

# COURSE D'ORIENTATION

3P

15. J'ai pratiqué...



- de la natation
- du patinage
- des sports de plein air

4P

1. Je me suis orienté-e autour de mon école à l'aide...



E R

- d'une photo
- d'un dessin
- d'un plan

6P

CM23/6.22

Retrouver des postes à l'aide d'un plan.

Réussi  
Entraîné



Le dossier propose des jeux avec des annexes à imprimer avant la leçon.

ANNEXE 1 : Qui est-ce ?

ANNEXE 2 : Itinéraire

ANNEXE 3 : Top secret

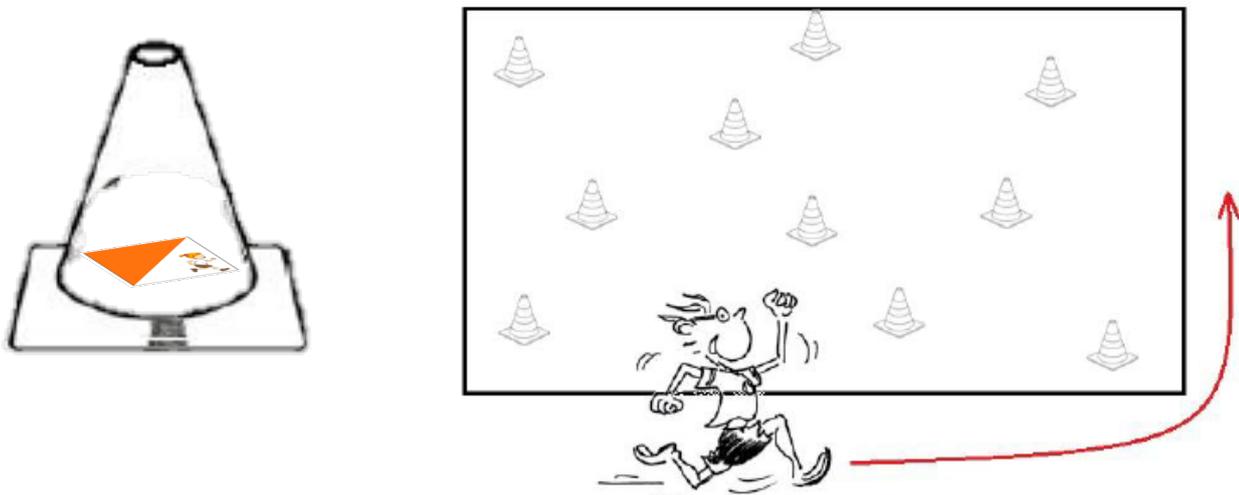
# ENQUÊTE QUI EST-CE

**Matériel :** 8 cônes – cartons de contrôle - stylos

## **Comment ?**

Sous les cônes orange se trouvent des images. 2 images ont disparu (cônes vides). Les enfants courent autour du terrain, puis ils se rendent une fois le tour effectué à un cône. Les enfants doivent regarder par la cheminée (trou en haut du cône) pour voir quel dessin est présent. Une fois découvert, ils entourent sur leur carte de contrôle l'image correspondante. Il répètent cela jusqu'à avoir visité tous les cônes. Qui arrive à en déduire les images disparues ?

**Variante :** Les élèves ont seulement les ombres sur leur carte de contrôle



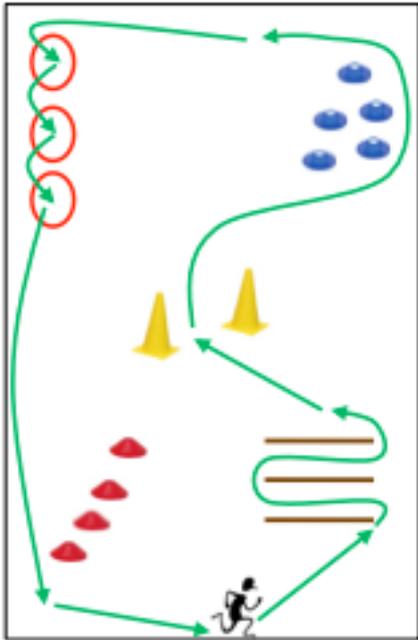
Niveau 3-4P



Niveau 5-6P



# ITINÉRAIRE



## Matériel

Cartes (si possible plastifiées) avec les parcours  
3 cerceaux, 9 assiettes, 2 cônes, 3 bâtons

## Comment ?

Chaque élève prend une carte et réalise le parcours à 4 repères.

Par 2. L'élève A prend une carte mémorise le parcours et l'effectue. L'élève B vérifie à l'aide de la carte si le parcours est correctement exécuté.

## Variantes :

Varié les points de départ.

Faire inventer les parcours par les élèves.

## Remarque :

Vous avez peut être en salle des maîtres ce matériel permettant de réaliser des itinéraires avec 4 – 5 – 6 piquets.



# JEU AVEC DES LETTRES

## Jeu 1 : Le réseau secret



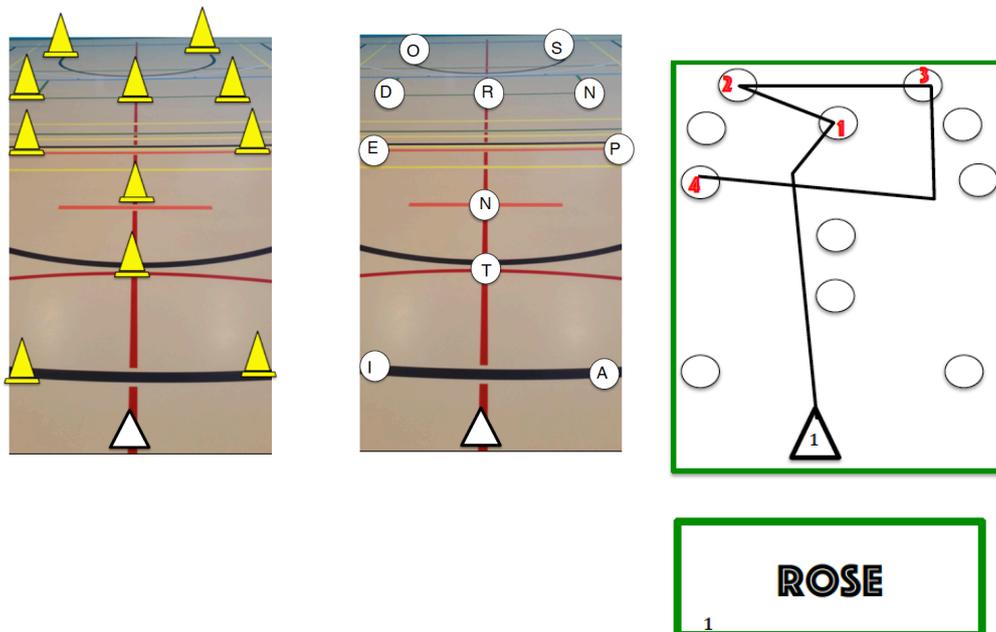
**Etape 1 :** Poser les cônes au bon emplacement sur les lignes de la salle

**Etape 2 :** Mettre les lettres sous les cônes pour former le réseau « Top Secret »

**Etape 3 :** Suivre la carte pour décoder le mot caché. Une fois le chemin réalisé contrôler que le mot trouvé est juste vers l'enseignant.

**Matériel :** 11 cônes – Lettres – Cartes numérotées et le corrigé de chaque parcours « top secret »

Remarque : Carte verte = mot à 4 lettres (niveau facile)  
Carte orange : mot à 5 lettres (niveau moyen)  
Carte rouge: mot à 6 lettres (niveau difficile)



## Jeu 2 : Scrabble

Les lettres sont affichées sur les cônes. L'élève A court toucher les lettres pour former un mot. L'élève B observe et doit deviner celui-ci.