



RENCONTRE

*** ORIENTATION***

CYCLE 2

LES ROCAILLES -REIGNIER

RALLYE PHOTOS Les animaux

BUT DU JEU :

Trouver le lieu indiqué sur la photo par la gomme.

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

Repérer le lieu précis.

Trouver la balise : un carton de couleur, une pochette.

Lire le mot ou le code, ou l'image.

Dire au contrôleur du jeu ou noter sur un carton réponse: le mot lu, le code ou l'image vue.

REUSSITE :

10 photos lues avec exactitude (15 pour les grands...)

GESTION DU GROUPE :

En étoile, un élève part avec 1 photo à la fois.

CONSIGNES DE SECURITE :

Préciser les limites du jeu :

→La route (à ne pas traverser).

→Pas de photos dans le bois.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

→ Avec des cycle 3 :localiser l'emplacement de chaque photo sur un plan simple du site.

→ Limiter un temps de jeu et trouver le plus grand nombre de photos.

COURSE A LA GOMMETTE

BUT DU JEU :

Trouver des plaquettes roses remplies de gommettes. Localiser le lieu et encoder le plan avec une gommette.

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

Repérer l'emplacement précis de la plaquette sur le plan.

Coller une des gommettes de la plaquette sur le plan.

Faire contrôler son plan après 2 plaquettes trouvées.

SUPPORT UTILISÉ:

Plan figuratif ou carte simplifiée avec élément figuratif

REUSSITE :

10 plaquettes trouvées et localiser sur le plan.

GESTION DU GROUPE :

Un élève ou une équipe de deux élèves part avec 1 plan à la recherche des gommettes. (pour une équipe de 2 élèves, un plan chacun)

CONSIGNES DE SECURITE :

Préciser les limites du jeu :

- La route (à ne pas traverser).
- Les tennis.
- Les bois où aucune pochette n'a été placée
- Etc en fonction du lieu

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

- Pour simplifier avec des maternelles de GS ; utiliser une planche de 10 à 12 photos du site à la place du plan. L'élève colle une gommette sur la bonne photo au point précis

LES AIRES D'ATTERRISSAGE ou LES CIBLES

BUT DU JEU :

Associer le schéma de l'aire et l'installation de l'aire sur le terrain.

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

Comparer son schéma avec les 4 aires installées et l'orienter.

Colorier les symboles représentant les plots, de la bonne couleur.

REUSSITE :

Pour une aire : les X plots sont coloriés de la bonne couleur .

GESTION DU GROUPE :

En étoile, un élève avec 1 schéma à la fois.

CONSIGNES DE SECURITE :

Aucune.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

Imposer la lecture de l'aire depuis un poste fixe complique la tâche.

Colorier un des symboles pour aider au repérage de la cible parmi 4.

PARCOURS JALONNE rouge

La chaussette de monsieur loup

BUT DU JEU : Suivre un parcours jalonné en vert et **ENCODER** 6 balises (ou +)

« Il n'y a qu'une chaussette de monsieur loup... aidez-le à trouver l'autre ! »

TACHES A REALISER PAR L'ELEVE :

Suivre un chemin seul ou à 2 dans le bois en suivant les jalons rouges.

Sur le chemin, repérer les éléments des vêtements de monsieur loup

Les cocher sur sa feuille de route

Pour les petits pas d'ordre

Pour les grands respecter l'ordre de l'histoire

REUSSITE :

Même pas perdu au fond des bois !

les 6 ou 8 balises-vêtements sont encodées avec exactitude.

GESTION DU GROUPE :

Un élève part avec 1 plan sur le parcours.

Une équipe de deux élèves part avec 2 plans.

CONSIGNES DE SECURITE :

Avant le départ questionner systématiquement chaque équipe:

→ Comment repères-tu ton chemin. (réponse : les flèches vertes)

→ Qu'as-tu à faire ? (réponse : trouver 6 balises, coller une gommette, repasser à la table de contrôle)

→ Sur le plan repère le départ, la légende, le gros rocher, les wc, les tennis.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

Avec des mat GS : **pas d'encodage de plan, mais un simple relevé de gommettes et installation dans l'ordre sur carton réponse à cases.**

SUIVRE UN ITINERAIRE balisé

Le voyage de l'escargot

BUT DU JEU :

- Trouver les balises-objets de l'histoire
- Sur le terrain vous suivez une jalonnette de couleur, comme ce modèle ci (montrer)

TACHES A REALISER :

Cocher sur la feuille de route dans l'ordre du parcours
Ecouter l'histoire

REUSSITE :

Tous les éléments de l'histoire ont été trouvés.

GESTION DU GROUPE :

Une équipe de 2 élèves au plus part avec la feuille de route et un crayon

CONSIGNES DE SECURITE :

Avant le départ questionner systématiquement chaque équipe:

→Comment repères- tu ton chemin. (réponse : les flèches vertes)

→Qu'as- tu à faire ? (réponse : trouver 6 balises-objets, cocher sur la feuille, repasser à la table de contrôle)

→Sur le plan repère le départ, la légende, le gros rocher, les wc, les tennis.

POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER

Avec des mat GS : pas d'encodage de plan, mais un simple relevé de gommettes et installation dans l'ordre sur carton réponse à cases.

Encoder un plan en notant les emplacements des balises

