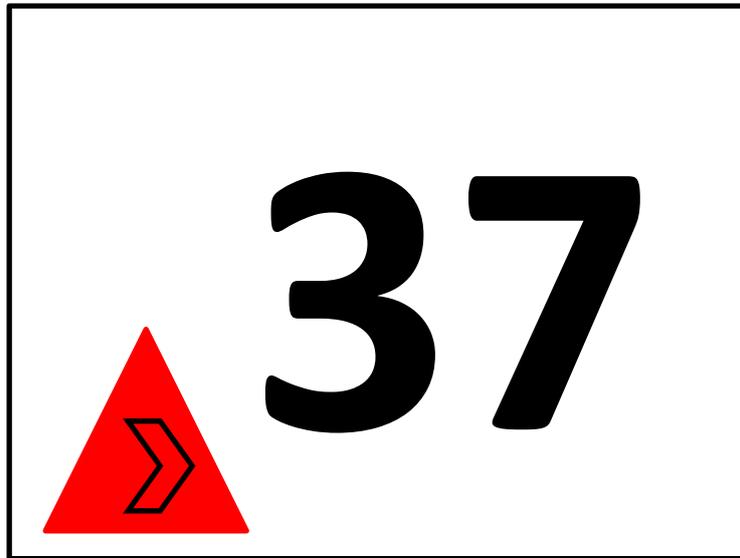
E

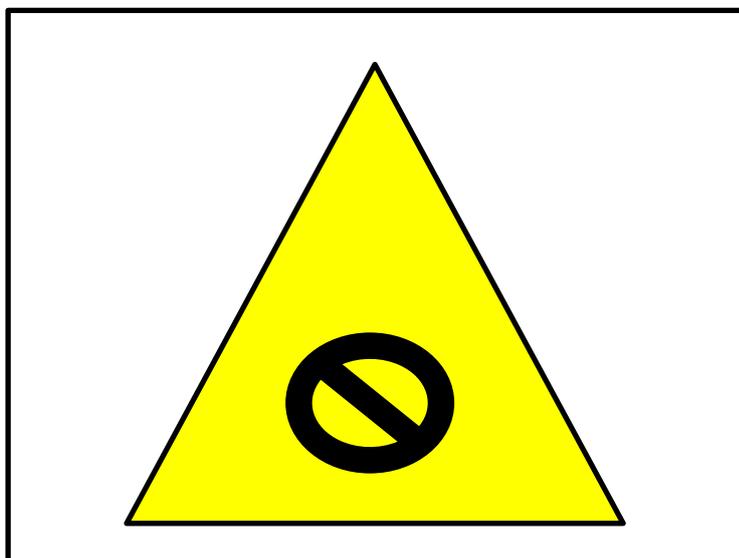
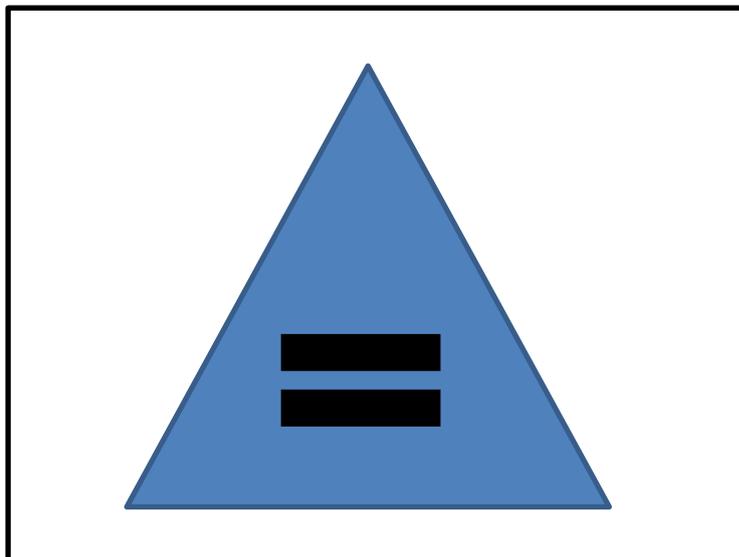
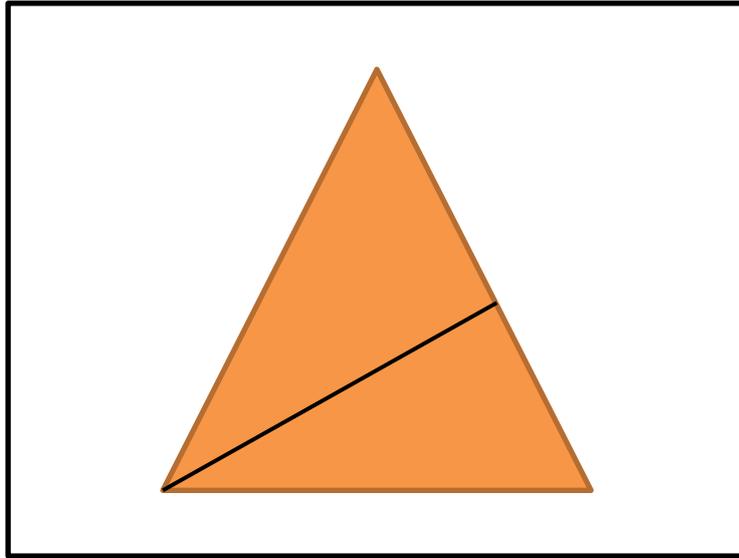
T

WER

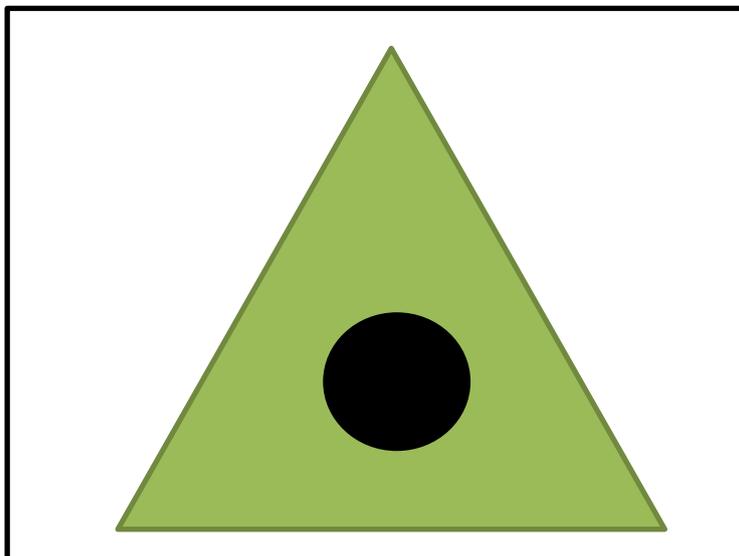
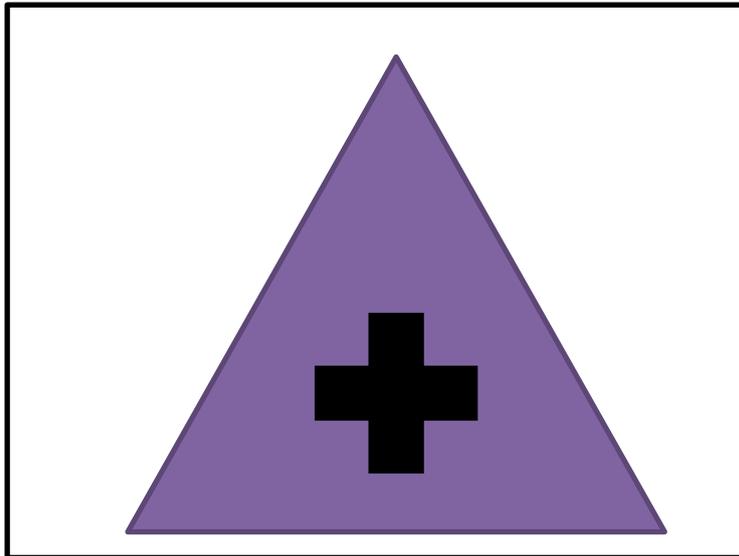
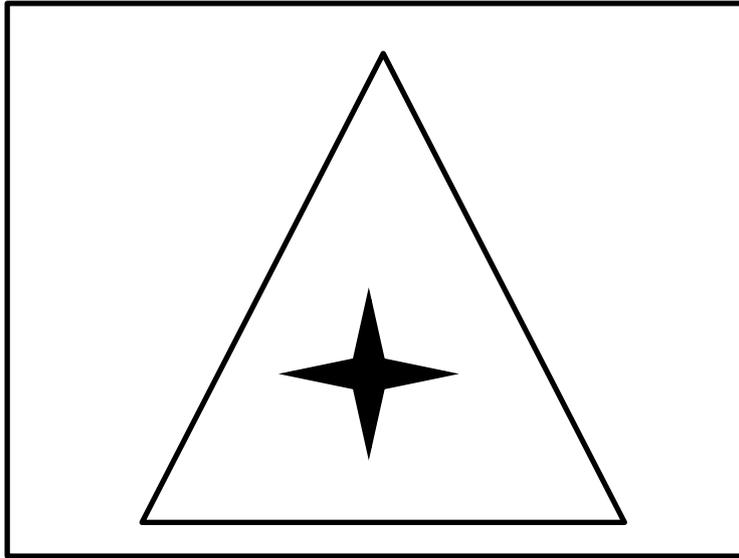




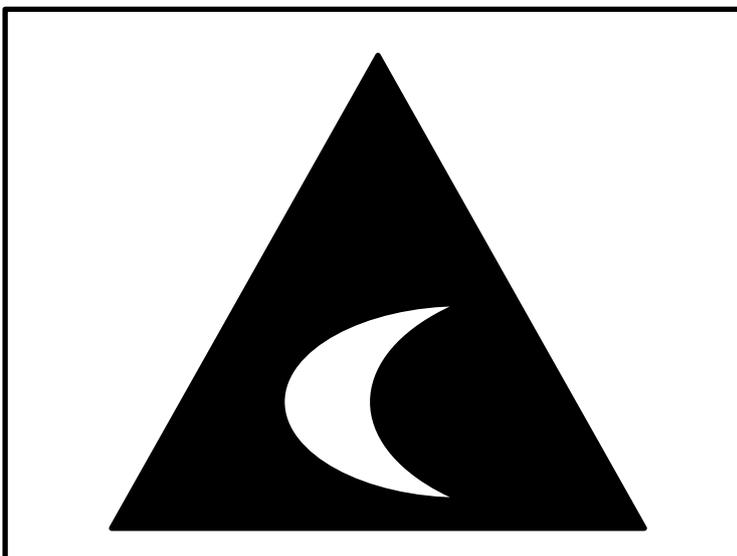
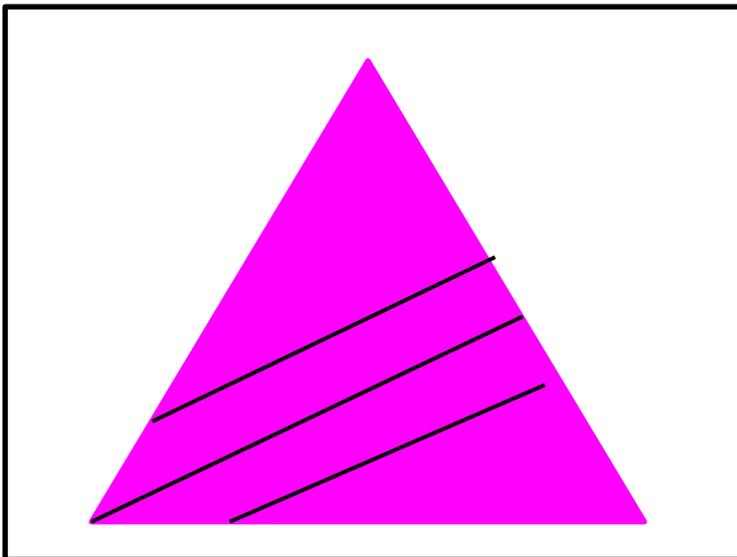
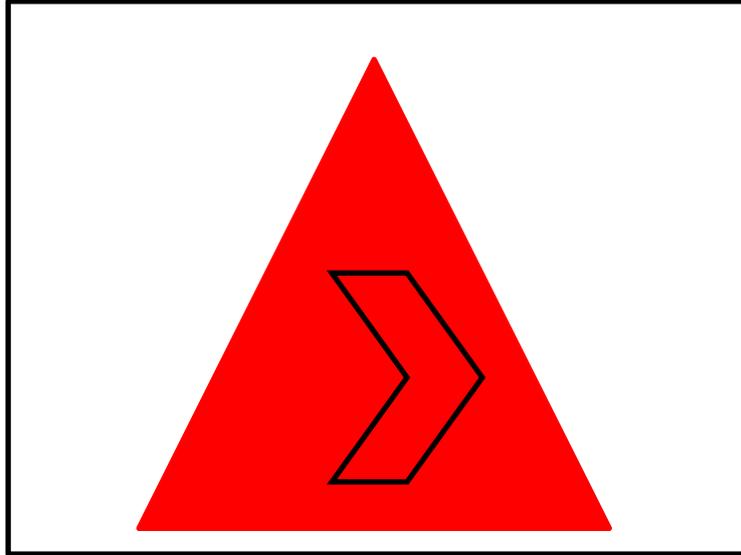




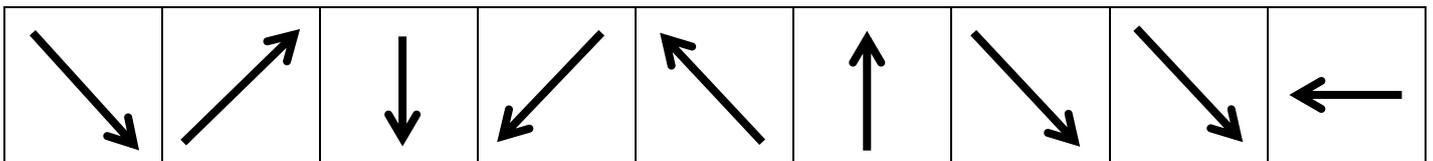
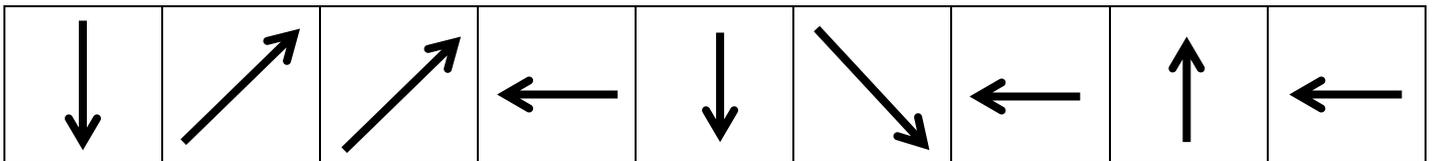
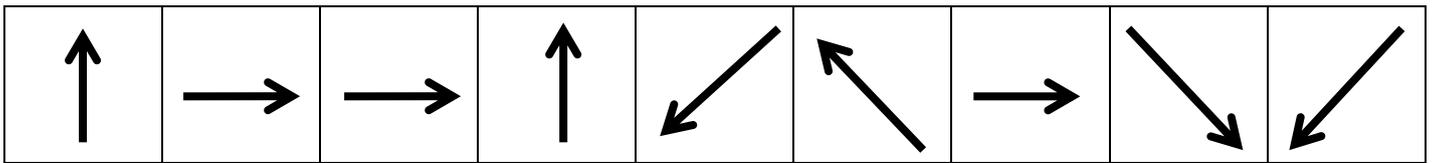
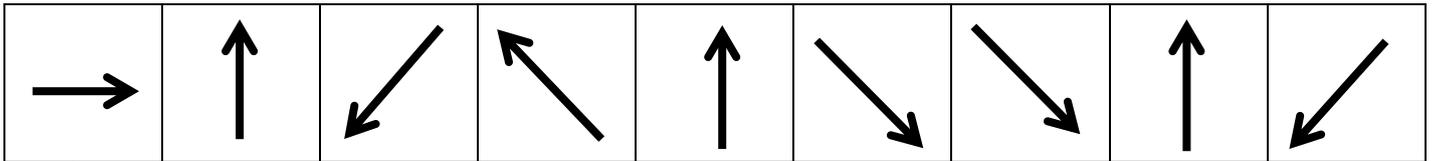
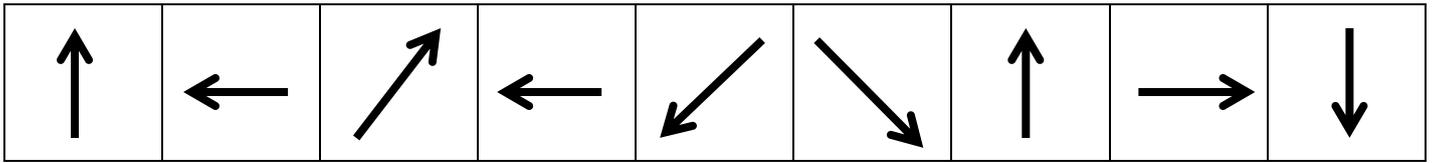
Ex 1 :Suivi d'additions - Cartes symboles

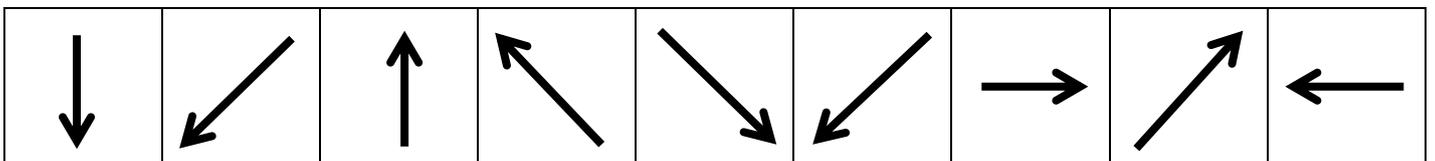
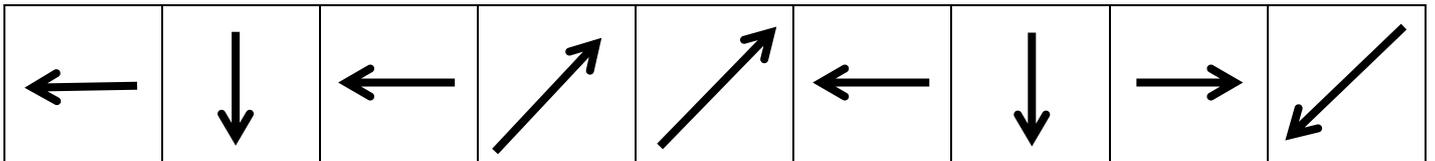
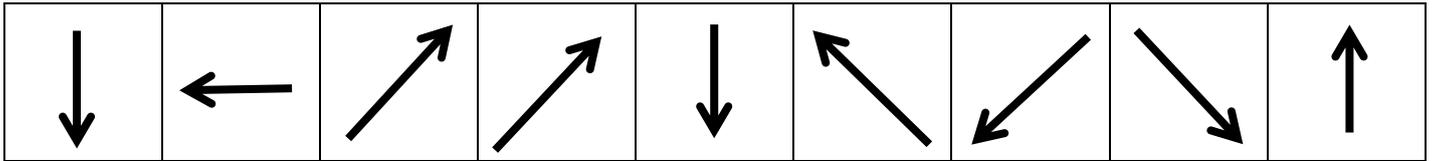
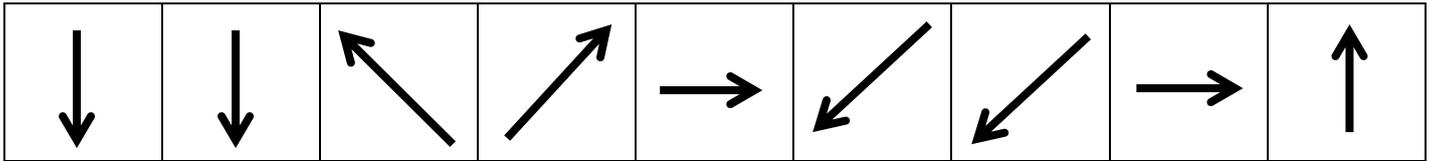


Ex 1 :Suivi d'additions - Cartes symboles



**D
R
O
N**





36 	37	38	36	32	33	35	37	38	36 	358
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----

37 	38	35	39	34	32	36	35	38	37 	361
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----

31 	32	35	38	39	35	33	34	38	36 	351
---	----	----	----	----	----	----	----	----	--	-----

32 	31	35	39	34	35	37	36	35	32 	346
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----

33 	35	39	38	36	32	33	35	37	36 	354
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----

34 	35	36	32	34	39	35	31	36	35 	347
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----

35 	36	31	35	39	38	34	32	36	35 	351
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----

38 	35	36	31	35	39	34	35	38	36 	357
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----

39 	38	36	35	33	35	31	36	38	35 	356
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----



Du jeu à la course d'orientation

Cycle 3

Module de 6 séances



Séance 2/6

Mise en train

Dessine-moi un parcours

Corps de la séance

Ex 1 : la bonne étoile

Retour au calme

Balise retrouvée

Objectifs du module

S'initier par le jeu à la lecture de carte, d'espace, se déplacer en courant tout en s'orientant.

Objectifs de la séance

Prendre des repères, observer, se déplacer et mémoriser.

Mise en train

Dessine-moi un parcours

Temps 10-15 minutes	Objectifs Suivre le jalon, repérer, mémoriser
Matériel Plan de l'espace – Y indiquer tous les éléments remarquables ; Jalons : 5 couleurs x 10 jalons. Carte corrective. Plans vierges (sans parcours). Crayons de la couleur qui correspond au parcours (5 couleurs).	Espace Stade
	Effectif Equipes de 3 joueurs
Déroulement Chaque équipe, composée de 3 joueurs, reçoit un crayon d'une couleur qui correspond à un parcours. Toutes les 15 secondes, 2 équipes (de 2 couleurs différentes) partent et réalisent leur parcours. A leur retour, elles reçoivent une carte vierge. Chaque équipe dessine son parcours sur sa carte. Les deux équipes (parties en même temps) échangent leur carte et chacune va vérifier le parcours de l'autre. Au retour : Echange entre les équipes, si nécessaire fiche corrective par couleur, en cas de désaccord.	

Temps 25 minutes	Objectifs Se repérer, courir, poinçonner (noter), vérifier
Matériel (modèles en annexe) Cartes : Sur chaque carte, une balise. Donner un nom à chaque carte. Exemple : Carte A, carte B, ... 1 fiche de contrôle. 1 fiche corrective par carte. 1 carte récapitulative avec toutes les balises. Balises avec poinçon ou balises avec symbole (en annexe).	Espace Stade
	Effectif Equipes de 3 joueurs.

Déroulement

L'enseignant se place sur un point central.

Après chaque balise, les coureurs reviennent au point central.

L'équipe prend une carte et note, dans la case réservée à cet effet, la lettre qui correspond à sa carte.

L'équipe observe, repère et se rend en courant à sa balise (sans la carte).

Elle poinçonne dans la case correspondante à sa carte.

L'équipe revient à son point de départ et recherche la carte corrective et vérifie.

Si l'équipe a réussi, elle prend une autre carte.

Autrement, elle retourne trouver sa bonne balise.



Mettre des balises assez proches afin de mettre l'équipe en réflexion.

Les élèves ne voient qu'une balise sur la carte, mais se heurtent sur le terrain à plusieurs balises.

Ils devront parfois revenir pour étudier leur carte avec plus de précision.

Variable

Ajouter une notion de temps/

Trouver au moins 10 balises en 20 minutes.

Retour au calme

Temps 5-10 minutes	Objectifs Récupérer une balise et entourer sur la carte récapitulative la balise rapportée.
Matériel (modèles en annexe) Même matériel que la situation précédente.	Espace Stade
	Effectif Toute la classe.
Déroulement Chaque équipe reprend une carte et va chercher une balise. Au retour, entourer la balise sur la carte récapitulative. Faire de même avec toutes les balises. Verbaliser sur les difficultés, les réussites.	

Poinçon																			
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	10

Lettre = Carte



Exemple de carte

A

Peupliers

Cyprés

Genêt

Enseignant

Pins

Sapins

Sapins

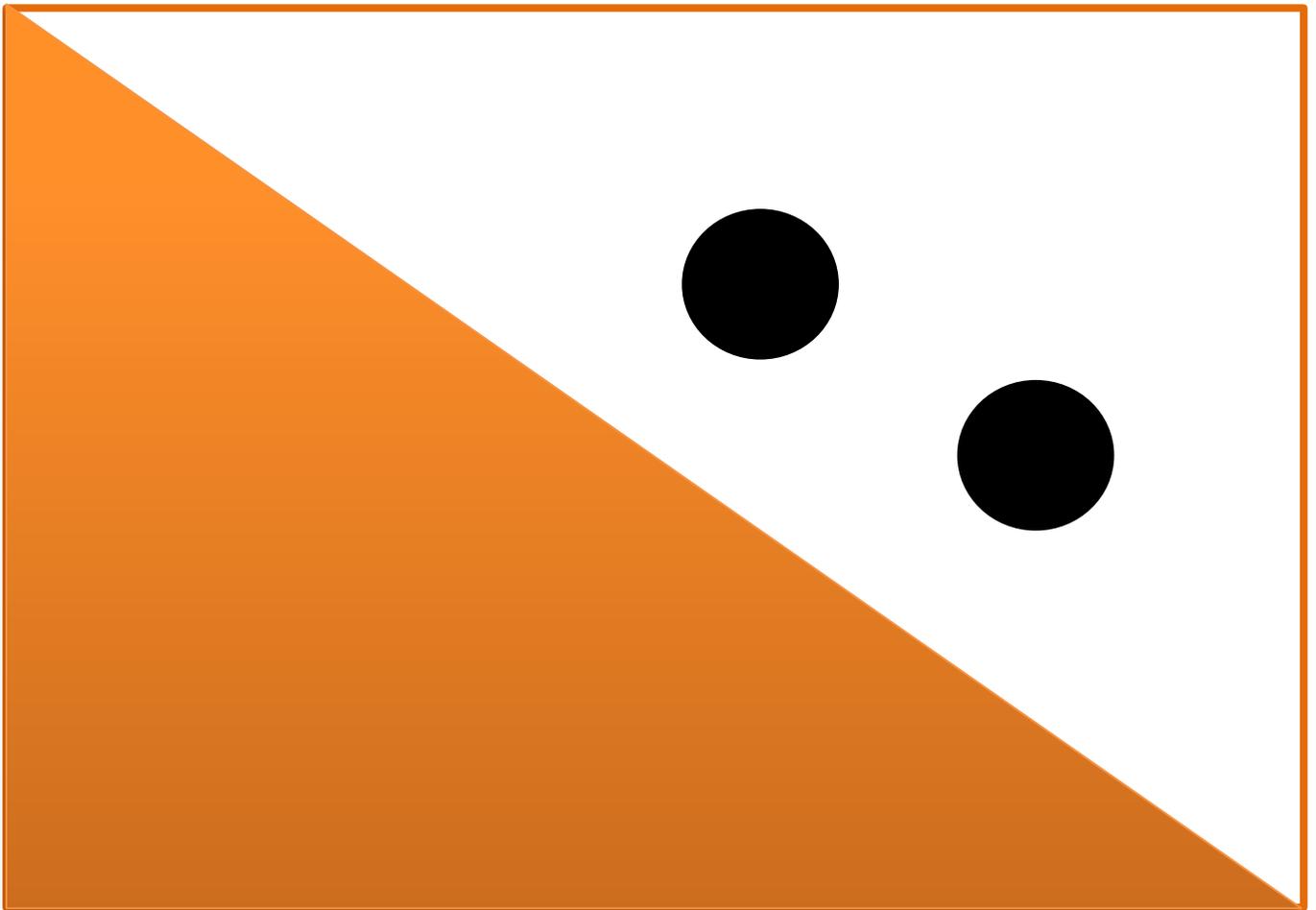
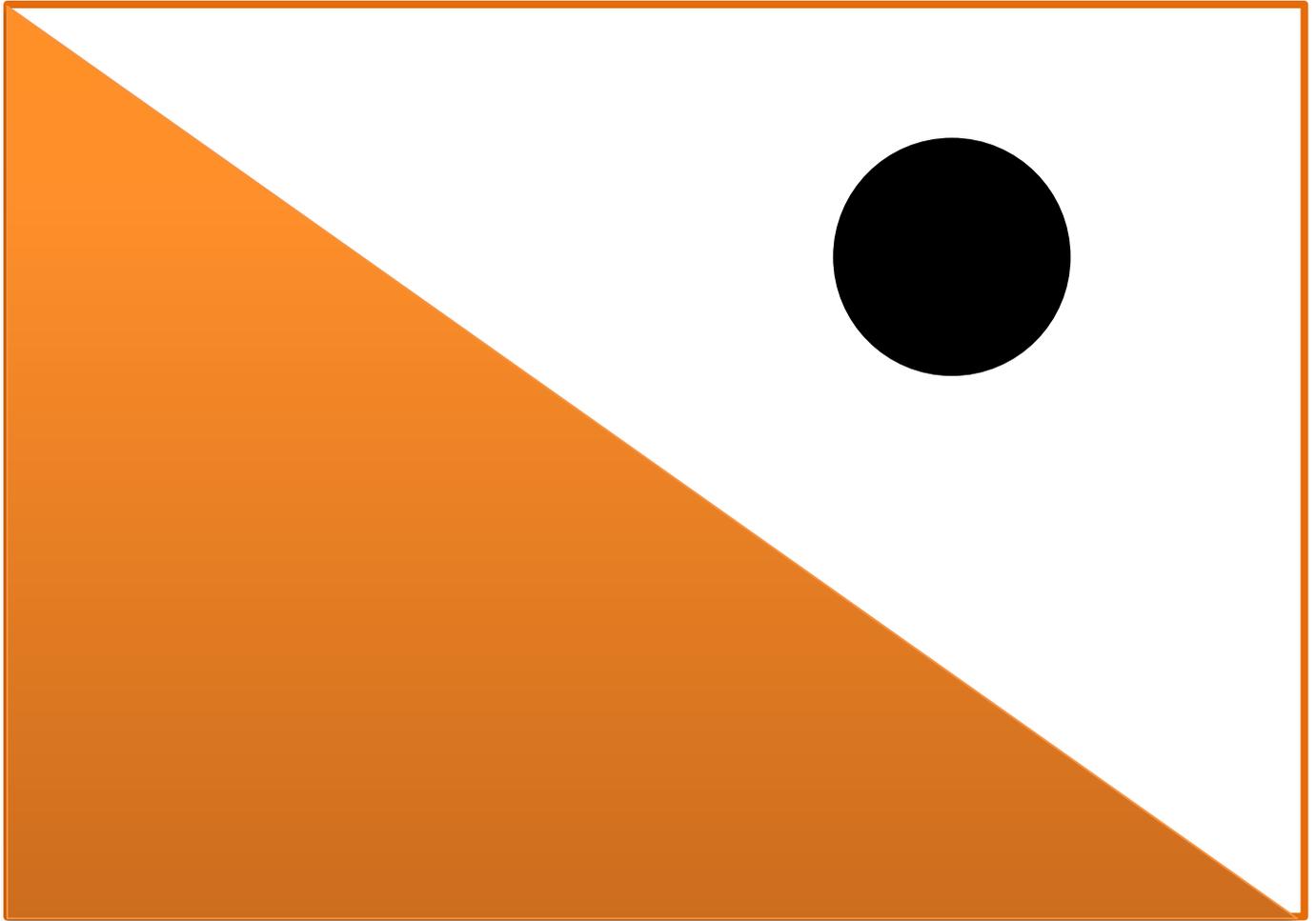
l'Europe

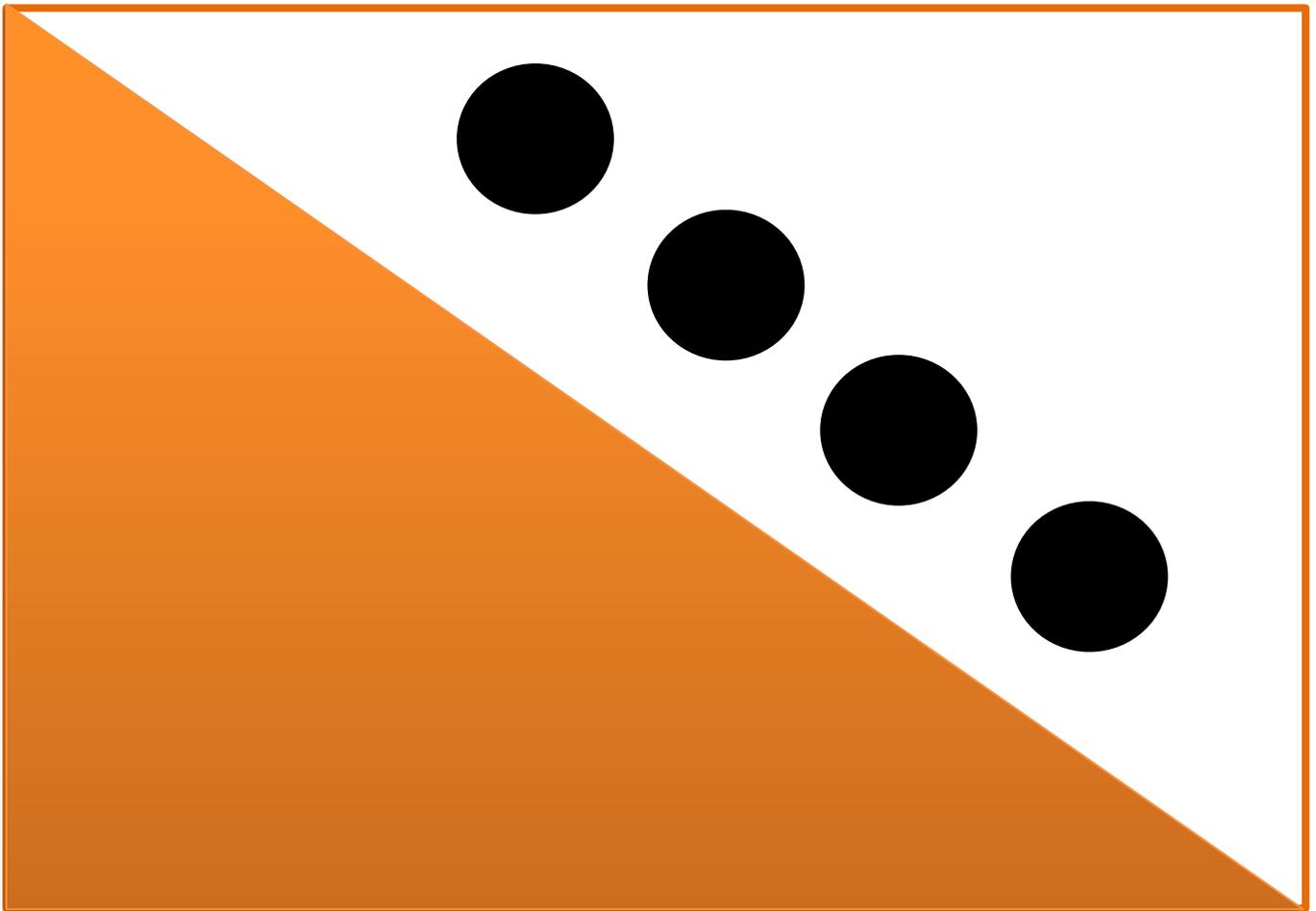
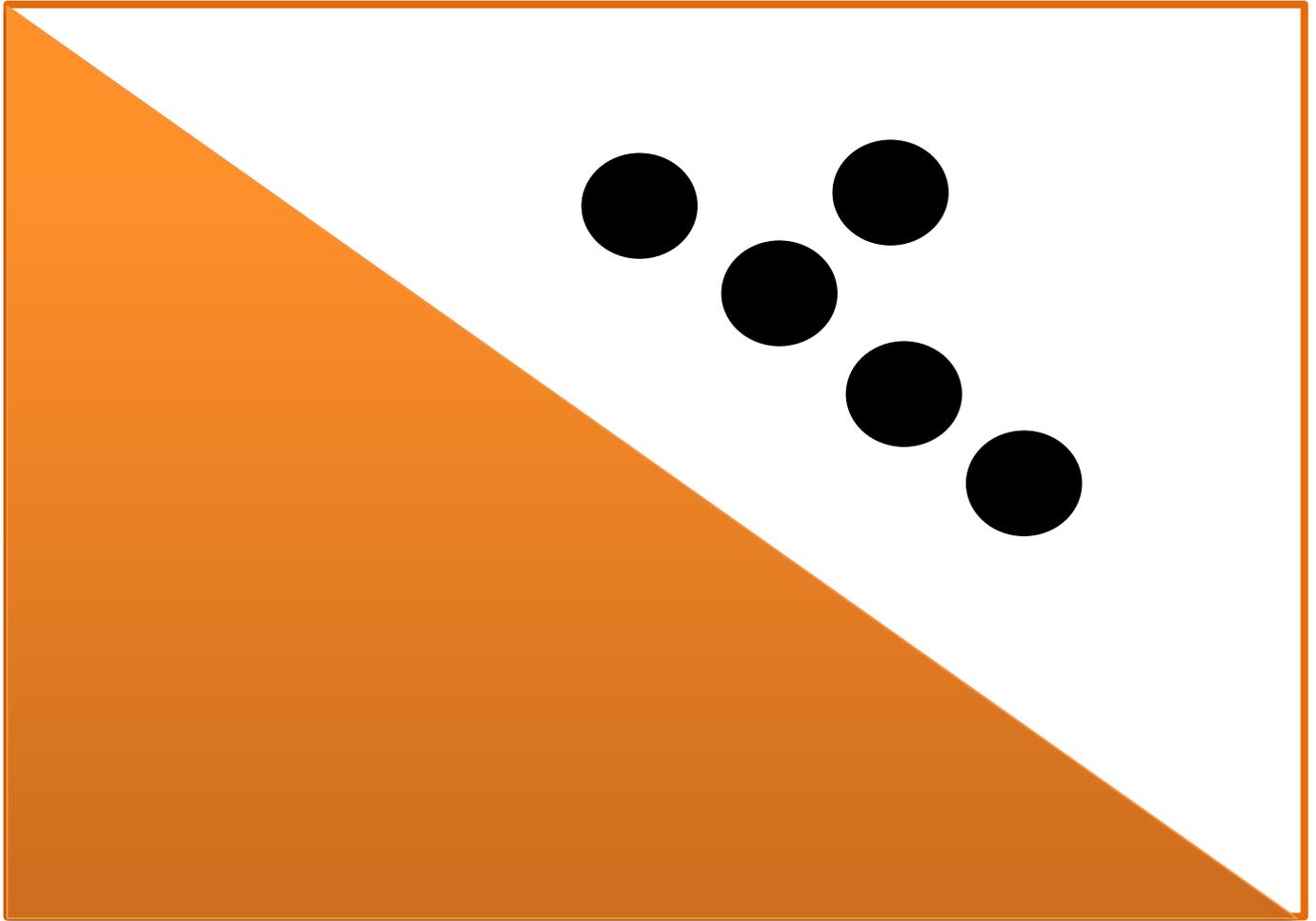
ue

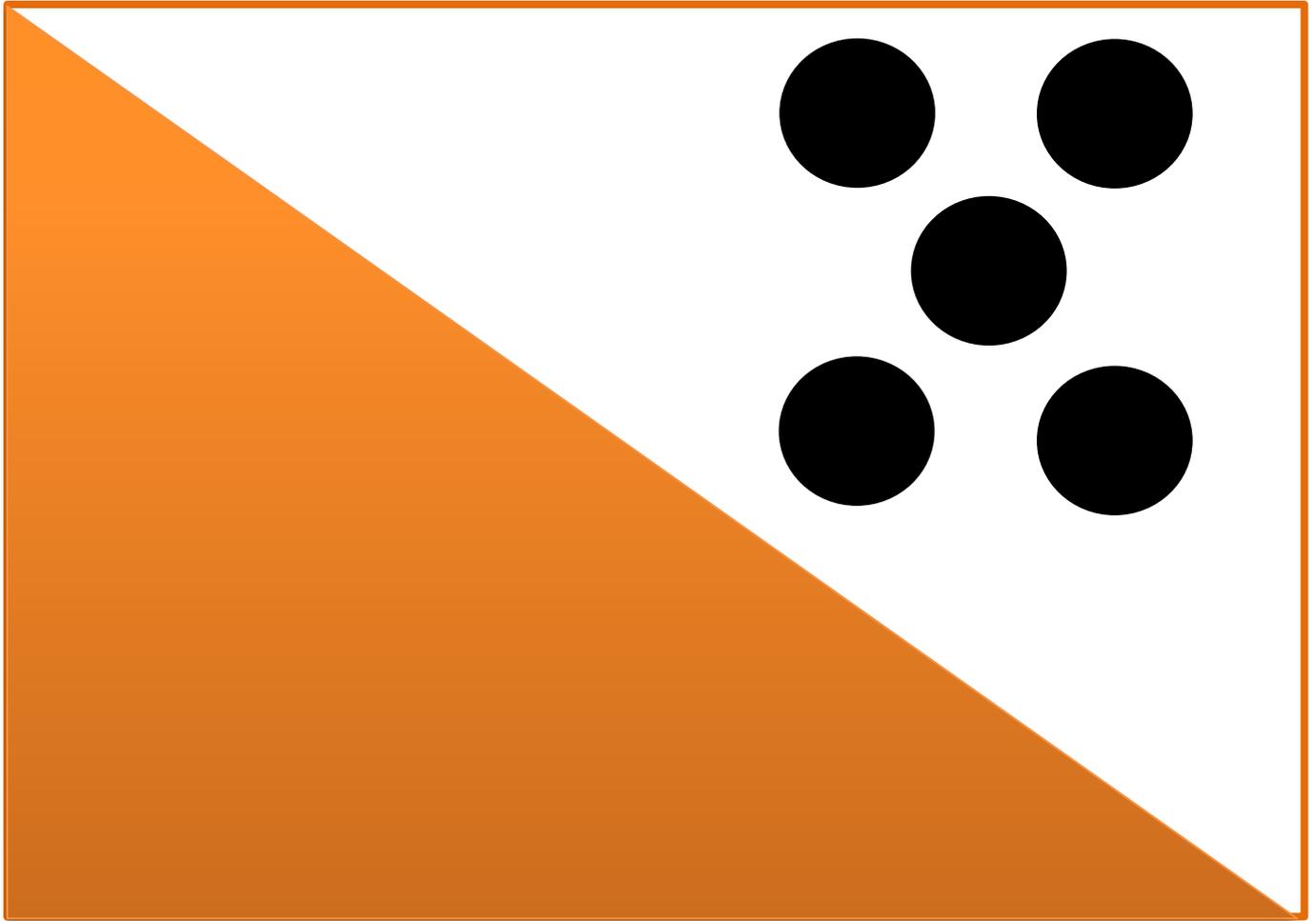
eur

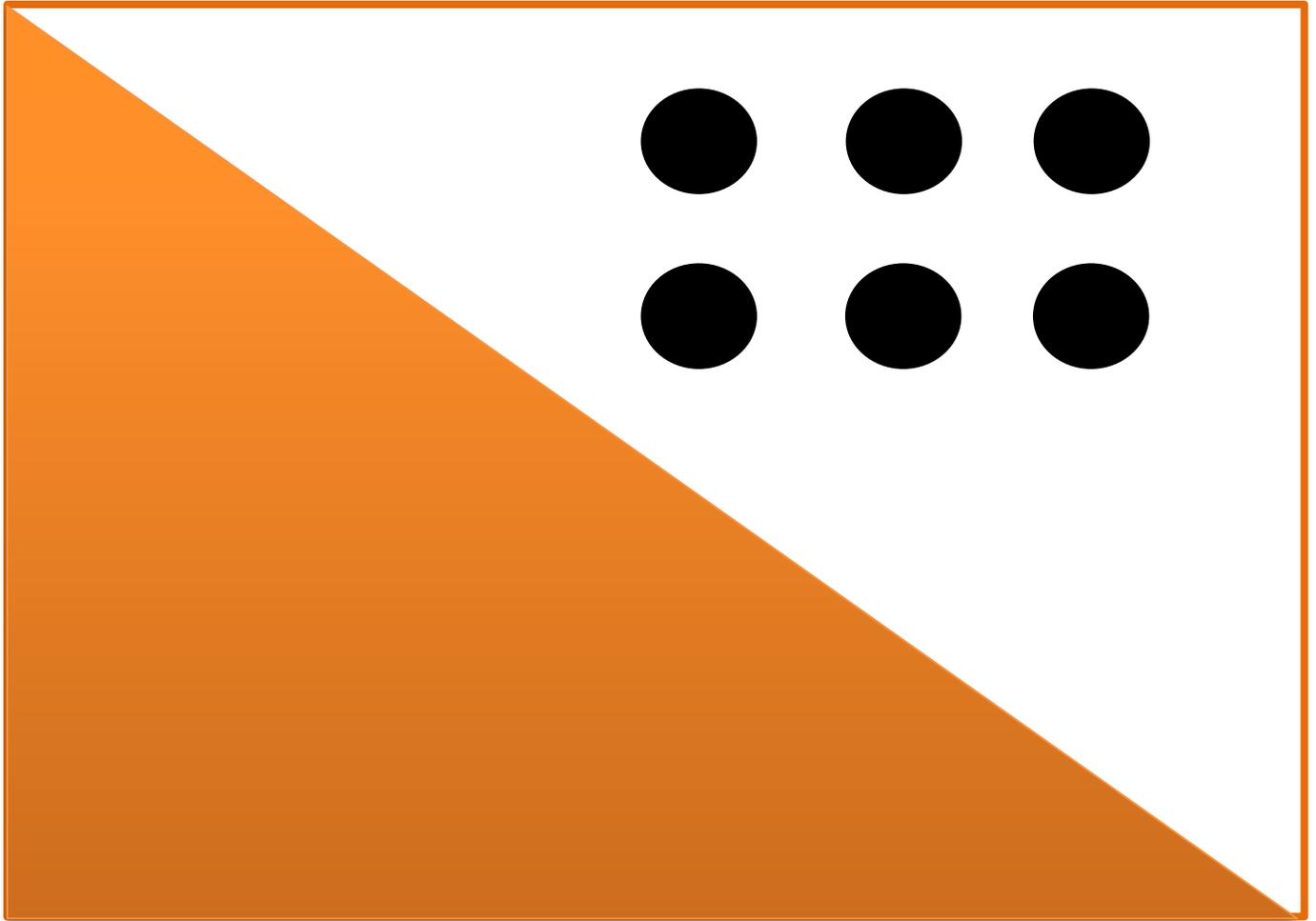
e

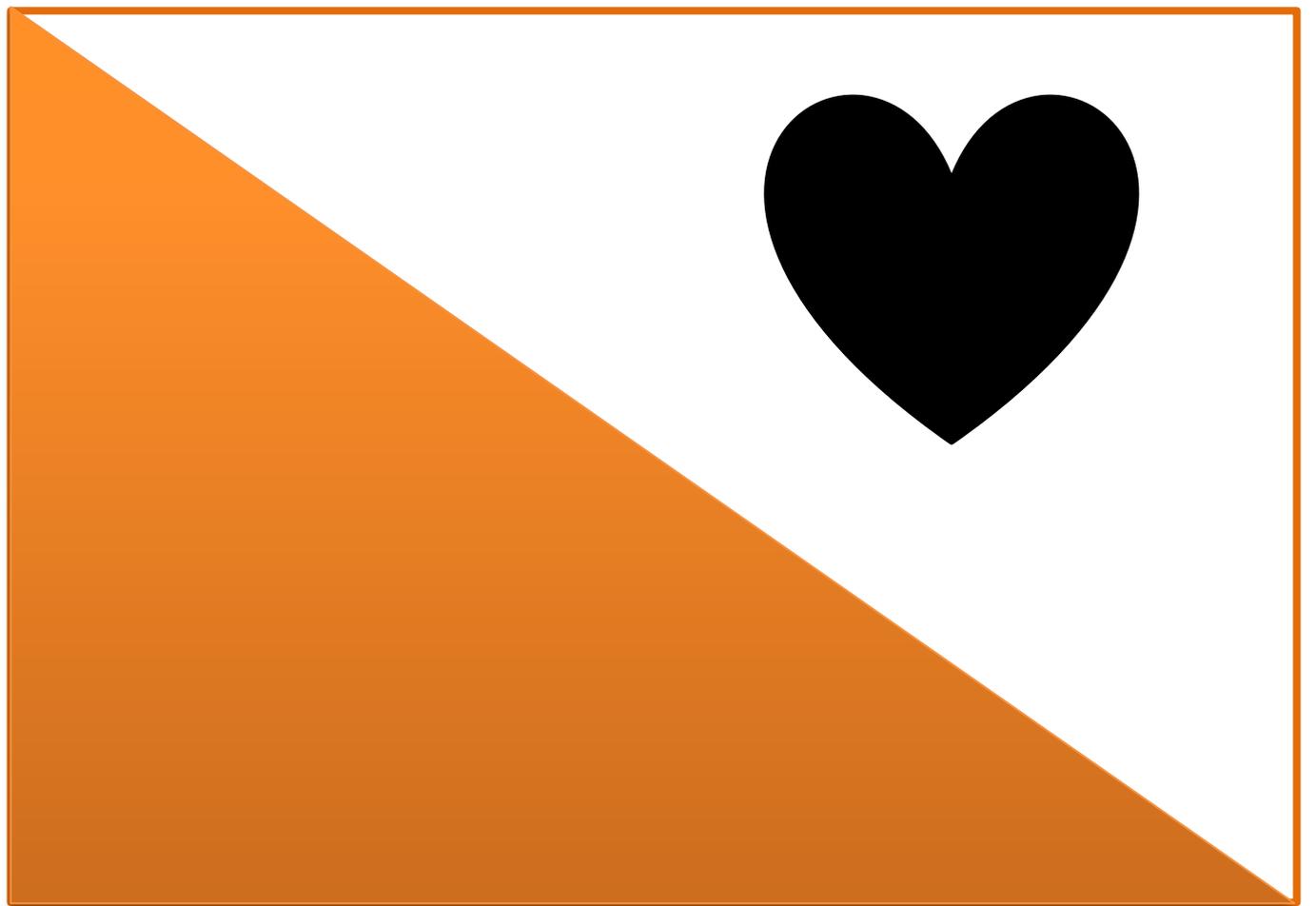
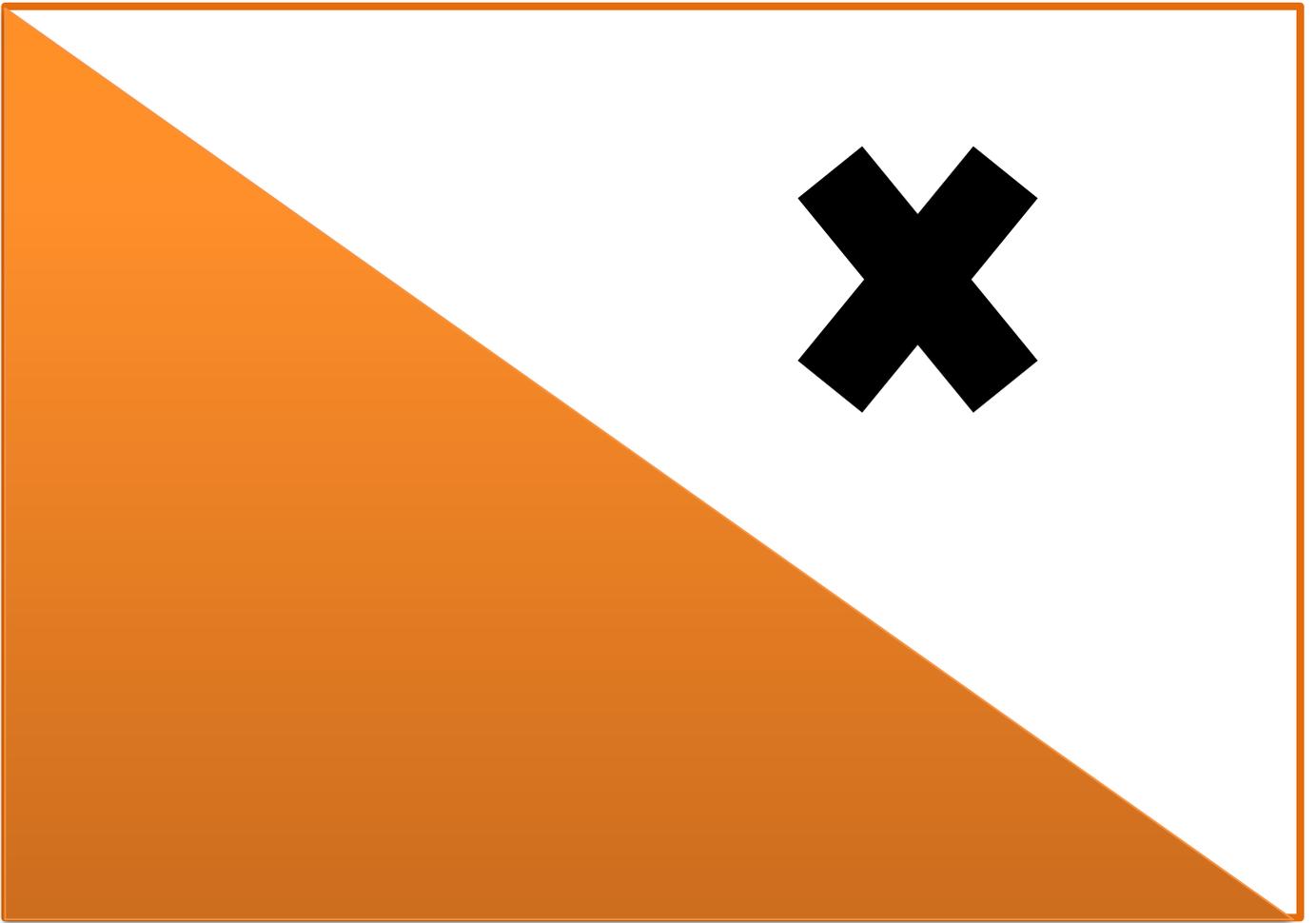
Poinçon de correction

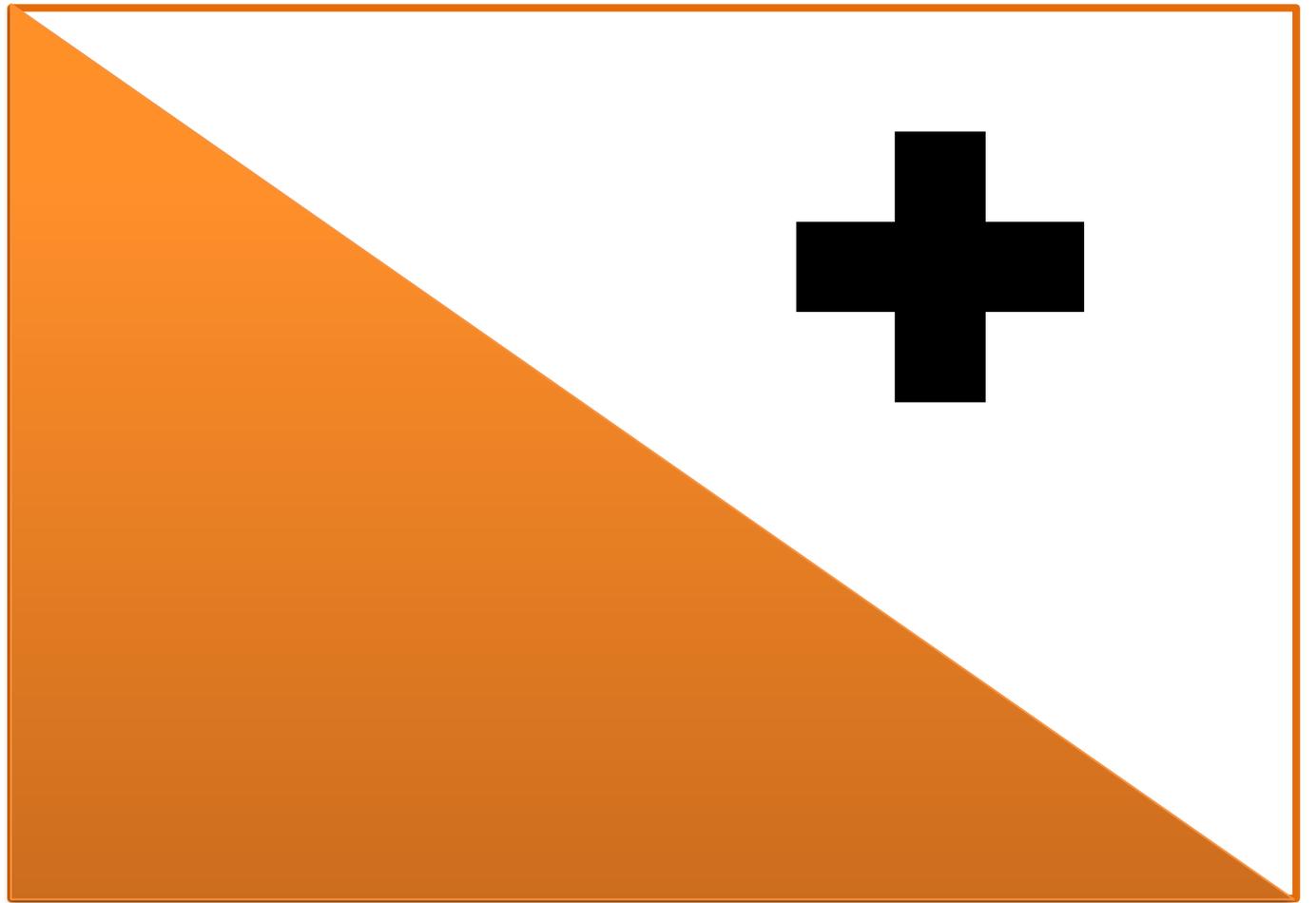


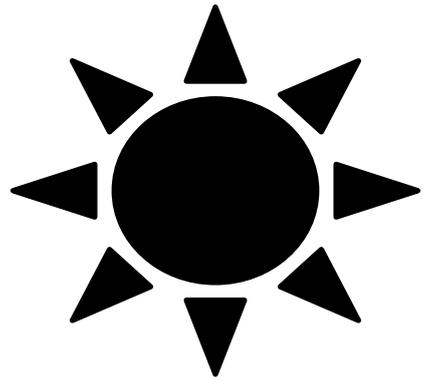


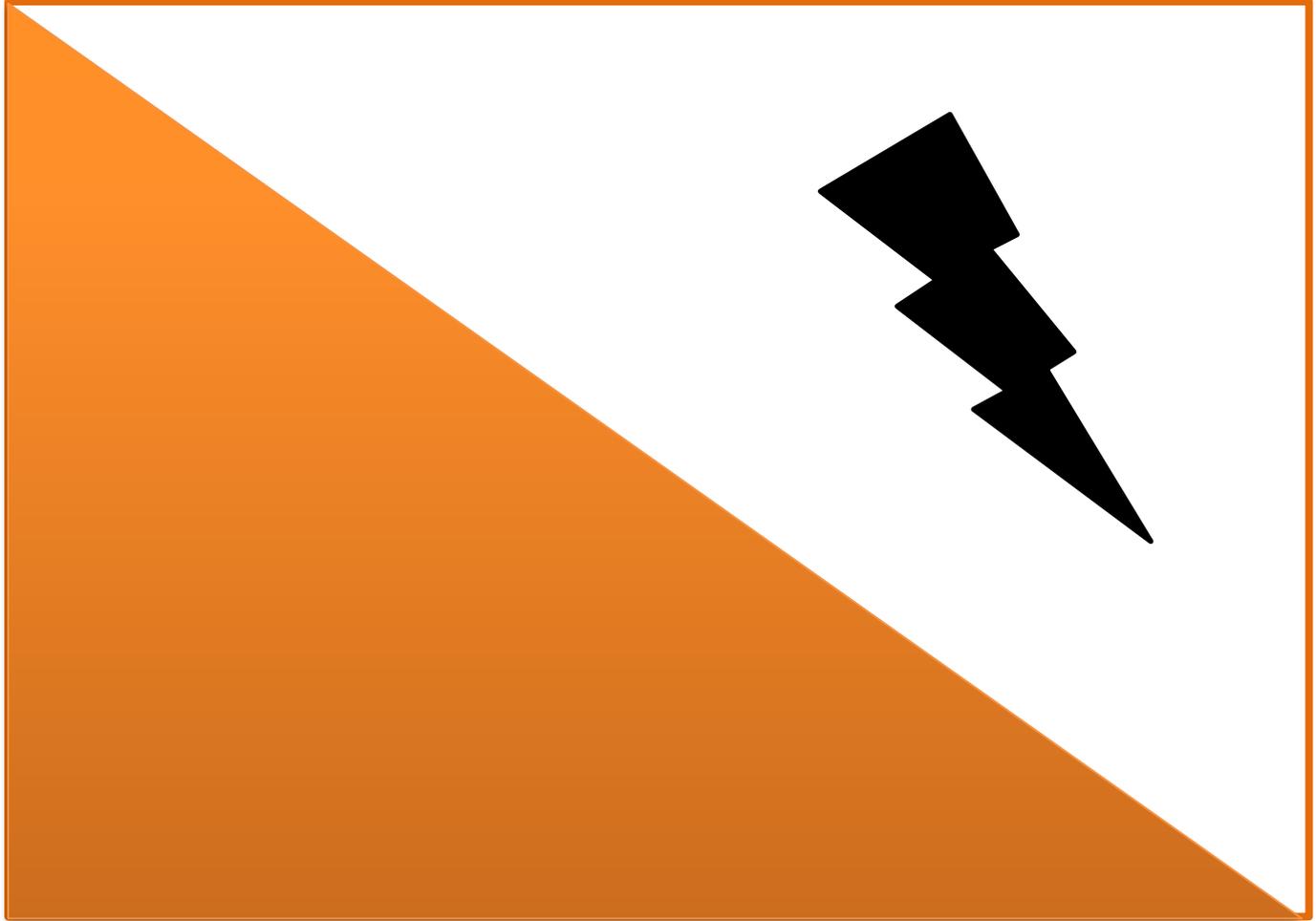


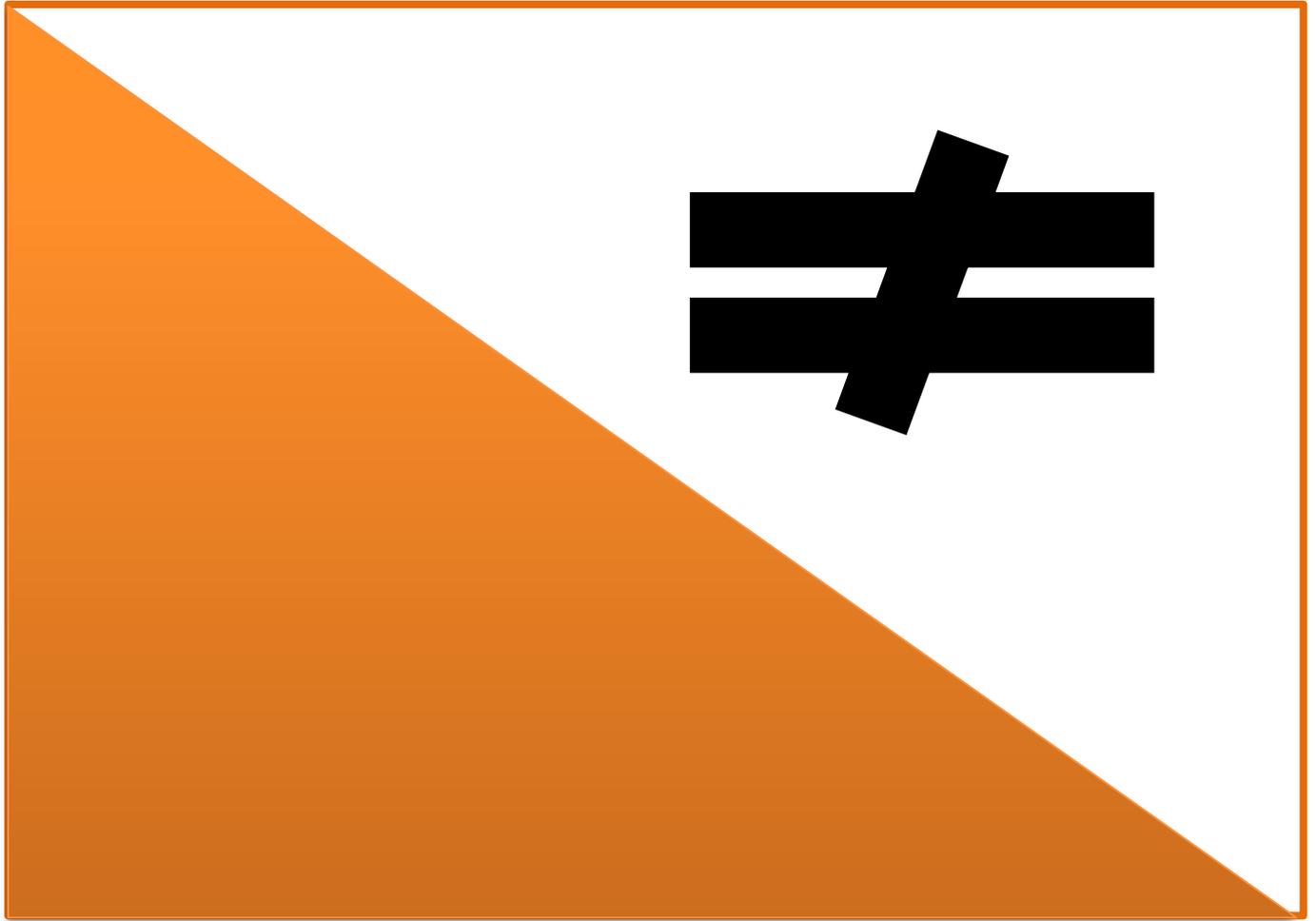


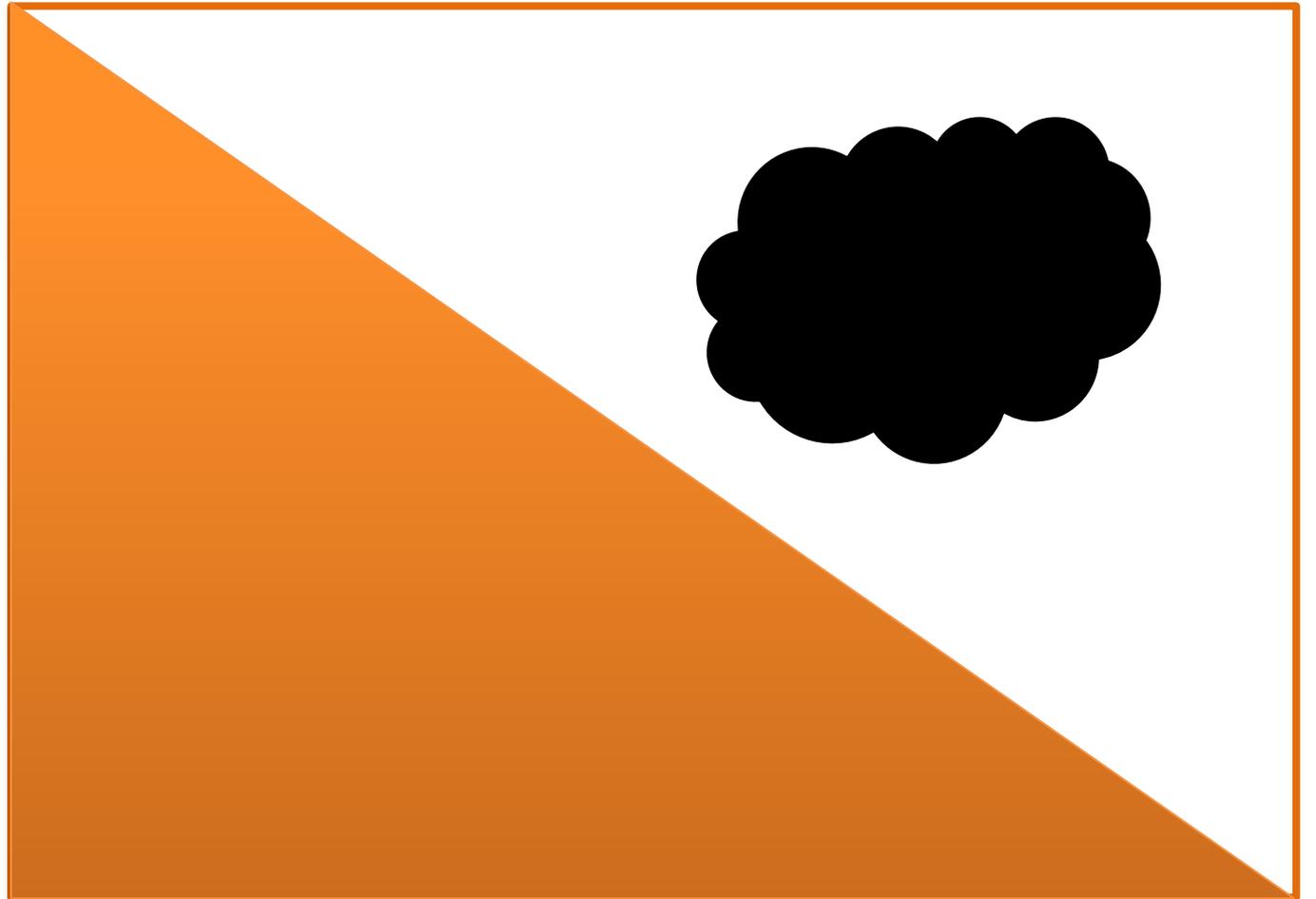
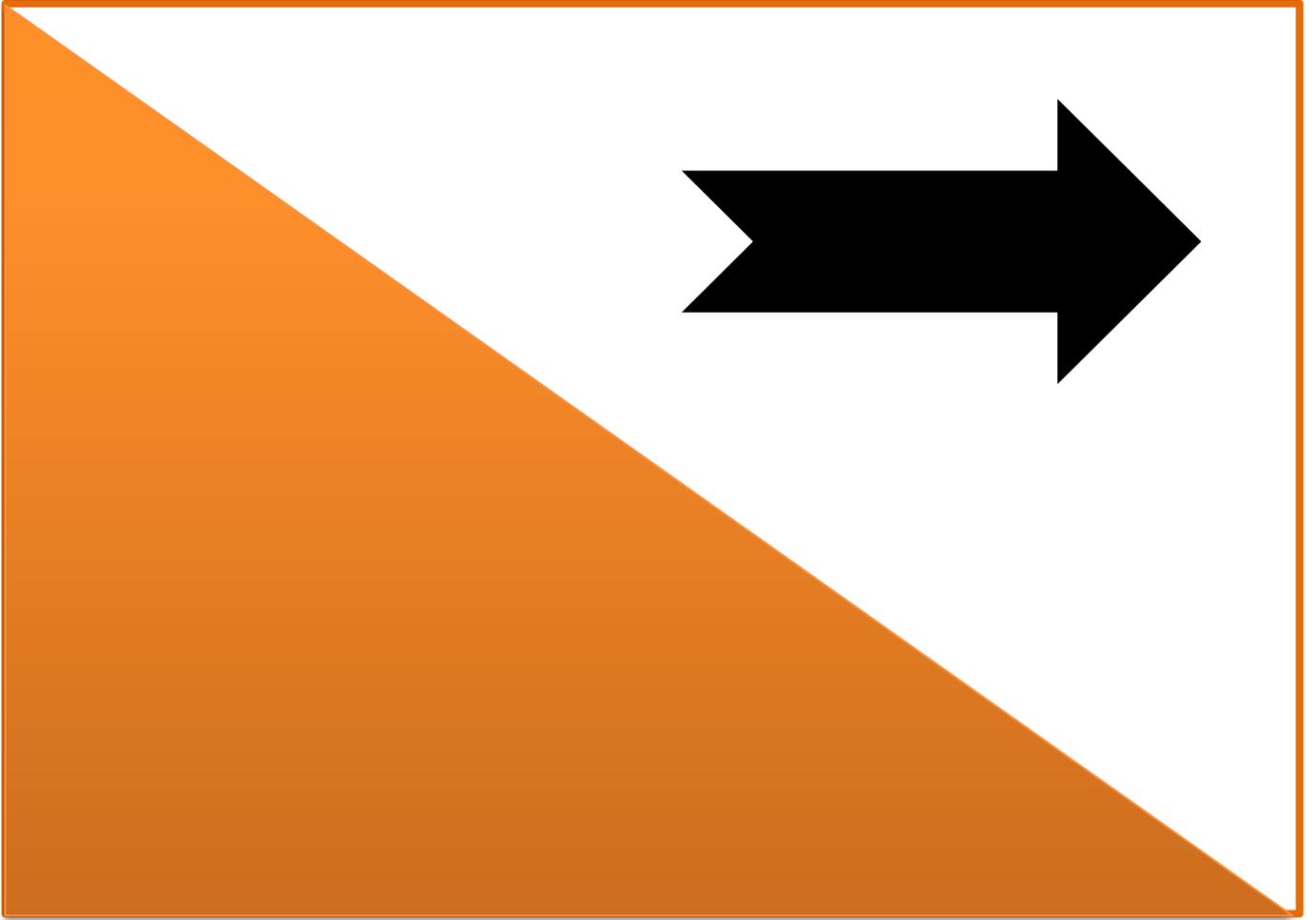


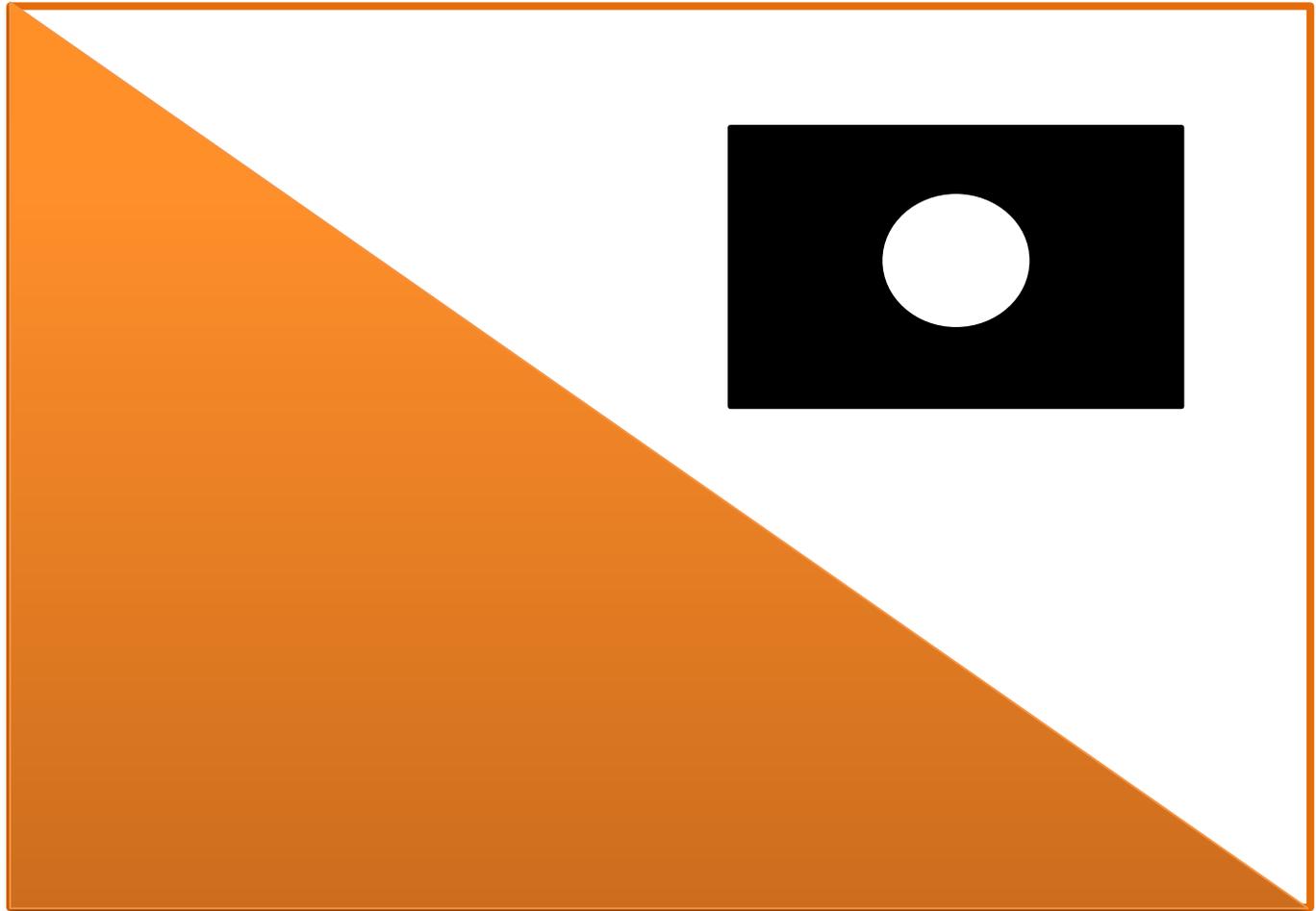
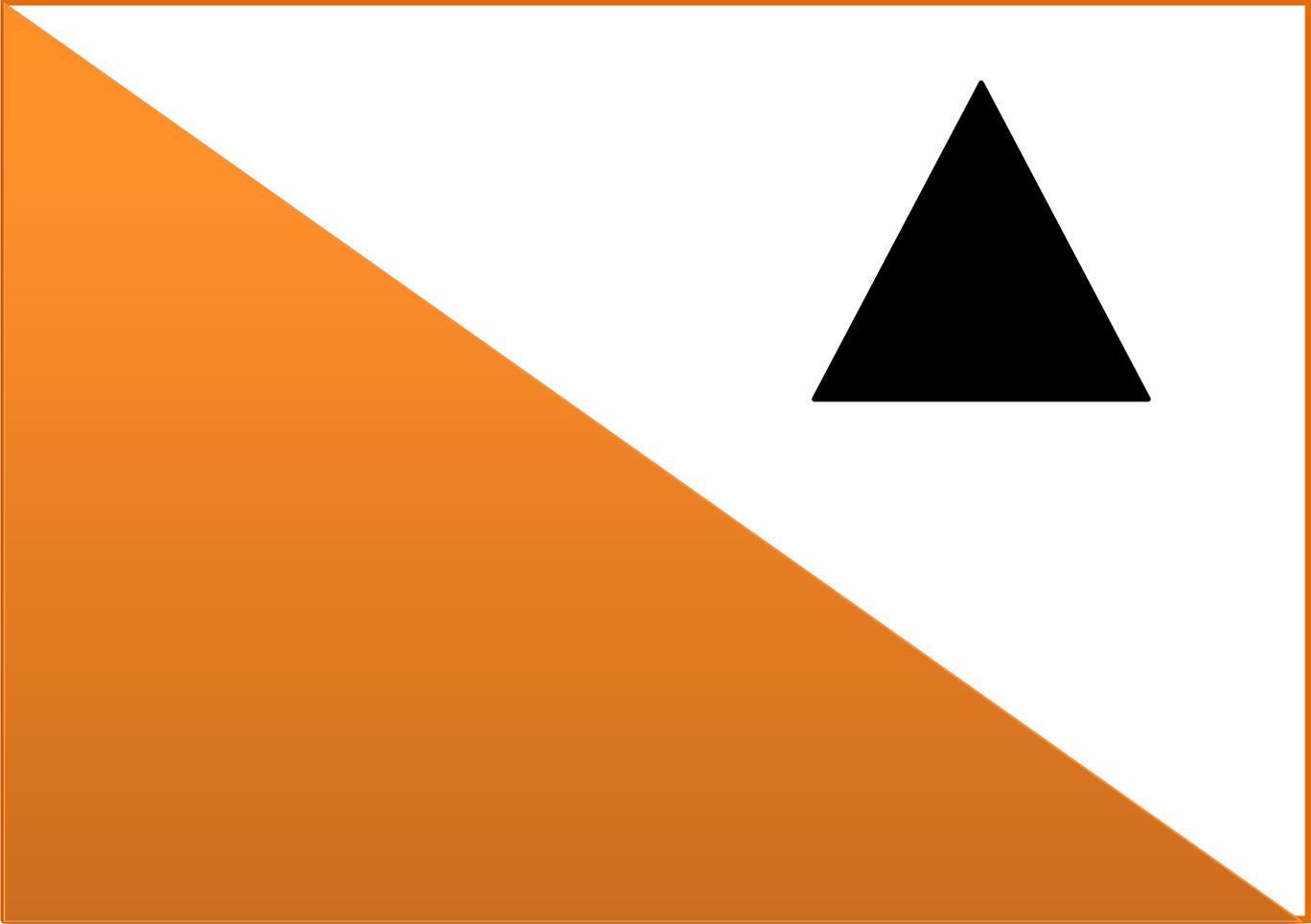


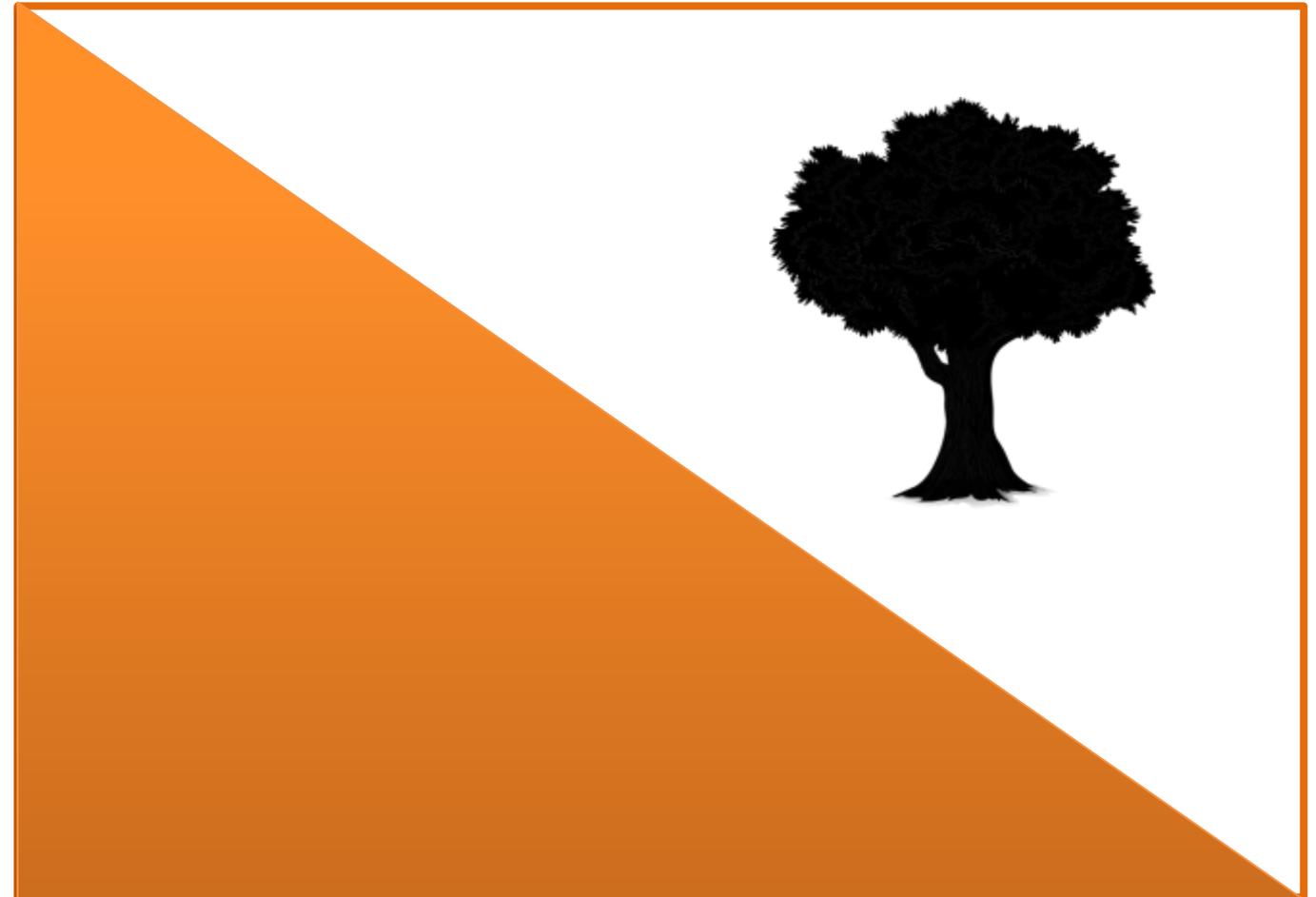


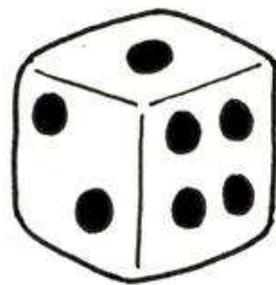












Du jeu à la course d'orientation

Cycle 3

Module de 6 séances



Séance 3/6

Mise en train

Où sont les balises ?

Corps de la séance

Ex 1 : Vrai/faux

Ex 2 : Créer son propre itinéraire.

Retour au calme

Trouver un retour rapide en
équipe.

Objectifs du module

S'initier par le jeu à la lecture de carte, d'espace, se déplacer en courant tout en s'orientant.

Objectifs de la séance

Prendre des repères, observer, se déplacer en courant, mémoriser et trouver son itinéraire.

Mise en train

Où sont les balises ?

<p>Temps 10-15 minutes</p>	<p>Objectifs Observer, mémoriser, repérer sur la carte.</p>
<p>Matériel Plan de l'espace – Y indiquer tous les éléments remarquables. Jalons : 5 couleurs x 10 jalons. Carte corrective. Plans vierges (sans parcours). Crayon de la couleur qui correspond au parcours. 12 à 15 balises – Chaque parcours a 3 balises. Il peut y avoir des balises communes (annexe).</p>	<p>Espace Stade</p>
	<p>Effectif Equipes de 3 joueurs</p>

Déroulement

Chaque équipe effectue le parcours qui lui est attribué (parcours de couleur).
A son retour, elle trace son parcours sur la carte et place les balises qu'elle a rencontrées.

- Soit une croix qui signifie : à cet endroit se trouve une balise.
- Soit une croix et le signe particulier de la balise.

Ensuite, vérification par une autre équipe.

Temps 20 minutes	Objectifs Etre capable de tracer et de placer les balises sur un plan.
Matériel (modèles en annexe) Plans avec des parcours de couleur (5 parcours). 10 balises mal placées. 10 balises bien placées. (Certaines balises sont communes à plusieurs parcours). Cartes avec balises.	Espace Stade
	Effectif Equipes de 3 joueurs

Déroulement

Les élèves parcourent le trajet tracé sur leur carte.

La carte comprend 10 balises dont certaines sont bien placées (vrai), d'autres non (faux) sur le terrain.

L'équipe réalise le parcours et ne poinçonne que les balises vraies.

ATTENTION, sur la carte aucun tracé.

L'équipe repère son tracé avant son départ de course.

Il mémorise son parcours (prendre des points de repères, des éléments remarquables).

Si l'équipe hésite, elle peut revenir à la carte centrale.

Temps 10/15 minutes	Objectifs Suivre un parcours de balises
Matériel (modèles en annexe) 1 carte avec toutes les balises. 6 balises par parcours. Chronomètre.	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif

Déroulement

Réaliser un parcours de 6 balises numérotées de 1 à 6 en respectant l'ordre La 1 puis la 2.
A chaque balise, poinçonner ou dessiner.
Noter le temps de réalisation.

ATTENTION, certains peuvent courir de 1 à 6 et d'autres de 6 à 1 = 2 parcours

Retour au calme

Temps 5/6 minutes	Objectifs Récupérer les balises et trouver un itinéraire
Matériel (modèles en annexe) Même matériel que la situation précédente.	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif 6 élèves (2 équipes)

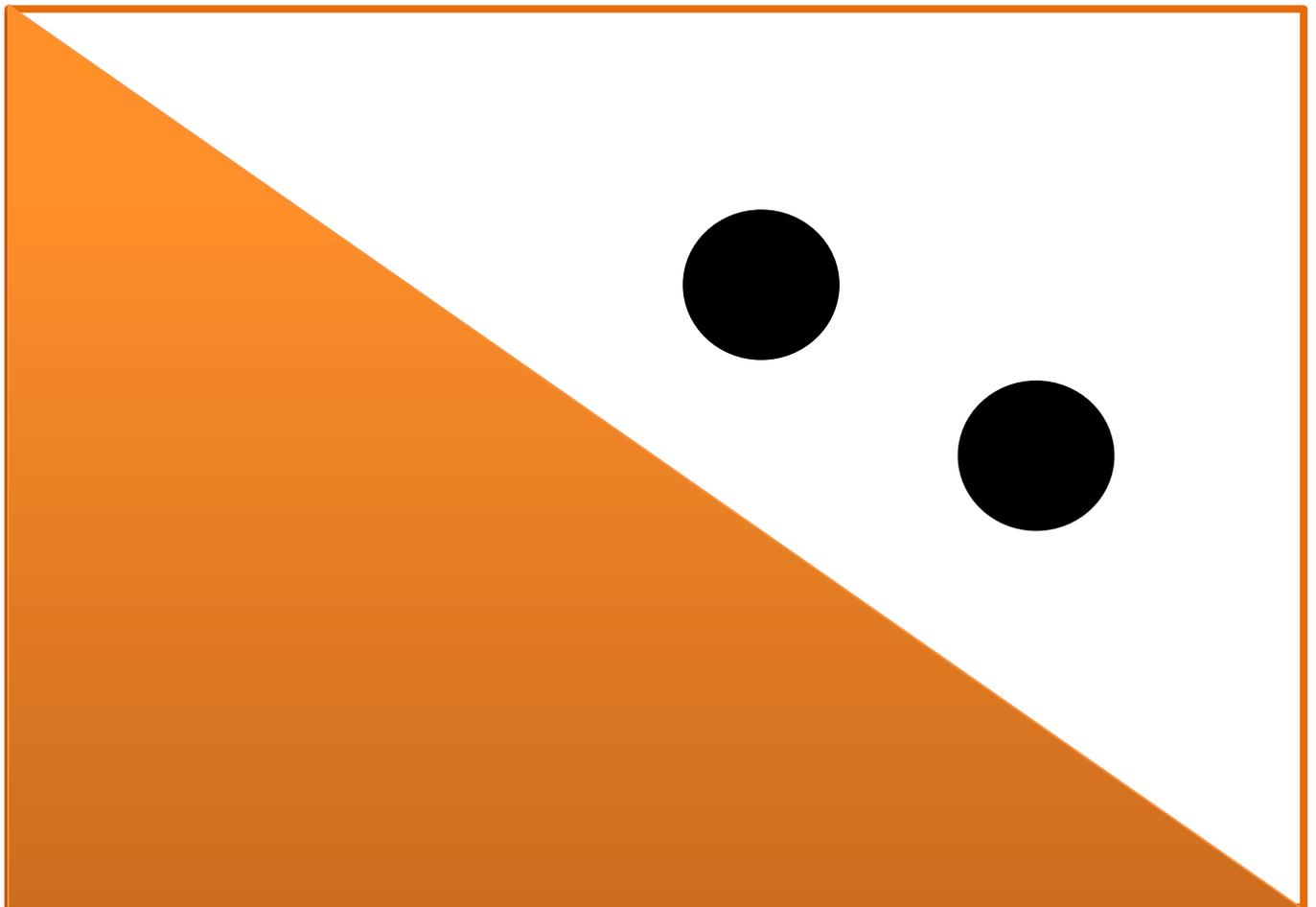
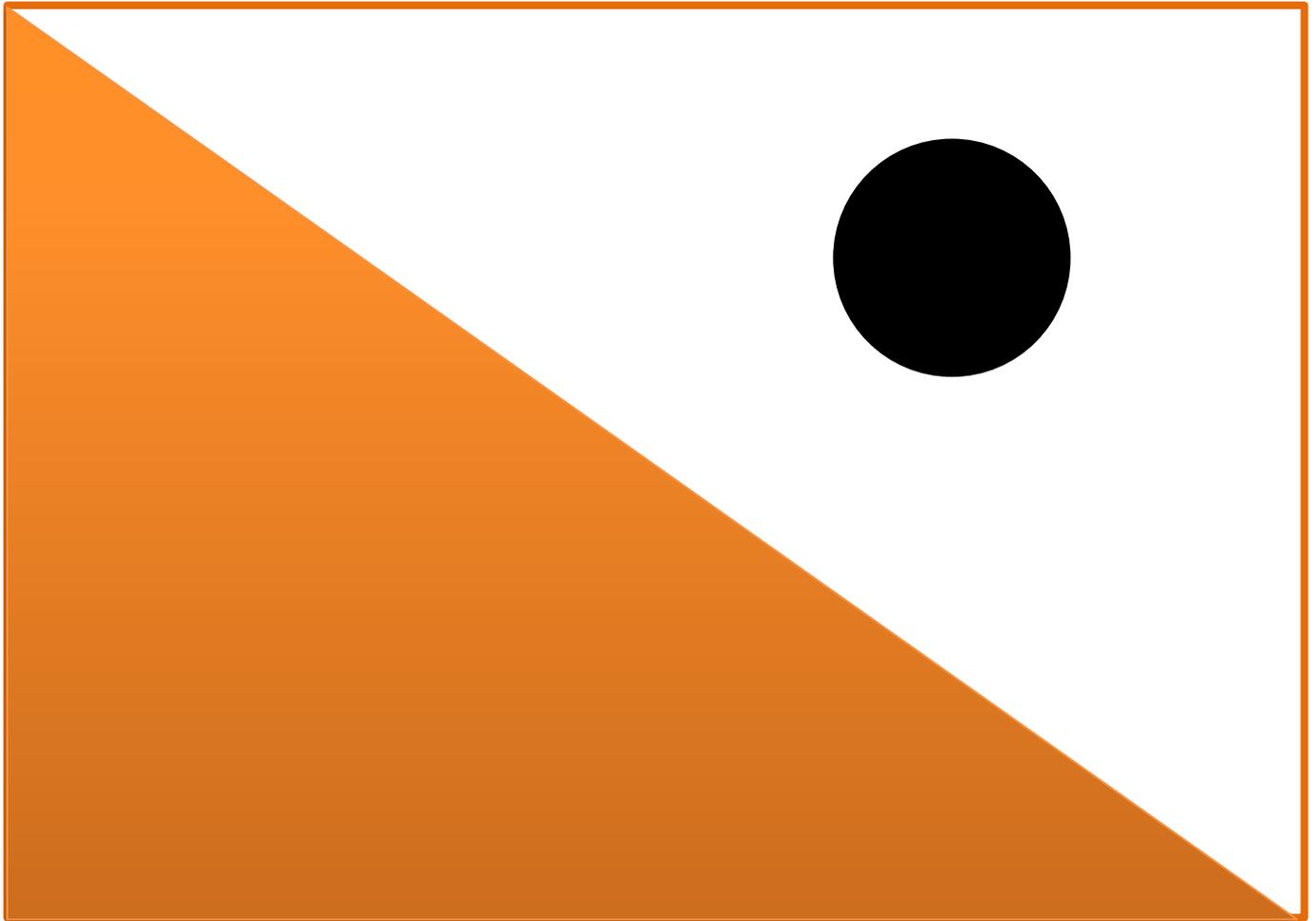
Déroulement

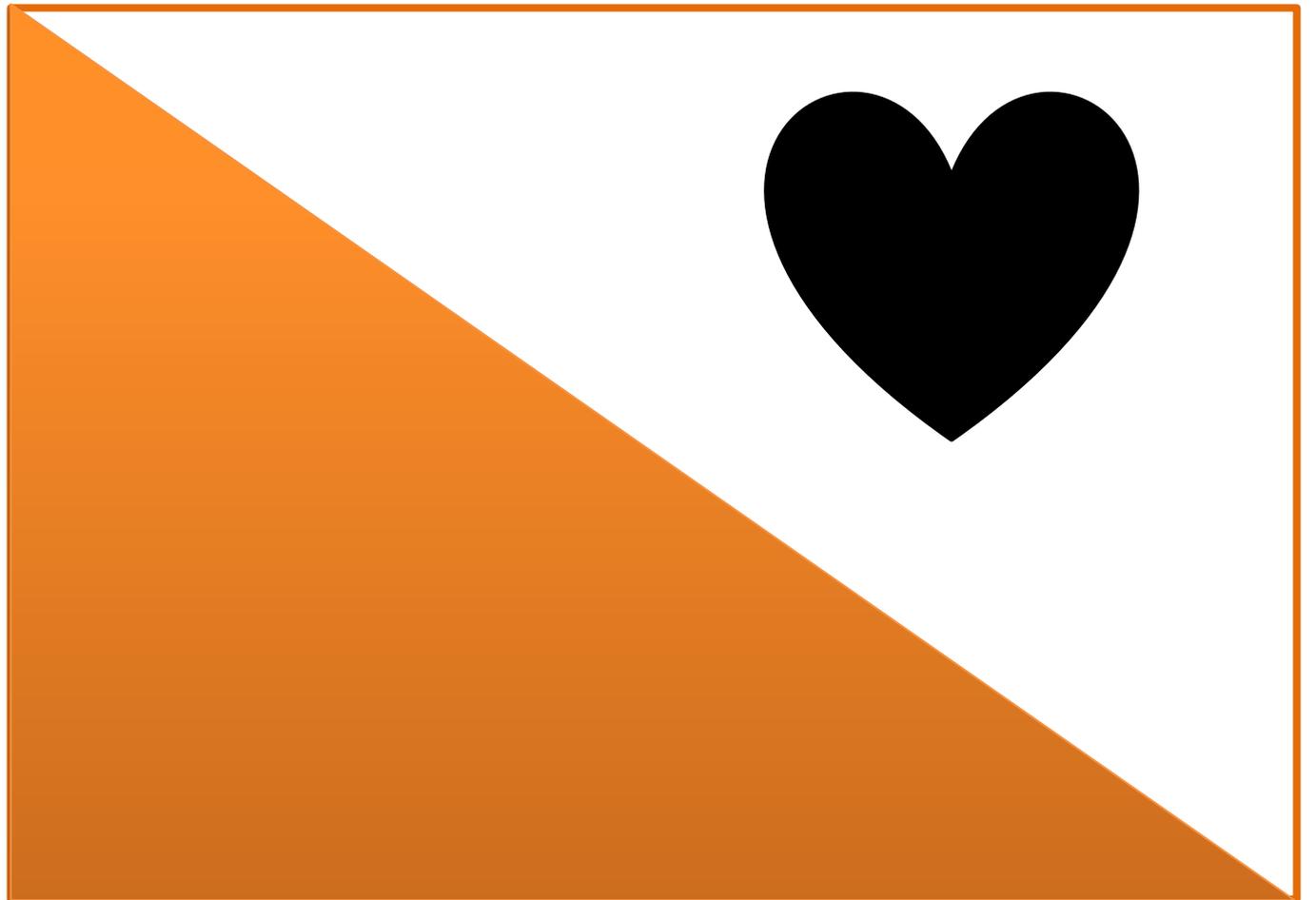
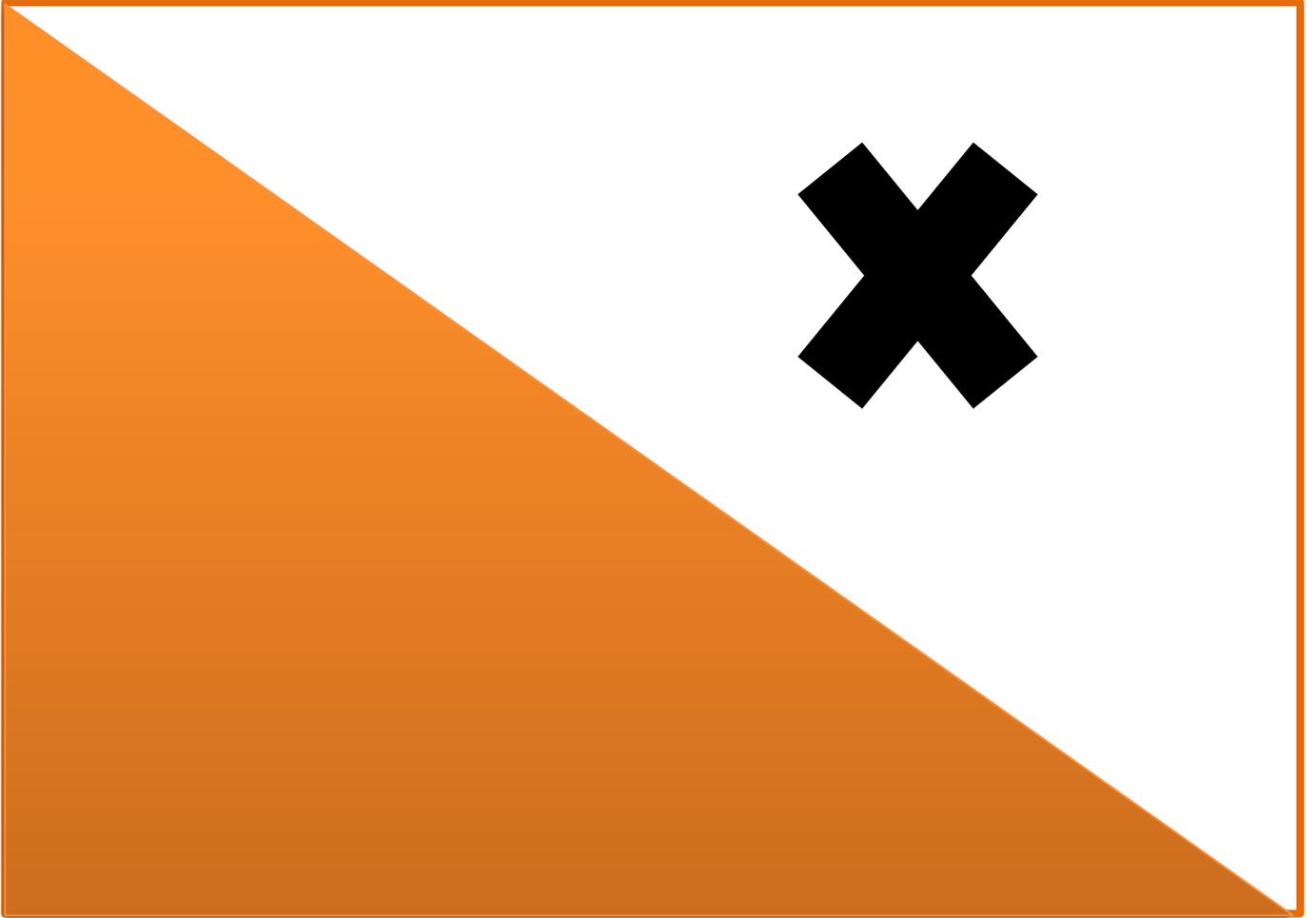
Pour chaque parcours du jeu précédent – 2 équipes.

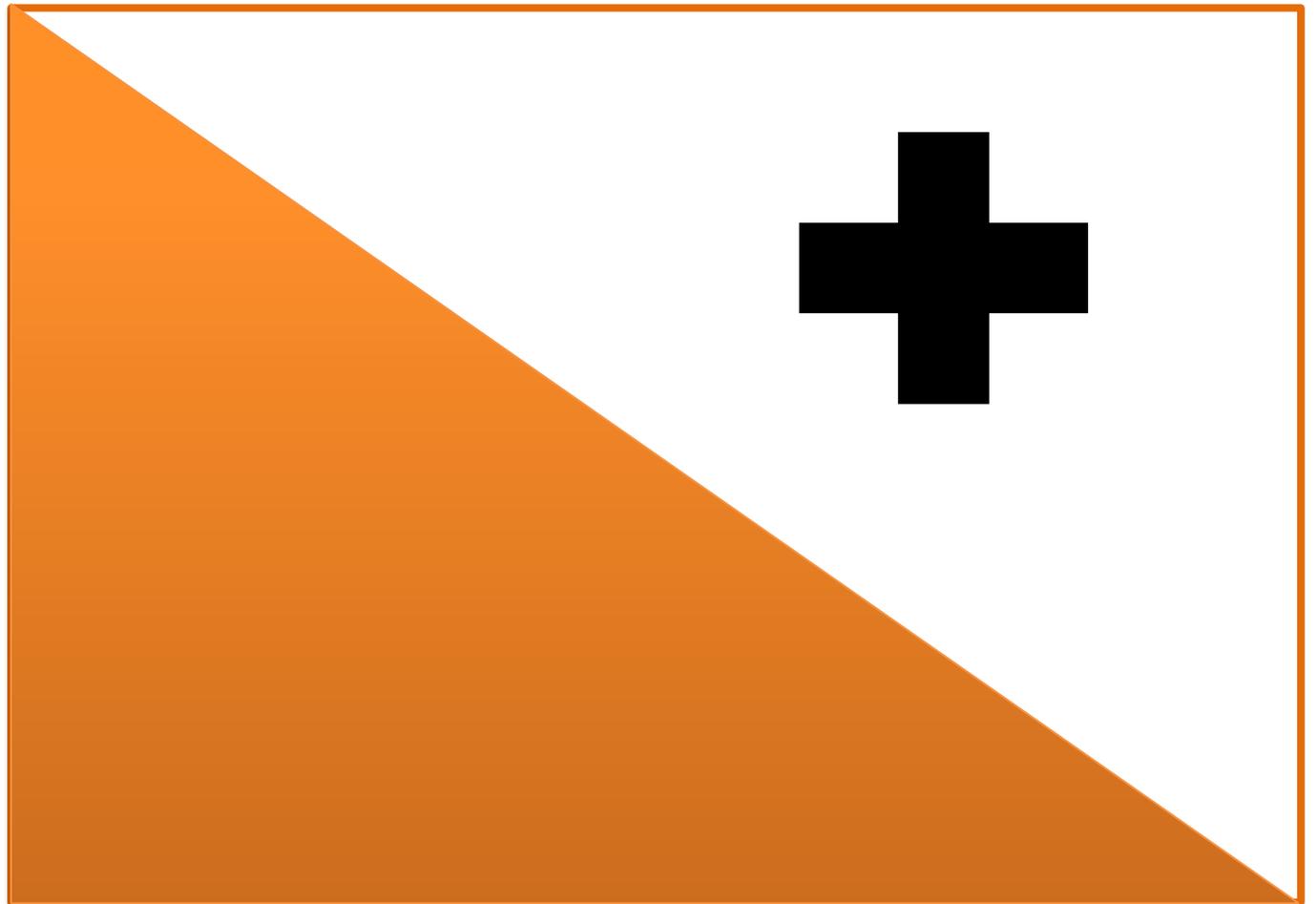
L'une part du point de départ, l'autre de l'arrivée.

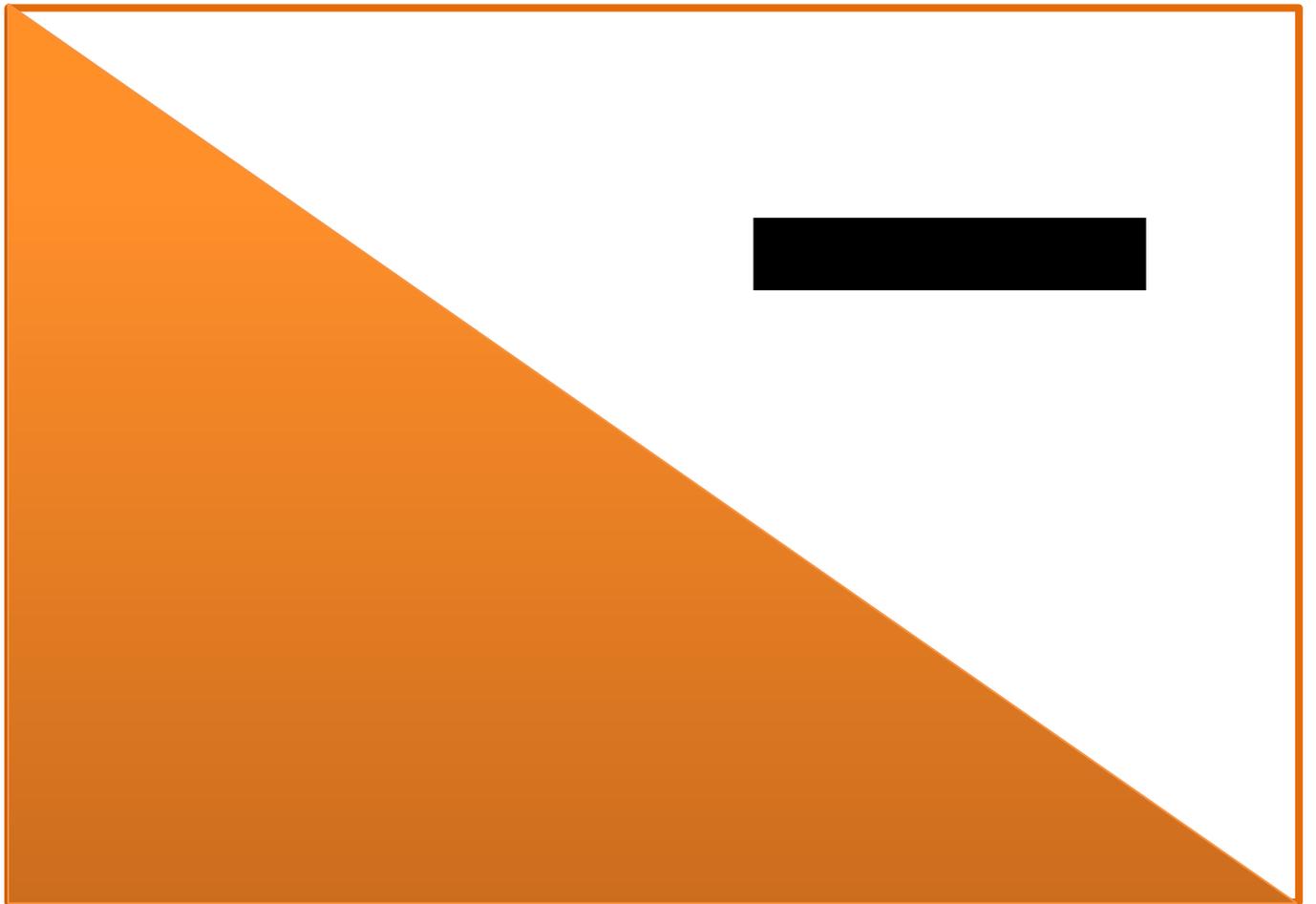
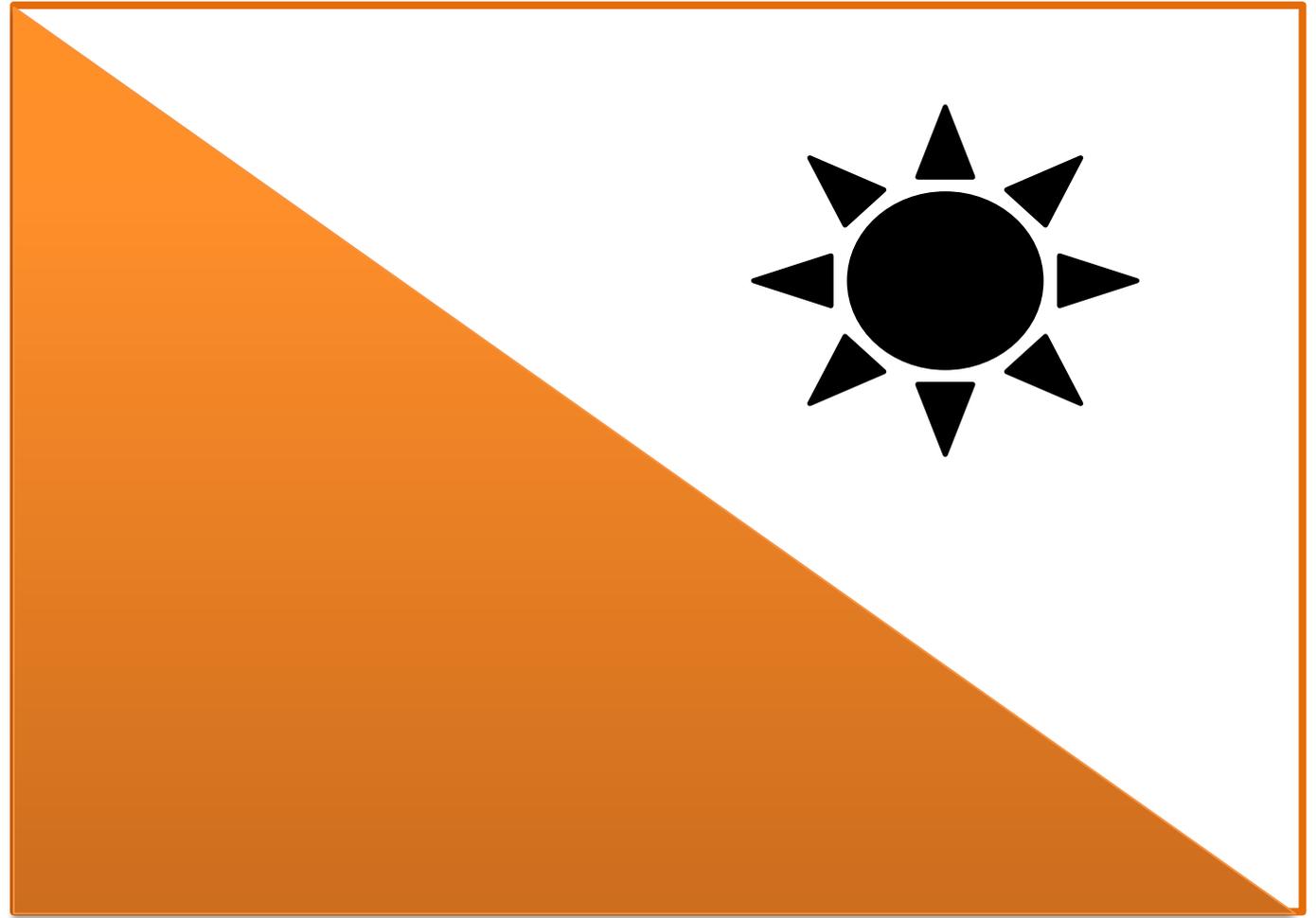
Les élèves relèvent les balises jusqu'à leur point de rencontre.

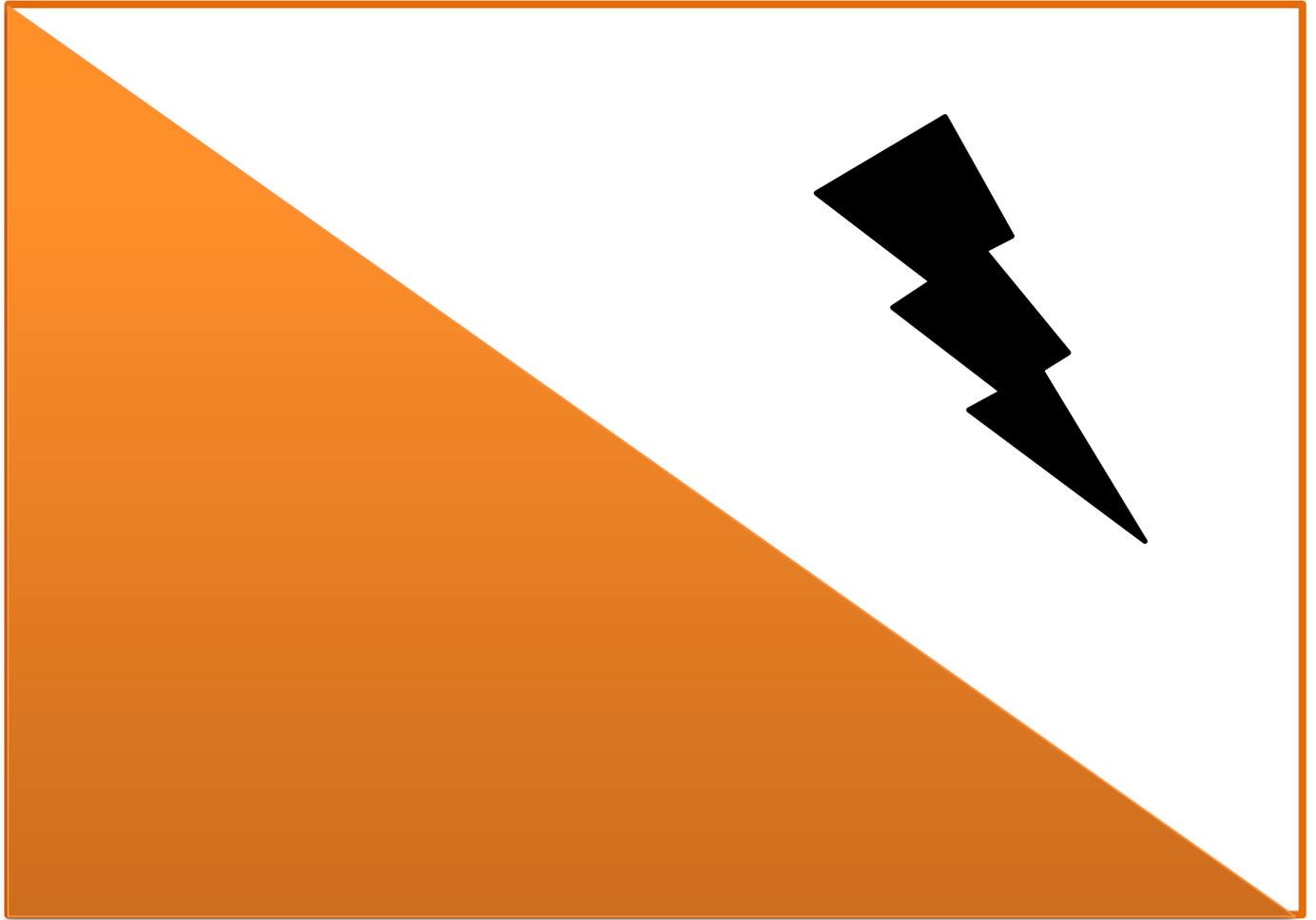
Ensemble, ils cherchent sur leur carte le chemin le plus court et accessible (sans danger) pour retourner au point de départ.

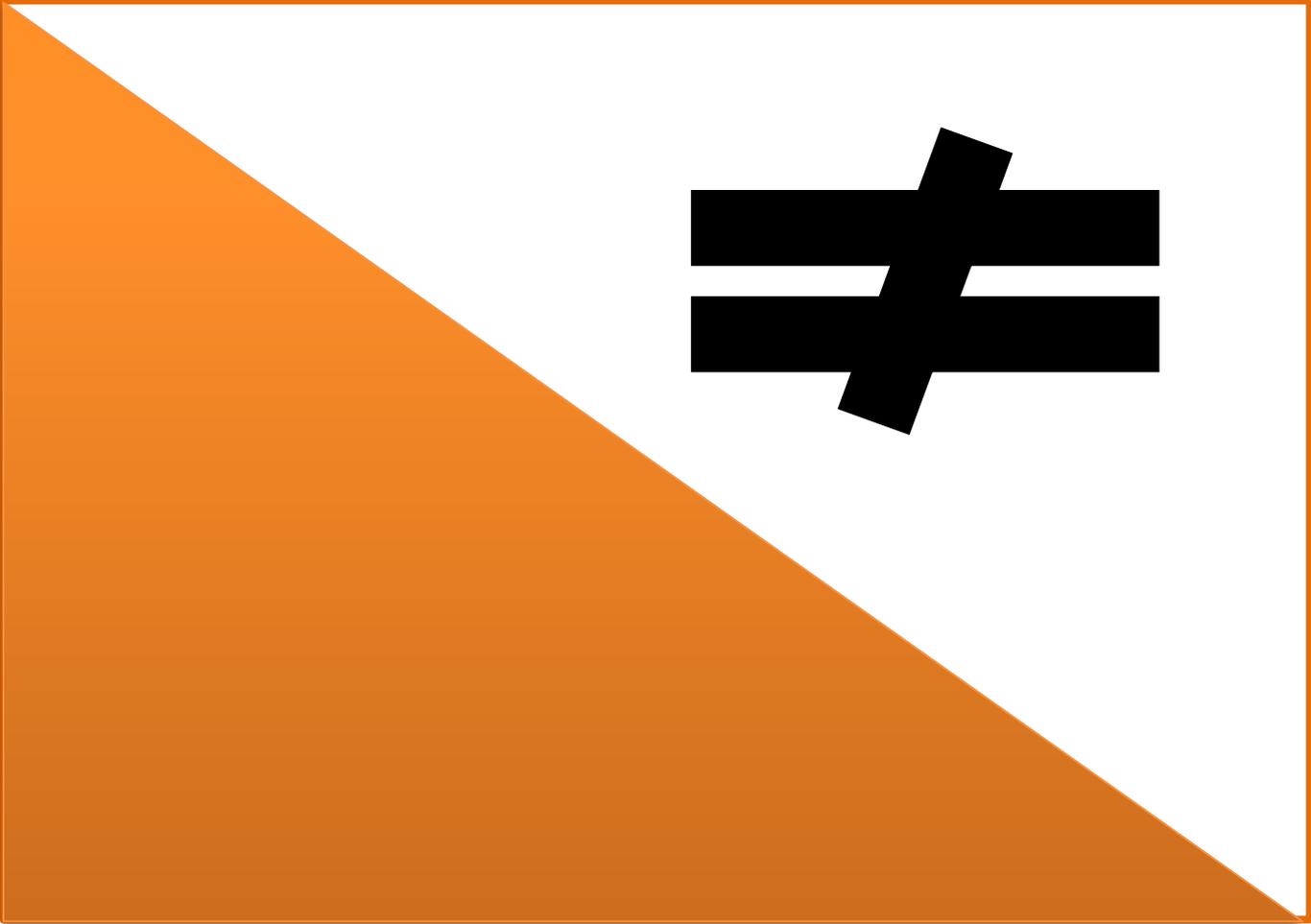


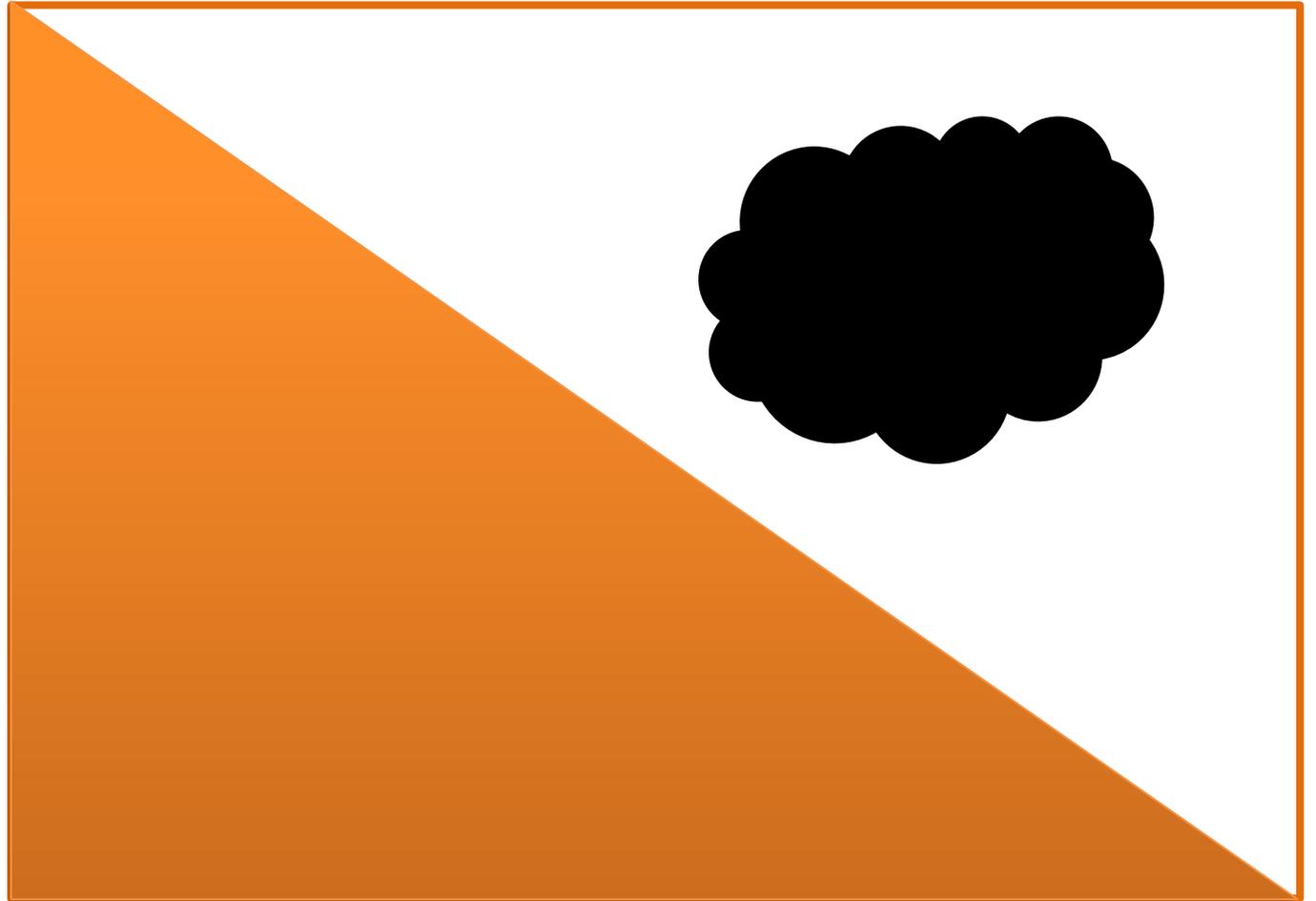
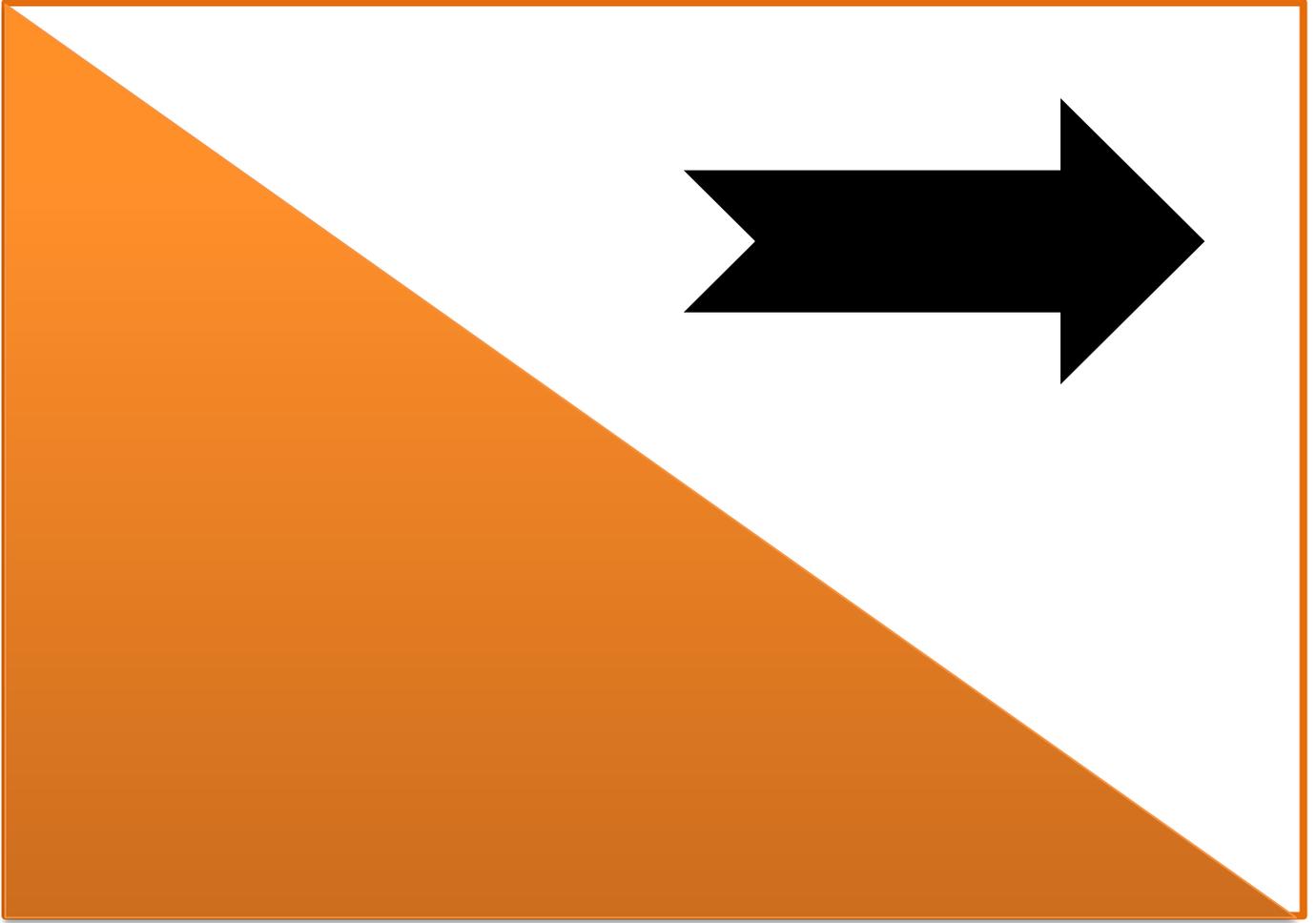


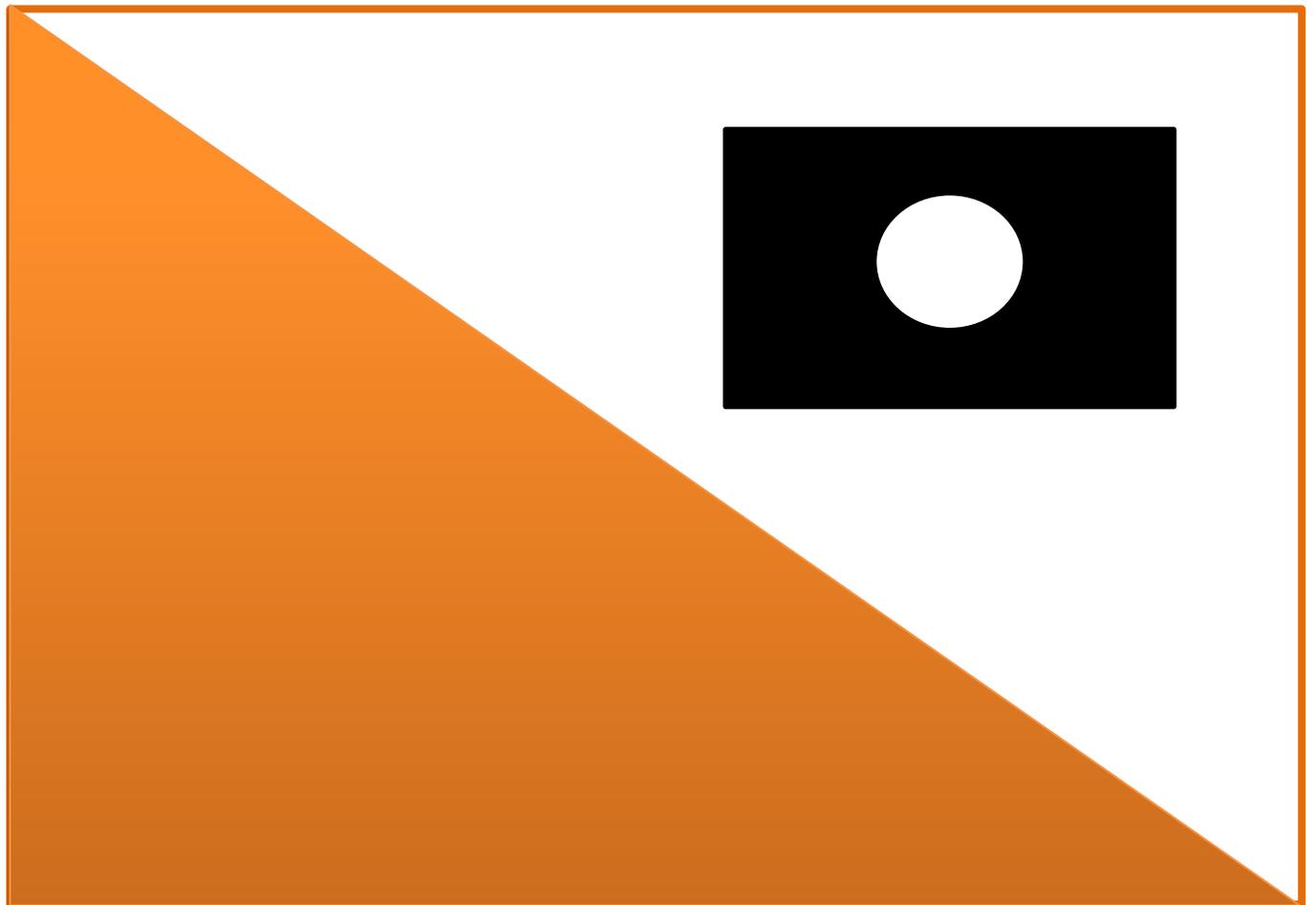
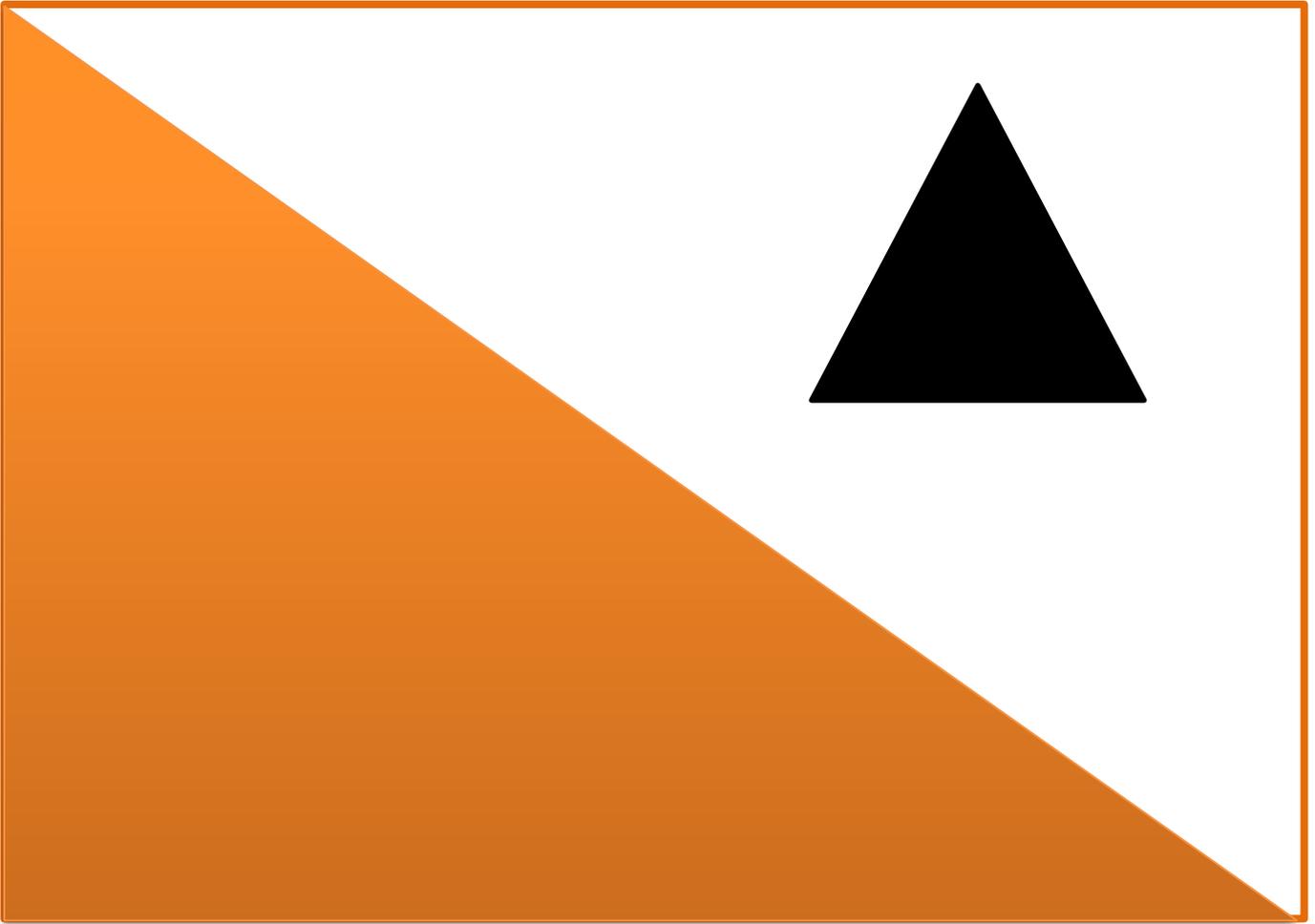


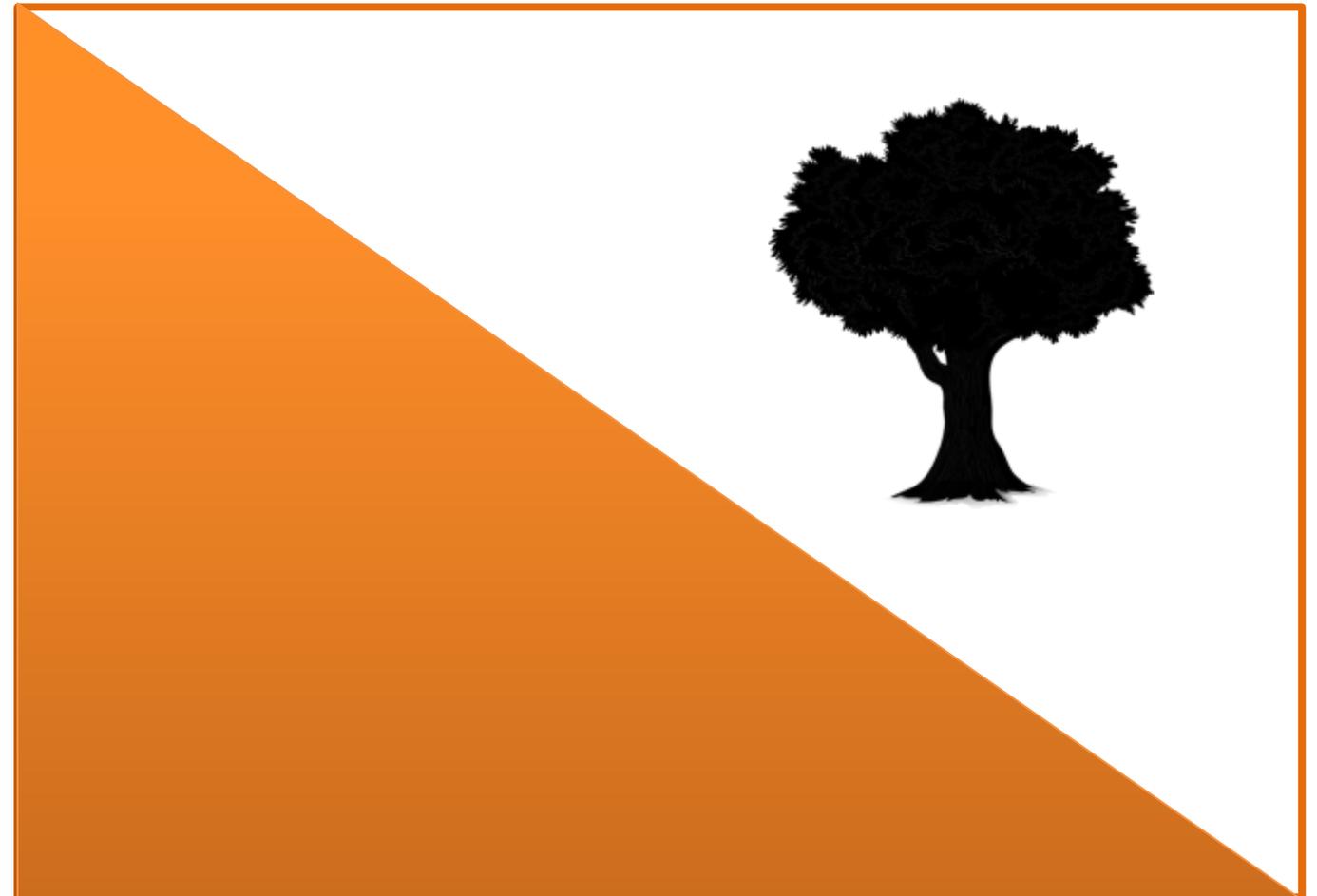
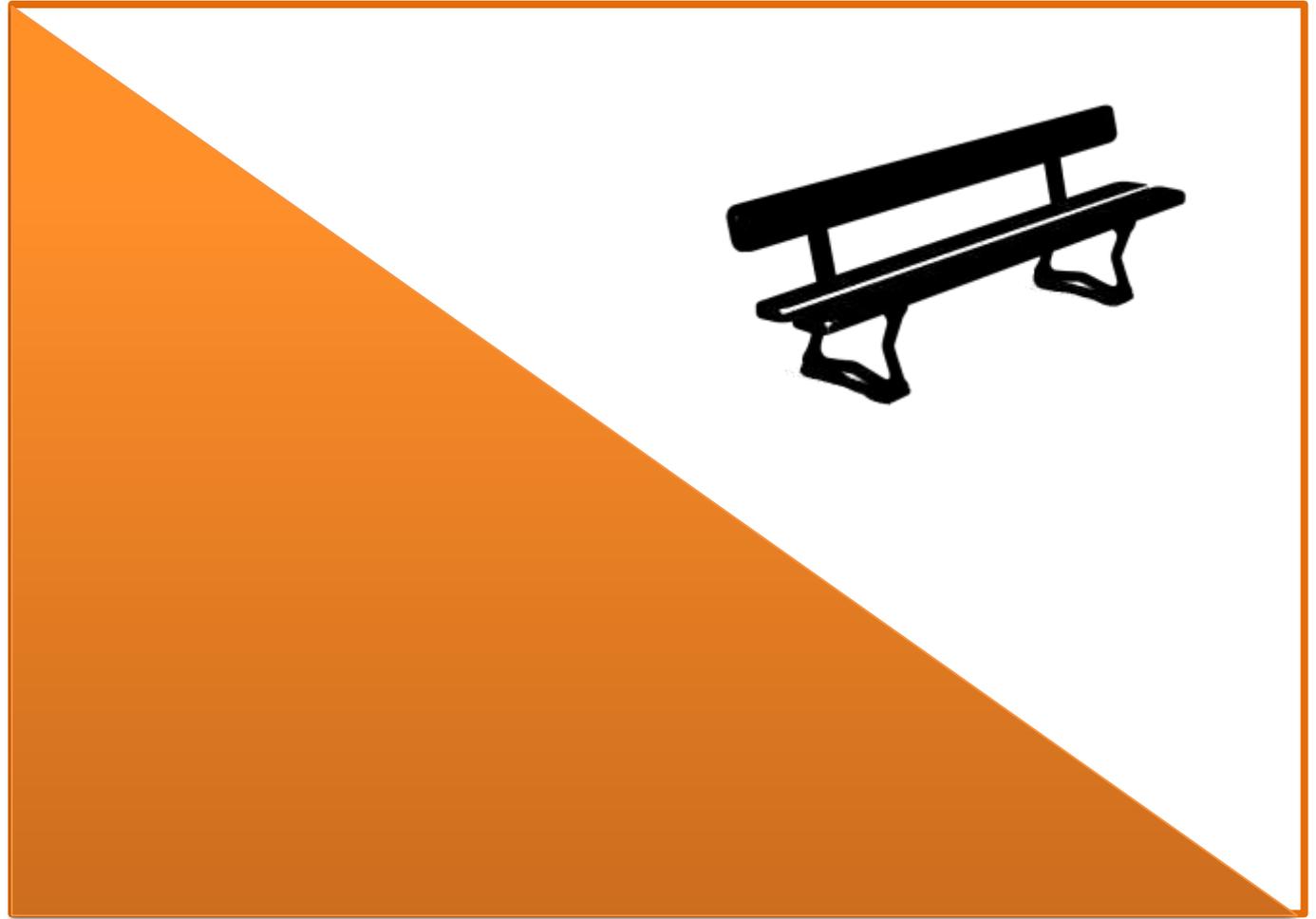


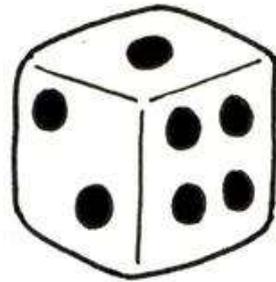


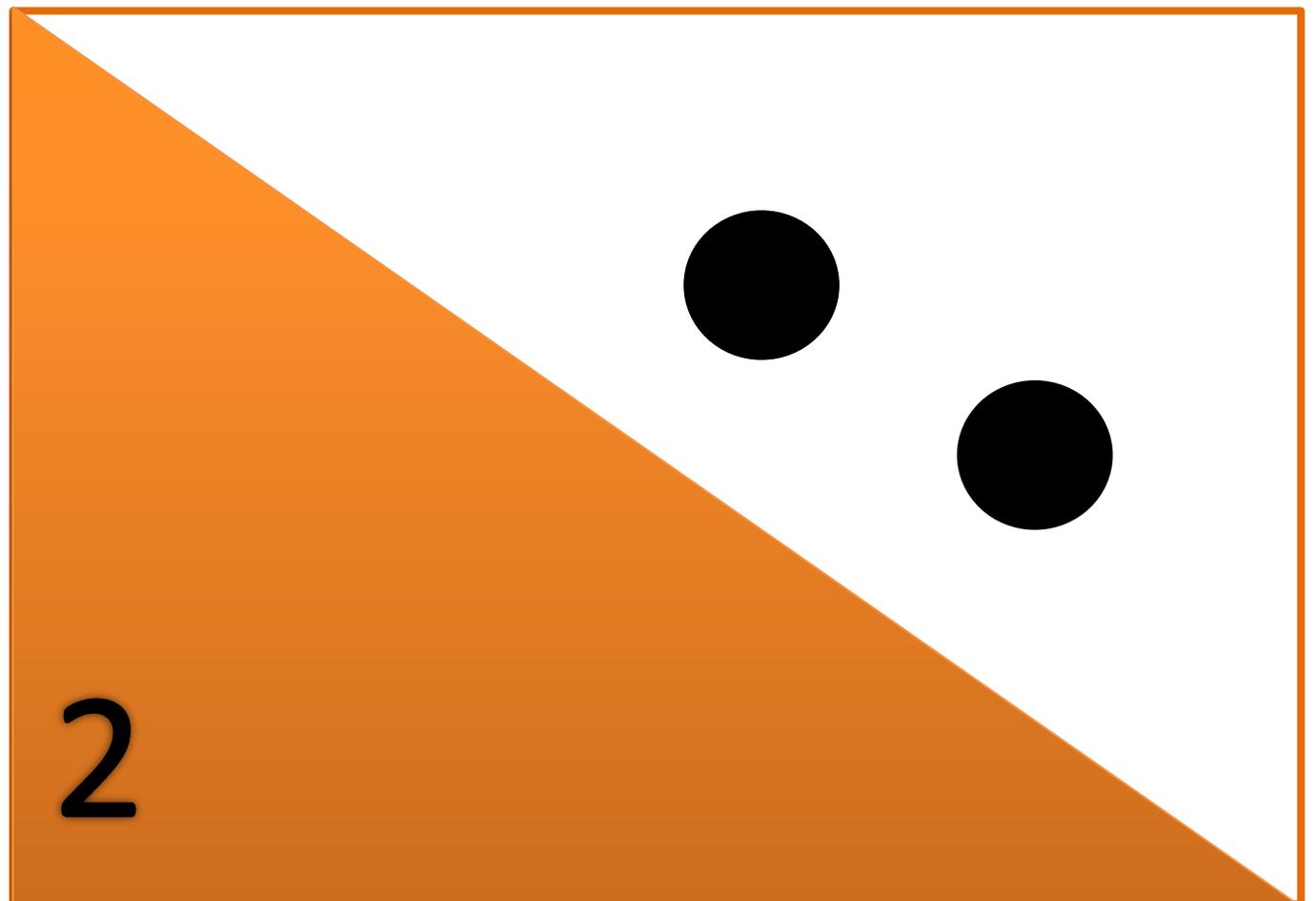
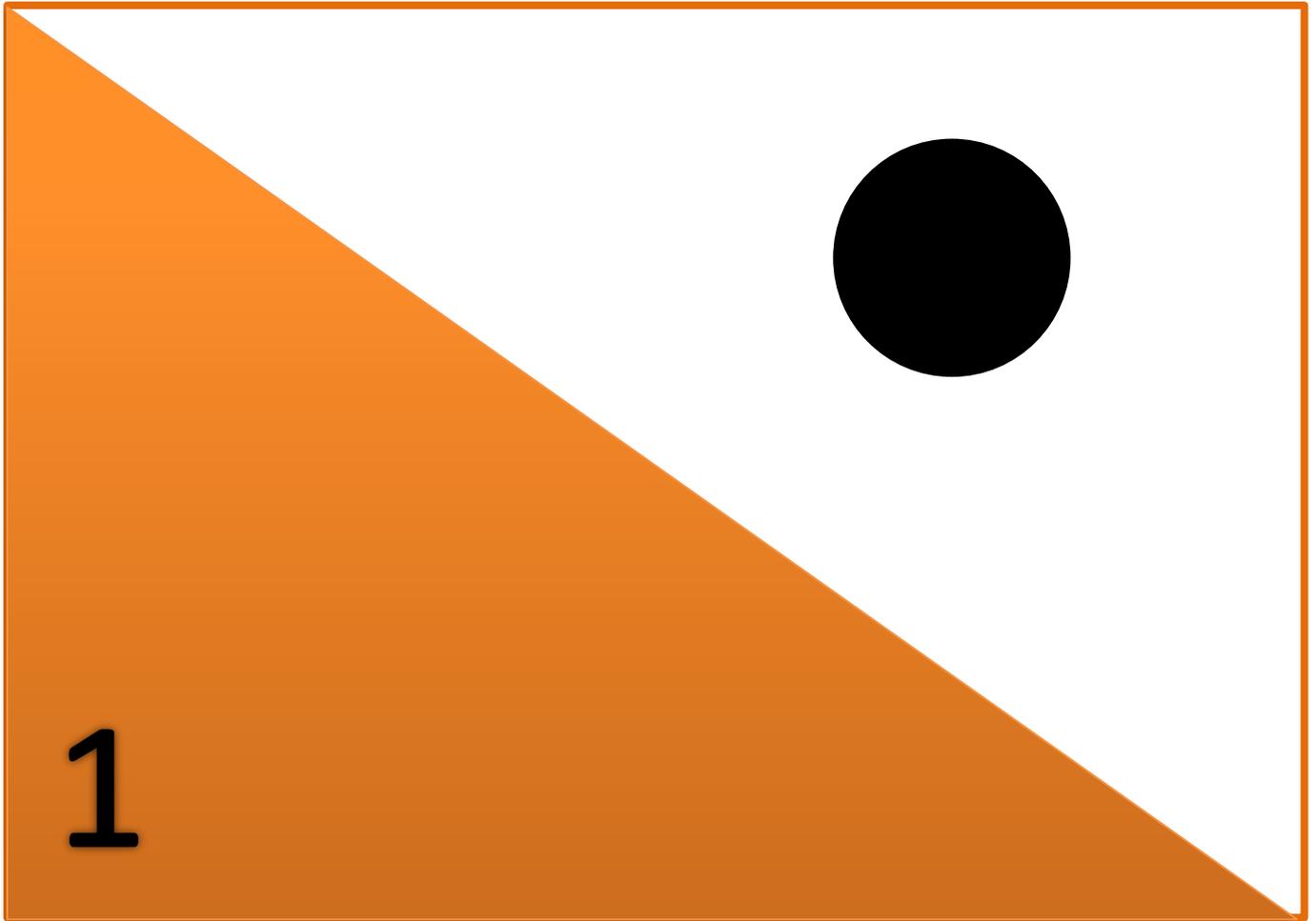


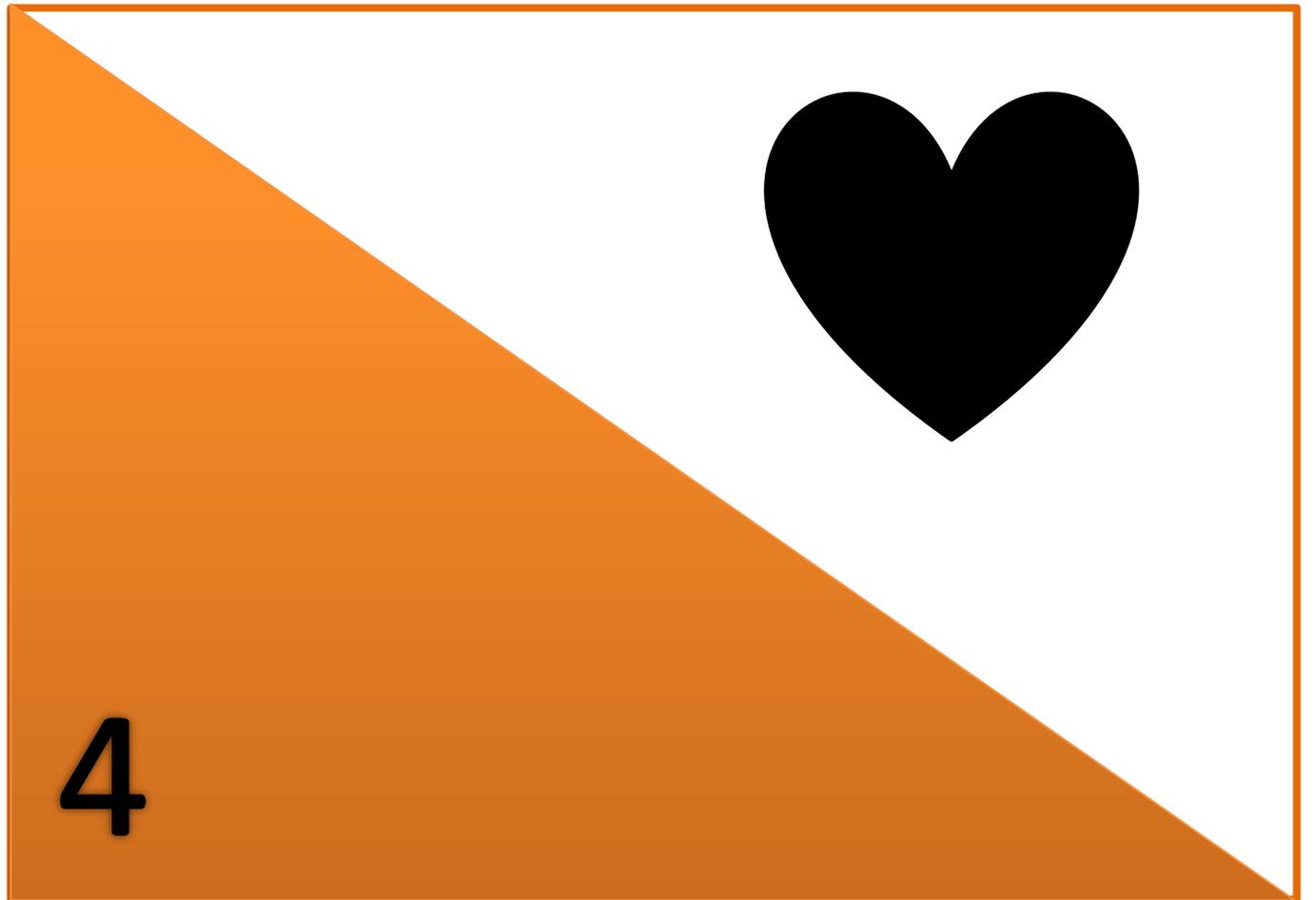
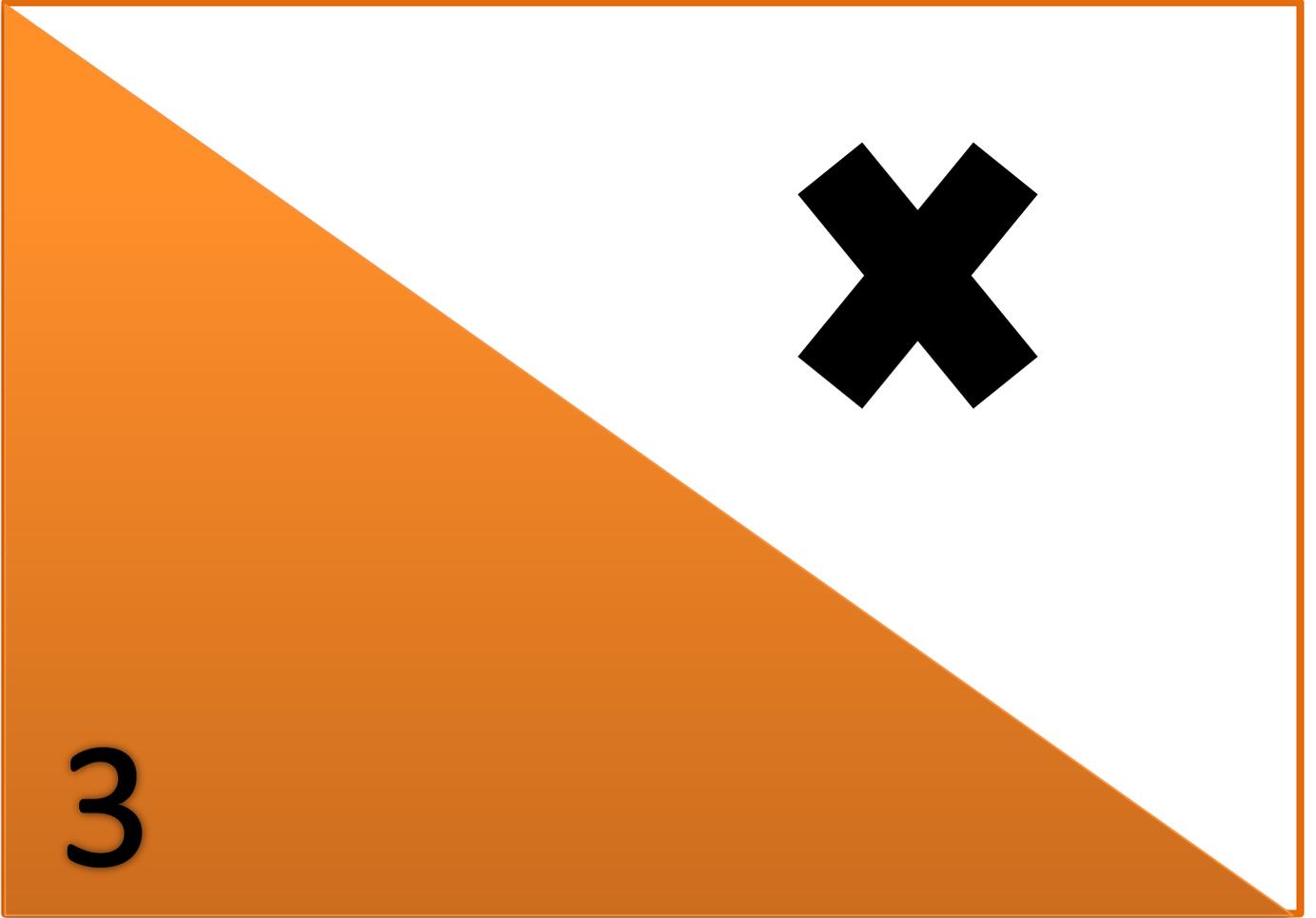


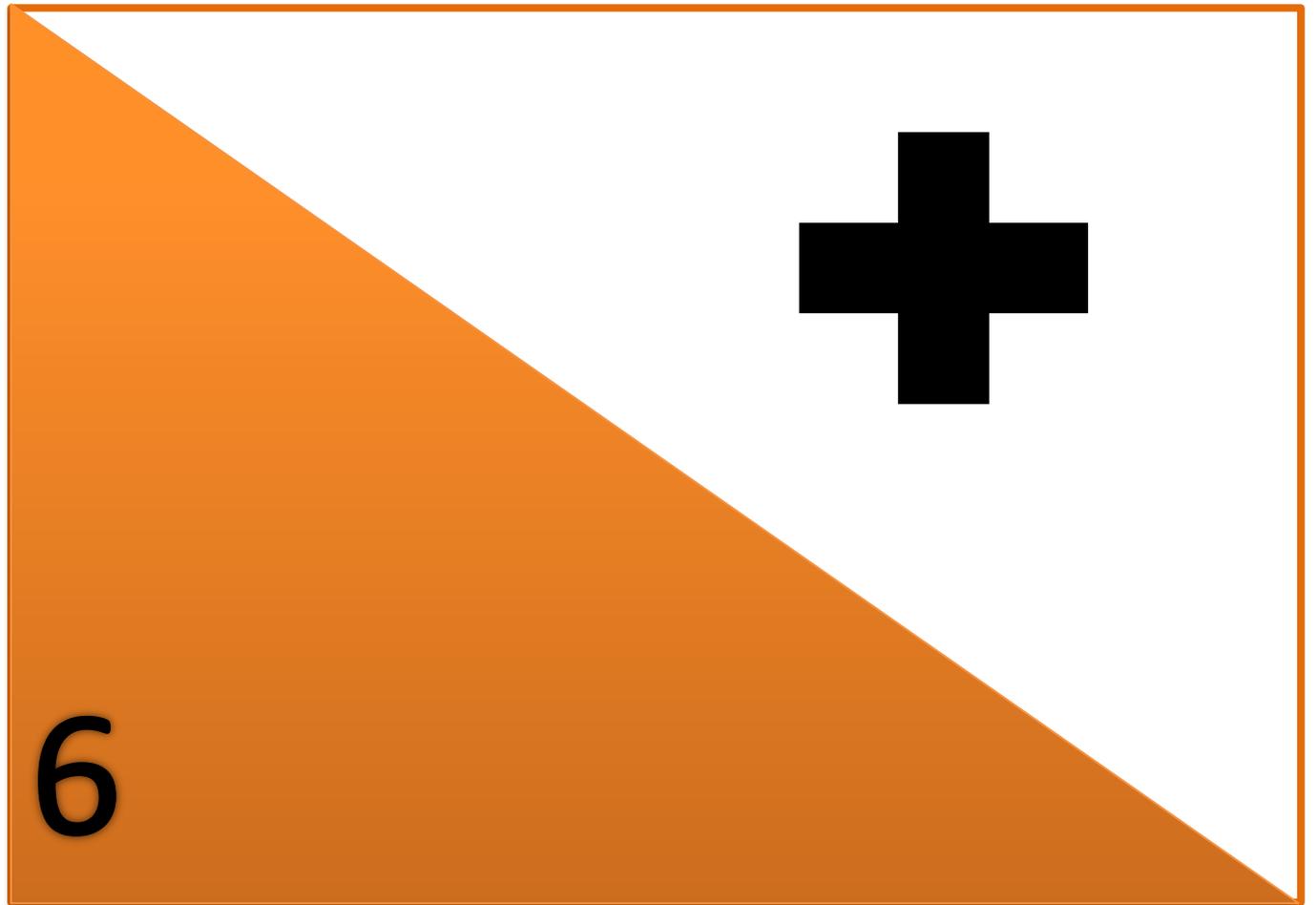
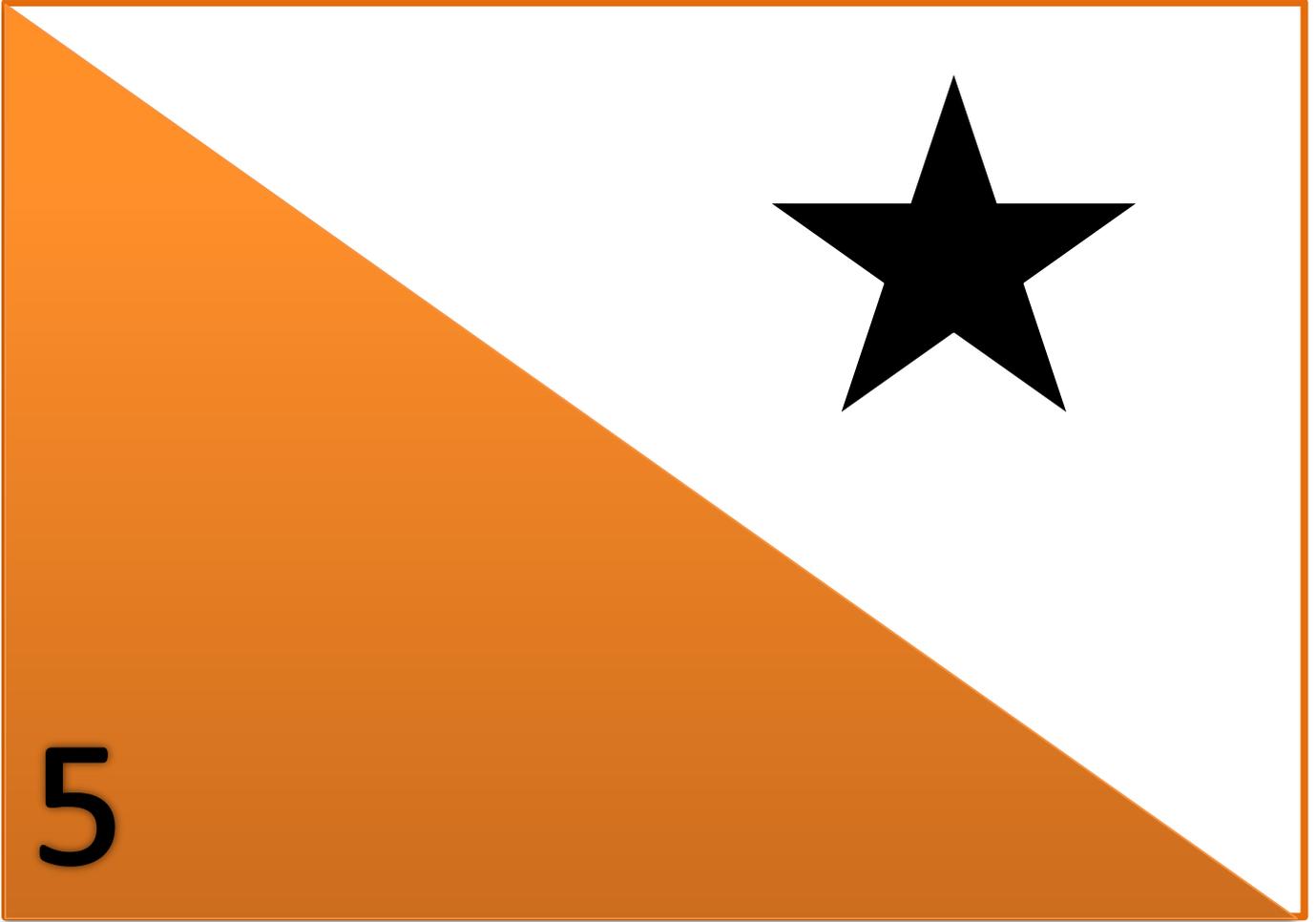


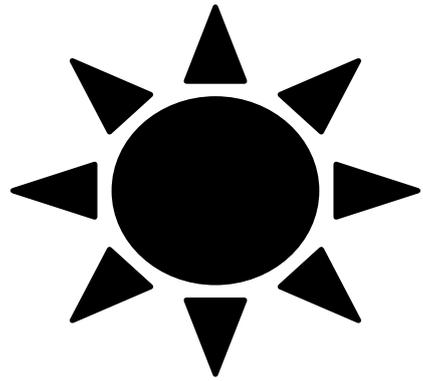










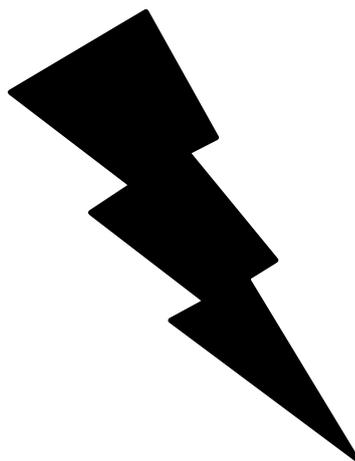


7



8

9

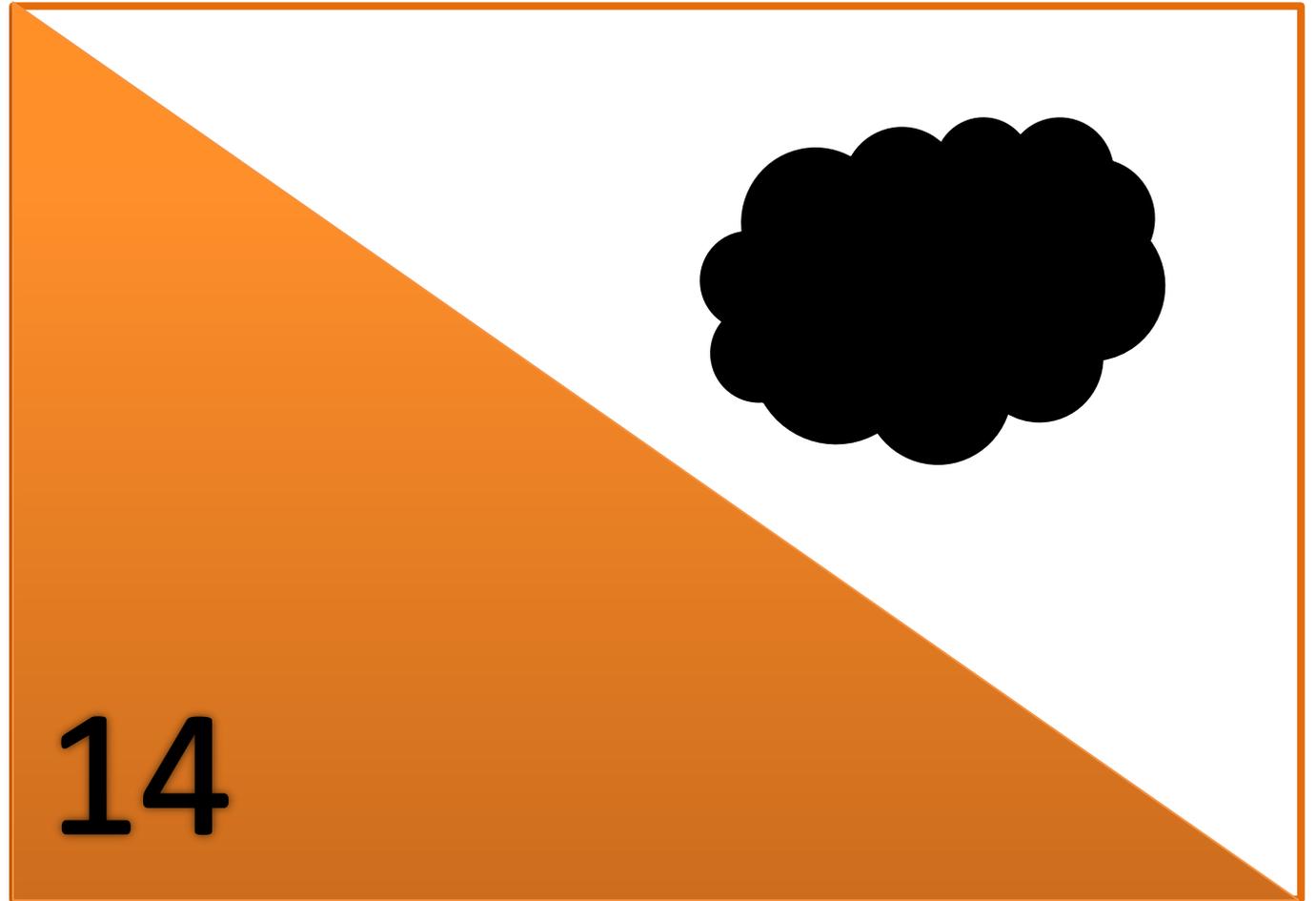
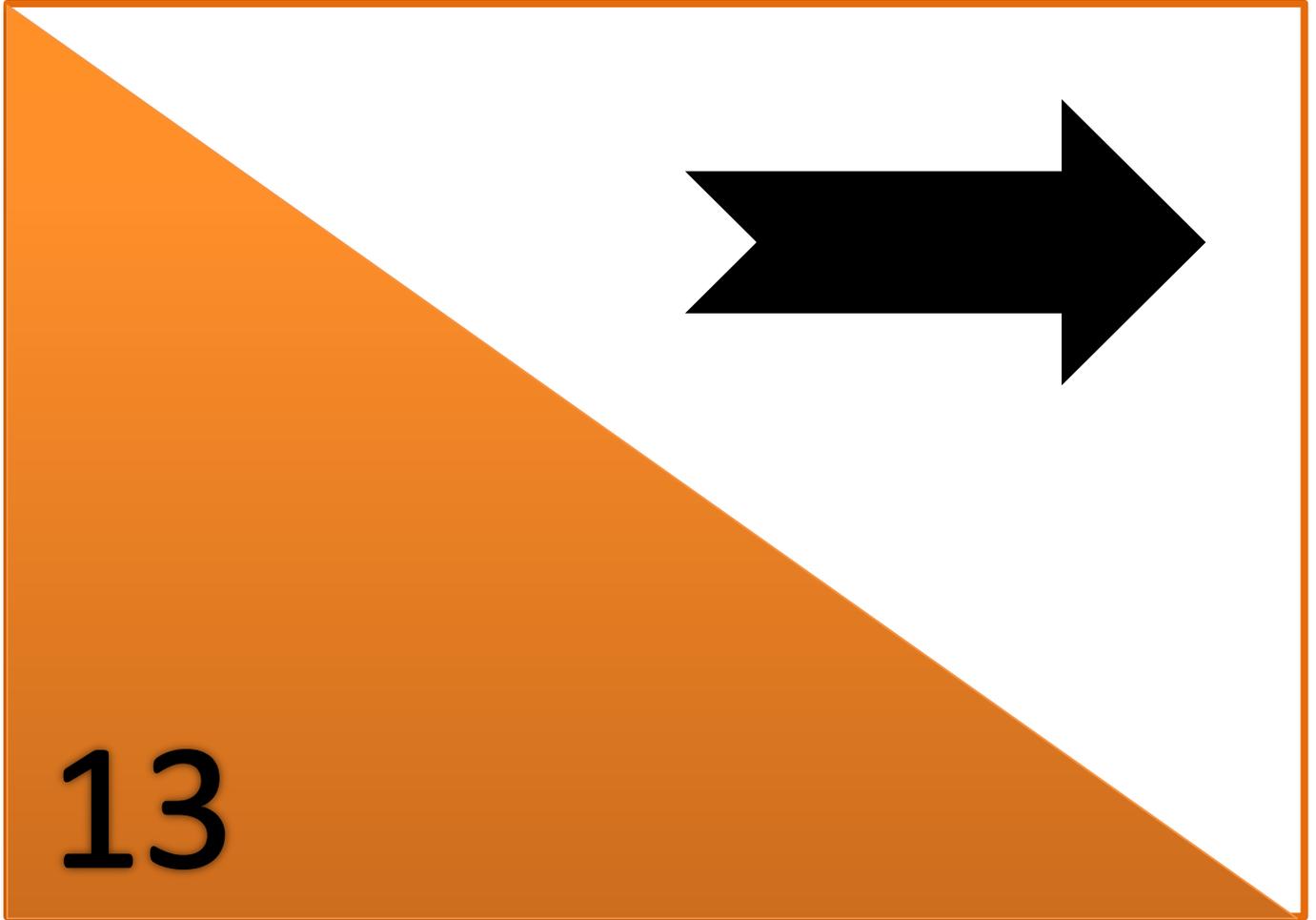


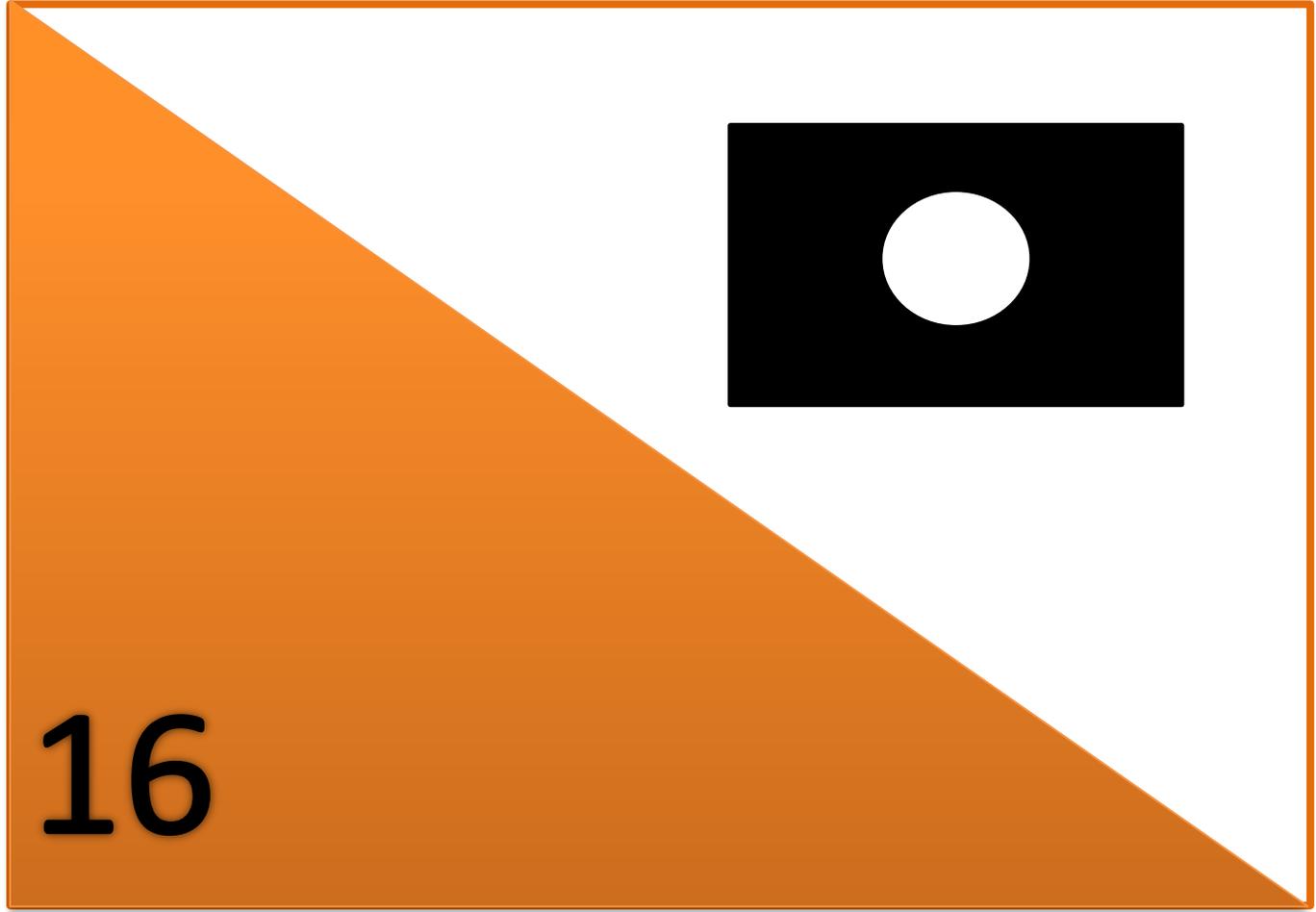
10



11

12

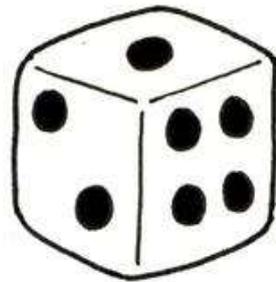








19



20

Du jeu à la course d'orientation

Cycle 3

Module de 6 séances



Séance 6/6

Mise en train

Le béret

Corps de la séance

Course au score

Retour au calme

Tirage au sort

Objectifs du module

S'initier par le jeu à la lecture de carte, d'espace, se déplacer en courant tout en s'orientant.

Objectifs des séances

Courir vite, observer, se repérer, mémoriser, pointer

Séance 6 - Mise en train

Le béret

Temps 10 minutes	Objectifs Courir et mémoriser un espace précis.
Matériel 2 lignes au sol 12 plots 12 cartes numérotées de 1 à 12 (annexe)	Espace Cour de l'école Stade
	Effectif Equipes de 12 joueurs (à adapter)

Déroulement

Chaque équipe est de part et d'autre d'une ligne.

Chaque joueur prend un numéro, se mélange et se replace sur la ligne.

Au centre, 12 plots placés en rectangle.

Sous chaque plot, un numéro.

Les joueurs ne connaissent pas les numéros sous les plots ;

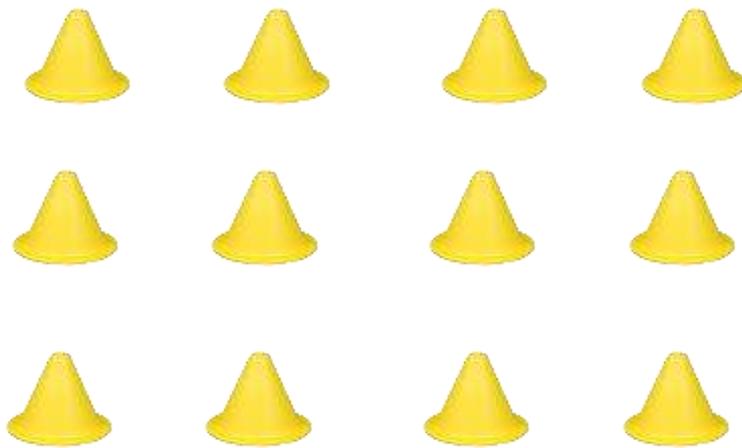
A l'appel de son numéro, l'élève s'élance, touche un plot de son choix, le soulève.

- C'est le bon numéro.
Il crie « Béret ». Il a 1 point et court pour rentrer dans son camp.
Si le joueur de l'équipe adverse ne le rattrape pas, il marque 2 points.
Si le joueur le rattrape, il ne marque pas un deuxième point.
- Ce n'est pas le bon numéro.
Soit il rentre directement dans son camp (pas de point).
Soit il attend de voir ce qui se passe pour le joueur de l'autre équipe. En effet, s'il est rentré dans son camp, il ne pourra pas le poursuivre si l'autre joueur dit « Béret ».



Peu à peu les joueurs repèrent les numéros.

Schéma du jeu



12 plots

Sous un plot / un numéro (inconnu au départ)



12 joueurs

Chacun prend un numéro puis se mélange et se replace sur la ligne.

Temps 30 minutes	Objectifs Trouver le plus de balises possibles pour collecter le plus de points en un temps donné.
Matériel (modèles en annexe) 15/20 balises (en fonction de l'espace). 1 carte par équipe. 1 feuille de contrôle.	Espace Stade
	Effectif Equipes de 3 joueurs.

Déroulement

Chaque équipe doit récupérer en 20/30 minutes le plus de balises possibles (à faire évoluer en fonction de l'espace).

Toutes les balises n'ont pas la même valeur de points.

Sur l'espace semi-connu, placer toutes les balises (12 à 15).

Attribuer une valeur à chaque balise :

- 1 ou 2 balises à 25 points (les plus loin ou les plus compliqués)
- 3 ou 4 balises à 15 points.
- 5 balises à 10 points.
- 4 balises à 5 points.

(La valeur est liée à la difficulté ou la distance)

Donner une carte avec toutes les balises à chaque équipe.

Expliquer la valeur des points.

Donner 5 minutes d'observation, de repérage, de mise en place de stratégies.

Au signal sonore, les équipes s'élancent.

5 minutes avant la fin, un premier rappel.

Signal de fin = 2 fois le signal de rappel.

A la fin de la course, vérifier que les poinçons de chaque balise sont bons et calculer le nombre de points.

Retour au calme

Tirage au sort

Temps 5/10 minutes	Objectifs Verbaliser un déplacement, un espace.
Matériel (modèles en annexe) 15/20 balises (en fonction de l'espace). 1 sac avec 15 ou 20 numéros.	Espace Stade
	Effectif En équipe

Déroulement

Chaque équipe tire une balise au sort et va la chercher.

A son retour, l'équipe doit dire où elle se trouve (à côté, près de, devant, ...)

Puis, l'entourer sur la carte.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Balises à 5 points

--	--	--	--

Balises à 10 points

--	--	--	--	--

Balises à 15 points

--	--	--	--

Balises à 25 points

--	--

Du jeu à la course d'orientation

Cycle 3

Module de 6 séances



Séances 4-5/6

Mise en train – 2 propositions

En étoile.

En étoile avec photos

Corps de la séance

9 propositions

Retour au calme

2 propositions

Objectifs du module

S'initier par le jeu à la lecture de carte, d'espace, se déplacer en courant tout en s'orientant.

Objectifs des séances

Allier photo et carte.

Courir vite, observer, se repérer, mémoriser, s'exprimer et pointer.

Séances 4 et 5 - Mise en train

En étoile

Temps 15 minutes	Objectifs Observer, mémoriser, repérer sur la carte.
Matériel 1 carte par équipe avec 10 balises. Prévoir 3 cartes différentes donc 30 balises (ou un peu moins s'il y a des balises communes).	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 3 joueurs

Déroulement

A partir d'un point central, 3 équipes (ou 4 ou 5 en fonction de l'espace) s'élancent pour trouver une balise (départ des équipes par vague toutes les 30 secondes).

L'équipe pointe sur sa feuille de contrôle, revient au point central pour une vérification.

Si la balise est bonne, le vérificateur met une croix.

Si la balise est fausse, l'équipe retourne à la recherche de sa balise.

Trouver le plus de balises possibles en 10 minutes.

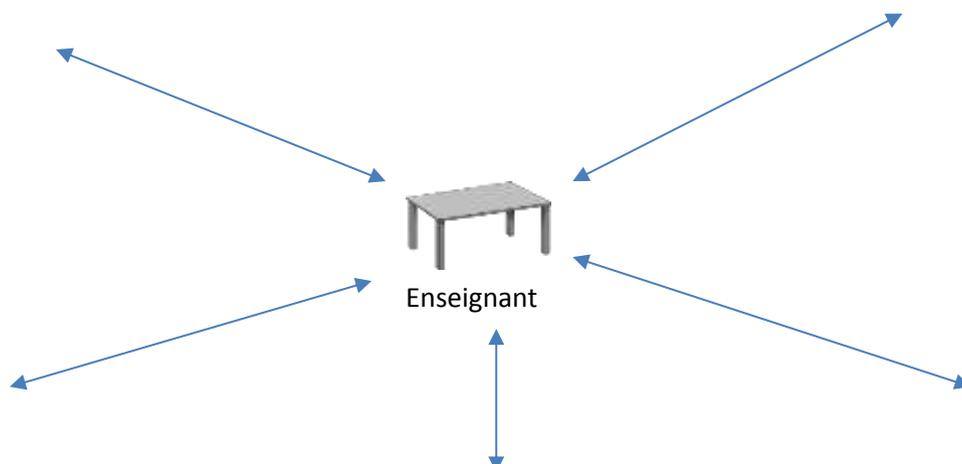


Vérification à chaque balise.

Variable

A chaque balise, en plus du poinçon, l'équipe :

- Trouve une lettre et reconstitue un mot à l'issue du jeu
OU
- Trouve un mot et reconstitue une phrase à l'issue du jeu.
OU
- Un morceau de puzzle et reconstitue une photo à l'issue du jeu.



Temps 15 minutes	Objectifs Allier photo et carte Observer, mémoriser, repérer sur la carte.
Matériel 20 photos 40 balises	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 3 joueurs

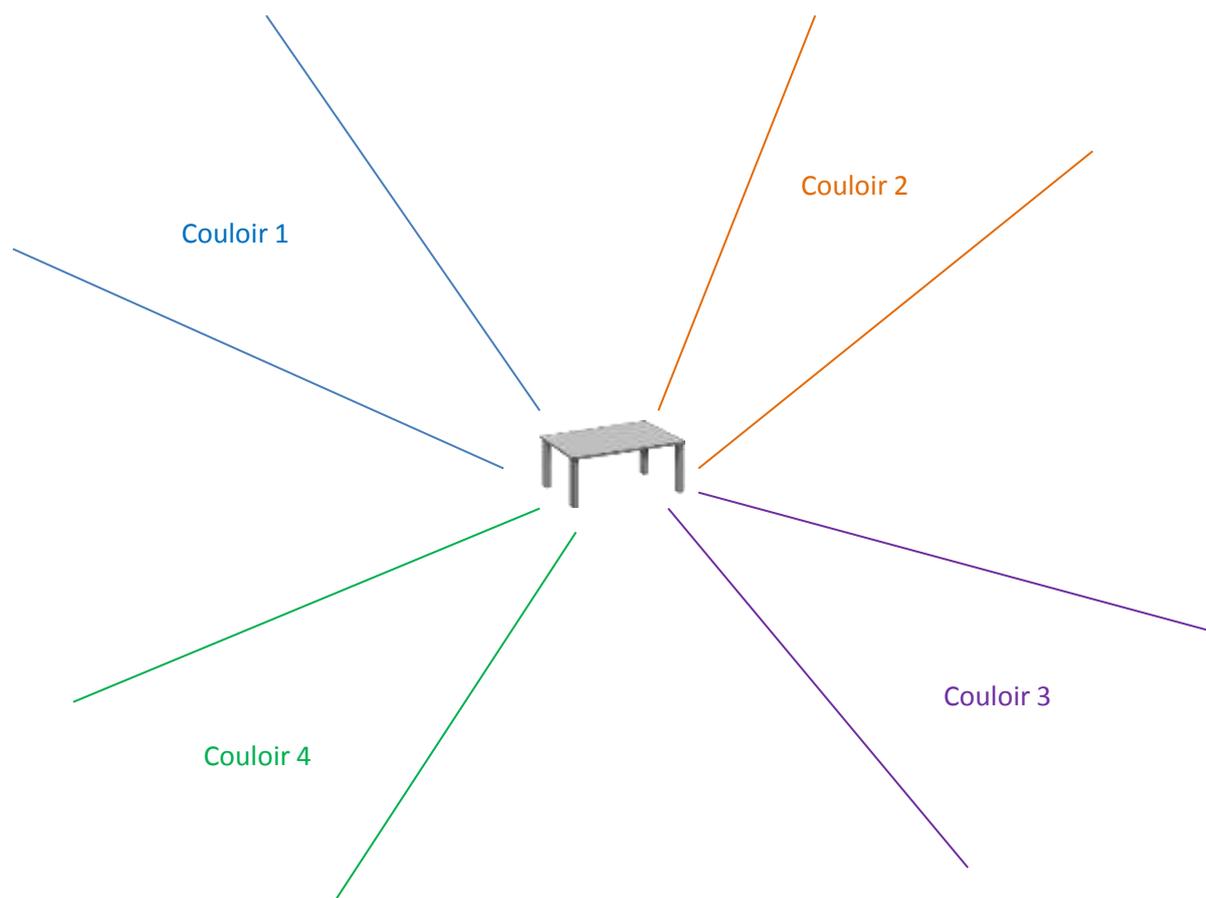
Déroulement

Pour chaque couloir, 5 photos et 10 balises (des vraies et des fausses balises).

L'équipe qui va jouer, tire une photo (du couloir 1), observe et court pour identifier l'espace qui correspond à la photo.

Elle poinçonne et revient à la table pour vérifier.

- 1) Le poinçon est bon, elle va dans un autre couloir et recommence.
- 2) Le poinçon n'est pas bon, elle cherche à nouveau.



ATTENTION

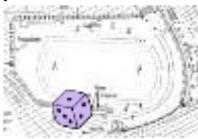
Couloir = Espace identifié

Attention aux photos : la végétation change vite. Mettre à jour les prises de vues.

En amont, l'enseignant photographie l'espace de jeu.
Prendre des photos en cadre serré, mais qui permet de situer l'élément particulier dans son contexte.
Exemple : Si photo d'une poignée de porte, il est nécessaire de permettre la reconnaissance de la porte.

Situation 1

Balade et repérage

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer
Matériel 10 photos et 1 plan par binôme	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 2
Déroulement Après avoir bien précisé l'espace de circulation, donner à chaque binôme 10 photos et 1 plan. En 5 minutes, trouver l'emplacement d'au moins 6/10 photos. Quand le binôme repère dans l'espace, la photo, il met le signe de la photo à l'emplacement sur la carte.  	

Situation 2

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer
Matériel Photos Différents objets	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 2
Déroulement Par 2. L'élève 1 prend une photo et va déposer sur, l'espace qui correspond à la photo (gommette), un objet. L'élève 2 est occupé à autre chose (atelier). Il ne doit pas voir l'élève 1 dans son déplacement. L'élève 1 revient et donne la photo à son binôme (élève 2) qui doit retrouver l'objet. Attention, choisir des objets qui ne sont pas déjà sur la cour.  	

Situation 3

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer
Matériel Photos Différents objets	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 2
Déroulement Pour complexifier 2/3 binômes peuvent avoir la même photo mais la gommette n'est pas placée au même endroit. Prévoir dans ce cas des objets différents. Si l'élève ne rapporte pas le bon objet, l'erreur est tout de suite observée. Permettre l'autocorrection. 2 élèves qui ne sont pas d'accords, se rendent sur place et vérifient.	

Situation 4

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer										
Matériel Plan Balises Photos	Espace Stade – Semi boisé										
	Effectif Equipes de 3										
Déroulement Chaque équipe (3 élèves) a un plan sur lequel sont notées plusieurs balises (5 balises). Elle a aussi en main 5 photos (plan assez large). Sur chacune de ces photos, une balise est placée à un endroit précis. L'équipe doit, à l'aide du plan, se rendre là où se trouve la balise. Poinçonner la balise et sur le plan, entourer la balise. Prévoir une fiche de correction des balises.											
<table border="1" style="margin: auto;"><tr><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">5</td></tr><tr><td style="height: 40px;"></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		1	2	3	4	5					
1	2	3	4	5							
											

Situation 5

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer
Matériel Plan Balises Photos	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 3
Déroulement Même déroulement que la situation 4 mais y ajouter la notion de parcours et la notion de temps.	

Situation 6

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer
Matériel Photos Différents objets	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 2
Déroulement 1 élève prend une photo et va déposer son objet (sa marque) là où <u>le photographe s'est placé pour prendre la photo.</u> Attention, il ne s'agit plus de ce que l'on voit mais de repérer le point de prise de vue. [Ceci demande un travail au préalable en prenant quelques exemples.]	

Situation 7

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer
Matériel Photos	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 3
Déroulement [Il faut anticiper au moins sur une saison pour cet exercice] Prendre une photo à la fin en hiver par exemple et faire les exercices précédents en y jouant au printemps (le paysage est différent).	

Situation 8

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer
Matériel Photos Enigmes (en annexe) Jalons (bandes de couleur)	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 3
Déroulement Sur un circuit jalonné, 1) L'équipe fait son parcours et repère les photos sur le circuit. 2) A la place des photos une énigme ou une charade à résoudre.	

Situation 9

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, repérer, déposer, placer/déplacer
Matériel Photos	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 3
Déroulement Chaque équipe reçoit une photo qui correspond à une zone de départ. Prévoir plusieurs circuits (2/3) pour une classe. 3/4 équipes auront le même circuit. Prévoir des départs décalés (toutes les 30 secondes). Les circuits des différentes équipes peuvent se croiser. Arrivée sur la zone de départ, l'équipe trouve une autre photo qui lui indique le lieu suivant (max 10 photos). Au dos de chaque photo : - <u>1 lettre</u> (annexe) A la fin, reconstituer le mot Exemple : S'orienter (en annexe) Varier les langues : français, breton, anglais OU - <u>1 mot</u> (annexe) A la fin, reconstituer une phrase Exemple : Mardi 18 juin 2019 – Jeux Régionaux à Kerguéhennec en Morbihan (en annexe) OU - <u>1 énigme</u> Chercher le lieu et répondre à l'énigme.	

Séance 4 – Retour au calme

Temps 10 minutes	Objectifs Observer, mémoriser, repérer sur la carte.
Matériel Plan Balises Photos	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 3
Déroulement Distribuer au hasard une photo à chaque équipe (chaque photo est associée à une balise d'un jeu de la séance.) Chaque équipe doit rapporter au point central la photo et la balise. Si le parcours comprend des fausses balises, faire un deuxième passage à l'aide d'un plan. Chaque équipe doit relever une balise du plan et la rapporter.	

Séance 5 – Retour au calme

Temps 10 minutes	Objectifs Poinçonner / Respecter l'ordre / S'exprimer
Matériel 10 balises (soit 2 parcours)	Espace Stade – Semi boisé
	Effectif Equipes de 3
Déroulement Réaliser un parcours de 6 balises (de 1 à 6 dans l'ordre ou de 6 à 1) Au retour, tracer sur la carte le parcours. Répondre à un questionnaire : <ul style="list-style-type: none">- La balise n°1 se trouvait devant le mur, sur un banc, au milieu de la cours,- La balise n°2, ...	

1	2	3	4	5

1	2	3	4	5

1	2	3	4	5

1	2	3	4	5

1	2	3	4	5

<p>Enigme 1 On peut me trouver au fond d'un bateau de pêche ou au milieu d'un court de tennis. Qui suis-je ?</p>	<p>Enigme 2 J'ai un chapeau mais pas de tête. J'ai un pied mais pas de chaussures ; Qui suis-je ?</p>
<p>Enigme 3 Un fermier a 17 vaches. Elles meurent toutes sauf 9. Combien lui reste-t-il de vaches vivantes ?</p>	<p>Enigme 4 Mon 1^{er} vient après O dans l'alphabet. On se couche sur mon 2^{ème}. Mon 3^{ème} se trouve en Normandie. Mon tout est grand avec des plumes.</p>
<p>Enigme 5 Mon 1^{er} est une carte à jouer. Mon 2^{ème} est un bandit des mers. Mon 3^{ème} dure 60 minutes. Mon tout sert à faire le ménage.</p>	<p>Enigme 6 Mon 1^{er} aime le lait. Mon 2^{ème} est le contraire de tard. Mon tout est un monument fortifié.</p>
<p>Enigme 7 Monsieur et Madame LUATION ont une fille. Comment s'appelle-t-elle ?</p>	<p>Enigme 8 L'arbitre me donne, le déménageur me porte. Qui suis-je ?</p>
<p>Enigme 9 Monsieur et Madame PARD ont un fils. Comment s'appelle-t-il ?</p>	<p>Enigme 10 Je ne peux pas marcher, j'ai pourtant un dos et quatre pieds ; Qui suis-je ?</p>

Réponses

<p>Enigme 1 Filet</p>	<p>Enigme 2 Champignon</p>
<p>Enigme 3 9</p>	<p>Enigme 4 Pélican</p>
<p>Enigme 5 Aspirateur</p>	<p>Enigme 6 Château</p>
<p>Enigme 7 Eva</p>	<p>Enigme 8 Carton</p>
<p>Enigme 9 Léo</p>	<p>Enigme 10 Chaise</p>

S'

O

R

I

E

N

T

E

R

Mardi

18

en

juin

2019

à

Jeux

Régionaux

Kerguéhennec

Morbihan

