

ACTIVITÉS D'ORIENTATION & COMPÉTENCES

Les activités d'orientation permettent d'aborder, à partir d'expériences vécues de nombreuses compétences à acquérir à l'école primaire.

EPS

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement (Cycles 1, 2 et 3)
- Se repérer et se déplacer dans l'espace (Cycle 1)
- Décrire ou représenter un parcours simple (Cycle 1)
- Réaliser une performance (Cycle 3)

Mathématiques

- Enrichir ses connaissances en matière d'orientation et de repérage (Cycle 2)
- Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet (Cycles 1 et 2)
- Passer progressivement d'une reconnaissance perceptivo-motrice des objets à une étude fondée sur le recours aux instruments de tracé et de mesure (Cycle 3)
- Utiliser des instruments et des techniques : règle, calque,... (Cycle 3)
- Estimation et mesure de longueurs et de temps (Cycle 3)

ORIENTATION

Autonomie et initiative

- Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée (Cycle 2)
- Se déplacer en s'adaptant à l'environnement (Cycle 3)
- Réaliser une performance mesurée (Cycle 3)
- Utiliser un plan (Cycle 3)

Découverte du monde / Géographie

- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace. (Cycle 1)
- Élaborer des représentations simples de l'espace familier (Cycle 2)
- Découvrir des formes usuelles de représentation de l'espace (photographies, cartes,...) (Cycle 2)
- Étudier des cartes (Cycle 3)
- Lire et utiliser différents langages : cartes, croquis,... (Cycle 3)

Compétences sociales et civiques

- Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives (Cycle 3)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (Cycle 3)
- Savoir si une activité, un jeu présente un danger vital (Cycle 3)

1/ ACTIVITÉS D'ORIENTATION : GESTION DU GROUPE

Pour que l'activité soit pleinement profitable aux enfants, il est essentiel de partager la classe en petits groupes.

● Deux cas :

1- Je peux voir tous les groupes ; la zone d'évolution est dégagée ; le terrain est clos et sans danger.

Il n'est pas obligatoire qu'un adulte accompagne chaque groupe. Il suffit de se poster de façon à voir les élèves et à être vu par eux.

2- Je ne peux pas voir tous les groupes.

a) Le nombre d'accompagnateurs est suffisant.

Un adulte encadre chaque groupe. Il est pratique qu'une personne supplémentaire soit détachée (elle n'a pas de groupe en charge).

b) Il n'y a pas assez d'accompagnateurs.

Les groupes peuvent se déplacer seuls à condition que chaque partie de la zone d'évolution soit visible par un adulte encadrant la sortie. Les accompagnateurs se postent à des endroits "stratégiques" pour bien voir.

Les enfants ont des consignes précises (écrites) et savent comment se comporter pendant l'activité et comment réagir en cas de problème. En aucun cas, un enfant ne doit se retrouver seul.

● Dans les deux cas :

Avant le départ :

- Rappeler le but de la sortie
- Donner les consignes (sécurité, organisation) - voir la fiche "SÉCURITÉ"
- Indiquer le lieu de regroupement.
- Pour le déroulement de l'activité : penser au matériel : sacs, crayons, feuilles, plans, plaquettes... eau (petites bouteilles, bouchons à vis)

À l'arrivée :

- prévoir un temps et un lieu de confrontation des résultats.*
- Vérifier que tous les enfants sont présents.

* Un rapide bilan oral peut suffire pour ne pas réduire le temps d'activité proprement-dite quand celui-ci est compté. On organisera ensuite un regroupement à l'école pour annoncer les résultats, faire le bilan et envisager les prolongements avec les enfants.

3/ ACTIVITÉS D'ORIENTATION : LES ACCOMPAGNATEURS

Cette fiche apporte des indications utiles à toute personne ayant un groupe à prendre en charge.

“Je suis accompagnateur d'un groupe ; mon action comporte **quatre volets**.

1- Sécurité.

Je suis responsable du groupe qui m'est confié.

- Je compte les enfants au départ, puis régulièrement tout au long du parcours, et enfin à l'arrivée.
- Je note le nom et le prénom de chaque enfant de mon groupe. Je leur donne le mien.
- Je connais le dispositif prévu en cas d'accident (voir fiche "Sécurité").
- Je connais le lieu et l'heure de regroupement. Je dispose d'un plan pour me repérer.
- Je veille à ce que le groupe reste compact lors des déplacements. Je vérifie, à chaque changement de direction ou après un arrêt, que tout le monde suit.
- Je m'assure que les enfants ne se mettent pas en danger. J'interviens si nécessaire.
- Je prévois une tenue adaptée pour pouvoir suivre le groupe partout sans difficulté.

2- Rôle affectif.

- J'encourage et je valorise le groupe tout au long du parcours.
- J'établis des contacts avec chaque enfant ; je n'en privilégie aucun.
- Je rassure si le besoin s'en fait sentir.

3- Rôle éducatif.

- Je veille au respect de l'environnement et des personnes rencontrées.
- J'attire l'attention des enfants sur des points remarquables : observation d'oiseau rare, d'un arbre particulier, d'une scène de la nature, d'un monument, d'une intervention humaine...
- Je parle correctement aux élèves ; je respecte les règles... car l'adulte est une référence pour l'enfant.
- Je ne fume pas en présence des enfants.

4- Rôle pédagogique.

L'activité que les enfants vont vivre doit être un support d'apprentissage. Au départ, je dois savoir ce que l'enseignant désire que les enfants apprennent grâce à cette activité.

S'il s'agit d'un jeu, je reste neutre. Ce sont les enfants qui jouent ! Le plus important n'est pas le résultat mais les recherches que les enfants sont amenés à réaliser pour trouver les réponses. Il est important qu'ils réfléchissent, cherchent, échangent entre eux, prennent des initiatives... Je ne leur donne pas la réponse mais je les aide à la trouver.

Mon aide peut revêtir les formes suivantes :

- Je rappelle au groupe ce qu'il recherche.
- Je guide l'observation quand je m'aperçois que les enfants ont du mal à trouver.
- J'organise les échanges dans le groupe (distribution de la parole, demande de précisions ou de justification des choix, sollicitation des plus timides...).
- J'aide à la lecture (textes, panneaux, plans...).
- J'accepte que le groupe se trompe si cela ne le met pas en danger. S'il s'agit d'une erreur qui détourne les élèves du parcours prévu, j'interviens après quelques mètres pour les amener à reprendre le bon itinéraire.
- J'attire l'attention des élèves sur des indices qui permettent de valider ou d'invalider le choix d'une direction, d'un itinéraire.
- Je me place de façon à laisser l'initiative aux enfants (de préférence derrière le groupe).

2/ ACTIVITÉS D'ORIENTATION : SÉCURITÉ

Numéros de téléphone utiles :

SAMU..... 15

Pompiers..... 18

Police..... 17

École.....

Portable enseignant

Portables accompagnateurs,,

.....,,

- S'assurer auprès du propriétaire ou du gestionnaire que les itinéraires choisis sont autorisés (bien avant la sortie).
- Avertir les élèves des dangers éventuels (chiens, chevaux, véhicules de service, deux roues, ...)
- Prévoir une trousse de secours.
- Connaître les numéros d'appel d'urgence et celui de l'école
Emporter la liste des élèves avec les numéros de téléphone des parents.
- Prévoir un lieu et une heure limite pour le regroupement.
- Prévoir un dispositif permettant d'agir en cas d'accident :
 - comment l'enseignant et les accompagnateurs entrent-ils en relation ?
 - qui contacter pour avoir de l'aide ?
 - que faire avec son groupe si l'un des enfants se trouve immobilisé ?

Rappel ; Ne jamais laisser un enfant tout seul !

- Dans la mesure du possible, ne pas laisser les enfants se déplacer seuls.
- Fournir à chaque adulte la liste des enfants du groupe qu'il va encadrer, un plan sur lequel figurent des repères utiles (limites de la zone d'évolution, lieu de regroupement, numéros de téléphone...)
- Veiller à ce que la tenue des enfants soit adaptée ; ainsi que celle des accompagnateurs.

LES CHOUCHOUS

- Intérêts pédagogiques :
 - Jeu pour groupe classe au complet.
 - Repérage de l'espace de jeu.
 - Jeu d'équipe.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
 - Mémoriser un parcours.
 - Se déplacer avec efficacité (marche, course).
 - Coopérer (Une variante est possible en laissant s'organiser librement les joueurs d'une même équipe).
- Matériel : autant de couleurs de chouchous que d'équipes ; par exemple : pour 6 équipes de 4 joueurs, prévoir 24 chouchous de 6 couleurs différentes.
- But du jeu : chaque équipe doit rapporter tous les chouchous de sa couleur.
- Déroulement :
 - Après avoir exposé le but du jeu, faire un « tour du terrain » avec l'ensemble du groupe classe, en déposant 1 chouchou de chaque couleur à 6 endroits répartis sur l'ensemble de la zone de jeu.



Cette reconnaissance est l'occasion de limiter le terrain, de pointer les éventuels points de vigilance. Chaque lieu de dépose permet de faire repérer aux élèves des éléments remarquables du paysage : forme d'un arbre, présence d'un rocher, d'une borne...

- Revenir au point de départ.
 - Puis déterminer 6 équipes (notre exemple) et attribuer une couleur à chacune d'elle. Chaque équipe doit alors aller récupérer le plus vite possible les chouchous de sa couleur et les rapporter (un chouchou par joueur). Imposer (dans un premier temps) aux joueurs d'une même équipe de rester groupés.
- Variables :
 - Induire une stratégie d'équipe (exemple : se répartir les différents points de dépose).
 - Augmenter le nombre de points de dépose de chouchous : ne pas déposer tous les chouchous à chaque point (point 1 : rouge, bleu, jaune - point 2 : blanc, jaune, vert- point 3 : rouge, noir, vert, ...).
 - Au lieu d'expliquer le jeu avant d'aller déposer les chouchous, ne l'expliquer qu'après le tour de terrain.
 - Mettre en concurrence deux équipes sur la même couleur.

JE POSE, TU CHERCHES

- Intérêts pédagogiques :
 - Jeu pour groupe classe au complet.
 - Peut se jouer dans tout espace.
 - Permet de définir un point de ralliement.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
 - S'exprimer avec précision (vocabulaire spatial, adapté en fonction du site).
 - Anticiper un déplacement.
- Matériel : 1 carte plastifiée par élève ; toutes les cartes sont différentes (par exemple : photos de la faune et de la flore du lieu).
- But du jeu : Décrire précisément le lieu de dépose de la carte pour qu'un partenaire retrouve celle-ci le plus vite possible. Le binôme qui a retrouvé les deux cartes en premier gagne un point.
- Déroulement :
 - Délimiter un espace (+ ou - étendu selon l'âge et le nombre des élèves).
 - Distribuer une carte jeu à chaque joueur.
 - Chacun va déposer sa carte dans un endroit accessible, où il veut dans l'espace défini (ne pas poser sa carte près d'une autre).
 - Revenir au point de départ.
 - Constituer des paires de joueurs. Chacun doit expliquer à l'autre où trouver sa carte.
 - Rapporter ces cartes au point de départ. Vérifier si c'est la bonne carte.



- Variables :
 - Retrouver sa propre carte (GS).
 - Constituer les binômes avant de lancer le jeu.
 - Limiter la zone de dépose pour obliger à être plus précis dans sa description car plusieurs cartes risquent de se côtoyer dans la même zone.
 - Cacher la carte (au lieu de la déposer).
 - Décrire l'itinéraire par écrit en imposant un nombre minimum d'indications sur la fiche trajet.

LES INTRUS

- Intérêts pédagogiques :
 - Aucun aménagement préalable.
 - Éduquer au respect de l'environnement (dans notre exemple).
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Relever des indices.
 - Cheminer en groupe.
 - Élargir le champ visuel.
 - Appairer un objet et sa photo ou un objet et son nom.

- Matériel :

- les intrus : une vingtaine d'objets non naturels n'ayant pas leur place dans le parc.
- 8 plots assiettes pour 7 intrus.
- une fiche avec la liste des intrus (noms ou photos).
- une liste témoin pour le corrigé.



- But du jeu : Repérer tous les intrus sur le parcours et rapporter la liste correctement cochée.
- Déroulement :
 - Un groupe construit un parcours à l'aide de huit plots espacés de dix à quinze mètres. Chaque plot doit être visible du précédent (ligne de mire). Sur ce parcours, dans l'intervalle entre deux plots est déposé un intrus.
 - Un autre groupe muni de la liste doit effectuer le parcours tout en cochant* les intrus rencontrés.

* Ce dispositif a pour avantage de laisser sur place l'installation et de permettre ainsi le passage de plusieurs groupes.

La chasse aux intrus

En suivant le parcours construit avec huit plots, retrouvez des objets "insolites". Entourez-les dans la liste suivante :

- une bouteille en plastique
- un sac plastique
- une canette
- un mouchoir usagé
- un paquet de mouchoirs en papier
- une boule de papier d'aluminium
- un bouchon en plastique
- une brique de jus de fruits
- une boîte de fast food
- une publicité
- un crayon noir
- une pile
- une fourchette en plastique
- un emballage de tablette de chocolat
- un dessous de verre à bière

- Variables :

- Augmenter le nombre de plots et d'intrus.
- Augmenter la distance entre les plots.
- Choisir des objets de petites tailles.

LES FLÈCHES

- Intérêts pédagogiques :

- Aucun aménagement préalable.
- Travail de groupe.
- Parcours en boucle.

- Compétences développées : l'élève est capable de :

- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Se déplacer dans une direction donnée et garder le cap : se fixer un point de mire (un arbre, un jeu, un banc...).
- Repérer des alignements dans l'espace environnant.
- Produire des alignements.



- Matériel : 5 flèches en bois ou en carton plastifié numérotées de 1 à 5 avec 2 trous pour être fixées au sol avec des piquets de tente, 10 piquets de tente, 5 vignettes de couleur, des feuilles de route, 1 fiche correction pour vérifier rapidement les réponses. Une pochette de feutres.

- But du jeu : Effectuer un parcours en boucle en suivant les flèches et retrouver toutes les couleurs.

- Déroulement :

- 1^{er} groupe : (ou un meneur)

- Positionner les 5 flèches¹ au sol de manière à construire un parcours en boucle dans l'espace d'action délimité. La première flèche indique la direction et le sens à suivre pour découvrir la seconde...
- Attribuer à chaque flèche numérotée une vignette de couleur et reporter celle-ci sur la feuille correction.
- Revenir au point de départ.

- 2^{ème} groupe :

- Effectuer le parcours en marchant dans le sens et la direction indiqués par la 1^{ère} flèche jusqu'à rencontrer une nouvelle flèche. Recommencer ainsi pour chacune des 4 flèches.
- Valider son passage devant chaque flèche en reportant la couleur sur une feuille de route.
- *Ne pas trop espacer les 2 premières flèches afin de permettre aux élèves de comprendre la consigne. On augmentera les intervalles suivants pour que la flèche N°3 ne soit pas visible à partir de la flèche N°2 et ainsi de suite...Les élèves doivent mettre en œuvre des stratégies plus efficaces que le simple tâtonnement.*
- *Fixer les flèches au sol à l'aide de 2 sardines (pour que les flèches ne tournent pas).*

Feuille de route				
Vous devez effectuer un parcours en boucle sur la pelouse centrale à l'aide de 5 flèches posées au sol.				
La première flèche indique le sens et la direction à suivre pour trouver la suivante...				
Vous devez également reporter la couleur de chaque flèche dans la bonne case ci-dessous pour valider votre passage.				
Flèche 1	Flèche 2	Flèche 3	Flèche 4	Flèche 5
Attention: Les flèches doivent rester en place. Elles serviront à un autre groupe.				

¹ Vous trouverez à l'adresse de la 4^{ème} circonscription indications et plan nécessaires à la fabrication du matériel : <http://passepartout.ouvaton.org/spip.php?article64>

● Variables :

- Placer sur chaque flèche la photo du point de mire à viser.
- Placer sur chaque flèche le nombre de pas à effectuer pour rejoindre la flèche suivante.
- Jouer à je cache / tu cherches : chaque élève cache un objet derrière un banc, un arbre, une poubelle... À l'aide d'une flèche, il indique la direction et le sens à suivre pour le retrouver. Un autre élève part à sa recherche...
Variante : le sens et la direction sont indiqués par le bras de l'élève qui pointe le lieu à rejoindre.



- Fonctionner en étoile : une flèche indique la direction d'un lieu à rejoindre. Une fois le lieu repéré et un indice relevé, le groupe recommence avec une autre flèche.
- Les élèves se déplacent dans la direction et le sens d'une flèche tenue par le maître. En utilisant plusieurs flèches de couleurs différentes, on peut associer une action à chacune d'elles : marcher avec la blanche, courir avec la bleue ... Si les flèches ont des tailles différentes, on peut aller plus ou moins loin...
- Travailler l'alignement : placer 2 plots à une distance d'environ 5 m et demander aux élèves de positionner des objets sur la ligne imaginaire qui relie les 2 plots (vérifier en tendant une corde ou un élastique entre les deux plots...).

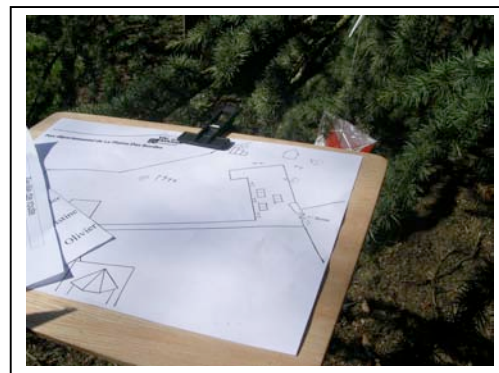
PARCOURS SUR PLAN

• Intérêts pédagogiques :

- Parcours en boucle.
- Jeu d'équipe.

• Compétences développées : l'élève est capable de :

- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Orienter un plan.
- Se repérer sur un plan, mettre en relation document/terrain.
- Coopérer.
- Se déplacer avec efficacité.



• Matériel : planchettes, plan simplifié du terrain, sur lequel on place éventuellement le dessin de quelques éléments remarquables (bancs, jeux, cabanes...), 5 balises numérotées et 5 pinces de contrôle, feuilles de route, feuilles de contrôle (pour la correction).

• But du jeu : Retrouver les balises indiquées sur le plan.

• Déroulement :

1^{ère} équipe : - Poser les 5 balises sur le terrain de manière à construire un parcours.
 - Pour chaque balise¹ posée, indiquer précisément son emplacement et son N° sur le plan ; utiliser la pince de contrôle pour perforer la feuille de contrôle dans la bonne case.
 - Quand les 5 balises sont posées, revenir au point de ralliement pour transmettre le plan à l'équipe N°2.

2^{ème} équipe : - Munie du plan et de la feuille de route, retrouver les balises et poinçonner la feuille réponse.
 - Laisser sur place les balises pour permettre le passage de plusieurs groupes sur le même parcours.



• Variables :

- Limiter le temps accordé.
- Circonscrire un terrain plus ou moins étendu.
- Fournir un plan plus ou moins simplifié.

Feuille de route				
L'activité se déroule dans l'espace représenté sur le plan qui vous est remis.				
Votre mission : Aller poser 5 balises (orange et blanche) de manière à construire un parcours.				
Consignes : Pour chaque balise posée dans le parc :				
<input type="checkbox"/> marquez précisément son emplacement et son numéro sur le plan;				
<input type="checkbox"/> utilisez la pince pour perforer la "feuille réponse" (ci-dessous) dans la bonne case (1, 2, 3 ...).				
<input type="checkbox"/> Quand les 5 balises sont posées, revenez au point de départ.				
Le plan sera transmis à un autre groupe qui effectuera le parcours et qui validera son passage en poinçonnant une feuille réponse vierge.				
Feuille réponse				
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

Groupe de CPC ES du Val de Marne - Animation USEP du 10/04/2010

¹ Vous trouverez à l'adresse de la 4^{ème} circonscription indications et plan nécessaires à la fabrication du matériel : <http://passepartout.ouvaton.org/spip.php?article64>

PARCOURS PHOTOS

- Intérêts pédagogiques :
 - Jeu d'équipe.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
 - Photographier des "éléments remarquables".
 - Passer de l'espace vécu à sa représentation en 2 dimensions pour l'équipe qui construit le parcours, et inversement pour les équipes qui vont effectuer le parcours.
 - Définir un point de mire.
 - Se déplacer avec efficacité (garder le cap).
 - Coopérer.
- Matériel : appareil photo, 6 cartes lettres qui forment un mot, par exemple :

A Z I M U T B A L I S E

- But du jeu : retrouver un parcours à l'aide de 6 photos et reconstituer un mot avec les lettres récupérées.
- Déroulement :
 - 1^{er} groupe : - en possession d'un appareil photo, préparer le parcours en photographiant des éléments remarquables (6) de la zone de jeu.
 - déposer une des lettres à l'endroit photographié.
 - 2^{ème} groupe : - réaliser ce parcours.
 - reconstituer le mot à l'aide des lettres récupérées.



Travailler avec la photographie couleur est essentiel pour aborder la lecture de plans conventionnels ou de cartes d'orientation par la suite. Cet espace perçu (photographié) permet de passer de l'espace vécu à l'espace conçu.

- Variables :
 - Limiter le temps.
 - Photographier en noir et blanc.
 - Lettres dans l'ordre ou dans le désordre.
 - Nombre de photos.
 - Pour GS et CP utiliser des images séquentielles, des pièces de puzzle plutôt que des lettres...

PARCOURS PHOTOS

- Intérêts pédagogiques :

- Jeu d'équipe.

- Compétences développées : l'élève est capable de :

- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Photographier des "éléments remarquables".
- Passer de l'espace vécu à sa représentation en 2 dimensions pour l'équipe qui construit le parcours, et inversement pour les équipes qui vont effectuer le parcours.
- Définir un point de mire.
- Se déplacer avec efficacité (garder le cap).
- Coopérer.

- Matériel : appareil photo, 6 cartes lettres qui forment un mot, par exemple :

A Z I M U T B A L I S E

- But du jeu : retrouver un parcours à l'aide de 6 photos et reconstituer un mot avec les lettres récupérées.

- Déroulement :

1^{er} groupe : - en possession d'un appareil photo, préparer le parcours en photographiant des éléments remarquables (6) de la zone de jeu.
- déposer une des lettres à l'endroit photographié.

2^{ème} groupe : - réaliser ce parcours.
- reconstituer le mot à l'aide des lettres récupérées.



Travailler avec la photographie couleur est essentiel pour aborder la lecture de plans conventionnels ou de cartes d'orientation par la suite. Cet espace perçu (photographié) permet de passer de l'espace vécu à l'espace conçu.

- Variables :

- Limiter le temps.
- Photographier en noir et blanc.
- Lettres dans l'ordre ou dans le désordre.
- Nombre de photos.
- Pour GS et CP utiliser des images séquentielles, des pièces de puzzle plutôt que des lettres...

LES BANCS

• Intérêts pédagogiques :

- Jeu pour groupe classe au complet.
- Jeu d'équipe.

NB : Ce jeu nécessite une installation préalable.

• Compétences développées : l'élève est capable de :

- Lire un paysage et établir la correspondance avec la photographie qui le représente.
- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Coopérer.

• Matériel : par équipe, une enveloppe contenant 3 photos de banc. 3 lettres qui formeront des mots.
(ex : CAP, SUD, EST, SAC ...)

• But du jeu : retrouver des éléments (ici des bancs) dans un paysage grâce à leur environnement proche pour pouvoir reconstituer un mot.

• Déroulement : au point de ralliement, pour chaque équipe :

- Bien observer les clichés contenus dans l'enveloppe.
- Retrouver ces 3 bancs parmi tous ceux du parc. À chacun de ces bancs est accrochée une lettre qui permettra de reconstituer un mot. Cette lettre a été installée avant le démarrage du jeu par le meneur.
- Le mot est à restituer au meneur de jeu.

• Variables :

- Chronométrer le jeu.
- Attribuer des points selon l'emplacement des bancs.



LES BANCS

• Intérêts pédagogiques :

- Jeu pour groupe classe au complet.
- Jeu d'équipe.

NB : Ce jeu nécessite une installation préalable.

• Compétences développées : l'élève est capable de :

- Lire un paysage et établir la correspondance avec la photographie qui le représente.
- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Coopérer.

• Matériel : par équipe, une enveloppe contenant 3 photos de banc. 3 lettres qui formeront des mots. (ex : CAP, SUD, EST, SAC ...)

• But du jeu : retrouver des éléments (ici des bancs) dans un paysage grâce à leur environnement proche pour pouvoir reconstituer un mot.

• Déroulement : au point de ralliement, pour chaque équipe :

- Bien observer les clichés contenus dans l'enveloppe.
- Retrouver ces 3 bancs parmi tous ceux du parc. À chacun de ces bancs est accrochée une lettre qui permettra de reconstituer un mot. Cette lettre a été installée avant le démarrage du jeu par le meneur.
- Le mot est à restituer au meneur de jeu.

• Variables :

- Chronométrer le jeu.
- Attribuer des points selon l'emplacement des bancs.



L'ÉLÉMENT MANQUANT, LES DIFFÉRENCES, LES ÉLÉMENTS EN TROP

• Intérêts pédagogiques :

- Jeu pour groupe classe au complet (avec un nombre de photos suffisant).
- Jeu d'équipe.
- Parcours en étoile.

• Compétences développées : l'élève est capable de :

- Lire un paysage et établir la correspondance avec la photographie qui le représente.
- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Coopérer.

• Matériel : un jeu de photos retouchées plastifiées, des feutres velleda (les réponses s'écrivent directement sur les photos).

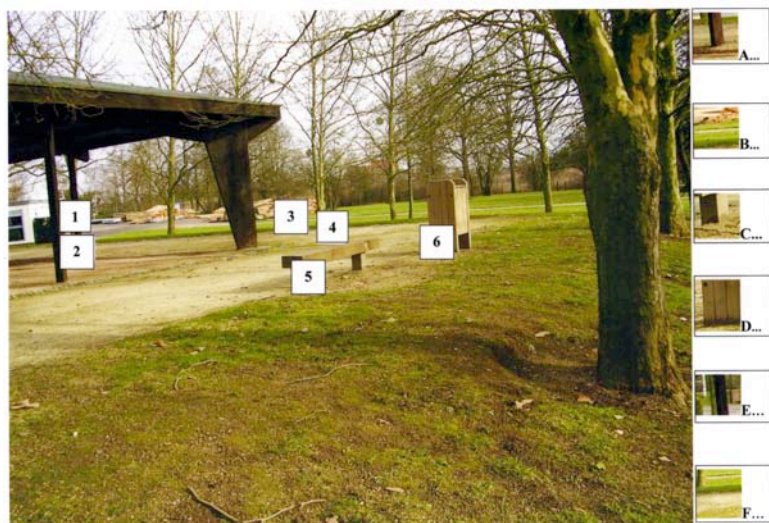
• But du jeu : retrouver l'endroit photographié.

• Déroulement : au point de ralliement, pour chaque équipe :

- Piocher une photo d'un élément remarquable de la zone de jeu.
- Se rendre sur place et répondre à la question inscrite sur la photo (ex : inscrire le N° de la balise, dessiner ce qui manque, chercher l'erreur...).
- Revenir au point de départ et faire valider sa réponse par le meneur.
- Recommencer avec une autre photo.



Combien y a-t-il de rondins derrière la pompe ? ...



Question de détail : écrire à côté de chaque lettre le chiffre qui convient



Recopier le dessin dans le cadre jaune

• Variables :

- Chronométrer le jeu.
- Attribuer des points selon la difficulté de la question.

DE LOIN, DE PRÈS

• Intérêts pédagogiques :

- Jeu pour groupe classe au complet.
- Jeu d'équipe.
- Utilisation maximale de l'espace de jeu.
- Parcours en étoile.

• Compétences développées : l'élève est capable de :

- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Garder en mémoire une portion de paysage.
- Coopérer.

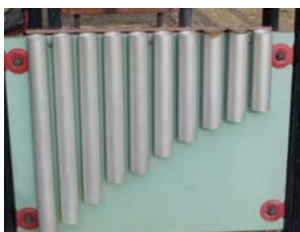


• Matériel : 2 jeux de photos : un jeu "plan large" , un jeu "plan serré".

• But du jeu : retrouver un détail d'un paysage.

• Déroulement : au point de ralliement, pour chaque équipe :

- Piocher une photo "plan large" d'une partie de la zone de jeu visible du point de ralliement.
- Se rendre sur place et observer attentivement le lieu.
- De retour au point de ralliement, retrouver un détail du paysage observé parmi plusieurs clichés "plan serré" proposés par le meneur de jeu.



- Recommencer avec une autre photo.

• Variables :

- Chronométrer le jeu.
- Attribuer des points selon que le détail est plus ou moins facile à retrouver.
- Jeu plus facile : chaque équipe dispose d'une photo plan large et de quatre détails. Retrouver le bon sur place (et non pas au point de ralliement).




POINT DE VUE

- Intérêts pédagogiques :
 - Jeu pour groupe classe au complet.
 - Jeu d'équipe.
 - Parcours en étoile.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Lire un paysage et établir la correspondance avec la photographie qui le représente.
 - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
 - Choisir la photo qui correspond à la prise de vue : vérifier les indices comme grillage, jeux, table, ...
 - Se situer dans un espace donné par rapport à des points remarquables (ici banc, table).
 - Coopérer.
- Matériel : photos retouchées et plastifiées, feutres velleda (les réponses s'écrivent directement sur les photos).
- But du jeu : retrouver le site photographié pour répondre à la question posée sur la fiche.
- Déroulement : au point de ralliement, pour chaque équipe :
 - Piocher une photographie.
 - Se rendre sur place.
 - Se positionner par rapport à la photo pour pouvoir répondre.
 - Revenir au point de départ et faire valider sa réponse par le meneur.
 - Recommencer avec une autre photo.



Quand je suis sur le banc N°1, la table A est :

- à ma droite ?
- à ma gauche ?
- derrière moi ?
- devant moi ?
- Entoure la bonne réponse.



Quelle est la « bonne » ? Entoure la.

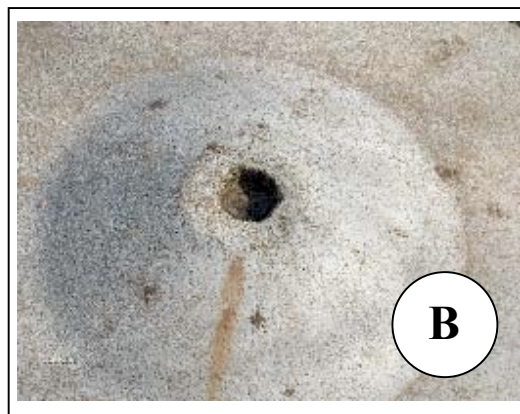
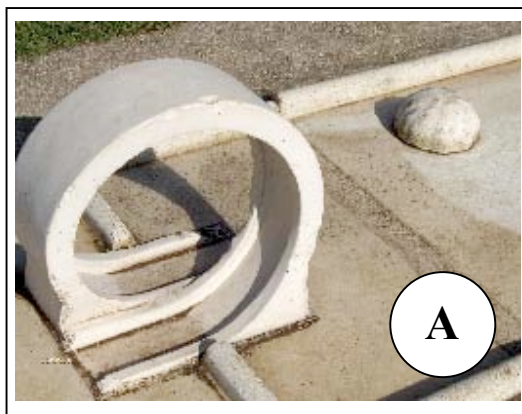
- Variables :
 - Chronométrer le jeu.
 - Attribuer des points selon la difficulté de la question.

LE GOLF MINIATURE : OUVREZ L'OEIL

- Intérêts pédagogiques :
 - Jeu pour groupe classe au complet.
 - Jeu d'équipe.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Observer finement la zone de jeu.
 - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
 - Établir des correspondances entre photos et terrain.
- Matériel : une planche de photos, une fiche réponse.
- But du jeu : appairer une photo et une piste de golf.



• Déroulement : muni des photos de détails du parcours pris en gros plan, retrouver chaque piste concernée et associer le N° de cette piste à la lettre figurant sur la photo du détail (voir fiche réponse).



Ce jeu peut faire l'objet d'une création graphique en classe car le golf miniature propose de nombreux jeux de lignes .

Fiche réponse :

Ouvrez l'œil et faites la paire !

Photo	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Piste										