

Jeux d'orientation

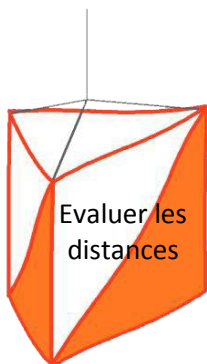
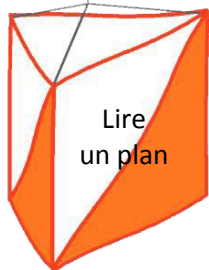
Cycle 2

De l'espace proche à un espace plus lointain

Du vécu à l'espace représenté



Se déplacer de plus en plus vite, dans un milieu de moins en moins connu, à l'aide de la carte ou du plan.



Avant de se lancer dans l'activité parcours et jeux d'orientation, il est nécessaire au cycle 2 de reprendre quelques activités afin de vérifier ou d'asseoir certains acquis.

➔ Kim objet – Pour apprendre à observer

Déplacer un ou plusieurs objets de la classe.
Ajouter ou enlever des objets.

➔ Parcours mémoire

Dans la classe ou la cour, un enfant fait un parcours.
Son binôme doit le refaire à l'identique.

➔ Identifier

Repérer un espace de la classe ou de la cour sur une photo.
Se rendre dans cet espace.
Enlever un ou plusieurs objets de cet espace pour qu'il soit identique à la photo.

➔ Courir et se rendre dans un lieu précis

Marcher/courir dans tout l'espace et se rendre au signal dans l'espace indiqué par l'enseignant.
Courir et au signal, changer de direction.
Courir et au signal, aller à l'opposé.
Courir et au signal, faire un tour sur soi-même et repartir dans la même direction.

➔ Lire un plan

Se placer sur le plan.
Se déplacer sur le plan.
Se déplacer avec le plan.
Trouver ce qui est incorrect.
Ajouter des éléments manquants.

➔ Revisiter le vocabulaire

Position	Environnement		Déplacement
Devant	Chemin	Gymnase	Vers
Derrière	Route	Stade	Plus loin
A droite	Sentier	Bac à sable	Plus près
A gauche	Trottoir	Mur	Court
Au milieu de	Ruisseau	Muret	Long
Dessus	Rivière	Grille	Avant
Dessous	Mer	Grillage	Après
Au-dessus	Plan d'eau	Porte	Ensuite
Au-dessous	Mare	Fenêtre	En premier
Sur	Lac		En deuxième
Dedans	Cabane		Puis

Sécurité

- ➔ Dans tous les espaces connus, méconnus, inconnus, proches, lointain, ... toujours donner / repérer / visiter / les limites.
On peut commencer par une visite du périmètre.
- ➔ En espace inconnu (aéré, pas en bois dense), les enfants se déplacent par 2 ou 3.
Si un enfant se blesse, le deuxième reste avec lui et le troisième marque sur le plan où se trouve l'enfant blessé et court vers l'enseignant.



Mise en train

Guidage oral

Temps 10 minutes	But Trouver rapidement un objet après écoute de la consigne par un élève.
Matériel 4 objets différents par binôme	Espace Cour de l'école
	Effectif Toute la classe
Déroulement Les élèves se mettent en binôme. A dépose des objets dans des endroits de la cour. Après échange d'indications orales, B va chercher les objets de A et vice-versa.	

Mise en train

Chef corsaire

Temps 10 minutes	But Etre le premier à conquérir le fanion.
Matériel 1 fanion fixé ou posé en hauteur (non au sol). Il peut être dans la main du meneur. 1 signe distinctif pour le corsaire (foulard, ceinture)	Espace Sur la cour Espace délimité (taille en fonction du nombre d'enfants, plus long que large).
	Effectif La classe : les corsaires 1 enfant : chef corsaire 1 meneur : l'enseignant
Déroulement Le meneur (l'enseignant) se situe face au groupe, à l'extérieur du terrain. Le chef corsaire se place devant le groupe. Les autres corsaires sont disposés derrière lui. Au lancement du jeu, le chef corsaire (il choisit un mot, une expression pour partir à la conquête), dos aux corsaires, avance ou recule. Tous les corsaires sont derrière lui. Si un corsaire se retrouve devant le chef, il est éliminé. Au signal du meneur, les corsaires et leur chef s'élancent pour aller s'emparer du fanion. Celui qui s'empare du fanion devient le chef corsaire. Variantes Lors de la première phase : <ul style="list-style-type: none"> - Varier les modes de déplacements (cloche-pied, pieds-joints...) - Pour mieux s'impliquer dans le jeu et être attentif : Lorsque le chef corsaire se retourne, le corsaire le plus éloigné de lui est éliminé. Lors de la deuxième phase : <ul style="list-style-type: none"> - Le meneur varie son signal : visuel, sonore. 	

<p>Temps 6/7 minutes</p>	<p>But La souris doit suivre le même parcours que le chat et essayer de l'attraper.</p>
<p>Matériel Plots</p>	<p>Espace Sur la cour</p>
	<p>Effectif Toute la classe</p>

Déroulement

Disposer des plots sur la cour de l'école.

Pour les CP/CE1

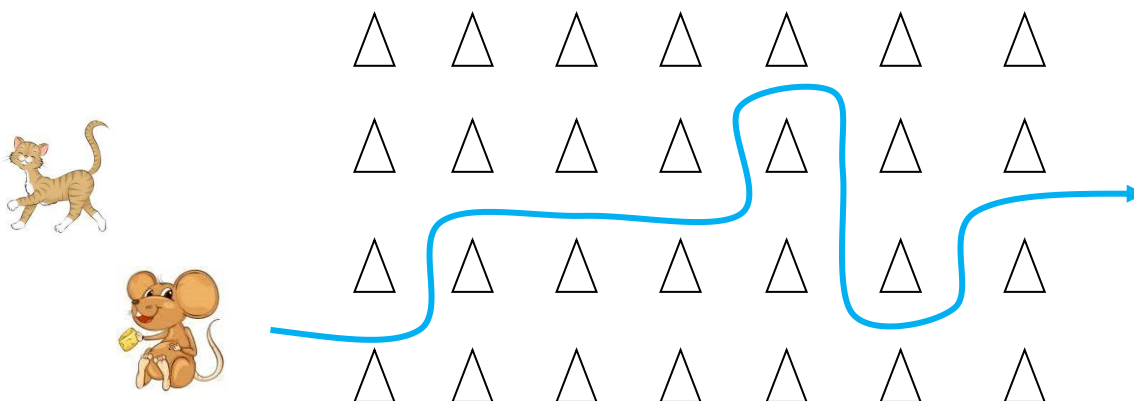
Une carte avec des plots.
Suivre le chemin imposé sur la carte ;

Pour les CP/CE1/CE2

Tracer le trajet sur la carte au fur et à mesure du déplacement.
CP : 4/5 plots – CE1 : jusqu'à sortir – CE2 : parcours plus long.

Pour les CP/CE1/CE2

Au signal, la souris s'élance dans le labyrinthe.
Elle est poursuivie par le chat qui doit emprunter le même chemin que lui tout en essayant de l'attraper.



Temps 5-6 minutes	But
Matériel (en annexe) 4 grandes lettres : A – B – C – D 3 pancartes : Air – Terre - Mer	Espace Sur la cour
	Effectif Toute la classe

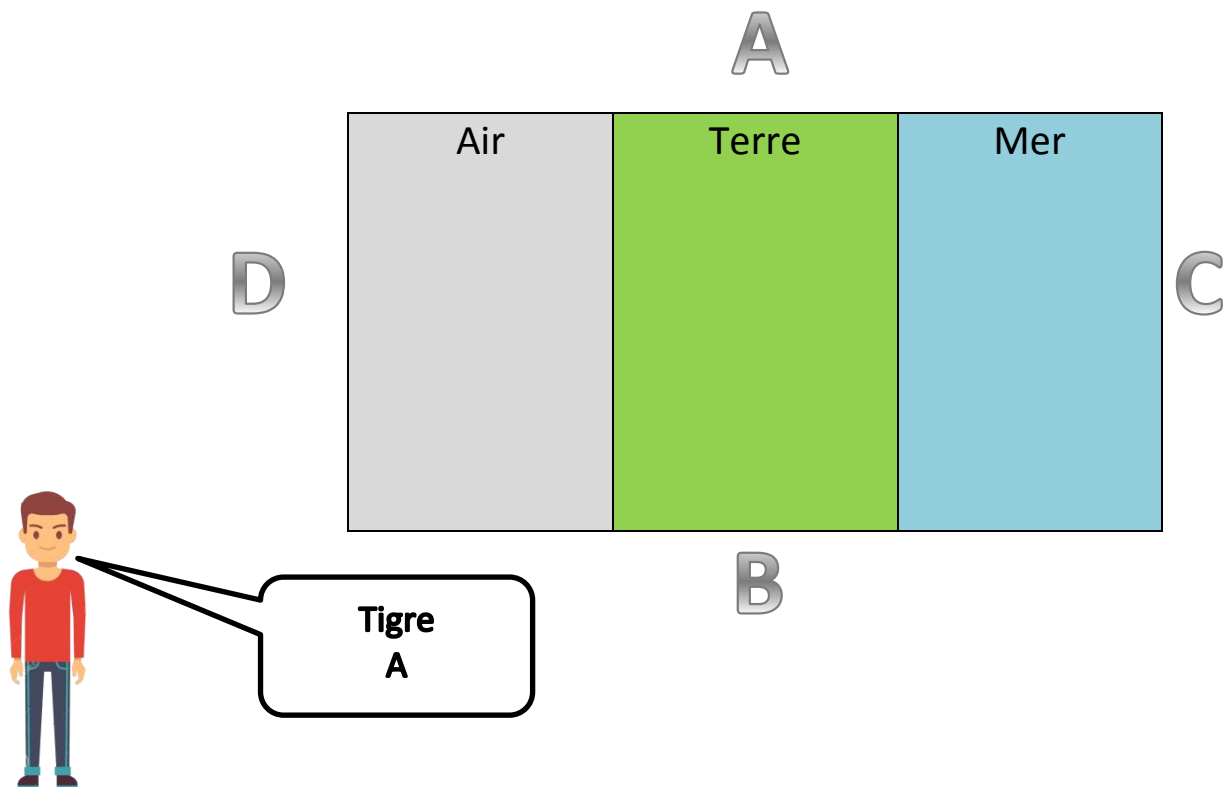
Déroulement

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 ...



Mise en train

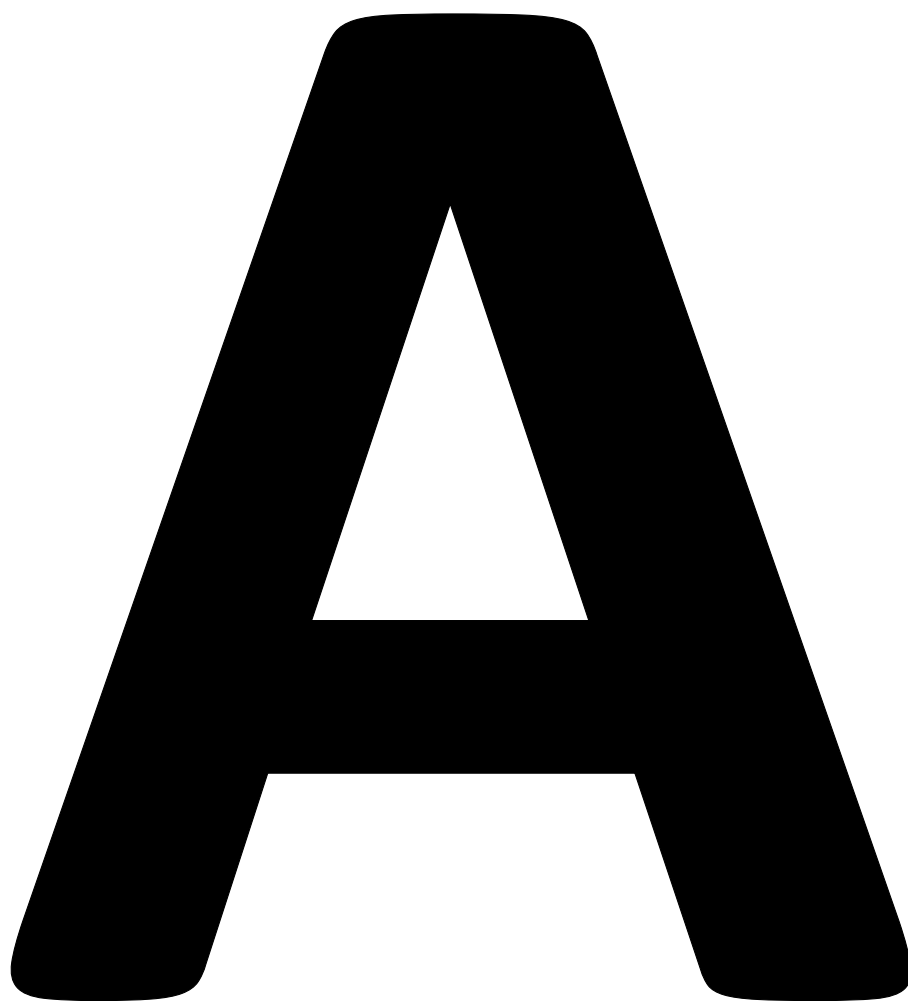
Poseur/Chercheur

Temps 10 minutes	But Placer et trouver des balises grâce au visuel.
Matériel (en annexe) Balises plots	Espace Stade ou cour (si elle est grande) ou jardin ...
	Effectif Toute la classe en binôme
Déroulement Chaque élève choisit une ou plusieurs photos (selon le niveau) d'éléments remarquables situés sur le site. <ul style="list-style-type: none">- CP : 1 photo- CE1 : 2 photos- CE2 : 3 photos L'élève A va placer une balise dans les différents endroits indiqués par les photos. Ensuite, il échange les photos avec son partenaire. Et chacun va chercher les balises le plus rapidement possible.	

Mise en train

Parcours jalonné

Temps 10 minutes	But Suivre un parcours jalonné
Matériel (en annexe) Balises	Espace
	Effectif Toute la classe en binôme
Déroulement Suivre un parcours jalonné en marchant à deux. Suivre un parcours jalonné en courant à 2 TOUJOURS RESTER ENSEMBLE. Pour développer l'observation et l'attention, déposer 1, 2 ou 3 balises sur le parcours.	



B

C

D

AIR

**TE
RR
RE
T**

WER























Temps 20 minutes	But Réaliser l'algorithme de façon régulière (sans marquer de pause).
Matériel Craie Cartes avec symbole	Espace Cour de l'école
	Effectif Toute la classe

Déroulement







Au sol, tracer un quadrillage, dans chaque case faire un symbole (dessin).

Exemple :

Réaliser 40 cartes, 1 carte correspond à un symbole.
Pour chaque symbole, deux cartes.

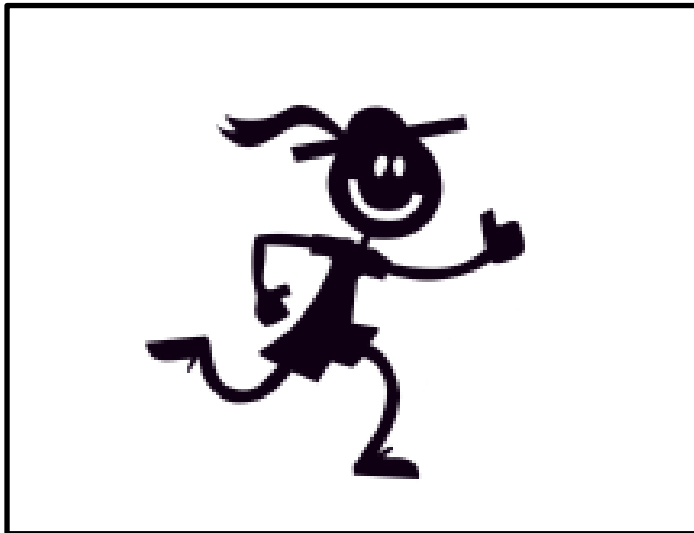
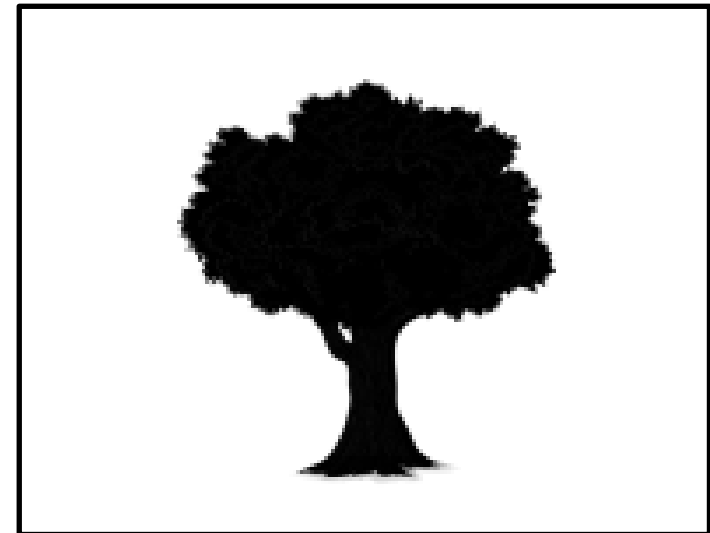
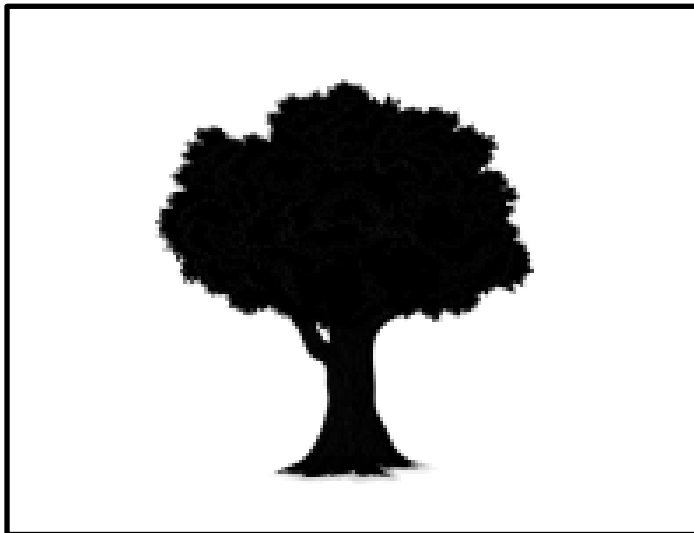
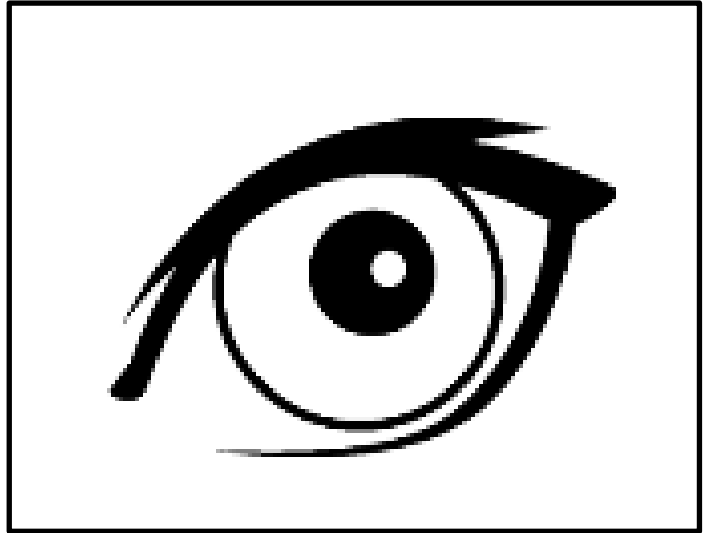
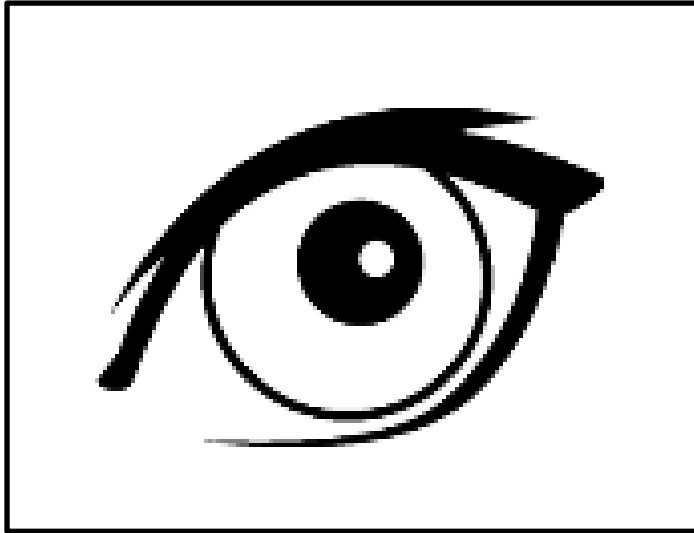
Mélanger les cartes. En choisir 6.
Les placer au sol, dans l'ordre du tirage.

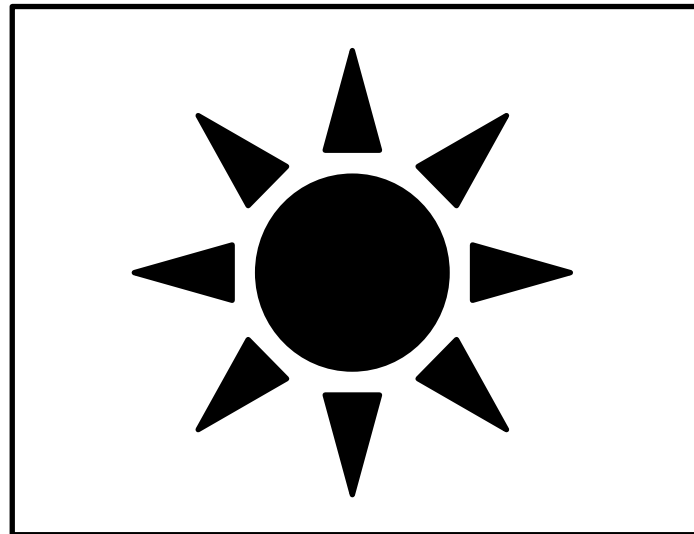
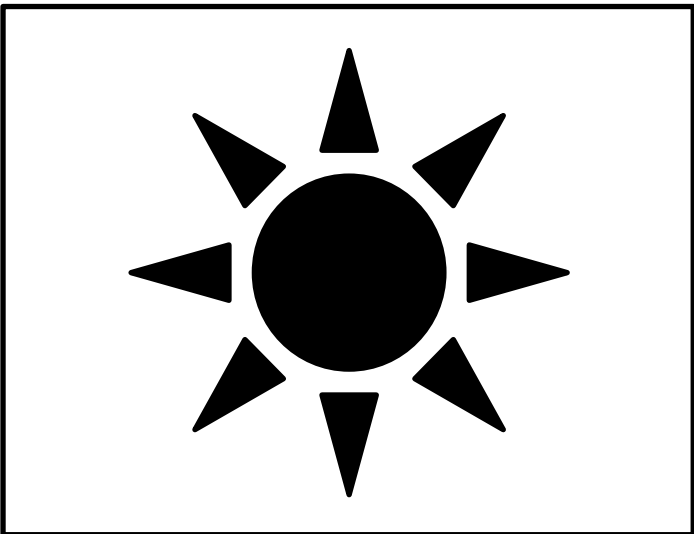
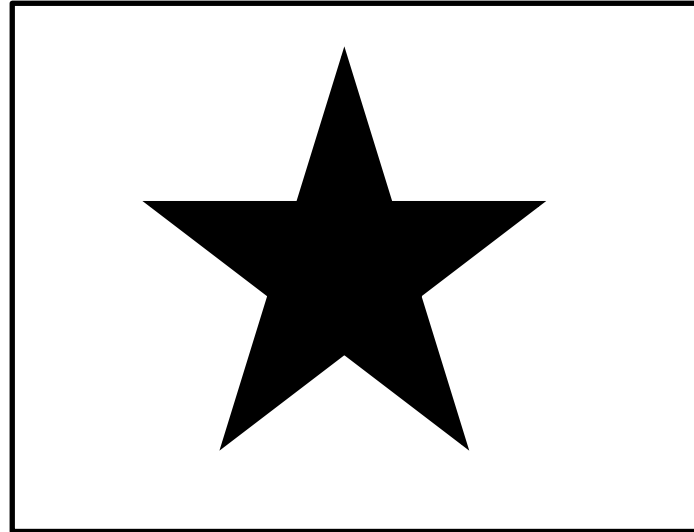
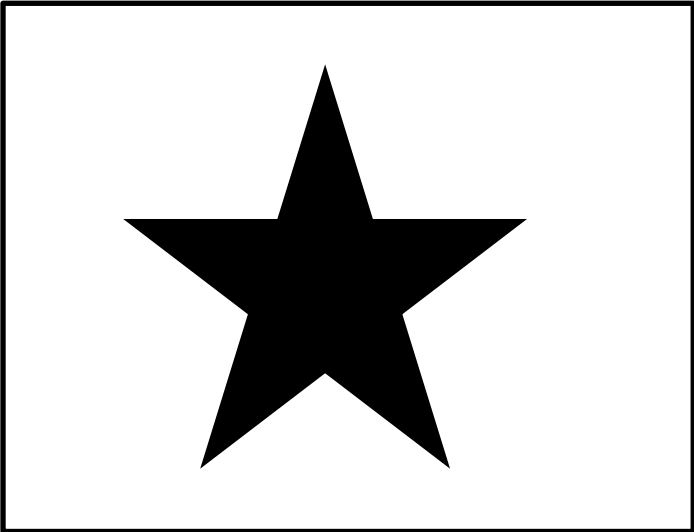
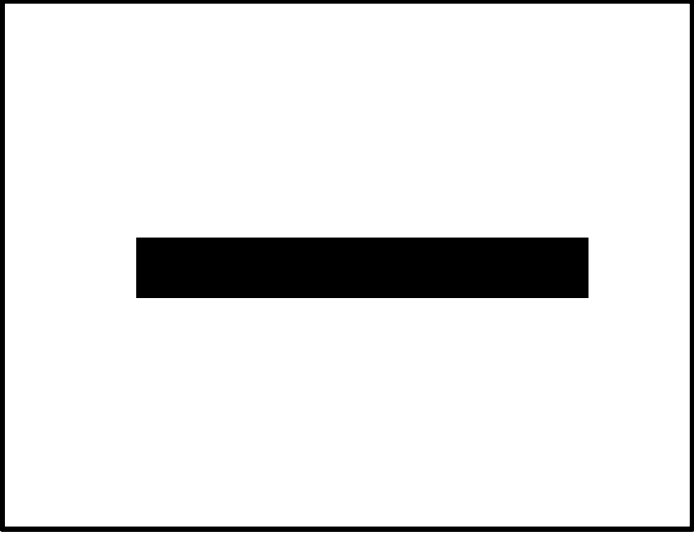
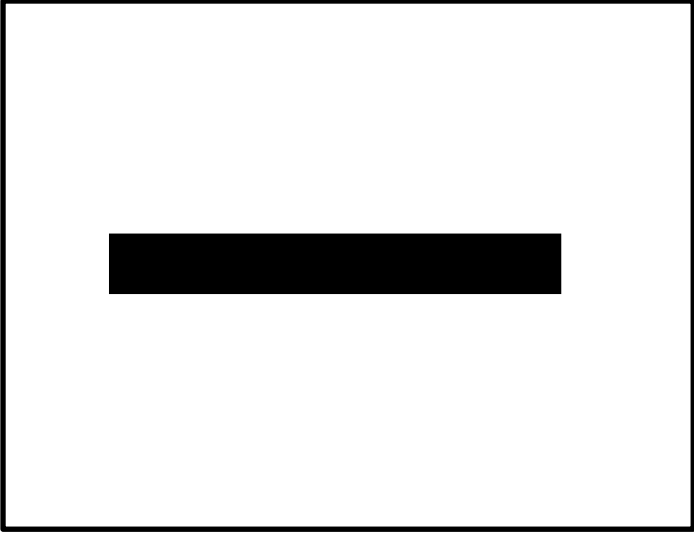
Exemple :      

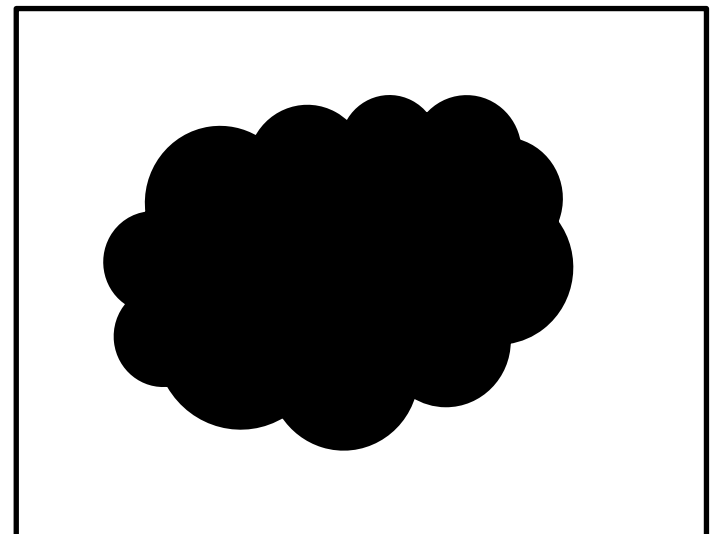
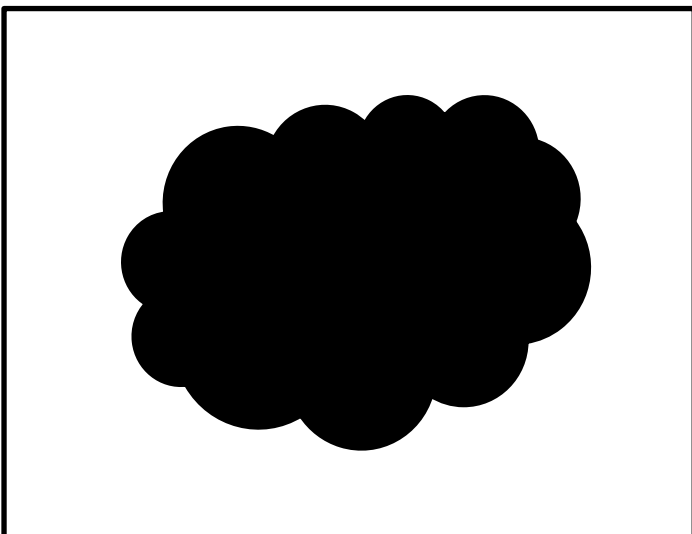
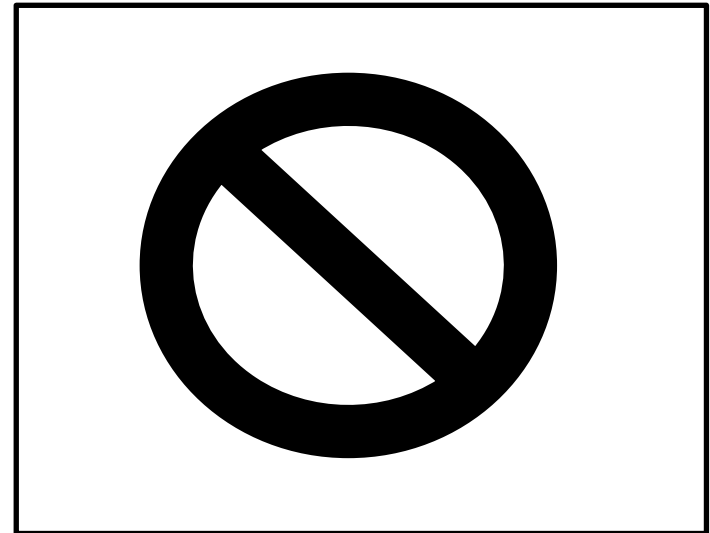
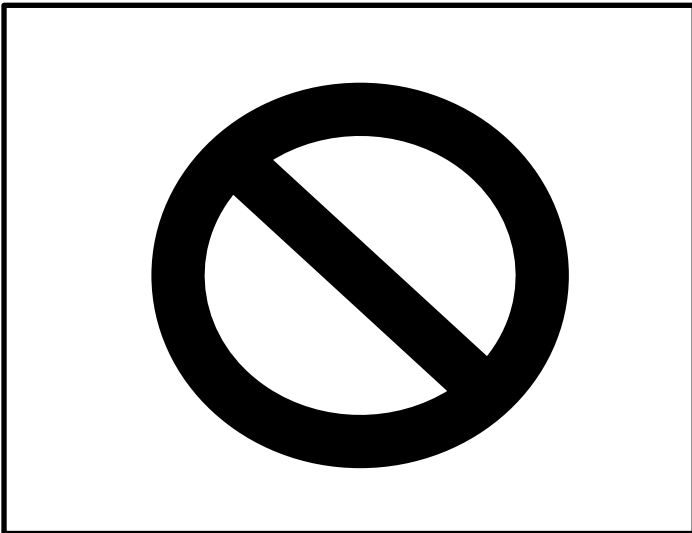
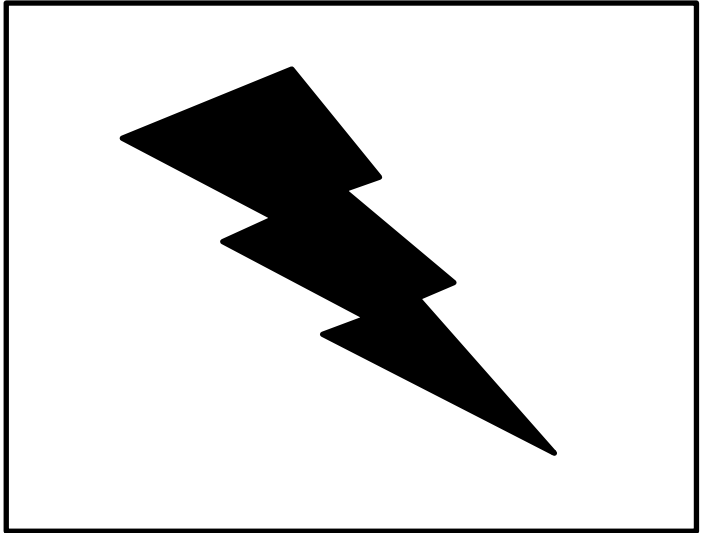
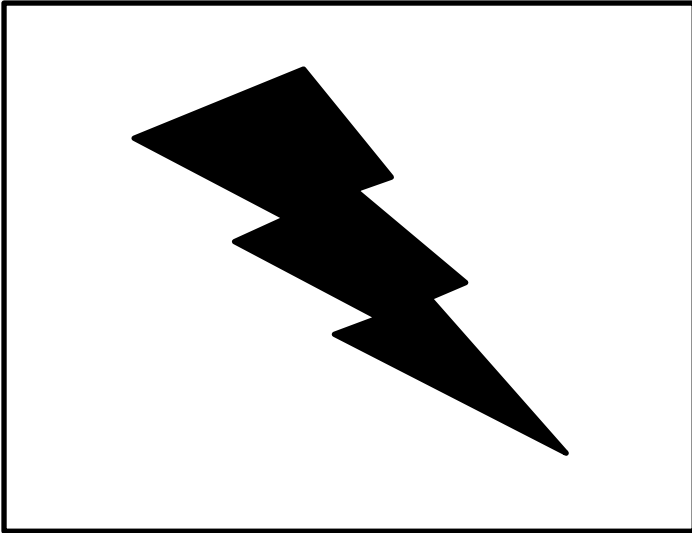
L'enfant se déplace en sautant.
Il doit sauter au-dessus de la case si les symboles ne sont pas côte à côte. Si c'est deux fois la même case, il saute sur place.

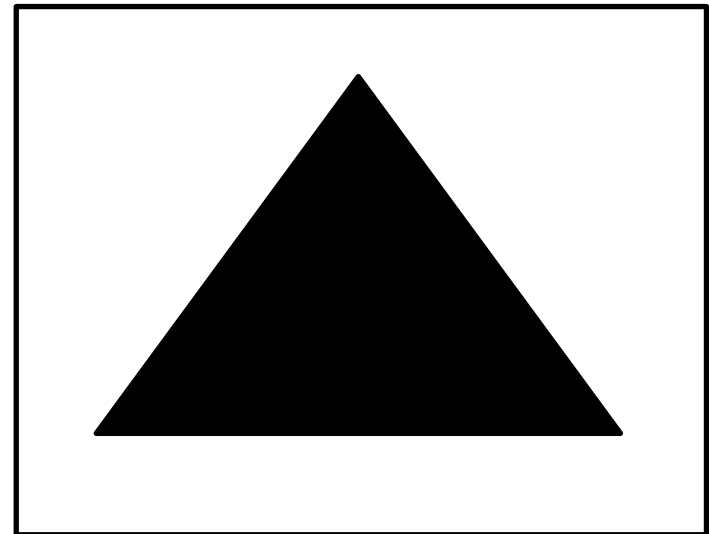
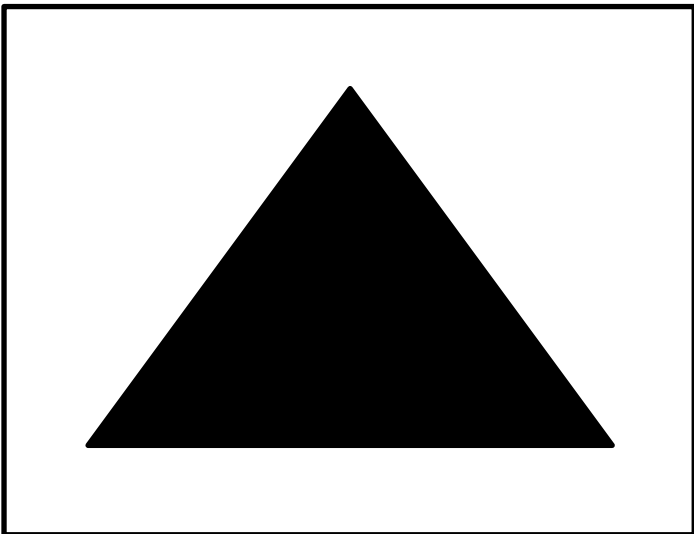
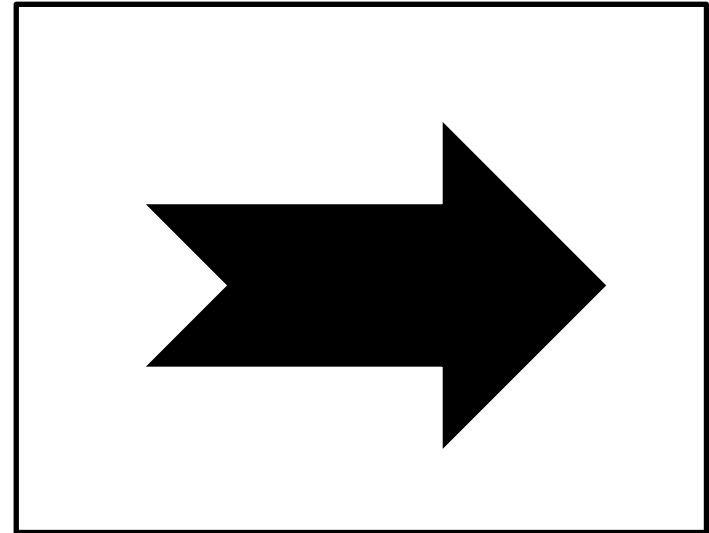
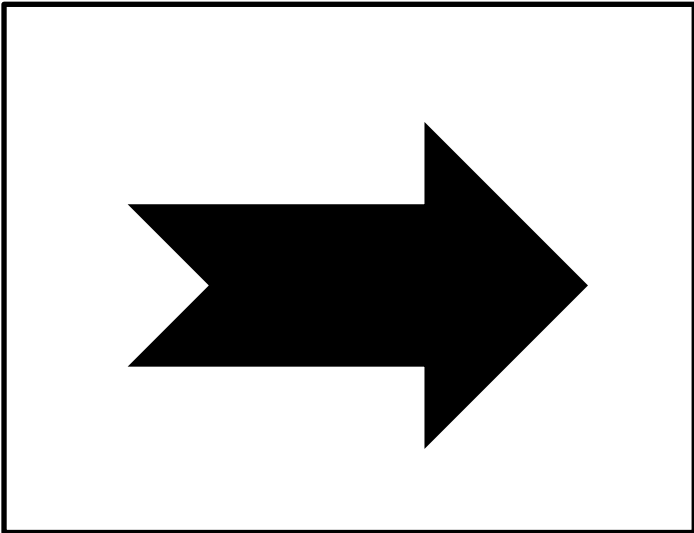
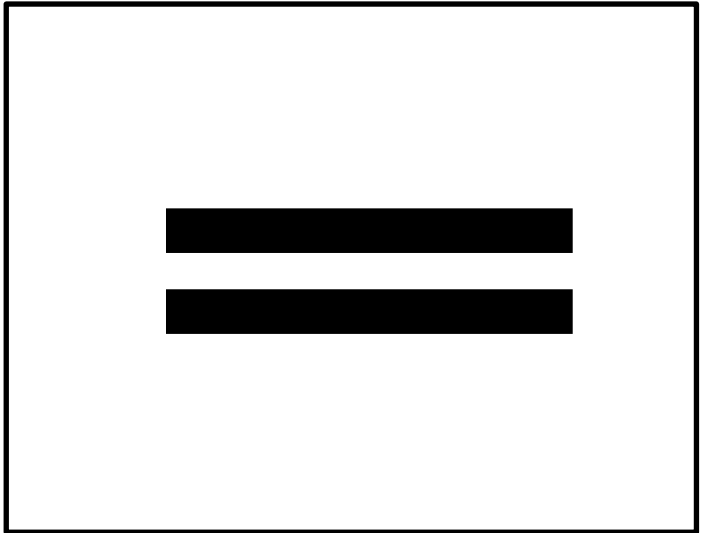
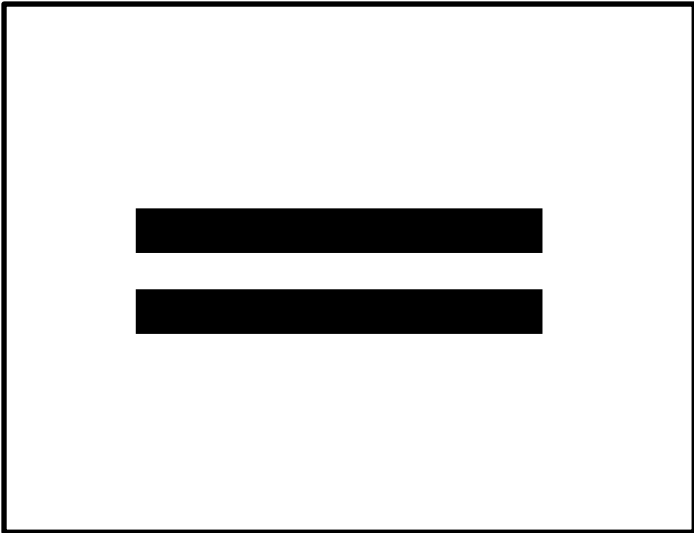
Variables

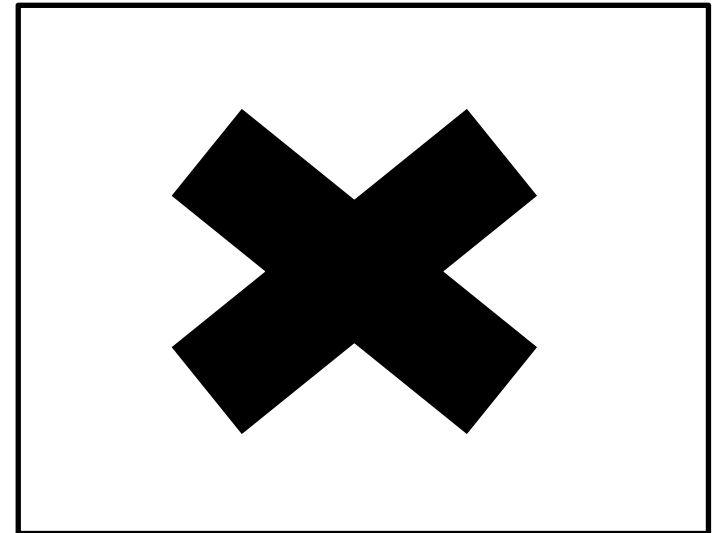
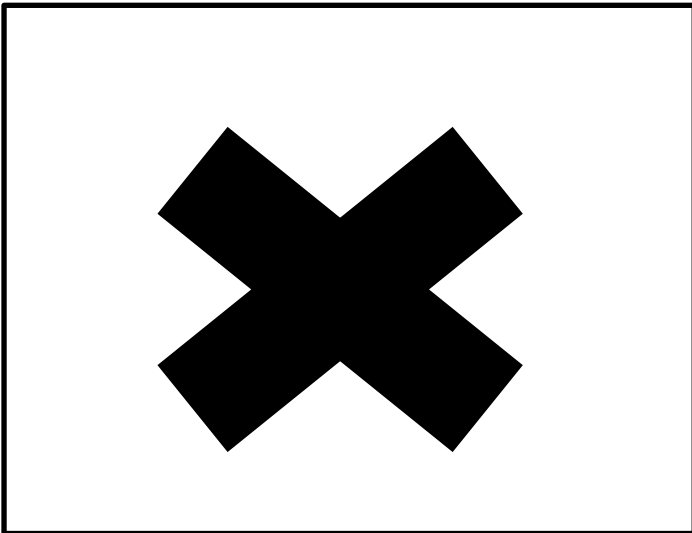
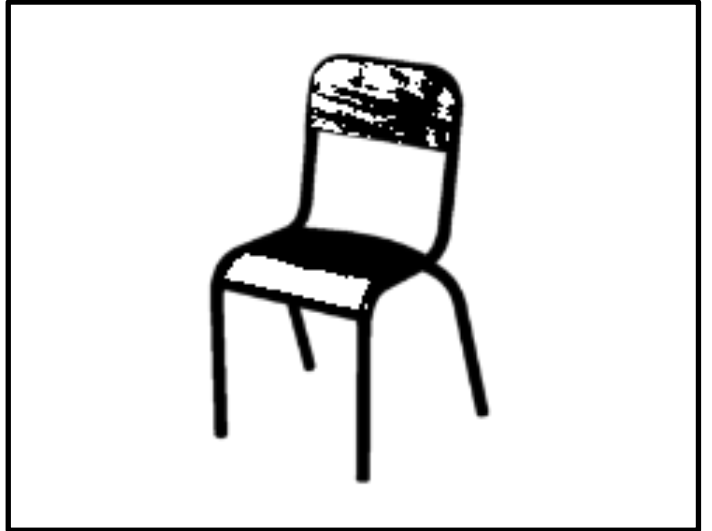
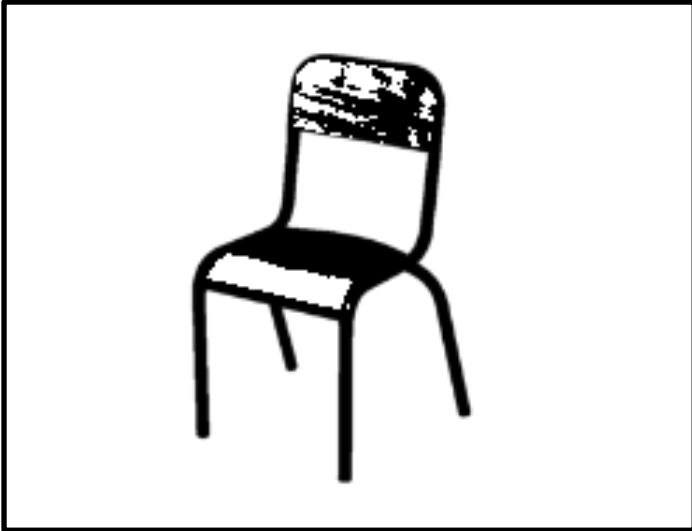
- Les cartes sont posées au sol pour que l'élève les voit.
- Il visualise le parcours et le réalise de tête.
- Il ne doit pas marquer d'arrêt (sauts fluides).
- Pour éviter l'attente, proposer plusieurs algorithmes.

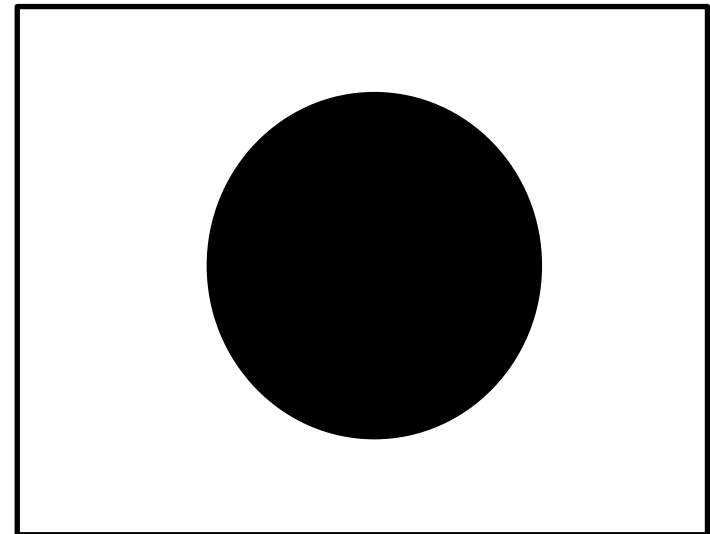
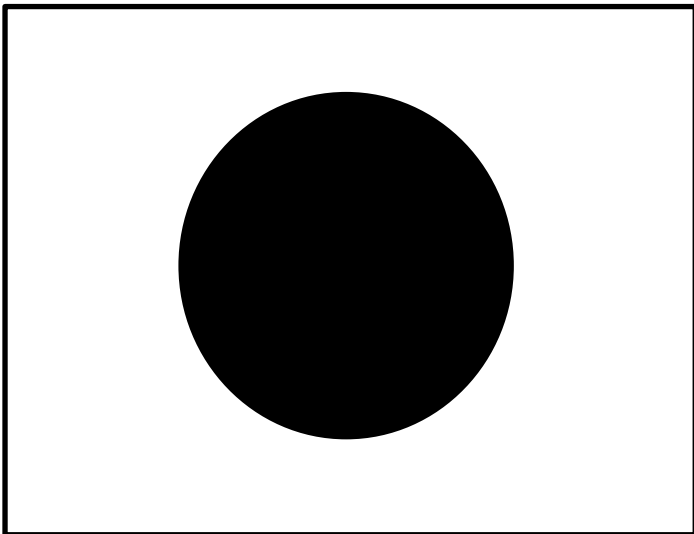
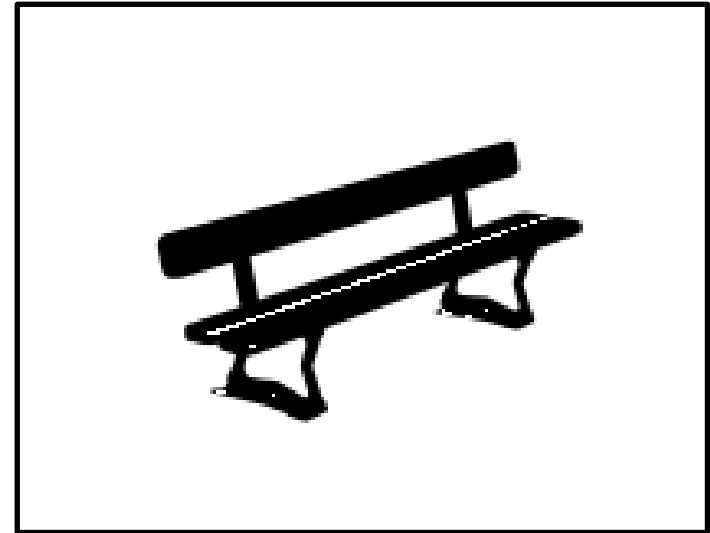
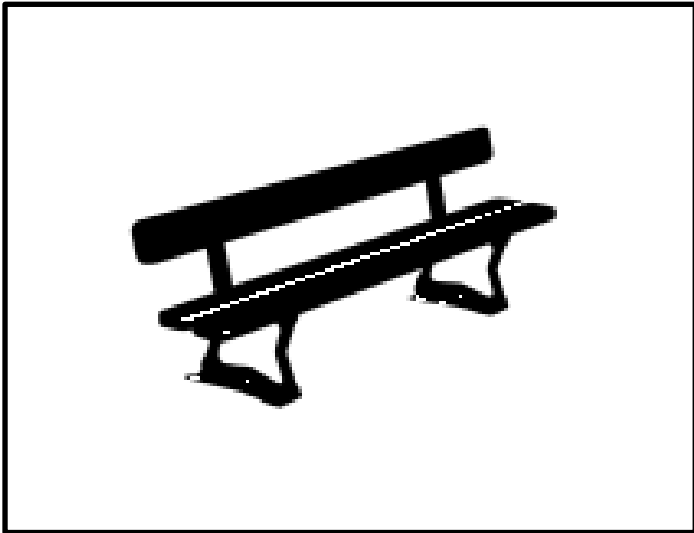
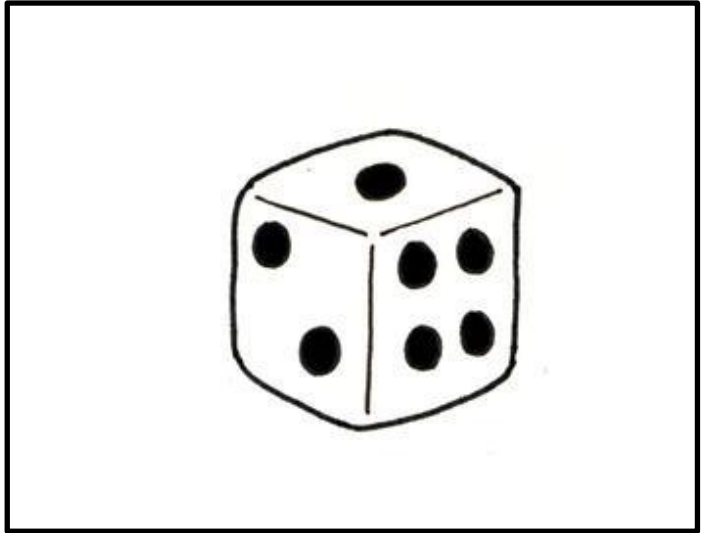
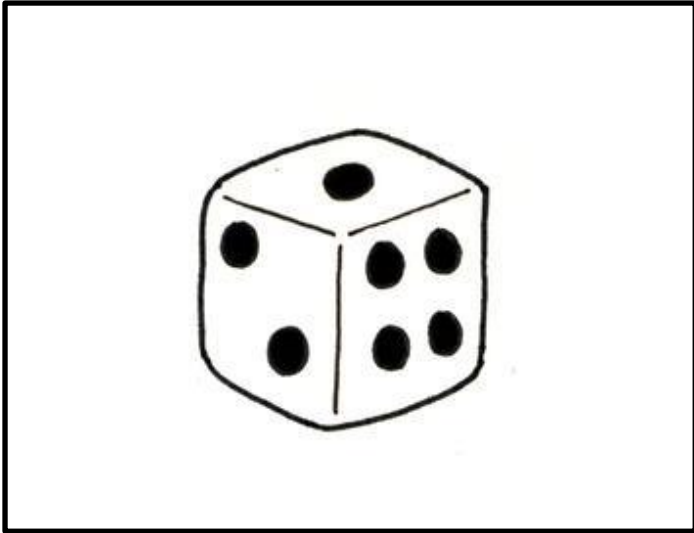


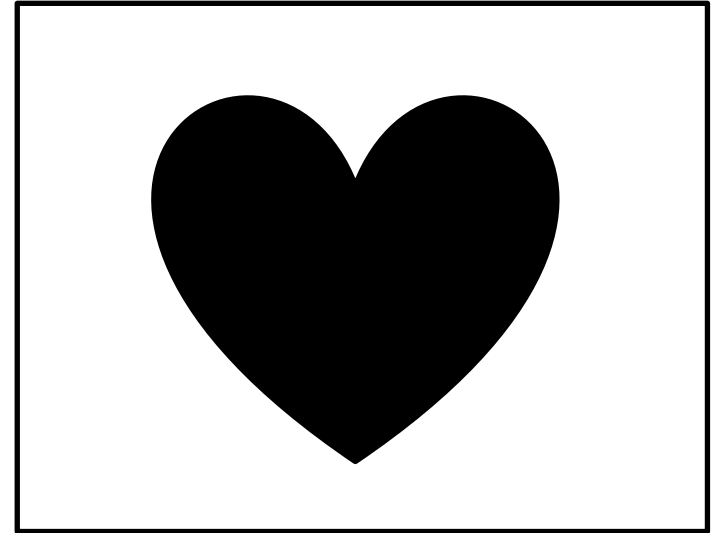
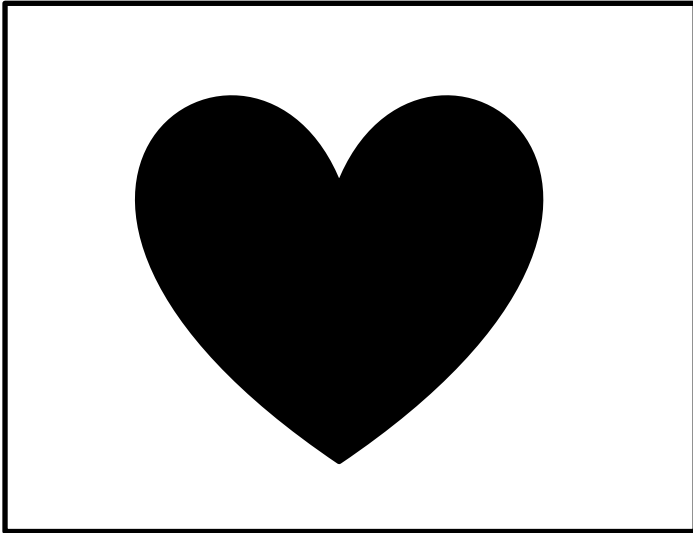
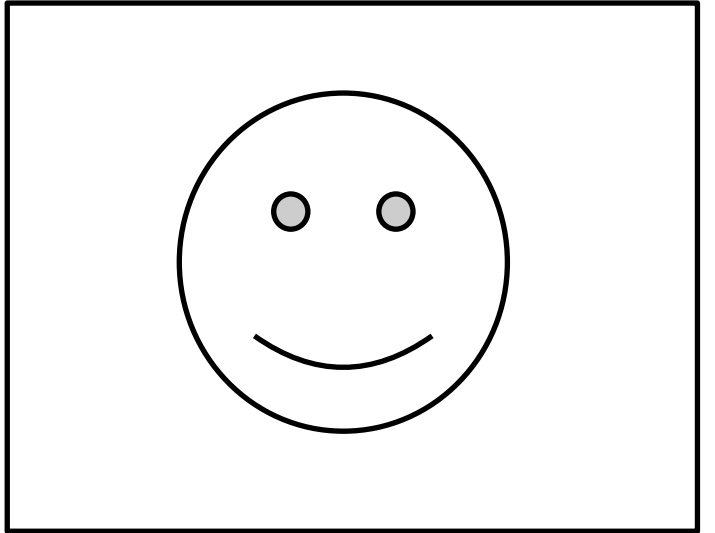
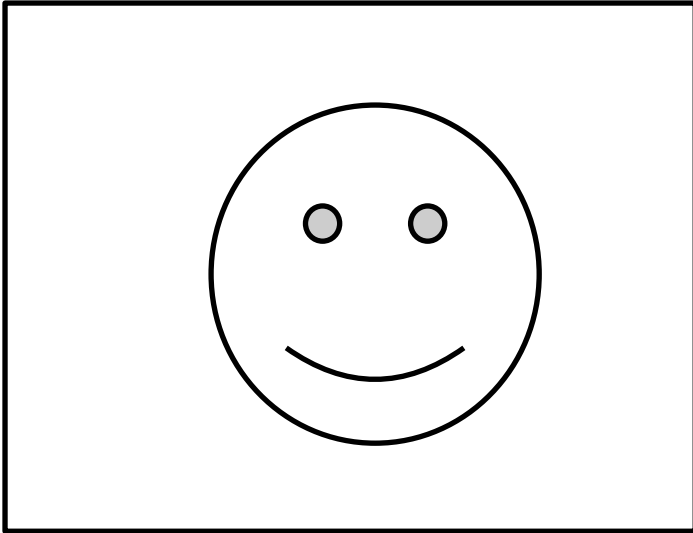












Situation 2

Poser - Trouver

Temps 20 minutes	But Retrouver l'objet posé par son binôme
Matériel Des objets différents	Espace Cour
	Effectif Toute la classe en binôme
Déroulement Etape 1 A dépose 2 objets dans deux endroits différents. En CP, un seul objet pour commencer. B ne regarde pas. Etape 2 A, mains derrière le dos et dos aux objets, explique précisément où se trouve les objets. ATTENTION, langage adapté. Pas de gestes. B doit retenir le lieu et aller les chercher. Etape 3 A vérifie les objets. Etape 4 Inverser les rôles. Jouer plusieurs fois en changeant de partenaire (pour s'habituer à différents langages, différentes expressions). <u>Variables</u> Le joueur B ne voit pas quels objets A doit poser. Changer d'espace (plus grand, plus large, plus long). Double espace (exemple : cour + salle de classe). Si l'espace est petit, travailler en demi-groupe. Un groupe joue à un jeu collectif, l'autre sur l'activité. Prévoir deux zones de jeu différents : un demi groupe en zone A et l'autre en zone B. Donner la possibilité de déposer un objet dans la zone A et un objet dans la zone B.	

Situation 3

De point en point

Temps 20 minutes	But Réaliser le parcours le plus rapidement possible et découvrir le mot.
Matériel Photos	Espace Grande cour ou stade.
	Effectif Toute la classe en binôme
Déroulement Chaque binôme reçoit une photo. Après observation, il se rend à l'emplacement de la photo (sans l'emporter). Il y trouve une lettre, il la note sur sa feuille réponse. Il tourne la carte lettre et voit une nouvelle photo, il s'y rend, ... A la fin du parcours, il trouve un mot à partir des lettres. <u>Variables</u> Lettre ou nombre ou mot : Lettres = Mot / Nombres = Addition / Mots = Phrase	

Situation 4

Le labyrinthe (avec variables)

Temps 15 minutes	But La souris doit suivre le même parcours que le chat et essayer de l'attraper.
Matériel Plots	Espace Sur la cour
	Effectif Toute la classe

Déroulement

Disposer des plots sur la cour de l'école.

Pour les CP/CE1

Une carte avec des plots.

Suivre le chemin imposé sur la carte ;

Pour les CP/CE1/CE2

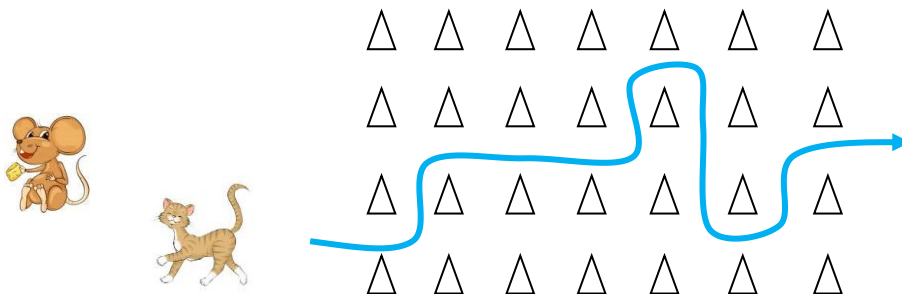
Tracer le trajet sur la carte au fur et à mesure du déplacement.

CP : 4/5 plots – CE1 : jusqu'à sortir – CE2 : parcours plus long.

Pour les CP/CE1/CE2

Au signal, le chat s'élançait dans le labyrinthe.

Il est poursuivi par la souris qui doit emprunter le même chemin que lui tout en essayant de l'attraper.



Variables

- Remplacer les plots par des élèves (le visuel n'est plus le même).
- Deux couples (chat/souris) en même temps.
- Posture de départ de la souris variable : juste derrière le chat, dos au chat, mains sur la tête.

En CP : proposer le plan du labyrinthe et suivre le plan proposé.

Proposer une dizaine de plans différents.

En CE1 : le chat court, la souris trace sur le plan le trajet du chat au fur et à mesure.

En CP – 1 trajet = 4/5 plots.

En CE1 – Jusqu'à sortir du labyrinthe.

En CE2 – Parcours plus long.

Situation 5

Faire un choix

Temps 20 minutes	But Trouver les vraies balises
Matériel 20 balises 1 plan	Espace Sur la cour ou un stade
	Effectif Toute la classe

Déroulement

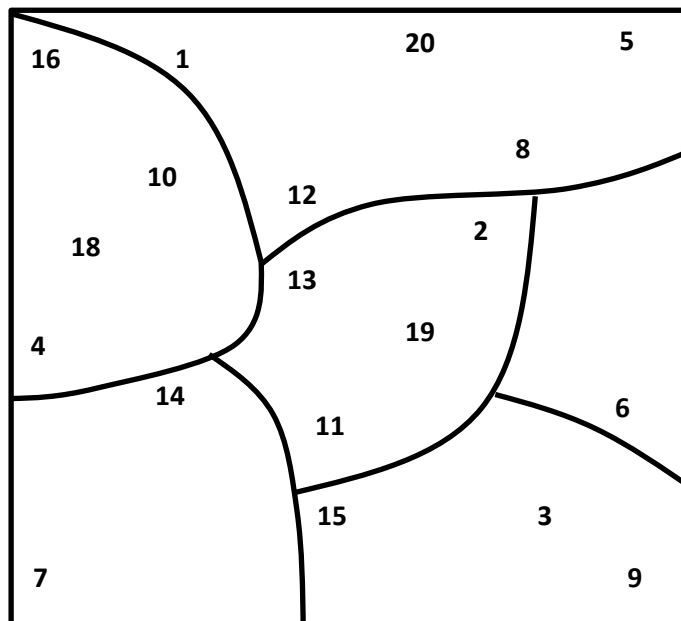
L'équipe choisit 4 balises (CP : 4 balises / CE1 : 6 balises / CE2 : 8 balises).

L'équipe note ses 4 balises sur son carton de contrôle :

1	9	12	7
---	---	----	---

L'équipe cherche ses balises à l'aide de son plan.

Exemple



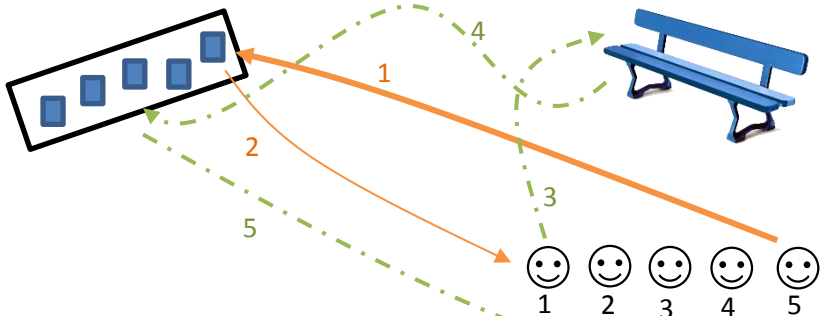

Elle poinçonne, revient au point de départ et vérifie.

Variable

Au CE1, donner comme consigne de ne poinçonner que les nombres pairs ou que les nombres impairs.


Situation 6

Parcours chrono

Temps 20 minutes	But Réaliser le parcours le plus rapidement possible.
Matériel 5 balles par équipe. X cartes consignes.	Espace Sur la cour
	Effectif Toute la classe
Déroulement Chaque joueur a une balle. Au signal, le joueur 5 court chercher une carte sur la table, la donne au joueur 1, qui lit la consigne. Exemple : mettre la balle sur le banc bleu. Il va déposer la balle, puis va à la table et rapporte une consigne pour le joueur 2 qui lit, dépose et va chercher une carte, lit la consigne qu'il donne à 3, ...	
Variables : <ul style="list-style-type: none">- Le joueur laisse la carte à sa place et se déplace de mémoire, revient après avoir posé la balle, prend la carte, la pose sur la table et en prend une autre.- Mettre un sablier ou un chrono.- Mettre un gardien du temps.- Mettre un gardien des cartes (pour mélanger les cartes).	
 	

Situation 7

Bien placé

Temps 25 minutes	But Placer les balises le plus rapidement possible sur le plan.
Matériel CP : 8/10 balises CE1 : 12/15 balises CE2 : 20 balises Des plans vierges	Espace Sur la cour (CP) Sur un stade (CE1/CE2)
	Effectif Toute la classe
Déroulement Chaque équipe reçoit un plan vierge et un crayon (ou des gommettes). Dans l'espace de jeu sont placés plusieurs objets ou balises. Au signal, l'équipe s'élance pour placer toutes les balises sur le plan. ATTENTION à la précision.	
	

Situation 8

Plan / Photo

Temps

25 minutes

But

Réaliser le parcours le plus rapidement possible. Une fois la course réalisée, ils doivent coller les photos sur le nouveau plan qui leur est fourni.

Matériel

20 balises

1 plan

Espace

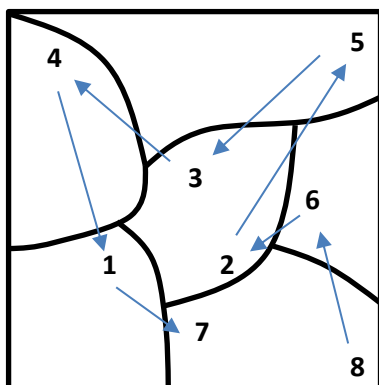
Sur la cour ou un stade

Effectif

Toute la classe

Déroulement

Exemple de plan :

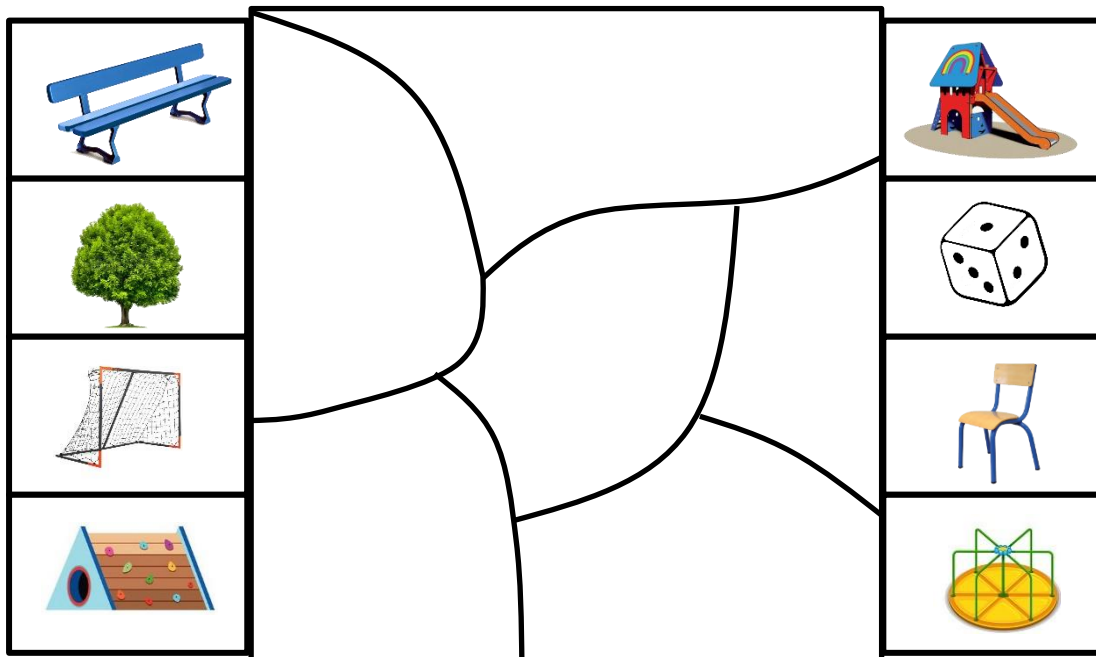


- 1) Suivre le parcours indiqué sur le plan et poinçonner à chaque balise sur la fiche de contrôle.

1	2	3	4	5	6	7	8
● ● ●							

- 2) A l'arrivée, le binôme fait vérifier sa fiche de contrôle.

- 3) Le binôme reçoit un autre plan vierge et les photos du parcours effectué. Il doit, de mémoire, replacer les photos sur le plan par des flèches.



Situation 9

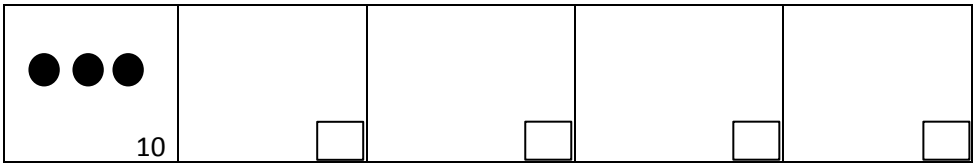
Il manque des balises

Temps 25 minutes	But Trouver des balises qui ne sont pas marquées sur le plan.
Matériel Balises ou objets Plan incomplet	Espace Sur la cour ou un stade
	Effectif Toute la classe
Déroulement Chaque équipe reçoit un plan avec x balises (en fonction du niveau de classe). Sur l'espace de jeu sont disposées des balises du plan plus d'autres balises. Au signal, l'équipe s'élançe et repère les balises qui sont sur le plan et y ajoute les manquantes (5 manquantes). Quand elle a fini, elle revient au plan, fais sa vérification et prend un plan différent. Variable Mettre des lettres pour découvrir un mot. Si le mot est introuvable, c'est qu'une balise est fausse.	



Situation 10

Etoile

Temps 20 minutes	But Trouver le plus de balises en un temps donné.
Matériel 10 balises 1 carte mère 1 sablier 1 carte et 1 crayon par binôme	Espace Sur la cour ou un stade
	Effectif Toute la classe
Déroulement La carte mère est posée sur une table au centre de la cour (plusieurs cartes mères si le nombre de binômes est important). Le binôme repère une balise sur la carte mère. Il note la balise sur son plan puis court chercher la balise. Il poinçonne ou dessine sur sa feuille de contrôle et revient à la carte mère. Il vérifie sur la fiche de correction et repart pour une autre balise.	
	
Variable Tirage au sort du numéro de balise à trouver.	



<p>Temps 10 minutes</p>	<p>But Ecrire le plus de mots en un temps donné.</p>
<p>Matériel Sablier de 5 minutes Plots Lettres</p>	<p>Espace Sur la cour</p> <p>Effectif Toute la classe</p>

Déroulement

Les plots sont déposés sur l'espace. Sous chaque plot, on y dépose des lettres (1 plot = 1 lettre). Il y a autant de plots que de lettres de l'alphabet.

Sur le plot, mettre un ou des symboles :



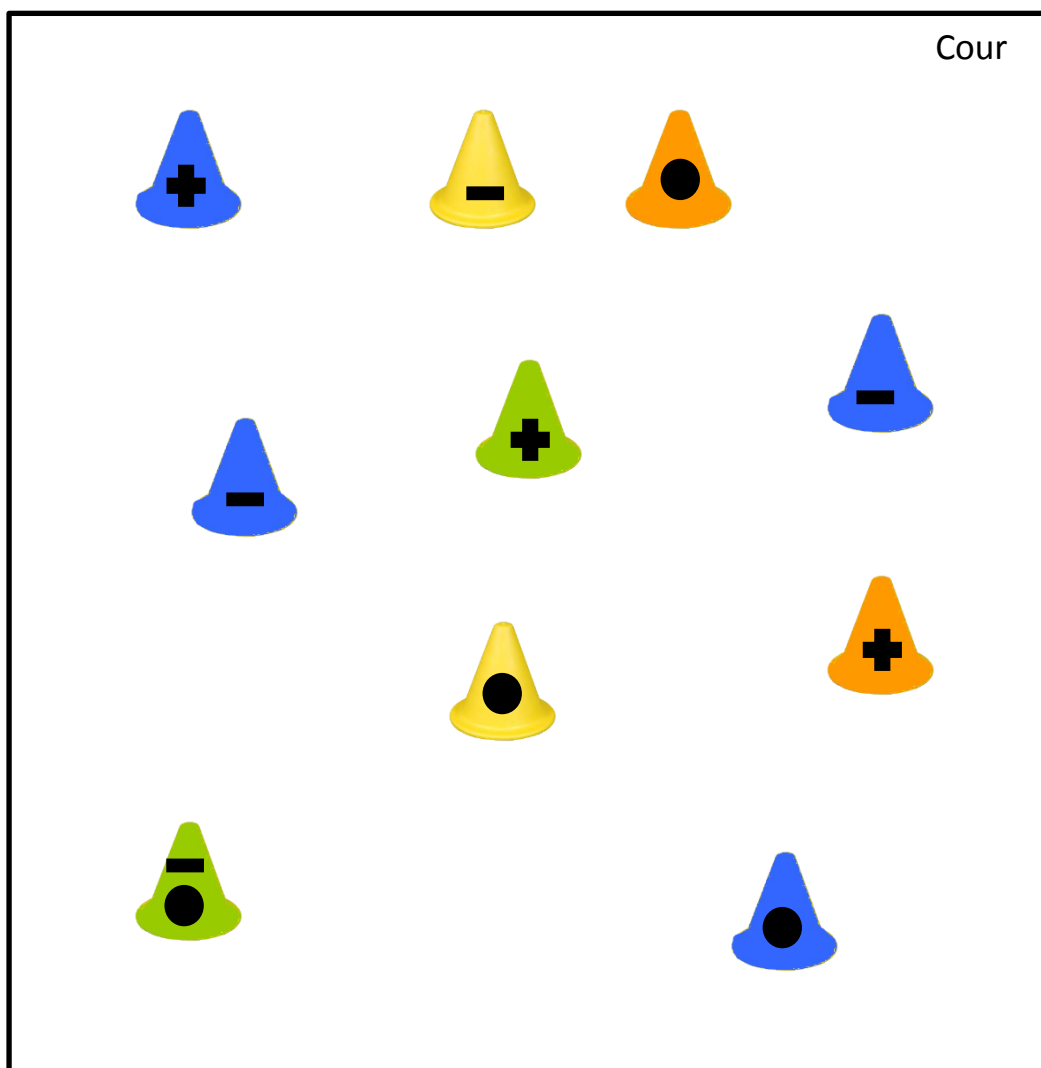
Chaque équipe reçoit un plan et sait quel symbole il doit relever.

Le binôme, le plus vite possible, (ils restent ensemble) va relever son plot et prendre une lettre.

A son retour, il doit reconstituer un mot.

S'il ne trouve pas le mot, il vérifie qu'il a pris toutes les lettres.

S'il trouve le mot, il part à la recherche d'un autre symbole.



Temps 25 minutes	But Refaire un circuit seul et repérer ce qui a changé.
Matériel Différents objets	Espace Sur la cour ou un stade
	Effectif Toute la classe
Déroulement En binôme, faire un parcours proposé par A. A l'issue, B se cache (tourne le dos au parcours). A enlève un objet. Au signal, B refait le parcours, sans se tromper, et doit repérer l'objet manquant. Variable <ul style="list-style-type: none">- Le faire le plus rapidement possible.- Enlever plusieurs objets. Variante Diviser la classe en équipe. Exemple : 4 équipes de 6 joueurs. Toute l'équipe fait le parcours proposé par le joueur 1. Le joueur 1 sera le surveillant durant toute la partie. Quand le circuit est effectué, les équipes reviennent à leur plot de départ. Au signal, les joueurs 2 s'élancent et font le circuit, puis le 3, ... Le joueur 1 stoppe un joueur qui se trompe. Pour gagner, avoir tous ses joueurs à la fin de la partie.	



En cycle 2, l'outil des éditions EPS – Les aventures de Pensatou et Têtanlère, sur les traces de Têtanlère, est un album pour travailler en interdisciplinarité – Un album pour s'orienter – tout un travail est consacré autour de l'espace et de la géométrie.

Des jeux et des fiches d'orientation sont proposés avec cet ouvrage.

Vous trouverez sur le site de l'UGSEL Morbihan des documents complémentaires comme l'histoire racontée à plusieurs voix (powerpoint).

Lien : <http://www.ugsel56.fr/doc-l27eps-autour-d27un-album-2.html>



A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

