

Course d'orientation

Utiliser des repères – Mémoriser – Déchiffrer un plan

LE MATÉRIEL

Matériel de balisage pour les postes :

Ficelles / pincettes / cônes / feutres

Matériel du « coureur » :

Carte de contrôle, feuille de course : plan.

Matériel du maître :

Fiches plastifiées avec photographies, plan de contrôle, carte vierge

LE POINT SÉCURITÉ

Il convient toutefois de respecter un certain nombre de règles pour éviter toute mauvaise surprise : donner des consignes claires sur les limites du terrain ou le temps de l'activité (revenir au coup de sifflet)

RESSOURCES

<http://www.swiss-orientering.ch/> (Formation – CO en salle)

Revue eps : http://www.revue-eps.com/fr/un-album-a-s-orienter-sur-les-traces-de-tetanlere-album-livret_o-15363.html

Mobilesport : <http://www.mobilesport.ch/actualite/cahier-pratique-52-course-orientation/?lang=fr> cahier pratique 52

Its sCOOL <http://www.scool.ch/fr/materiel-pedagogique.html>

Démarrer dans l'espace classe

Objectif : décrire et représenter son environnement

Dessine moi la classe

Créer une affiche qui nous dira ce que nous pouvons trouver dans les coins de la salle.

1. on regarde une partie de la salle et on dit quelle image pourrait la représenter

coin lavabo : dessin d'un verre

coin lecture : dessin d'un livre

coin travail : dessin d'une chaise

2. Les dessins sont retournés sur une table. Par deux, retourner une image et aller la poser dans le bon coin. Quand toutes les images sont placées la classe va ensemble vérifier.



La taupe et la souris.

La souris : réalise un parcours.

La taupe : suit la souris sans la doubler et essaie de se souvenir des obstacles rencontrés avant de reproduire le chemin

Exemple : passer sous la table, contourner la chaise, toucher le tableau.



Dans la salle de rythmique

Objectif : se repérer à l'aide d'indices

Ma maison

Vous vous promenez dans la salle avec votre cerceau.

Au premier signal vous posez votre cerceau par terre, et vous continuez à vous promener. Au deuxième signal, vous allez très très vite vous asseoir dans votre cerceau



Le petit Poucet

Dans l'espace des objets de couleurs différentes (rouge, jaune, vert, bleu), des foulards ou rubans de mêmes couleurs sont disposés, constituant des « chemins de couleur » que les groupes doivent emprunter.

Chacun des groupes se positionne devant le cerceau qui correspond à la couleur de son sautoir. Au signal de départ, les élèves partent pour « se rendre de l'autre bout du chemin », ils doivent pour cela passer par tous les objets de la couleur de leur sautoir.



Gérer l'espace en salle de gym

Objectif : s'orienter et suivre un parcours selon quelques repères simples.

Trouver des postes simples avec petit ours brun

Phase 1 : Des postes = feutres sont dispersés dans un périmètre défini. Les enfants trouvent **les postes dans un ordre libre** et colorient dans la case correspondante.

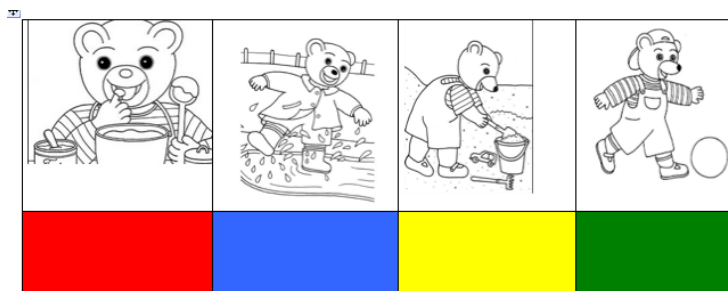
Phase 2 : **Lancer un dé** avec images de petit ours brun et aller vers la feuille de couleur correspondante.

Chaque enfant a une bandelette avec « petit ours brun ». Il doit colorier son carton en fonction de ce que petit ours brun fait.

Exemples :

Petit ours brun mange de la confiture de fraise – Trouver dans la salle le feutre rouge

Petit ours brun joue dans le sable : trouver feutre jaune



La forêt de piquets

Matériel : 4 piquets ou 4 cônes, plans avec parcours.

Organisation : orienter le plan et **suivre le parcours...**

- seul en marchant
- seul en courant
- par deux, une personne qui aura essayé de mémoriser le trajet et l'autre qui la suivra pour vérifier le parcours



Retour au calme Vrai / Faux

Objectif : Aiguiser son sens de l'observation

L'objet manquant

Les élèves sont assis en demi cercle autour de l'enseignant.

Les élèves observent en silence pendant quelques minutes l'espace autour d'eux.

L'enseignant demande aux élèves de fermer les yeux. Il enlève ou déplace alors un ou deux objets puis questionne les élèves sur ce « qui a changé ! ».

Variante : Une collection de objets connus sont placés au centre d'une ronde.

L'enseignant recouvre les objets sous un foulard. Un élève sort de la ronde. L'enseignant enlève un objet, l'élève revient et doit au toucher, nommer celui qui manque.

Ecouter une histoire pour retrouver le chemin de « Tetanlère »

Ne réveillez pas le chat !

Passez le portillon, n'empruntez pas l'allée centrale, Mistigri y fait souvent sa sieste. Prenez à droite pour contourner la cabane. Longez les choux jusqu'au tuyau d'arrosage. Attention ! Une couleuvre vit dans les pots de fleurs ! Rampez le long du tuyau d'arrosage pour qu'elle ne vous voie pas. Au septième chou, franchissez le tuyau et continuez tout droit entre les rangées de tomates. Puis, tournez à gauche devant la serre. Traversez silencieusement l'allée, Mistigri a le sommeil léger. Montez sur la plus grosse citrouille. De là, vous apercevrez le raisin de la treille. Au pied de cette treille, il y a un trou dans la murette. Sortez. Au loin, vous verrez le Vieux Moulin. »



Gérer l'espace cour de récréation

Objectif : mémoriser des objets – mémoriser des sons

L'appareil photo (sans matériel)

Un enfant est le photographe, l'autre l'appareil photo. Le photographe guide à travers la cour son camarade qui maintient les yeux fermés.

Pour prendre une photo d'un élément qui lui plaît, le photographe presse légèrement sur la tête de son camarade qui ouvre 2 secondes les yeux. Après 4 photos, l'appareil peut ouvrir les yeux et doit retrouver les éléments capturés visuellement.

L'appareil photo avec matériel !

Trouver dans la cour d'école les lieux photographiés.

Les enfants partent par deux, trouvent le poste et notent le symbole sur la feuille.

(demande de l'organisation en amont : avoir 10 photos de la cour + placés des symboles aux 10 endroits)



Où te caches tu ?

3 équipes + 3 élèves qui se cachent avec tambourin – Maracasse - sifflet

Les joueurs de chaque équipe savent quel son reconnaître pour se diriger vers leur capitaine.

L'enseignant donne le signal de départ. Pendant quelques secondes les joueurs restent autour du maître pour « bien entendre » puis se dirigent vers le son de leur équipe.

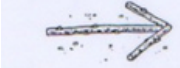


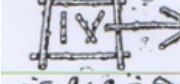



Course orientation et aventure !

Objectif : Se glisser dans la peau d'un personnage – vivre une histoire

Jeu de piste

Le maître cache le trésor (sautoir) dans la cour de recreation. Il laisse des indices, trace un parcours fleche : craie. Toute la classe se lance ensuite a la recherche du tresor en suivant les indices ou les fleches.

	Direction à suivre
	Direction à éviter
	Attendre ici
	Message caché à quatre pas
	Obstacle à franchir

Labyrinthe

Début du jeu

L'équipe A place son drapeau où elle le souhaite dans le labyrinthe
L'équipe B part à l'attaque.

Pour défendre le drapeau, les joueurs A ont des balles en mousse.

➤ Pas le droit de marcher avec la balle.

➤ Si un joueur B est touché par une balle mousse : il retourne à sa maison avant d'attaquer à nouveau.

➤ Si un joueur B est touché par une balle mousse avec le drapeau en main : il remet en place le drapeau.

Fin du jeu : Au temps OU quand l'équipe B s'est emparée du drapeau.



Le thème de 1 à 4 P dans le PER

1-2 P

... en organisant et en utilisant ses repères spatio-temporels

Adapter sa position en fonction de son environnement

- Man. 2: broch. 2, p. 9; broch. 3, pp. 4, 6 et 7; broch. 5, pp. 11 et 12; broch. 6, p. 6
- Fiches 4-6 ans: 8, 14, 47 et 63

3P

... en adaptant son comportement aux règles fondamentales de sécurité

Pratiquer des jeux d'orientation, se situer sur le plan

- Man. 3: broch. 6, pp. 3 et 4
- Fiches 6-8 ans: 76

4P

1. J'ai réussi à m'orienter autour de mon école...



- (A) à l'aide d'une photo
- (AA) à l'aide d'un dessin
- (LA) à l'aide d'un plan

