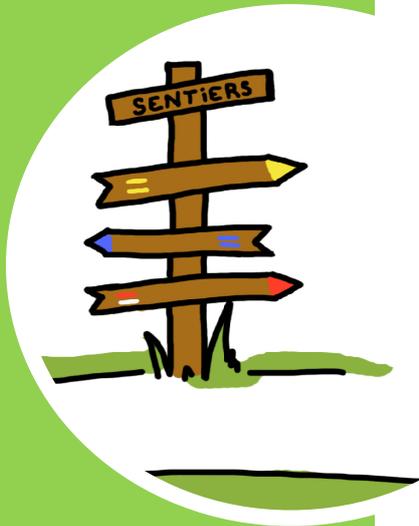




La rencontre sportive ORIENTATION maternelle



en

PS

MS

GS





Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.

Une activité de pleine nature bénéfique pour la santé

- Déplacement en extérieur
- Mise en jeu de compétences psychosociales

Une activité de pleine nature pour

- Prendre des informations
- Faire des choix
- Se déplacer

Une activité de pleine nature pour découvrir un environnement proche et en prendre soin.

Chacun choisit en fonction du site, du public et de ses objectifs un ou plusieurs jeux à la carte.

Une entrée par thématique :

- Les animaux : 5 jeux
- Les contes : 4 jeux
- Le potager : 4 jeux
- Des jeux supplémentaires transférables : 5 jeux

Une entrée par repère de guidage :

- Message oral
- Quadrillage
- Photo
- Plan
- Road book
- Repère visuel ou sonore
- Flèche directionnelle

Une entrée par niveau : PS - MS - GS

Une entrée par dispositif :

- Atelier fixe
- Exploration libre
- Parcours en boucle / en étoile

Pas de menu imposé, des choix à la carte !

18 jeux

Une entrée selon l'implication dans la situation : Individuelle, en binôme, en équipe



Des rôles sociaux proposés :

- Maître de la validation
- Guide
- Maître du temps
- ...



À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

orientation



ORIENTATION

Petit lexique



JEU autour des ANIMAUX

- Le zoo - Niveau 1—Niveau 2
- Empreintes
- Réserve protégée
- A chacun son cri
- Labyrinth'animaux



JEU autour des CONTES

- La recette
- Chasse aux contes
- Le plus beau loup !
- Promenons-nous...



JEU autour du POTAGER

- Le carré potager
- Le carnet du jardinier
- L'épouvantail
- Mémo potager



SECURITE

Rôle de l'Adulte
Rôle de l'Enfant

JEU pour TOUTES les THEMATIQUES

- Cache-cache
- A chacun sa case
- Vol d'oiseau
- Le photographe
- Le fil d'Ariane



La règlette du PLAISIR

Mon ressenti



Cliquer sur  pour télécharger la série complète de la thématique



Sommaire





L'USEP développe et intègre les notions de sécurité passive et de sécurité active tant sur le plan physique qu'affectif.

La **sécurité passive** consiste à proposer des pratiques dans les meilleures conditions de sécurité. Ce sont les précautions et dispositions prises, avant et pendant la rencontre sportive, préalablement à la mise en action physique pour sécuriser la pratique de l'activité physique de chaque enfant.

Quelques précautions à prendre, en amont de la rencontre, afin que celle-ci soit respectueuse de la santé et de la capacité à agir de chaque participant.

REPÈRES SANTÉ

[Pratiquer une APS quand il fait chaud](#)

REPÈRES SANTÉ

[Faire pratiquer l'enfant en surpoids](#)

REPÈRES SANTÉ

[Goûter OU en-cas?](#)

PRATIQUES INCLUSIVES

[Démarche et outils d'adaptations](#)

[Fiche navette](#)

Le principe de **sécurité active** est de rendre l'enfant **acteur de sa propre sécurité, pour le préparer à sa vie de futur citoyen**. Ce sont les comportements acquis des enfants qui rendront sûre la pratique des activités physiques et sportives. Loin d'éviter toutes les prises de risque, il s'agit d'apprendre à l'enfant à se connaître, à connaître ses possibilités et à savoir s'équiper en fonction d'une activité.

En apprenant à mesurer les risques qu'il encourt, l'enfant adopte un comportement sécuritaire pour lui (savoir modérer son engagement, préserver son potentiel physique,...) et pour les autres (conseiller, aider...). La sécurité active impose à l'enseignant/éducateur/animateur une réflexion pédagogique et une vigilance active.

Les enfants acquièrent des compétences, ils apprennent à identifier les facteurs de risque pour être capables à tout moment d'ajuster leur action en fonction de leurs capacités, du milieu, et des facteurs extérieurs (partenaires, matériel...)



[Je suis accompagnateur](#)

Avant la rencontre,

- Sécuriser l'espace
Il est préférable d'utiliser un espace clos, peu utilisé par des promeneurs, chiens, cyclistes, ...
- Baliser les points sensibles et envisager le placement d'adultes si nécessaire
- Prévoir un dispositif sécurisé : matériel adapté, présence d'adultes, ...
- Prévoir des situations adaptées aux ressources de l'enfant
- Proposer des situations de réussite, de progrès
- Anticiper la participation de chaque enfant quelque soit sa singularité (cf Fiche Adaptations) tant sur le plan physique qu'affectif.

Pendant la rencontre

- Faire respecter les règles de sécurité, de fonctionnement
- Impliquer les enfants dans la prise en compte de la sécurité, la leur et celle des autres
- Veiller à la sécurité affective des pratiquants : utilisation de la règlette (Cf fiche)
- Recueillir le ressenti des enfants : échanges

Après la rencontre

- Débaliser / Ôter tous les repères
- Vérifier qu'il ne reste aucun objet issu de la manifestation



Je suis accompagnateur



AVANT

Je m'informe de ma place et de mon rôle.

Je m'informe de l'organisation, des règles de la situation que j'aurai à gérer.

Je repère l'espace d'évolution dont j'ai la charge.

Je m'assure que tout le matériel soit prêt et reste en place.

PENDANT

Je donne des consignes simples.

Je m'assure que la consigne est bien comprise.

Je repère, avec le groupe, l'espace d'évolution et ses limites.

Je laisse l'enfant agir, faire ses choix.

J'encourage et je rassure.

Je veille au respect des règles de sécurité et des consignes.



* Propositions pour s'adresser aux enfants

Au lieu de...

« Ce n'est pas mal ! »

« Ce n'est pas la peine de courir ! »

« N'oublie pas tes affaires ! »

« Non, tu n'y arriveras pas comme ça ! »

« N'hésite pas ! »

« N'aie pas peur ! »

« Tu ne risques rien ! »

... disons plutôt

« C'est bien ! »

« Ralentis, tu peux marcher ! »

« Pense à prendre tes affaires ! »

« Oui, tu y es presque, change ta façon de faire ! »

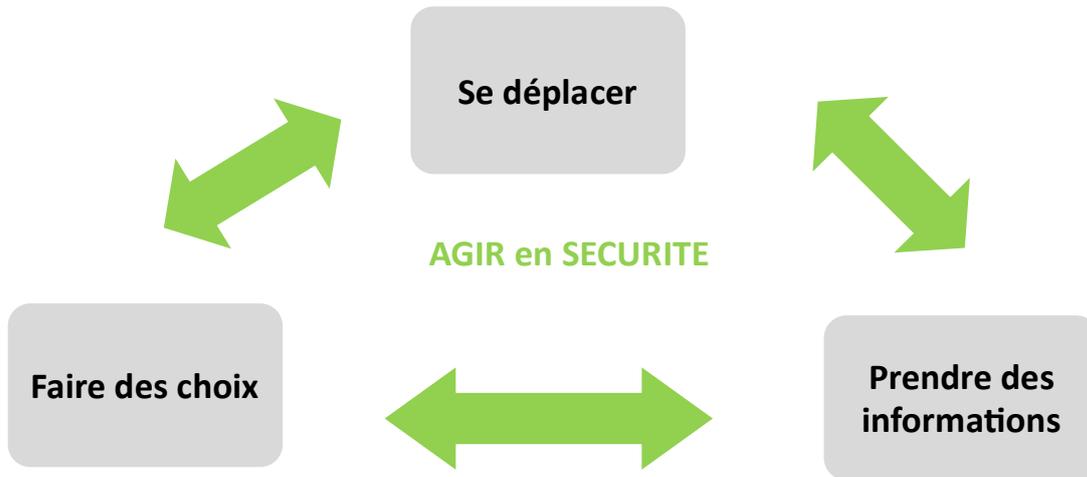
« Aie confiance, tu peux le faire ! »

« Courage, je viens près de toi ! »

« Tu es en sécurité ! »



L'USEP développe et intègre les notions de sécurité passive et de sécurité active tant sur le plan physique qu'affectif.



Faire des choix pour agir en toute sécurité et en relative autonomie

Avant la rencontre,

- Je connais les règles du jeu
- Je connais mon rôle
- Je connais l'environnement de la rencontre et les règles à respecter dans ce lieu ([Charte du promeneur en forêt](#))
- Je sais identifier l'équipement adapté à l'activité
- Je sais « construire » le contenu de mon sac à dos (eau, vêtement de pluie, ...)
- Je sais me protéger du soleil

Pendant la rencontre

- J'ose faire
- Je prends soin de moi et des autres
- Je connais et je comprends les consignes
- Je respecte les consignes
- Je ne me mets pas en danger
- Je ne mets pas en danger un camarade
- J'identifie mes émotions
- Je maîtrise mes émotions
- Je suis capable d'aller au bout de l'atelier
- Je tiens un rôle social

Après la rencontre

- J'aide, en toute sécurité, à rassembler et ranger le matériel



Mon équipement

La réglette
du PLAISIR

Mon ressenti



Poste de contrôle : Point de départ et d'arrivée du parcours d'orientation.

Il se situe à un endroit repérable par tous et qui permet une vue d'ensemble des départs et arrivées. L'adulte en charge du contrôle tient un tableau de rotation*.

*Tableau à double entrée qui permet d'organiser la rotation des participants (un joueur, un binôme ou une équipe) par balise ou parcours et de connaître la localisation des joueurs. Il peut aussi renseigner sur les réponses—balises.

Jalon : Repère visible, pour matérialiser un parcours et localiser une balise.

Les parcours sont matérialisés sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres ou autre, pas trop haut pour être vu par les moins grands. Lorsqu'un enfant se trouve à un jalon, il doit toujours pouvoir repérer le suivant. Attention, veiller à utiliser la même distance entre les jalons pour équilibrer le temps des parcours et conserver l'intérêt du jeu.

Balise : Élément qui confirme le passage au poste* à atteindre et valide donc la réussite.

Ce peut être un élément à mémoriser, à noter, à récupérer, ... ou une pince à poinçonner. Sur un plan, elle est matérialisée par un cercle.

*Lieu où est postée la balise. Un élément peut être fourni en définition du poste. Ex : rocher, poubelle,...

Point remarquable : Élément du terrain facilement repérable servant d'emplacement pour une balise ou pour un changement de direction. Les points remarquables peuvent faire l'objet d'un jeu de familiarisation : arbres d'une certaine forme, jeux de cour sous des angles divers, espaces verts spécifiques, configurations de terrain particulières, etc..

Parcours jalonné : Parcours d'orientation, adapté aux enfants, qui leur permet de se familiariser avec un espace extérieur inconnu. Les enfants suivent des jalons régulièrement espacés, et doivent trouver des balises tout comme les grands. Une Course d'Orientation (C.O.) peut mettre en place plusieurs parcours.

Dispositif en étoile : situation très sécurisante pour les débutants .

L'adulte, au poste de contrôle, est au centre du dispositif et sait à tout moment où se trouvent les enfants. Il tient avec précision le tableau de rotation. Après chaque balise trouvée, l'enfant, le binôme ou l'équipe retourne au point de départ : l'animateur du jeu ou l'enfant organisateur désigne à chaque fois la balise suivante à découvrir.



ORIENTATION et ENVIRONNEMENT

Lors de cette activité en milieu naturel, il conviendra de prendre toutes les précautions pour protéger l'environnement et ne laisser aucune trace de notre passage!

- Privilégiez l'utilisation de matériaux dégradables pour les jalons (ruban—brin de laine—...) et n'agrafez rien, un petit nœud suffit.
- Favorisez l'utilisation des chemins existants... les piétinements successifs fragilisent les milieux naturels...
- Sensibilisez à la biodiversité, équilibre entre le milieu naturel, la faune et la flore, et au respect de l'environnement. ([Charte du promeneur en forêt](#))
- N'oubliez pas de débaliser ! Il est parfois préférable de déposer des objets (que l'on pense toujours à récupérer) plutôt que des étiquettes plastifiées... qui se détachent ou s'envolent...
- Evitez de multiplier les papiers, pochettes plastiques et privilégiez les crayons de bois ou la pince à poinçonner.





	Le zoo <u>Niveau 1</u> <u>Niveau 2</u>	Empreintes	Réserve protégée	A chacun son cri	Labyrinth' animaux
Repères de guidage	Guidage au sol	Guidage au sol	Jalons	Repères auditifs	Labyrinthe
Objectif	Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne	Suivre une direction indiquée par une flèche	Se déplacer en suivant des repères	Se déplacer à l'aide d'indices sonores	Mémoriser et se repérer
Espace	délimité	Semi connu	Semi connu inconnu	Semi connu inconnu	délimité
Niveau	PS MS GS	MS GS	PS MS	PS MS GS	MS GS
Dispositif	atelier	Parcours en étoile	Parcours jalonné	En étoile	atelier
Individuel	X			X	X
Binôme		X		X	
Equipe			X		
Durée de jeu (minutes)	20	20	30	30	30
Rôle social					
Mais encore...	Les animaux de la savane OU Les animaux de la ferme	Les animaux de la ferme	Les animaux de la savane	Les animaux de la ferme	Les animaux de la forêt

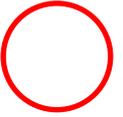




Objectif : Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne

Lieu : espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Cordes ou craies
- Animaux jouets (à défaut images)
- 4 parcours **de couleurs différentes**.
- Pour chaque parcours : 2 plots (départ et arrivée) + 4 coupelles + une corde (ou tracé)
- Des cartons de contrôle avec les représentations des animaux du parcours + un intrus
- Des cartons réponses (intrus barré)

Organisation

- Parcours individuel
- 4 parcours installés
- 8 enfants peuvent réaliser l'activité simultanément (4 joueurs et 4 Maîtres de la validation)
- Matérialiser 4 parcours entremêlés **de couleurs différentes**
- Disposer 4 coupelles sur chaque parcours pour cacher des animaux



Déroulement

- En binôme, 1 joueur et 1 Maître de la validation par parcours : le joueur, au départ avec son carton de contrôle, le Maître de la validation, à l'arrivée avec le carton réponse.
- Le joueur suit la ligne de la couleur de son plot et soulève chaque coupelle de la même couleur croisée. Il repère l'animal caché qui doit figurer sur son carton de contrôle.
- A la fin du parcours, il énonce au Maître de la validation, l'animal de son carton (intrus) qu'il n'a pas croisé.
- Si la réponse est juste, inverser les rôles sur un autre parcours.
- Si la réponse est fausse, il recommence.
- Le binôme peut ensuite rejouer sur les 2 parcours restants.



Consigne

Déplace toi en suivant le chemin de la couleur de ton plot de départ. À chaque fois que tu croises une coupelle, regarde dessous pour découvrir l'animal caché.

À la fin du parcours, dis au Maître de la validation quel animal de ton carton, tu n'as pas croisé.

But

- Trouver l'animal qui ne figure pas sur son parcours.

Critère de réussite :

- L'animal trouvé

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de parcours
- Longueur des parcours
- Nombre d'animaux cachés
- Nombre d'intrus sur le carton de contrôle.
- Effectuer le parcours sans carton de contrôle en mémorisant les animaux trouvés.



Maître de la validation

Un enfant, situé à l'arrivée, carton de correction en mains, valide la réponse du joueur.



Annexe

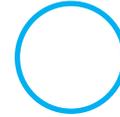
- [Exemples de carton de contrôle](#)



Objectif : Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne

Lieu : espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Cordes ou craies
- Animaux jouets (à défaut images)
- 4 parcours **de la même couleur**.
- Pour chaque parcours : 2 plots (départ et arrivée) + 4 coupelles + une corde (ou tracé)
- Des cartons de contrôle avec les représentations des animaux du parcours + un intrus
- Des cartons réponses (intrus barré)

Organisation

- Parcours individuel
- 4 parcours installés
- 8 enfants peuvent réaliser l'activité simultanément (4 joueurs et 4 Maîtres de la validation)
- Matérialiser 4 parcours entremêlés **de la même couleur**
- Disposer 4 coupelles (toutes de la même couleur) sur chaque parcours pour cacher des animaux

Déroulement

- En binôme, 1 joueur et 1 Maître de la validation par parcours : le joueur, au départ avec son carton de contrôle, le Maître de la validation, à l'arrivée avec le carton réponse.
- Le joueur suit la ligne qui part de son plot et soulève chaque coupelle croisée sur son parcours. Il repère l'animal caché qui doit figurer sur son carton de contrôle.
- A la fin du parcours, il énonce au Maître de la validation, l'animal de son carton (intrus) qu'il n'a pas croisé.
- Si la réponse est juste, inverser les rôles sur un autre parcours.
- Si la réponse est fausse, il recommence.
- Le binôme peut ensuite rejouer sur les 2 parcours restants.



Consigne

Déplace toi en suivant le chemin qui part de ton plot de départ. À chaque fois que tu croises une coupelle, regarde dessous pour découvrir l'animal caché.

À la fin du parcours, dis au Maître de la validation quel animal de ton carton, tu n'as pas croisé.

But

- Trouver l'animal qui ne figure pas sur son parcours.

Critère de réussite :

- L'animal trouvé



Adaptations possibles

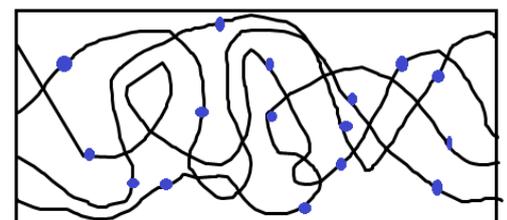
en fonction des singularités

- Nombre de parcours
- Longueur des parcours
- Nombre d'animaux cachés
- Nombre d'intrus sur le carton de contrôle.
- Effectuer le parcours sans carton de contrôle en mémorisant les animaux trouvés.



Maître de la validation

Un enfant, situé à l'arrivée, carton de correction en mains, valide la réponse du joueur.



Annexe

- [Exemples de carton de contrôle](#)

Objectif : Suivre une direction indiquée par une flèche

Lieu : Espace semi connu

Dispositif : Parcours en étoile



Durée : 20 min

Matériel

- Flèches empreintes
- Images ou figurines des animaux correspondant aux empreintes
- Sablier d'1 minute
- Frise du temps
- 6 caisses ou seaux (balises) pour déposer la représentation de l'animal

Organisation

- 6 tracés avec des flèches empreintes différentes
 - 1 point de contrôle (PC) central
 - 12 enfants (6 binômes)
 - Tour à tour, en relais, chaque binôme est maître du temps.
- A chaque fois qu'un sablier est retourné, un sablier est colorié sur la ligne du temps.

Déroulement

- Le binôme choisit un parcours parmi les 6 proposés.
- Il part du PC pour retrouver un animal en suivant les flèches .
- Pour se déplacer dans la bonne direction, Il faut conserver la même trajectoire jusqu'à la flèche suivante avec l'empreinte du parcours choisi. Cette nouvelle flèche indique ainsi une nouvelle direction jusqu'à la balise (récipient qui contient la représentation de l'animal).
- Le binôme revient alors au PC et annonce l'animal trouvé.
- 5 binômes partent à la recherche des animaux (6 parcours à effectuer), tandis que le 6ème est maître du temps. Dès qu'un binôme revient, il prend sa place, environ tous les 2 ou 3 sabliers. Chaque binôme sera ainsi, au moins une fois, maître du temps.



Consigne

Des animaux de la ferme sont passés par ici. Ils ont laissé des empreintes. Suivez- les pour savoir à qui elles appartiennent.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Chaque série de flèches—empreintes est d'une couleur différente (ex: chien en rouge, cheval en vert...).
- Longueur du parcours / Nombre de flèches
- Distance entre 2 flèches
- Flèches visibles ou non depuis la précédente



Maître du temps

Relais entre binômes : le 1er binôme qui revient d'un parcours prend la place des maîtres du temps et ainsi de suite pendant 12 sabliers. A chaque sablier écoulé, la frise du temps est coloriée.

But

Suivre les empreintes pour retrouver l'animal correspondant.

Critères de réussite

Nombre empreinte / animal..

Annexe

- [Flèches empreintes.](#)
- [Images animaux](#)
- [Ligne du temps](#)

Objectif : Se déplacer en suivant des repères à vue.

Lieu : Espace semi connu / inconnu

Dispositif : Parcours jalonné

PS

MS

Durée : 30 min

Matériel

- 6 jalons de couleur (balises)
- 6 récipients (placés à proximité de chaque balise) contenant chacun 5 exemplaires de 2 animaux différents
- 60 figurines d'animaux sauvages (5 séries de 12 différents)
- 1 seau par équipe pour la collecte
- 1 plateau de jeu « réserve » par équipe

Organisation

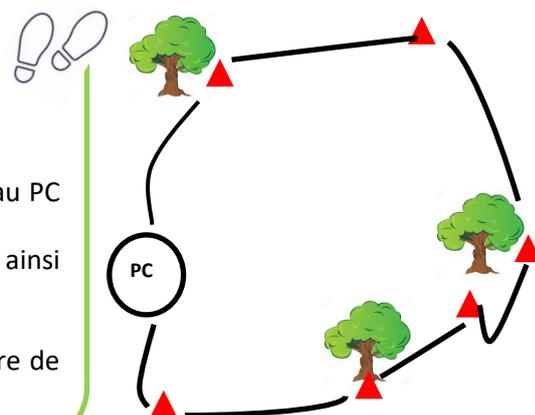
- 5 équipes de 2
- Parcours en boucle jalonné de 6 balises (+ récipients des figurines) Ce n'est qu'une fois arrivé au jalon que le suivant est visible.
- Départ des équipes du PC : échelonné (afin de ne pas voir la précédente), en SAM (Sens des Aiguilles d'une Montre) et SIAM (Sens Inverse...)



Déroulement

- Chaque équipe suit le parcours jalonné.
- A chaque jalon, balise, elle repère aux alentours (rayon de 5 m environ), le récipient des animaux et y prélève 2 animaux différents.
- Elle renouvelle son repérage à chaque jalon, soit 6 fois, et revient ainsi au PC avec 12 animaux différents.
- Au PC, elle installe ses animaux sur son plateau « savane » et constitue ainsi sa réserve protégée.
- Les équipes « visitent » ensuite les autres réserves et les valident.

Remarque : En amont, un travail autour des animaux sauvages et leur cadre de vie peut être mené.



Consigne

A deux, retrouvez les 12 animaux sauvages cachés sur le parcours pour les mettre à l'abri dans votre Réserve.

Attention, vous devez en prendre deux différents à chaque fois.

But

Retrouver les 12 animaux de la réserve.

Critères de réussite

- Nombre d'animaux placés dans la réserve protégée.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Constituer 10 équipes. A chaque balise, l'équipe **choisit** l'animal qu'elle souhaite protéger (Ex: girafe ou éléphant?) et ne prend qu'une figurine. Les réserves obtenues seront ainsi toutes différentes.



Maître de la validation

Chaque équipe valide et comptabilise les animaux de la réserve protégée.

Annexe

- [Descriptif](#) des figurines de la dotation
- [Plateau de jeu](#) « réserve » à imprimer en A3

Objectif : Se déplacer à l'aide d'indices sonores.

Lieu : Espace indifférent (intérieur / extérieur / connu / semi connu)

Dispositif : en étoile



Durée : 30 min

Matériel

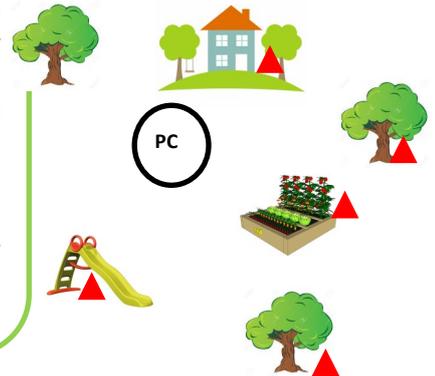
- Balises : 5 à 10 balises sonores (cf annexe)
- Plan de l'espace ou maquette pour les GS
- Images des animaux
- Emetteurs de sons : Téléphones portables / ordinateurs / tablette / .pincés enregistreuses..

Organisation

- Point de contrôle situé au centre de l'espace d'évolution
- En binôme ou équipe selon l'espace investi
- 1 adulte ou enfant de cycle 3 à chaque balise sonore
- Les balises sont réparties autour du point de contrôle et ne sont pas visibles de celui-ci
- Les balises émettent régulièrement le son, à tour de rôle, selon un ordre établi pour éviter toute cacophonie

Déroulement

- Chaque enfant ou binôme se voit remettre une photo d'un animal.
- Il l'identifie (nom et cri). Ensuite lorsque les différents sons sont émis (depuis la balise sonore), il doit reconnaître le cri correspondant à son animal et se déplacer dans sa direction... jusqu'à trouver la balise sonore.
- L'adulte ou l'enfant qui active la balise sonore, vérifie sa photographie. Si celle-ci est juste, il lui remet la carte—empreinte de l'animal ou un bouchon.
- Le binôme revient au point de contrôle avec ses deux éléments. La photo de l'animal est remise à l'animateur (qui pourra ensuite le donner à une autre équipe).
- L'enfant commence sa collection d'empreintes et repart à l'écoute d'une nouvelle balise.



Consigne

(En remettant une photo) Connais-tu cet animal? Quel est son nom? Quel est son cri? *(L'enfant imite l'animal)*. Tu dois tendre l'oreille et te déplacer jusqu'à lui en écoutant son cri... Chut... Quand, tu l'auras découvert, tu reviendras ici pour repartir ensuite vers une autre recherche.

But

Retrouve, en écoutant attentivement, le bon animal.

Critères de réussite

- Nombre d'animaux retrouvés



Adaptations possibles

en fonction des singularités

- S'assurer avant de partir que l'enfant connaît l'animal et son cri.
- Ecouter le cri de l'animal au départ du PC

Maître de la validation

Chaque équipe valide et comptabilise les étiquettes rapportées par une autre.

Annexe

- [La ferme](#) : photos + pistes sonores + empreintes de 10 animaux (chat, canard, pigeon, cheval, chien, cochon, grenouille, mouton, poule et vache)



Objectifs : Explorer, mémoriser, se repérer pour anticiper un itinéraire

Lieu : espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 30 min

Matériel

- Tracé du labyrinthe : Rubalise + piquets ou sardines (herbe) OU craies (bitume)
- 10 balises + pinces « animaux de la forêt »
- 4 plots de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune, vert)
- 4 plans du labyrinthe avec l'emplacement des balises
- Cartons de contrôle pour les différents temps de jeu
- 12 crayons de couleur (3 rouges, 3 bleus, 3 orange, 3 verts)

Organisation

- Réaliser un labyrinthe (environ 8m x 6m avec 4 entrées (1 par côté) identifiées par des plots.
- 10 balises + pinces accrochées ou posées selon le plan.
- 1 plan affiché à chaque entrée du labyrinthe.
- 4 binômes de 2.
- 1 binôme par entrée de couleur. Sur chaque temps, ils sont tour à tour joueur et maître de la validation.

Déroulement

Temps 1 : Exploration de l'espace de jeu

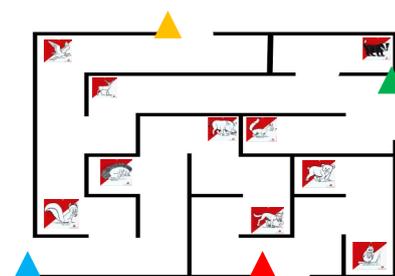
- 1 enfant par entrée (4 simultanément) parcourt le labyrinthe et poinçonne toutes les balises trouvées. Validation par son binôme. Inverser les rôles.

Temps 2 : Recherche d'une balise spécifique

- A tour de rôle, chaque enfant pioche une carte balise et part à la recherche de celle-ci. Validation par son binôme. Inverser les rôles.

Temps 3 : Cheminement (GS)

- Choisir le chemin permettant de relier 2, voire 3 balises et repérer la sortie de labyrinthe. Inverser les rôles.



Consignes

Temps 1 : Déplace-toi dans le labyrinthe et poinçonne ton carton de contrôle, au bon endroit, à chaque fois que tu rencontres une balise-animal.

Temps 2 : Pioche une balise et va poinçonner ton carton le plus rapidement possible.

Temps 3 : Choisis ton chemin pour aller à ces balises et poinçonner ton carton. Regarde ensuite à quelle couleur de plot tu sors du labyrinthe.

But

- A chaque passage dans le labyrinthe, poinçonner la ou les balises demandées.

Critère de réussite

- Nombre de poinçons justes.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Ne pratiquer qu'un seul temps (MS)... ou deux... ou trois
- A partir d'un carton « parcours tracé », relever toutes les balises situées sur le parcours.
- Plots de couleurs (repères) à l'intérieur du labyrinthe.
- Modifications du labyrinthe



Maître de la validation

Il vérifie la réponse de son camarade à chaque passage.

Annexes

- [Cartons 1](#) : exploration
- [Cartons 2](#) : recherche ciblée
- Cartons 3 : cheminement
 - * [Entrée jaune](#)
 - * [Entrée rouge](#)
 - * [Entrée bleue](#)
 - * [Entrée verte](#)

Rencontre autour des « CONTES »



	<u>La recette</u>	<u>Chasse aux contes</u>	<u>Le plus beau loup!</u>	<u>Promenons-nous dans les bois...</u>
Repère de guidage	Photo de points remarquables	Plan ou jalon	Flèche directionnelle	Jalon
Objectif	Repérer des points remarquables	Se déplacer sur un parcours simple et repérer des objets insolites	Se déplacer dans une direction donnée	Se déplacer en suivant des repères visuels
Espace	Semi connu	inconnu	connu	connu
Niveau	MS GS	MS GS	PS MS	MS GS
Dispositif	Parcours	Parcours en boucle	En étoile	Parcours jalonné
Individuel				
Binôme	X			
Equipe		X	X	X
Durée de jeu (minutes)	30	45	30	30
Rôle social				
Mais encore...	<i>Le loup qui découvrait le pays des contes.</i> de Oriane LALLE-MAND, Éléonore THUILLIER	Contes traditionnels	<i>C'est moi le plus beau</i> de Mario RAMOS	Chanson « Promenons-nous dans les bois »



Objectif : Repérer des points remarquables

Lieu : Espace semi-connu

Dispositif : Parcours à la photo



MS

GS

Durée : 30 min

Matériel

- Planche photos des points remarquables où se rendre et cases à poinçonner ou tamponner (cf exemple annexe)
- Pincés poinçons ou tampons
- Affiches des ingrédients et personnages de l'histoire

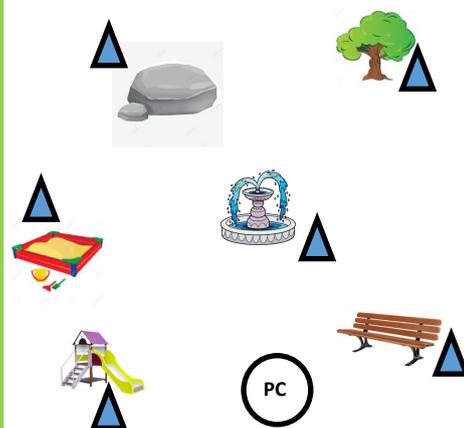
Organisation

- Le point de départ est aussi le point de contrôle (PC)
- 6 groupes de 2 à 3 enfants
- 6 balises (affiche personnage conte et ingrédient + pince ou tampon) positionnées aux points remarquables
- Les balises sont positionnées autour du point de contrôle à des distances différentes



Déroulement

- Introduction : L'animateur du jeu propose une lecture interactive à l'ensemble des joueurs... « *et si nous aussi, nous partions à la recherche des ingrédients et de la recette...* »
- Les 6 équipes sont lancées simultanément mais chacune commence par 1 balise différente (afin d'éviter que toutes les équipes se suivent).
- Une fois le point remarquable identifié, elle retrouve la balise et poinçonne l'ingrédient correspondant (carton de contrôle).
- Elle identifie ensuite un autre point remarquable et s'y rend pour poinçonner un nouvel ingrédient.
- Une fois tous les ingrédients poinçonnés, elle revient au point de contrôle.
- A son retour, chaque équipe valide son propre carton de contrôle.



Consigne

Rendez vous au point remarquable de la photo pour y retrouver l'ingrédient de la recette.

Quand vous y serez, poinçonnez la case correspondant à votre ingrédient puis allez chercher le suivant.

But

Retrouver tous les ingrédients de la recette

Critère de réussite

- Nombre d'ingrédients validés

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Distance entre les points remarquables.
- Fonctionner en étoile (après chaque ingrédient, revenir au PC).
- Situer sur un plan, la photo de chaque balise.



Maître de la validation

Chaque équipe valide son propre carton de contrôle grâce à la fiche correction.



Annexe

- Le loup qui découvrait le pays des contes (éd. Auzou)
- [Ex de carton de contrôle](#)
- [Affiches des personnages](#)



Objectif : Se déplacer sur un parcours simple au plan (GS) ou jalonné (MS) et repérer des objets insolites.



Lieu : Espace inconnu

Durée : 45 min

Dispositif : Parcours jalonné ou plan

Matériel

- Balises : 5 à 10 objets caractéristiques d'un conte (cf annexe)
- Jalons ou plan du parcours (> 1 km)
- Albums ou images de la couverture
- Photos (prises au préalable) des objets caractéristiques pour la validation.

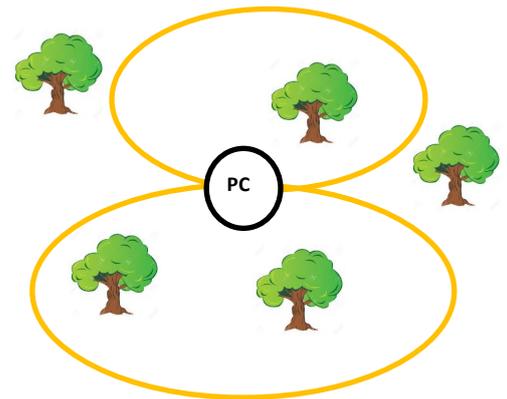
Organisation

- Le point de départ est aussi le point de contrôle (PC)
- 2 équipes de 6 à 8 enfants encadrées d'un adulte
- 1 ou plusieurs parcours en boucle, jalonné, ou identifié sur plan avec balises (objets) successives (posées ou accrochées).
- Les balises sont régulièrement espacées sur le parcours
- Le parcours en boucle (> 1km) des départs :
 - en *SAM et SIAM
 - échelonnés



Déroulement

- 2 équipes sont lancées simultanément sur le parcours : l'une en SAM, l'autre en SIAM.
- Elles effectuent le parcours (environ 30 minutes), observent, identifient et relèvent les objets insolites caractéristiques d'un conte.
- Chaque objet est nommé, mémorisé ou dessiné.
- Le parcours effectué, l'équipe revient au point de départ.
- Chaque équipe valide et comptabilise les objets identifiés par une autre.
- Ensemble, les deux équipes associent chaque objet (à partir des photos) à un conte.



Consigne

Ouvrez l'œil! Sur le parcours que vous allez effectuer à l'aide du plan / des jalons, vous découvrirez des objets insolites qui se sont échappés de contes que vous connaissez bien. Mémorisez-les / dessinez-les car, à votre retour, vous nous direz à quel conte ils appartiennent.

But

Identifier tous les objets insolites et les associer à un conte.

Critères de réussite

- Nombre d'objets identifiés
- Nombre d'associations objet / conte

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Distance à parcourir
- Nombre de balises
- A l'aide des photos, situer sur le plan, chaque objet insolite.
- Annoncer en amont du parcours les contes supports et faire énumérer les objets qui pourraient être rencontrés.



Maître de la validation

Chaque équipe valide et comptabilise les objets relevés par une autre.

Annexe

- [Exemples d'objets et de contes](#)

*SAM : Sens des Aiguilles d'une Montre
SIAM : Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre

Objectif : Se déplacer à partir d'une direction donnée.

Lieu : Espace connu

Dispositif : Parcours en étoile



Durée : 30 min

Matériel

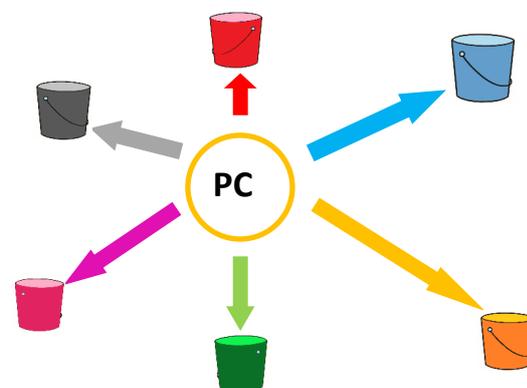
- 6 boîtes (balises) contenant les images
- 1 série d'images à scratcher par équipe
- 1 poster de loup grand format par équipe
- Rose des vents tracée (6 flèches directionnelles) indiquant les directions des boîtes balises

Organisation

- 6 équipes de 4
- PS - 3 objets : chemise, pantalon, cravate
Les itinéraires peuvent être doublés pour les PS afin de faire fonctionner 6 équipes simultanément
- MS - 6 objets (chemise, pantalon, chemise, cravate, chaussures, chapeau, lunettes)
- Chaque équipe possède sa feuille de route (cf annexe)
- 1 PC où est affiché le loup de chaque équipe

Déroulement

- Chaque équipe suit une direction différente (indiquée par une flèche au sol), en fonction de sa feuille de route, jusqu'à trouver la balise contenant un objet du loup.
- Elle prend un exemplaire et revient, au complet, au poste de contrôle pour faire valider sa recherche et habiller son loup.
- Le panneau d'affichage des loups permet ainsi à chaque équipe de visualiser l'avancée des autres équipes.
- A l'aide de sa feuille de route, elle repart dans une autre direction pour rechercher un autre objet.
- Etc...



50 à 100m entre la balise et le PC en fonction du terrain.

Consigne

Suis la flèche qui te guidera jusqu'à une image. Rapporte-la et habille ton LOUP.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Les distances peuvent être différentes pour chaque déplacement.
- Le déplacement peut amener à contourner un obstacle, c'est la direction qui prime.
- Le nombre d'objets à rapporter.
- Jouer individuellement.
- En 2 manches, l'équipe qui gagne la 1ère doit rapporter un objet supplémentaire.
- En plusieurs manches...

Maître de la validation

A la fin du jeu, chaque équipe valide la tenue d'un loup d'une autre équipe en déposant un bouchon, par objet rapporté, dans le seau de l'équipe.

But

Habiller son loup plus vite que les autres.

Critères de réussite

- Nombre d'objets rapportés
- Equipe complète

Annexes :

- [PS : feuilles de route - images](#)
- [MS : feuilles de route - images](#)

Littérature :

Album de Mario RAMOS
C'est moi le plus beau
Ecole des loisirs



Objectif : Se déplacer, dans un espace familier, à l'aide de repères.

Lieu : Espace connu

Dispositif : Parcours jalonné



Durée : 30 min

Matériel

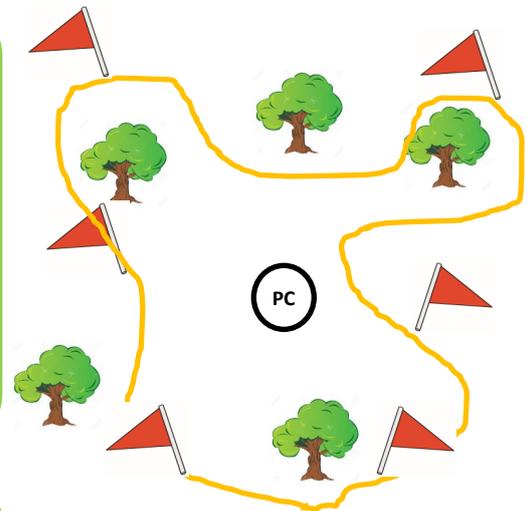
- Jalons (ruban de tissu, fil de laine, ...)
- 6 balises (boîtes avec images « vêtements »)
- 1 poster de GRAND LOUP
- Images « vêtements » à scratcher sur GRAND LOUP
- 1 série d'images « vêtements » par équipe
- 1 sac en tissu ou boîte par équipe pour la collecte
- 1 signal sonore (tambourin, corne, ...)

Organisation

- 2 à 6 équipes de 3 ou 4 enfants
- 1 parcours en boucle, jalonné, avec balises successives.
- Les balises sont régulièrement espacées sur le parcours
- Le parcours en boucle (> 500m) permet de faire partir les équipes, soit:
 - en *SAM et SIAM
 - d'endroits différents
- Un poste de contrôle au centre du dispositif

Déroulement

- Chaque équipe, au complet, suit l'itinéraire à l'aide des jalons pour collecter, dans son sac, une à une, les 6 étiquettes.
- Repère de temps pour les équipes - Le meneur de jeu, situé au poste de contrôle, ponctue le jeu, toutes les 5 minutes environ, en disant : « je mets ma ... et accroche un vêtement sur GRAND LOUP.
- Les équipes doivent rapporter toutes les images « vêtements » avant que GRAND LOUP ne soit complètement habillé.
- La collecte terminée, l'équipe revient au point de départ.
- Chaque équipe valide et comptabilise les images rapportées par une autre.



Consigne

Le loup sera prêt à sortir dès qu'il aura enfilé ses 6 vêtements. Pour l'en empêcher, trouve et rapporte les 6 images « vêtements » déposées sur le parcours, avant qu'il ne soit complètement habillé! A chaque fois que tu croieras ce repère (montrer un exemplaire du jalon), une balise—boîte, contenant des images d'un vêtement, se trouve à proximité. Prends-en une image et reviens vite, dès que tu as les 6 !

But

Rapporter toutes les images « vêtements » avant que le loup ne soit habillé.

Critères de réussite

- Nombre d'étiquettes rapportées
- Equipe complète



Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de jalons
- Distance entre les jalons
- Nombre de balises

Maître de la validation

Chaque équipe valide et comptabilise les étiquettes rapportées par une autre.

Annexes

- [Images « vêtements »](#)
- [Paroles chanson](#)

*SAM : Sens des Aiguilles d'une Montre
SIAM : Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre



	<u>L'épouvantail du jardinier</u>	<u>Mémo potager</u>	<u>Le carnet du jardinier</u>	<u>Le carré potager</u>
Repère de guidage	direction orale	plan	Jalon + Road book	quadrillage
Objectif	Se déplacer rapidement dans une direction	Mémoriser et se repérer sur une figure géométrique	Se déplacer à l'aide d'un carnet guide (Road book)	Effectuer un déplacement sur quadrillage
Espace	Connu ou semi connu	délimité	Semi connu ou inconnu	délimité
Niveau	PS MS	GS	MS GS	MS GS
Dispositif	En étoile	Atelier	Parcours jalonné	Atelier
Individuel		X		X
Binôme		X		
Equipe	X		X	
Durée de jeu (minutes)	30	20	30	20
Rôle social				
Mais encore...	Plus vite que le vent de RASCAL		Sur les traces de Tétanlère	Sur les traces de Tétanlère



Objectif : Se déplacer rapidement dans une direction

Lieu : Espace extérieur connu ou semi connu

Dispositif : en étoile



Durée : 30 min

Matériel

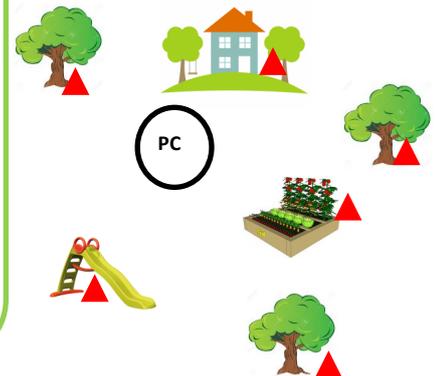
- 1 épouvantail (fabriqué ou dessiné) par binôme
- 6 à 8 éléments (dessinés ou réels) par équipe pour habiller l'épouvantail
- 6 à 8 balises -caissettes contenant les vêtements
- 1 minuteur / sablier
- 1 ligne du temps
- 1 signal sonore (cloche, sifflet, ...)

Organisation

- 6 binômes
- Les balises-caissettes sont placées autour du PC central à des points remarquables.
- Chaque caissette contient autant de pièces de vêtements que de binômes.

Déroulement

- Introduction : L'animateur du jeu propose une lecture interactive à l'ensemble des joueurs... « *et si on rhabillait l'épouvantail...* »
- Au signal, chaque binôme part dans une direction définie par l'animateur à l'aide d'une consigne orale.
- Après chaque balise trouvée, il revient au PC pour placer le vêtement sur son épouvantail (dessiné ou fabriqué avec deux morceaux de bois)
- Il regarde la ligne du temps qui passe... où s'affiche peu à peu les sabliers écoulés.
- Quand tous les sabliers sont écoulés, un signal sonore annonce la fin de jeu.
- Les binômes reviennent au PC et comparent les épouvantails... Qui est le plus habillé ?



Consigne

A cause du vent, l'épouvantail du jardinier a perdu tous ses vêtements. Aide-le en rapportant le plus vite possible tous ses vêtements. Attention, le temps passe... regarde bien la ligne du temps à chaque fois que tu reviens.

But

Habiller, le plus vite possible, son épouvantail.

Critères de réussite

- Nombre de vêtements rapportés.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de vêtements
- Distance des balises par rapport au PC
- Photos ou dessins des points remarquables
- **MS** : photo d'un point remarquable avec une flèche directionnelle vers un autre point (cf annexe).

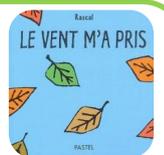


Maître du temps

Dès que le sablier est écoulé, il le retourne et affiche un sablier de couleur sur la ligne du temps.

Annexes

- [La ligne du temps](#)
- [Les vêtements](#)
- [L'épouvantail](#)
- [Ex de photos + flèche directionnelle](#)
- L'album « *Le vent m'a pris* » de RASCAL—Editions Pastel....





Objectif : Mémoriser et se repérer sur une figure géométrique

Lieu : Espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 30 min

Matériel

- 30 coupelles
- 4 plots de couleur différente (PC)
- Légumes ou fruits à cacher sous les balises
- Cartons de contrôle à chaque PC
- Tas de cartes Mémo pour chaque figure

Organisation

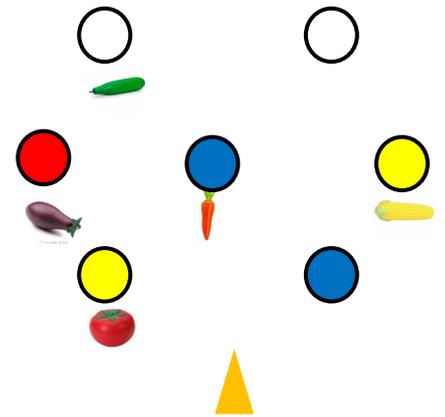
- Disposer les coupelles pour tracer les 4 figures (plan)
- Cacher un fruit ou légume sous les coupelles correspondantes
- 2 binômes par figure : 1 binôme « joueur » et 1 binôme « maître de la validation », soit 16 enfants.

Niveau 1: coupelles de couleurs différentes (Cf plan)

Niveau 2: toutes les coupelles sont identiques

Déroulement

- Chaque binôme « joueur » se place à un plot (PC) face à une figure.
- Le 1er enfant de l'équipe prend la 1ère carte Mémo, il identifie la coupelle où il doit se rendre (étoile sur le plan), mémorise son emplacement et laisse la carte sur place.
- Il va à la coupelle indiquée, regarde le fruit ou légume caché dessous, le laisse en place et revient au point de contrôle annoncer le légume trouvé au binôme « maître de la validation ».
- Puis, son coéquipier regarde à son tour une carte et réalise les mêmes actions. Les 2 joueurs se relaient ainsi jusqu'à épuisement des cartes.
- Les deux binômes changent ensuite de figures et inverse les rôles : Les maîtres de la validation deviennent joueurs...



Consigne

Chacun votre tour, prenez une carte pour savoir quelle coupelle vous devez soulever... reposez la carte avant d'aller jusqu'à la coupelle pour regarder ce qui est caché dessous! Revenez dire quel fruit ou légume vous avez trouvé !

But

- Trouver le bon fruit ou légume sous la coupelle désignée.

Critères de réussite

- Nombre de fruits et légumes trouvés.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Coupelles identiques ou non
- Espacement des coupelles
- Enchaîner 2 coupelles sans revenir au point de départ;
- Se remémorer les noms de fruits et légumes avant de jouer.



Maître de la validation

Le binôme vérifie la réponse annoncée grâce au plan de contrôle. A chaque bonne réponse, il dépose un bouchon dans le seau de l'équipe.

Annexe

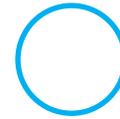
- [Plans de contrôle](#) (2 niveaux de difficulté)
- [Cartes Mémo](#) (2 niveaux de difficulté)



Objectif : Prendre des repères et se déplacer à l'aide d'un carnet guide

Lieu : espace sécurisé semi-connu ou inconnu

Dispositif : Parcours jalonné



Durée : 30 min

Matériel :

- 6 à 10 jalons (fruits et légumes dînette) à suspendre
- Autant d'exemplaires de jalons fruits/légumes que d'équipe (objets ou étiquettes)
- 1 carnet guide par équipe
- 1 panier « récolte » par enfant ou équipe

Organisation :

- Circuit en boucle
- Par équipe
- **Avant le jeu :** Accrocher à chaque intersection (point jaune) l'indice dans l'ordre du carnet imprimé et tracer la flèche directionnelle correspondante sur le carnet. Vous pouvez aussi en effectuer un second qui permettra de circuler dans l'autre sens. Disposer de 6 à 10 indices selon la taille du parcours.

Déroulement

- Départ échelonné des équipes. Les unes en SAM*, les autres en SIAM*.
- Chaque équipe part avec un carnet.
- A chaque indice trouvé, elle récolte, suit la flèche directionnelle indiquée sur le carnet puis tourne la page jusqu'à l'indice suivant. Etc...



Consigne

A chaque fruit/légume rencontré, le carnet du jardinier t'indiquera la direction à prendre : tout droit, à gauche, à droite. Tu récolteras, dans ton panier, un exemplaire de chaque fruit ou légume rencontré.

But

Effectuer le parcours à l'aide du carnet.

Critères de réussite :

- Retour au point de départ
- Le contenu du panier « récolte »

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- La longueur du parcours à effectuer
- La régularité des indices le long du parcours
- Le nombre d'indices
- Le circuit n'est pas une boucle, mais possède un point de départ et d'arrivée distincts.



Maître de la validation

Chaque équipe valide son panier ou celui de l'équipe qui a effectué le parcours dans l'autre sens.

Un bouchon par élément récolté.



Annexe

- [Exemple de carnet guide](#)

Littérature

- *Album à s'orienter « Sur les traces de Tétanlère » - Editions revue EPS*



Objectif : Effectuer un déplacement sur un quadrillage.

Lieu : Espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Un grand quadrillage* au sol (25 cases 50 cm X 50 cm)
- 4 entrées matérialisées
- 4 légumes matérialisés
- 4 coupelles identiques pour masquer les légumes
- Des frises de déplacement, de difficultés différentes, pour chaque entrée

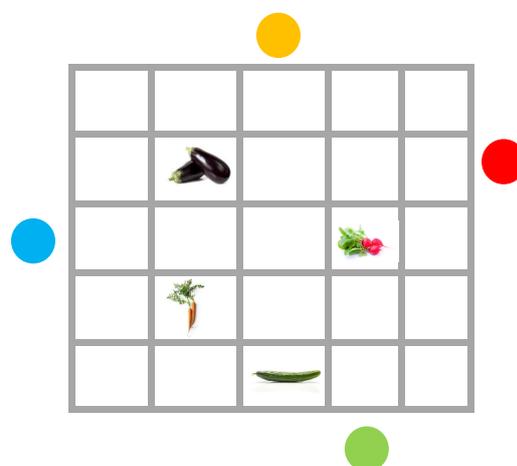
Organisation

- Parcours individuel
- Fonctionnement en binôme ou 2 équipes de 4
- 4 enfants peuvent jouer simultanément (1 par entrée)
- 4 enfants peuvent être simultanément Maître de la validation. Ils sont positionnés à l'extérieur du quadrillage près de chaque entrée.



Déroulement

- Chaque enfant, muni de la frise codée correspondant à son entrée et à son niveau de difficulté, se déplace sur le quadrillage.
- Quand il arrive au carré potager, il énonce, au Maître de la validation, le nom (ou le décrit : forme, couleur, ...) du légume trouvé.
- Le Maître de la validation valide ou non la réponse. Si celle-ci est juste, il dépose un bouchon dans le seau ou panier de l'équipe.
- Les rôles peuvent être inversés avant de passer à une autre entrée ou un niveau de difficulté supérieur.



Consigne

Déplace-toi sur le quadrillage selon ta frise codée.
A quel légume arrives-tu?

But

- Découvrir le bon carré potager.

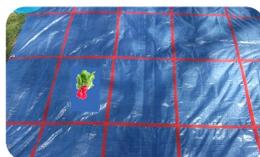
Critère de réussite

- Le légume trouvé.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de cases du quadrillage
- Nombre de déplacements codés sur la frise
- Nombre de légumes placés sur le jeu
- Un enfant peut guider en énonçant, au fur et à mesure, le déplacement : tout droit, à droite, à gauche
- Des flèches à poser au sol au fur et à mesure du déplacement sont à la disposition de l'enfant
- Possibilité de barrer ou cacher le codage au fur et à mesure des déplacements.
- Un enfant code puis un autre décode; prévoir des frises vierges et des stickers « légumes »



Maître de la validation

A chaque parcours réussi, il dépose un bouchon dans le seau ou panier du binôme ou de l'équipe.

*Astuces pour quadrillage facile:

- ⇒ définitif (peinture)
- ⇒ semi-définitif (craie de trottoir)
- ⇒ transportable (bâche et adhésif de couleur) ou dalles de linoléum.

Annexe :

- [Exemples de frise codée et vierge](#)

Littérature

- Album à s'orienter
« Sur les traces de Tétanlère »
- Editions revue EPS





Nouveau



	<u>Cache-cache</u>	<u>Chacun sa case</u>	<u>Vol d'oiseau</u>	<u>Le photographe</u>	<u>Fil d'ariane</u>
Repère de guidage	message oral	quadrillage	plan	photo	guide
Objectif	Rechercher un objet à partir d'indications spatiales	Se repérer sur un quadrillage	S'orienter, à l'aide d'un plan pour se déplacer	Se mettre à la place du photographe	Se déplacer à l'aveugle en suivant un fil
Espace	connu	délimité	connu	Connu / semi-connu / inconnu	délimité
Niveau	PS MS	MS	GS	GS	MS GS
Dispositif	Atelier	Atelier	Exploration au plan	atelier	atelier
Individuel	X	X		X	
Binôme	X				X
Equipe			X		
Durée de jeu (minutes)	20	20	30	20	30
Rôle social					

Ces 5 jeux sont transférables à toutes les rencontres, quelque soit la thématique choisie.

Les balises –objets peuvent être indifféremment des animaux, des éléments issus de la récolte du potager, des éléments d'un conte ou d'un album.

Exemple « Le fil d'Ariane » : Au toucher, dans le sac, identifier une figurine d'animal OU d'un légume OU d'un objet relatif à un conte.

Exemple « A vol d'oiseau » : Le puzzle à reconstituer est une image de la savane, de la ferme OU de la forêt Ou d'une couverture d'album...

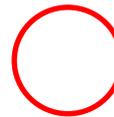




Objectif : Rechercher un objet à partir d'indications spatiales

Lieu : espace connu

Dispositif : Atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Animaux jouets (à défaut images)
- Images des animaux à retrouver
- Signal sonore (tambourin, corne, ...)

Organisation

- Pour les MS : Les animaux jouets sont cachés par l'adulte au préalable.
- Montrer les images des animaux aux enfants depuis le point de contrôle

Déroulement

Temps 1: spécifique PS

- Un animal est remis à chaque enfant en lui demandant d'aller le cacher dans l'espace défini.
- Il revient au point de contrôle
- Lui demander ensuite de retourner le chercher et de le rapporter.

Temps 2 : Les animaux jouets sont cachés par l'adulte au préalable.

- Donner une image d'animal par enfant (ou binôme).
- Demander de retrouver l'animal correspondant en partant à sa recherche dans l'espace défini (par exemple cour)
- Si au bout d'un moment il ne trouve pas, actionner le signal sonore correspondant au retour au point de contrôle et donner des indications de lieu (« à côté de », « dessous », « derrière »...)

Temps 3:

- Un enfant va cacher un animal
- Il revient au point de contrôle et donne des indications précises à son binôme qui part, à son tour, à sa recherche (avec l'image correspondante pour ramener le bon animal).

Consigne

Temps 1—Va cacher ton animal et reviens.
(Maintenant que tu es revenu), retourne le chercher.

Temps 2— Retrouve l'animal qui est représenté sur ta photo et rapporte-le. Au signal de la cloche, si tu ne l'as pas trouvé, reviens chercher un indice.

Temps 3—Va cacher ton animal puis reviens. Donne ton image à un camarade en lui indiquant un indice pour le retrouver.

But

- Cacher et retrouver l'animal

Critère de réussite :

- L'animal caché est retrouvé

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre d'animaux cachés.
- Distance entre le point de contrôle et les animaux cachés.
- Animaux visibles ou non de loin.
- Après avoir caché les animaux, au retour de tous les enfants, se déplacer pour modifier le point de départ de la recherche (qui devient le nouveau point de contrôle).



Guide

Fournir des indications spatiales précises pour guider son camarade vers l'animal à retrouver.



Annexes

- Planche [« animaux de la ferme »](#)
- Planche [« animaux sauvages »](#)

Objectif : Se repérer sur un quadrillage

Lieu : Espace délimité

Dispositif : Atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Représentations de quadrillages
- Craies, lattes...pour réaliser le quadrillage au sol
- Objets correspondants à ceux des représentations (animaux, légumes...)

Organisation

- 4 binômes. Un binôme à chaque plot
- Une représentation du quadrillage par binôme
- Plusieurs quadrillages tracés au sol
- Inversion des rôles (joueur et maître de la validation) et changements de quadrillage.

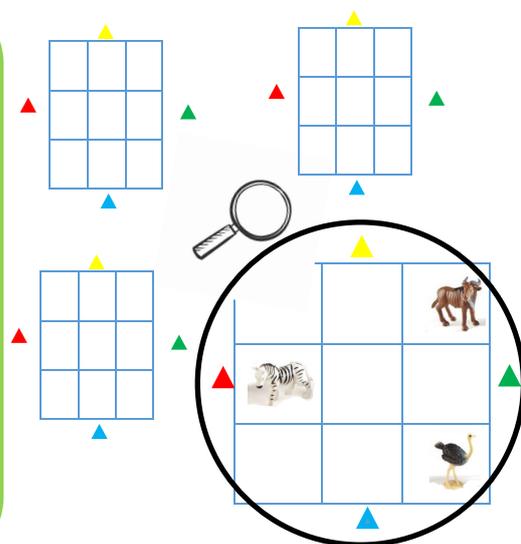
Déroulement

TEMPS 1:

- A l'aide de la représentation du quadrillage, 1 enfant place chaque objet sur la bonne case du quadrillage tracé au sol.
- Le 2ème enfant valide ou non puis inversion des rôles sur un autre quadrillage.

TEMPS 2:

- Un enfant mémorise la position des objets posés sur les cases.
- Il se retourne ou ferme les yeux pendant que l'autre enfant déplace un objet sur le quadrillage au sol.
- Il se retourne de nouveau et doit, ensuite, identifier le changement d'objet puis aller le replacer sur sa case initiale.
- Le même jeu peut être répété en changeant de point de départ (plot de couleur) ou de quadrillage..



Consigne 1

Place chaque animal / légume sur sa case.

Consigne 2

Mémorise la position des animaux / des légumes sur le quadrillage puis retourne toi. Pendant ce temps ton camarade va changer un objet de case. Tu devras le retrouver et le remettre à sa place.

But

- Placer chaque objet dans la bonne case du quadrillage.

Critère de réussite

- Nombre d'objets correctement placés.



Maître de la validation

Par 2, chacun son tour, valide la réponse de l'autre.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Changer de point de départ (cône différent) pour varier l'orientation du plan.
- Temps 2: Déplacer 2 objets, inverser 2 objets.



Annexe

- [Exemples de quadrillages.](#)



Objectif : S'orienter à l'aide d'un plan pour se déplacer dans un espace connu

Lieu : espace connu et sécurisé

Dispositif : exploration au plan

Durée : 30 min

Matériel

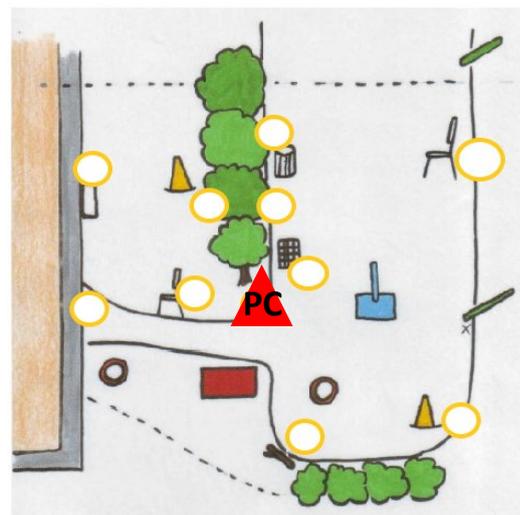
- Autant de pièces (6 à 10) du puzzle que d'équipe
- 1 plan par équipe localisant les balises
- 1 plan correction avec N° de la balise
- Jalons (ruban tissu, laine, ...) pour localiser la balise
- 6 à 10 balises : boîte de pièces de puzzles identiques

Organisation

- Poste de contrôle central
- 6 équipes de 4
- Numéroté, au dos, les pièces de puzzle avant de les répartir dans les boîtes.
- Le plan peut être réalisé en classe en amont de la rencontre.

Déroulement

- **Installation par les enfants :** Avant de jouer, chaque équipe, à l'aide de son plan, va placer une balise / boîte.
- Chaque équipe, munie de son plan, est envoyée à la recherche d'une 1ère balise différente.
- Une fois arrivée à la balise, elle récupère une pièce de puzzle puis organise sa recherche pour être la plus efficace possible.
- Quand toutes les balises (pièces de puzzle) sont trouvées, elle revient au poste de contrôle pour reconstituer son puzzle et donc vérifier sa quête.



Consigne

En équipe, tu dois retrouver toutes les pièces du puzzle à l'aide de ton plan.

But

- Reconstituer le puzzle

Critère de réussite

- Reconstitution du puzzle



Maître du matériel

Avant de jouer, chaque équipe participe à l'installation du jeu en plaçant la balise-boîte de pièces de puzzle indiquée par l'adulte meneur du jeu.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de balises / de pièces de puzzle
- Ajouter à proximité des balises, un repère visuel différent (Plot rouge, jaune, ...) qui pourra être donné comme indice supplémentaire.
- Ajouter une définition de poste (banc, poubelle, sapin, ...)



Annexe

- [Puzzles](#) : modèle - 6 pièces - 8 pièces - 10 pièces

Littérature

- *Album à s'orienter «Sur les traces de Têtanlère»*



Objectif : Se mettre à la place du photographe

Lieu : espace connu / semi-connu / inconnu

Dispositif : Atelier



Durée : 20 min

Matériel

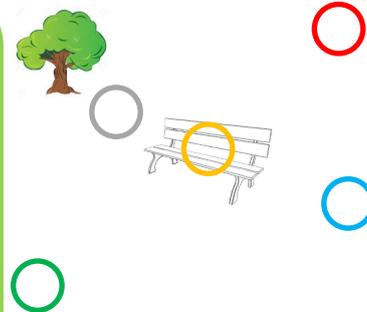
- Un jeu de 3 à 5 photos d'un même élément remarquable (banc, poubelle, arbre, statue, toboggan...) : prises de différents endroits et distances (côtés, dessus, de face, de dos, ...).
- Un jeu supplémentaire, pour le maître de la validation, avec au dos de chaque photo, une gommette de couleur indiquant le cerceau correspondant.
- Autant de cerceaux de couleurs différentes que de prises de vues par élément remarquable.
- Des tubes de carton (type « papier toilette »)

Organisation

- Pour chaque élément remarquable photographié, disposer un cerceau de couleur correspondant aux différentes prises de vues.
- 3 enfants peuvent jouer simultanément + 1 Maître de la validation.
- Plusieurs points d'activité sont mis en place autour d'un élément remarquable.

Déroulement

- Chaque enfant a une photo et, par essais successifs, en se plaçant dans chaque cerceau, détermine la place du photographe quand il a pris la photo.
- Quand il est certain de sa réponse, il énonce au Maître de la validation la couleur du cerceau.
- Si elle est juste, ils échangent leur rôle. Si elle est fautive, il retourne chercher l'emplacement.
- Tous les joueurs peuvent ainsi jouer simultanément et échanger les rôles pendant un temps donné.
- La même situation peut être reproduite sur plusieurs éléments remarquables.



Consigne

Dans quel cerceau était le photographe quand il a pris la photo?
Tu peux t'aider du tube de carton pour voir plus précisément ce qu'il voyait.

But

Se mettre à la place du photographe

Critère de réussite :

L'emplacement du photographe

Point de vigilance : Il est préférable d'utiliser des photos de « saison ».

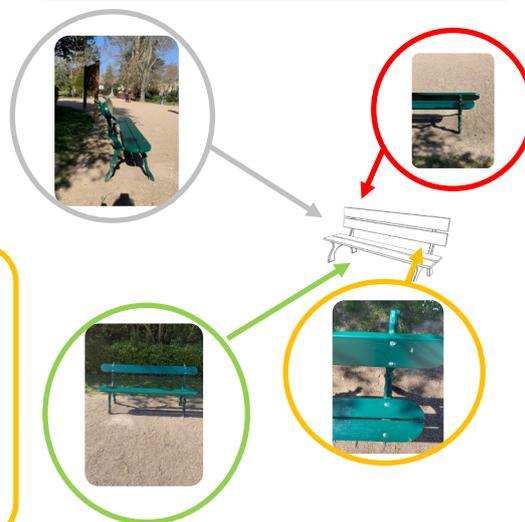
Adaptations possibles

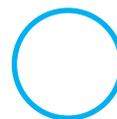
en fonction des singularités

- Nombre de prises de vues par élément
- Distance de prise de vue
- Aucun cerceau n'est placé, c'est au joueur de le positionner à l'endroit exact où se situait le photographe.

Maître de la validation

A l'aide du jeu de photos « correction », il vérifie l'emplacement du photographe (couleur du cerceau).





Objectif : Se déplacer, à l'aveugle, en suivant un fil

Lieu : espace défini

Dispositif : Atelier

Durée : 30 min

Matériel :

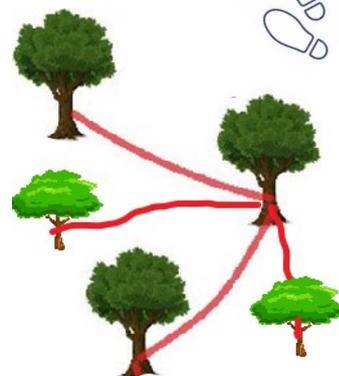
- 4 grands cordes (type escalade)
- 4 sacs en tissu
- 4 masques occultants, 4 foulards
- 4 grelots ou clochettes
- 4 objets en lien avec l'album (Ex : personnages de l'histoire : chat - souris - oiseau - grenouille OU fruits / légumes OU éléments naturels, mousse, feuille, écorce, caillou)

Organisation :

- Tendre, à hauteur d'enfant, 4 cordes, entre des arbres en variant, si possible, les distances (3 à 10m). Le circuit peut être fermé ou en étoile, pour faciliter la gestion de l'atelier.
- Accrocher un sac contenant un objet à chaque fin d'étape du parcours.
- Suspendre grelot ou clochette à chaque fin de parcours.
- En binôme, un joueur et un guide.
- 4 binômes peuvent jouer simultanément.

Déroulement

- Expliquer aux enfants qu'ils vont réaliser **un parcours les yeux bandés**. S'ils appréhendent d'avoir un masque sur les yeux, leur suggérer de les fermer.
- Chaque binôme, un joueur les yeux masqués et son guide, a un parcours à réaliser.
- Au préalable, les objets à deviner sont montrés aux enfants.
- A chaque fin de parcours, est accroché un sac contenant un objet à identifier. La main dans le sac, en le touchant, l'enfant doit deviner l'objet et le nommer.
- Le joueur (yeux masqués ou fermés), la main sur la corde, suit le fil.
- Le guide, la main sur l'épaule de son camarade, l'accompagne, le rassure.
- Inverser les rôles.
- Possibilité d'effectuer plusieurs parcours.



Consigne

Tu vas suivre la corde jusqu'à l'arrivée. Un copain te guide et prend soin de toi. A l'arrivée, il actionne la clochette. Tu peux alors ôter ta main de la corde pour la plonger dans le sac et deviner l'objet .

But

Suivre le fil d'Ariane et deviner l'objet au bout du parcours.

Critères de réussite :

- Activation de la clochette
- Reconnaissance de l'objet

***Point de vigilance :** *Tous les enfants, comme les adultes, ne réagissent pas de la même façon dans le noir... Il convient donc de laisser, à chacun, le choix de sa situation « acceptable » :*

- fermer les yeux... laisse la possibilité de les rouvrir en cas de nécessité.
- le masque tissu ou le foulard laisse filtrer la lumière
- le masque occultant offre un noir complet



Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Longueur des cordes
- Nombre de parcours à effectuer

Guide

Il prend soin de son camarade : il rassure, encourage et valide sa réponse. Il ne s'agit pas de faire à sa place, en tirant son camarade, mais bien d'être à son écoute,



Littérature

- Album à s'orienter « Sur les traces de Têtanière »

USEP Nationale
3 rue Juliette Récamier
75007 PARIS



www.usep.org



La rencontre sportive ORIENTATION en maternelle



Remerciements
au groupe de travail
« Maternelle » 2022

Annie RAMIREZ — Elue nationale
Elisabeth RENAUD — USEP 13
Julien ROUSSEL — USEP 87
Alexis BESSE — USEP 03
Nathalie BARBOUNIS
Adjointe à la Direction Nationale

