

Défi CO G2024 Maternelle/CP : Rôle de l'enseignant

Découvrir le principe de la rencontre (visionner la vidéo destinée au C3 pour comprendre l'adaptation maternelle):

- * 16 cônes sont installés de façon aléatoire et identifiés par un personnage ou un objet (voir plan)
- * chaque élève est équipé d'une puce électronique (fixé sur l'index comme une bague !)
- * l'élève commence par une carte bleue
sauf si l'on sait qu'il sera en difficulté
puis progressivement on lui propose une ou plusieurs cartes de jeu/parcours
3, 4 ... jusqu'à 9 illustrations à rechercher...
et enfin le Défi Mémo (30 sec pour mémoriser dans l'ordre un parcours)

* difficulté codée comme les pistes de ski

- * Vert = très facile - 1 seule balise à trouver
- * Bleue , Rouge = facile - 2 balises
- * Noir = difficile - 3 balises
- * Noir pointillé = expert - 3 balises éloignées à trouver

- * il recherche la ou les bonnes balises en courant !
- * il valide la ou les bonnes balises avec sa puce électronique **3 bips** (l'ordre n'a pas d'importance si 2 ou 3 balises sont à valider)
- * il se présente au contrôle pour valider son parcours **3 bips** en présentant le dos de la carte avec les numéros
- * il efface sa puce **3 bips**
- * il signale à l'enseignant la couleur du parcours réussi - **prévoir la liste des élèves et une planche pour noter**
- * il choisit une autre carte pour faire un nouveau parcours

Travailler sur la discrimination des personnages et objets servant à identifier les balises : plusieurs niveaux de difficultés (voir cartes parcours)

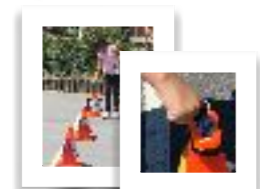
- * postures, couleurs des vêtements, vocabulaire etc...
- * travailler la mémorisation d'une séquence de 2 puis 3 personnages ou objets combinés à l'aide du jeu de cartes

Expliquer et préparer les élèves au respect du protocole :

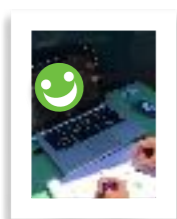
je respecte les mesures barrières, j'ai une puce individualisée et désinfectée, je ne touche pas le matériel, je n'échange pas ma puce. A la fin de la rencontre l'enseignant aide à gérer la restitution des puces au responsable USEP.

Prévoir un retour à l'USEP :

- * propositions d'amélioration
- * réalisation d'un **reportage** (à transmettre à l'Usep 94 à : igros.usep94.ligue94@gmail.com)



Valider = 3 bips

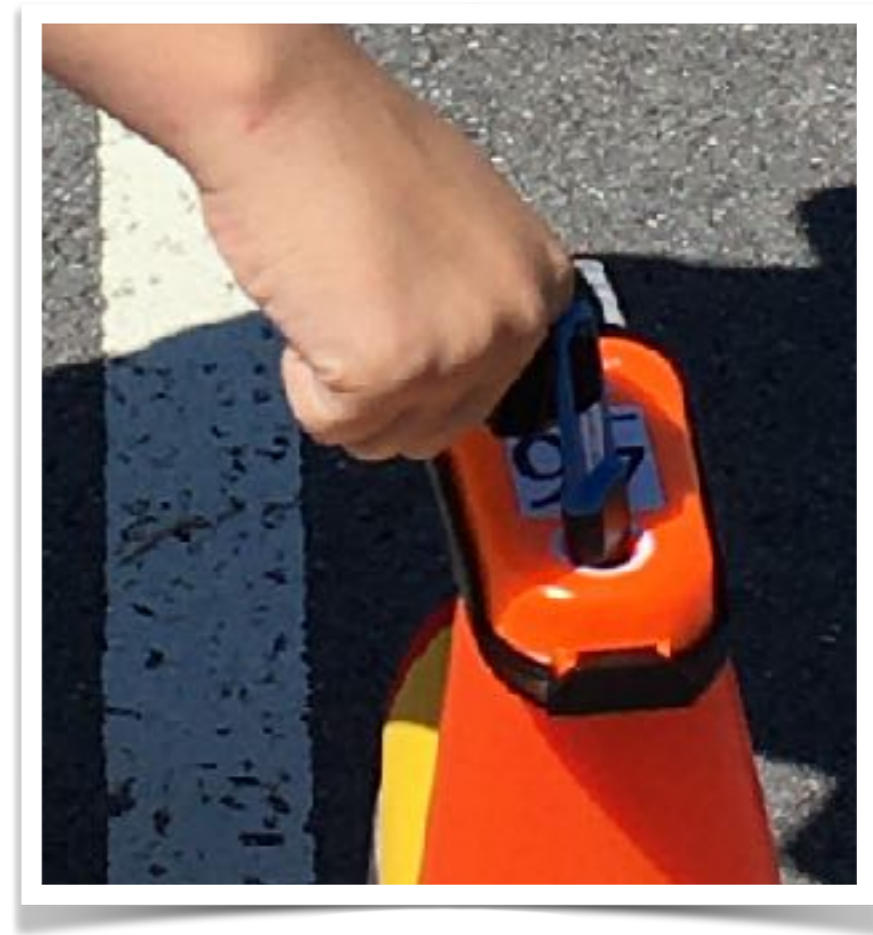


Contrôle = 3 bips

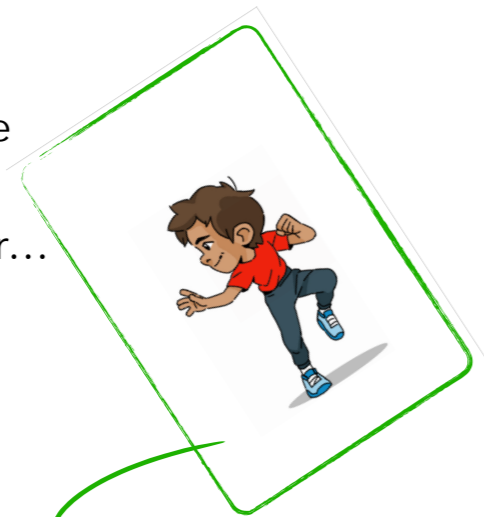


Effacer = 3 bips





Le recto de la carte
=
ce qu'il faut chercher...



Le verso de la carte
=
ce qu'il faut présenter au
contrôle informatique...



Défi CO G2024 maternelle/CP : Comment ça marche !

Implantation du parcours (mini 35 m x 15 m)

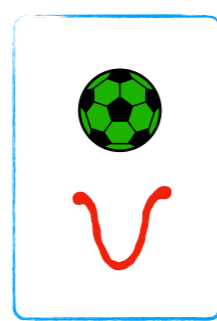


Le jeu de cartes/parcours



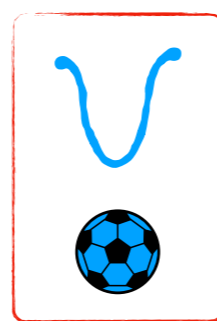
2 x 16 cartes
Parcours très facile

1 illustration
=
1 seule balise à trouver



34 cartes
Parcours facile

2 illustrations
=
2 balises à trouver



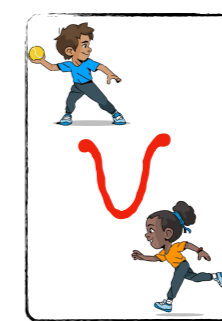
12 + 11 cartes
Parcours un peu difficile

2 illustrations
=
2 balises un peu éloignées à trouver



20 + 10 cartes
Parcours difficile

3 illustrations
=
3 balises proches à trouver

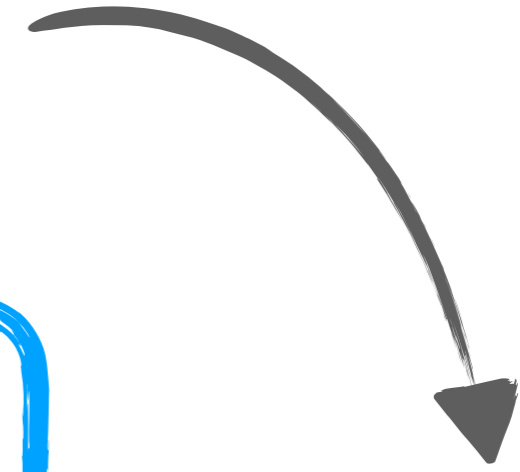
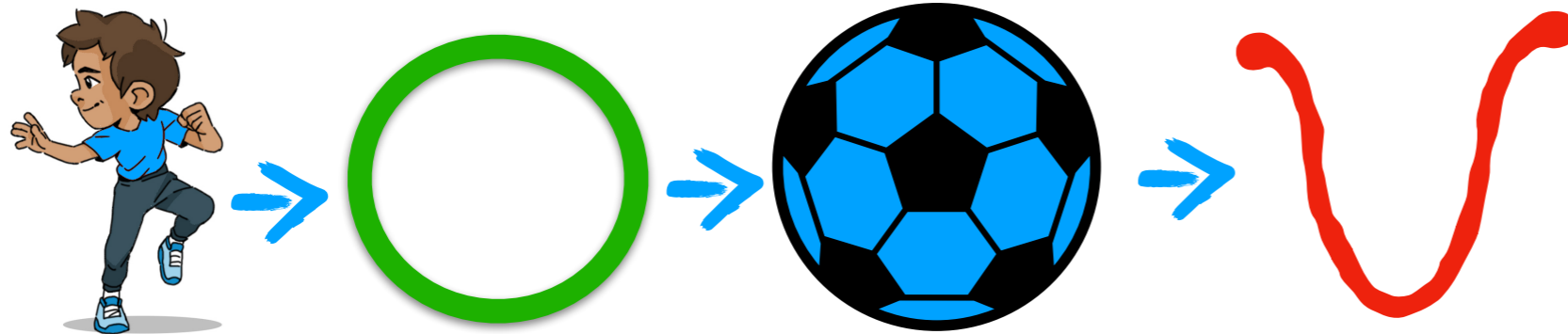


30 secondes pour mémoriser la planche dans l'ordre !



DÉFI MÉMO

N° 1



puis l'enfant part avec la
carte du Défi Mémo **sans**
illustration...
au contrôle informatique, la
carte permettra d'identifier
le parcours pour vérification
et validation



Séances pour préparer les enfants à la course d'orientation RFID USEP.

Niveau : MS/GS

Témoignage de Sophie Delangle AS les Fines Fleurs maternelle Les Fleurs Villecresnes

J'ai réalisé 2 séances en **demi-groupe** classe d'environ 15 min.

Séance 1

Objectif : découvrir les dessins que les enfants devront chercher et leur faire prendre conscience des différences entre certains dessins.

Matériel : 1 jeu de cartes individuelles avec les dessins à retrouver sur les plots, 1 seul dessin sur chaque carte.

-Distribuer une carte à chaque enfant (1/2 groupe) qui devra décrire ce qu'il y a dessus avant de venir l'afficher au tableau.

-Quand toutes les cartes sont affichées, faire remarquer qu'il y a différentes couleurs pour les cerceaux, les ballons et les cordes (faire nommer les couleurs) ; différents personnages (fille, garçon), différentes couleurs de tee-shirt, différentes actions faites par les personnages : sauter, courir, lancer, danser.

-Ensuite, décrire une carte qu'un enfant viendra désigner au tableau, ex : « montrez-moi la carte avec le garçon en tee-shirt vert qui lance une balle. » ; les autres enfants valident la carte désignée et ainsi de suite avec les autres cartes affichées.

USEP

88, rue Marcel Bourdarias CS 70013

94146 ALFORTVILLE Cedex

Tél : 01 43 53 80 18

www.usep94.fr

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

SIRET N° 488 551 011 00015 – Code APE 9312Z

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Séance 2

Objectif : avoir une 1^{ère} connaissance du matériel utilisé et du déroulement de la course d'orientation.

Matériel : fiches grand format (A4) qui seront sur les plots lors de la course d'orientation, cartes individuelles avec 1, 2 ou 3 dessins sur chaque carte.

-Les fiches grand format sont affichées au tableau ; distribuer une carte individuelle à chaque enfant (le nombre de dessins sur la carte, 1, 2 ou 3 dépend du niveau de chaque enfant).

-Expliquer que le jour de la course, chaque enfant aura à son doigt une puce qui permettra de savoir s'il a bien trouvé le ou les dessins qui sont sur sa carte. Pour cela, il devra glisser la puce dans un petit trou sur le plot et entendre 3 bips.

-Pour faire comprendre le principe : désigner un enfant qui regarde le dessin sur sa carte, vient au tableau, repère la fiche qui est identique au dessin et appuie son index dessus en émettant lui-même 3 bips. Le jour de la course, c'est le plot qui émettra les bips.

-Recommencer avec d'autres enfants qui ont plusieurs dessins sur leur carte et qui devront toucher chaque affiche en émettant 3 bips à chaque fois.



