



objectif

Apprendre à orienter son plan rapidement, dans un espace sécurisé et délimité, au service d'une équipe.



dispositif (durée estimée 30 mn)

Sur un stade ou dans une salle, installer 16 plots de manière géométrique, et un plot de référence sur le côté de l'aire de jeu pour aider à orienter le plan.

Constituer 2 équipes ou plus (plus il y a d'équipes, moins il y a de coéquipiers par équipe et plus les coéquipiers sont mobilisés souvent) et attribuer à chacun des coéquipiers une lettre. Les équipes se placent de part et d'autre de l'aire de jeu (cerceaux de départ de couleurs différentes).

C'est parti !

Les loustics sont répartis en au moins 2 équipes de chaque côté de l'aire de jeu, et sont désignés dans chaque équipe par une lettre. L'animateur annonce une combinaison au hasard : «K-8». Les loustics de chaque équipe désignés par la lettre K courent chercher le plan au centre de l'aire de jeu et grâce à lui doivent trouver le plot n°8 le plus vite possible. Le premier au bon plot fait marquer un point à son équipe. Bravo champion!



matériel

pour le dispositif	par équipe
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 16 plots placés de manière géométrique. ▶ 1 plot supplémentaire (pour orienter le plan). ▶ Des cerceaux de couleurs pour les départs (autant qu'il y a d'équipes). 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Un plan par équipe, placé au centre de l'aire de jeu, représentant l'emplacement du plot supplémentaire, des cerceaux départ, et des plots numérotés de 1 à 16* (de la même manière pour toutes les équipes).



* Prévoyez plusieurs jeux de plans différents (en changeant l'ordre des n° des plots à chaque fois), et échangez les en cours de jeu, car les jeunes auront tendance à mémoriser les numéros des plots au bout d'un moment.



consignes

« Je vais annoncer une lettre correspondant à 1 loustic de chaque équipe, et un chiffre qui désigne le numéro d'un plot. Les loustics désignés doivent courir chercher le plan de leur équipe situé par terre au centre de l'aire de jeu, puis repérer sur le plan le plot désigné, et s'y rendre le plus rapidement possible à l'aide du plan. Le loustic qui atteint le plot le premier marque un point pour son équipe. Vous replacez ensuite la carte au centre du jeu et vous rejoignez votre équipe. »



Le nombre de points marqués par l'équipe.



variantes

▶ Pour complexifier la situation :

- Les loustics consultent le plan sans pouvoir le prendre avec eux. Ils doivent donc mémoriser l'emplacement du plot.
- Variante physique, les loustics doivent contourner un plot placé hors de l'aire de jeu, avant de revenir en courant consulter le plan, et aller sur le plot désigné par l'animateur (avec le plan, ou plus dur, sans prendre le plan).
- Idem mais en contournant le plot extérieur après avoir examiné le plan (avec la carte ou plus dur, sans).
Ces 2 variantes seront plus ou moins physiques (et difficiles) si on éloigne plus ou moins le plot extérieur.
Placer plusieurs plots extérieurs différents (un par équipe, à égale distance) pour éviter les collisions.
- Chaque plot est représenté sur le plan de l'équipe par un symbole cartographique. Chaque enfant dispose en main, de 3 ou 4 cartes de jeu représentant des symboles. L'enseignant annonce un symbole correspondant à 2 enfants des 2 équipes adverses (si le jeu est composé de 2 équipes). L'enfant qui a le symbole désigné doit s'y rendre le plus rapidement possible. Possibilité de combiner avec les variables précédentes.
- Utiliser une carte d'orientation au lieu du plan.



objectif

Dessiner un plan fidèle à la réalité.



dispositif (durée estimée 60 mn)

Le groupe est partagé en équipes de 2, et l'espace de jeu est partagé en 2 zones. Chacun va placer une balise dans sa zone respective, puis revient au départ dessiner un croquis qui montre l'emplacement de la balise posée. Les 2 jeunes échangent alors sans parler leur croquis, et vont chercher la balise posée par l'autre. On joue autant de fois que possible dans un temps donné.

Après la séance, affichage et comparaison des croquis. Ce temps de réflexion et de mise en commun sur les échecs et les réussites en fin de séance doit mettre en évidence l'utilité d'un support fidèle à la réalité (dans la disposition des éléments les uns par rapport aux autres) et d'une légende commune.

C'est parti!

Chacun des 2 pitchouns d'une équipe part dans sa moitié de terrain, choisit un élément caractéristique (arbre, banc, etc.) et y place sa balise. Il revient au départ et dessine sur feuille blanche un plan qui permettra à l'autre de retrouver sa balise. Il échange alors son croquis avec son partenaire et chacun part récupérer la balise de l'autre. Une fois les 2 balises ramenées, le jeu repart pour un tour.



matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> Supports pour dessiner. 	<ul style="list-style-type: none"> Feuilles blanches, 1 crayon à papier, 1 gomme. 1 balise numérotée et 1 «fiche récapitulative» pour 2. 	



consignes

À chaque équipe :

- « L'espace est partagé en 2 zones. Vous choisissez un emplacement dans votre zone pour votre balise et vous la posez. »
- « Vous revenez au départ et vous dessinez un plan pour indiquer où se trouve votre balise. »
- « Vous échangez, sans parler, vos croquis. »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, revenez au départ pour que l'autre vous conduise à l'endroit où il l'a mise. »
- « Ensuite, on joue autant de fois que possible, en changeant l'emplacement de la balise. »
- « À la fin de la séance, nous afficherons et nous comparerons les croquis réalisés. »
- « Pensez à noter vos noms sur les croquis. »



variantes

- Faire l'exercice avec des équipes de 4 pitchouns (2 binômes).
- Les pitchouns disposent d'un plan avec quelques éléments déjà dessinés.
- Possibilité de restreindre l'espace de pose des balises pour éviter que les pitchouns ne s'éloignent trop du départ.
- Les lieux de poses peuvent être prévus à l'avance dans les deux zones et symbolisés par des cercles. Chaque espace est repéré par une lettre et possède son « jumeau » dans l'autre zone repéré par la même lettre en fonction de son éloignement du départ. Les deux pitchouns qui s'opposent jouent avec la même lettre.



Retrouver le plus vite possible la balise grâce au croquis « juste ».
Poser et trouver le plus de fois possible la balise.

objectif

Comprendre la notion de symbole, et l'intérêt d'utiliser une légende.

dispositif (durée estimée 60 mn)

Sur une feuille de papier A4, réaliser un plan de différents objets à votre disposition (*ballons, chaises, bancs, tapis, plots, etc.*) en essayant de créer des alignements entre ces objets (voir recto). Le photocopier. À l'aide de votre plan, disposer ensuite les objets sur un terrain bien délimité (handball, basket...).

C'est parti !

Les zigotos dessinent sur une feuille de papier les objets placés sur le terrain de basket. Ils comparent ensuite leur dessin entre zigotos. C'est la bagarre! Pas un zigoto n'a le même dessin! Du calme, l'animateur a la solution, il leur demande de trouver une solution pour que chaque objet soit reconnaissable par tous. Ensemble, ils construisent ainsi une légende commune. Chaque zigoto redessine ensuite le plan avec cette légende. « Chouette, l'animateur a dit qu'ensuite on jouera avec les plans. »

Truc & Astuce

Dans un second temps, vous pouvez profiter de votre plan pour proposer d'autres jeux :

- ▶ Dessiner un itinéraire sur le plan et le faire réaliser (suivi d'itinéraire).
- ▶ Dessiner un itinéraire sur le plan et le faire réaliser « en aveugle », avec un partenaire qui guide en utilisant seulement « droite, gauche, devant, derrière ».
- ▶ Jeu des erreurs : ajouter ou retirer un ou deux éléments sur l'aire de jeu.
- ▶ Faire réaliser un itinéraire sur l'aire de jeu et le faire dessiner par les observateurs.

matériel

pour le dispositif	pour les jeunes
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Feuilles A4, crayons papier, gommés. ▶ Plots, bancs, chaises, ballons, cerceaux, tapis, etc. ▶ 1 plan de l'aire de jeu (avec les objets) réalisé en amont par l'animateur, et photocopié. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 feuille blanche - 1 gomme - 1 crayon. ▶ Pour les jeux qui suivront prévoir plusieurs plans par enfant.

consignes

- « Dessinez le plus fidèlement possible sur votre feuille de papier les différents objets que vous observez. Le cadre de votre feuille représente la surface du terrain de basket. »
- « Vous ne devez pas communiquer entre vous. »
- « Par petits groupes, comparez ensuite votre dessin à celui des autres, et essayer de tirer des conclusions. »
- « Quand tout le monde aura fini, nous en discuterons tous ensemble ». Cette phase permettra à l'animateur trouver avec les enfants une symbolique commune (construction du symbole et élaboration de la légende).
- « Dessinez à nouveau le plan sur votre feuille de papier, en tenant compte des symboles créés ensemble. »

variantes

- ▶ Nombre d'objets disposés sur le terrain.
- ▶ Forme du terrain (carré, rectangle triangle ou formes géométriques irrégulières).

Justesse de la représentation en comparant les différents plans et surtout en tenant compte des alignements des objets sur le terrain.









Connaître les symboles de la carte d'orientation.



Dessiner un plan de l'aire de jeu. Réaliser en 2 exemplaires un jeu de 10 à 12 symboles différents tirés de la légende d'une carte d'orientation. Vous retiendrez, dans un premier temps, les symboles que vous serez amené à utiliser le plus souvent dans l'apprentissage, et ceux qui sont les plus compréhensibles par les jeunes. Disposer les plots sur l'aire de jeu en correspondance avec le plan réalisé. Faites plusieurs aires de jeu selon le nombre de participants.

C'est parti !

Un des 2 titis d'une équipe va retourner une carte symbole située sous un des plots, il mémorise le symbole, repose la carte sous le plot, et vient dessiner le symbole à l'emplacement exact du plot sur son plan. Il passe le relais à son partenaire qui va retourner un autre plot, pour découvrir (et mémoriser) un nouveau symbole. Une fois le plan complété avec l'ensemble des symboles, les 2 titis vont à tour de rôle relever 2 plots en espérant découvrir 2 symboles identiques.

				point d'eau	laine de végétation	détour hors route	rocher
				souche	affut de chasse	chemin	marais
				raine	talus	bâtiment	trou
				objet périodier	butte	détour hors route	clairière
				borne	route	marc étagé	ligne électrique

Exemple d'un jeu de cartes «symbole», et les cartes «signification» correspondantes (voir § consignes, 2ème partie du jeu).



pour le dispositif	par équipe
<ul style="list-style-type: none"> 2 exemplaires d'un jeu de 10-12 symboles différents tirés de la légende de la carte d'orientation. 1 exemplaire avec la signification des symboles. 16 plots + 1 plot de référence (pour orienter le plan). Une légende des symboles utilisés. 	<ul style="list-style-type: none"> Un plan représentant l'aire de jeu, un crayon. Une légende des symboles utilisés.



1ère partie du jeu : « Vous devez trouver 2 symboles identiques. Pour cela, par équipe de 2, vous allez devoir à tour de rôle vous déplacer sur l'aire de jeu et retourner une carte située sous l'un des plots. Vous mémorisez le symbole, remplacez la carte sous le plot et vous revenez au départ. En orientant bien votre plan, vous positionnez, en le dessinant, le symbole à l'emplacement prévu sur votre plan et correspondant à sa position sur l'aire de jeu. Vous passez, ensuite, le relais à votre équipier qui doit réaliser la même tâche ».

« Une fois la carte complétée avec l'ensemble des symboles, il faut retrouver sans se déplacer avec le plan (mémorisation) deux symboles identiques sur l'aire de jeu. Chaque équipe marque un point à chaque réussite ».

2ème partie du jeu : « Vous devez associer un symbole et sa signification. Pour cela, vous disposez d'un plan et d'une légende. La règle du jeu est la même que précédemment sauf qu'il faut associer le symbole (dessin) à sa signification (mot) à l'aide de la légende. Une fois la carte complétée, il faudra, sans se déplacer avec le plan (mémorisation) retrouver et associer le symbole et sa signification sans l'aide de la légende ».



- Nombre de plots (et de symboles) figurant sur l'aire de jeu.
- Complexité du plan (emplacement des plots).
- Réaliser le même exercice pour l'apprentissage des définitions de postes («memory définition»).

Justesse du positionnement des symboles sur le plan.
Nombre de réussites.

Éventuellement rapidité d'exécution.





objectif

Devenir autonome.



dispositif (durée estimée 45 mn)

Lieu : espace connu, suffisamment grand, sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc, ...). Les jeunes partent seuls pour aller rechercher, à l'aide d'une carte, une balise placée sur le terrain. Après chaque balise le jeune revient au point de départ. L'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. Le jeune repart pour effectuer une nouvelle «branche de l'étoile» puis revient à nouveau au départ, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti annoncé en début de jeu. But : trouver un maximum de balises pendant le temps de la séance.

C'est parti!

Les chti-mômes ont chacun une carte donnée par l'animateur. Au top départ, tout le monde s'élançe, et chacun de son côté essaye d'aller poinçonner seul et le plus rapidement possible la balise indiquée sur sa carte, puis revient et fait contrôler son carton de contrôle. Si le poinçon est juste c'est gagné ! il passe à la balise suivante et ainsi de suite. S'il fait une erreur, le chti-môme a droit à un nouvel essai, et peut éventuellement se faire accompagner. Le nombre de points marqués correspond au nombre de balises justes.

S'ils sont plus de 15, organiser les jeunes en plusieurs groupes. Tous les jeunes d'un groupe partent en même temps avec une balise différente à trouver. Les groupes partent à deux minutes d'intervalle. Prévoir 2 jeux de cartes afin d'éviter les attentes.



matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Au moins 15 balises. ▶ 2 jeux de 15 cartes (si 15 balises) avec 1 seule balise imprimée sur chaque carte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 carton de contrôle. ▶ 1 carte (=1 balise à trouver) 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 tableau de gestion des jeunes. ▶ 1 chronomètre. ▶ 1 sifflet. ▶ 1 carte tous-postes.



Chaque jeune commence par un poste différent, et cherche ensuite les balises suivantes dans l'ordre : disposez-les sur le terrain de telle sorte qu'il change de secteur à chaque balise.



consignes

- « Je vous donne à chacun une carte avec une balise. »
- « Vous allez la poinçonner, puis vous revenez au point de départ. »
- « Si c'est juste, vous partez chercher la suivante, si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même balise. »
- « Vous allez le plus vite possible, vous devez trouver le plus de balises possible pendant la durée de la séance. »
- « Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ chercher des explications. »
- « Au signal de fin de jeu, vous revenez immédiatement au départ, même si vous n'avez pas terminé. »



Avoir le plus de balises justes au premier poinçonnage.
Avoir le plus de balises justes aux 1er et 2ème poinçonnages.



variantes

- ▶ Pour simplifier la situation :
 - Uniquement dans un espace connu.
- ▶ Pour complexifier la situation :
 - Dans un espace inconnu, vaste et naturel. Dans ce cas, placer toutes les balises sur des points remarquables accessibles par des lignes directrices du terrain (traçage niveau 1).
 - Les balises sont de plus en plus éloignées du départ, et non plus sur, mais à proximité des lignes directrices (traçage niveau 2).
 - Sous la forme d'un relais par équipe de 2.

Utiliser sur le carton de contrôle un codage permettant de connaître le nombre d'essais, le nombre de réussites au 1er ou au 2ème essai, les balises cherchées et non trouvées, trouvées avec aide, etc.





objectif

Etre autonome et découvrir la dimension sportive et compétitive de la course d'orientation.



dispositif (durée estimée 60 mn)

Dans un lieu peu connu, voire inconnu, placer des balises sur des points remarquables, marqués sur la carte, situés sur ou à proximité des lignes directrices. Prévoir 4 ou 5 circuits de 3 à 5 balises. Les enfants partent individuellement toutes les minutes.

L'animateur gère les départs/arrivées grâce à tableau à double entrée. (Nom/ N° circuit)

L'enfant précise bien sur quel circuit il part et n'oublie pas de signaler son arrivée.

C'est parti !

Le jeune prend la carte désignée par l'animateur et réalise seul, et le plus rapidement possible, le circuit de la carte. À son retour, il fait contrôler son carton. Si les poinçons sont justes, il passe au circuit suivant et ainsi de suite. S'il fait une erreur, le jeune a le droit à un nouvel essai, et peut éventuellement se faire accompagner. L'objectif est de courir vite et juste (sans erreurs).



matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> De 3 à 5 balises équipées de pinces sur 4 ou 5 circuits différents. Un jeu de 6-8 cartes par circuit : sur la carte, les balises sont repérées par un cercle rouge. 	<ul style="list-style-type: none"> Une carte par enfant avec le tracé du circuit La liste des définitions de l'emplacement exact des balises. Un carton de contrôle. 	<ul style="list-style-type: none"> Pour chaque circuit un carton de contrôle comportant la correction des poinçons. Un tableau à double entrée pour la gestion des enfants.



Sur la carte, les balises sont représentées par un cercle centré sur un élément remarquable (de la carte et du terrain). Chaque cercle est numéroté et relié au suivant par un trait rouge. Le parcours commence par un triangle rouge (départ) et s'achève par un double cercle (arrivée). Le départ et l'arrivée peuvent être au même endroit.



consignes

« Vous allez effectuer un parcours en forêt, avec "x" balises à trouver. Chaque balise est posée sur un point remarquable du terrain. Sur votre carte, l'emplacement de chaque balise est situé au centre d'un cercle rouge. Les balises sont numérotées sur la carte de 1 à "x". Vous devez effectuer le circuit le plus vite possible en passant par toutes les balises dans l'ordre imposé. Entre chaque balise, vous choisissez votre itinéraire. A chaque balise, pour prouver votre passage, vous poinçonnez votre carton de contrôle dans la case numérotée qui correspond au numéro de la balise. En plus de la carte, vous recevez une liste de définitions de chaque balise qui précise son emplacement exact sur le terrain ».

« Au départ, annoncer sur quel circuit vous partez. Vous partez seuls, toutes les minutes.

Dès que vous êtes arrivés, vous venez me prévenir, et vous faites vérifier votre carton de contrôle ».



variantes

- Nombre de balises
- Longueur du circuit.
- Nombre de changements de direction entre les balises
- Position des balises par rapport aux lignes directrices, aux points d'attaque, aux lignes d'arrêt.
- Présence ou non de lignes directrices.
- Longueur et difficulté des parcours partiels.

Réussir les parcours sans erreurs et le plus vite possible.

