

# QUELQUES JEUX D'ORIENTATION AU CYCLE 2

*Il serait illusoire d'aborder l'activité orientation en milieu naturel avec des petits sans s'y être familiarisé au préalable par une pratique dans des espaces proches tels que la classe, l'école, la cour, le jardin public, le stade...*

## **Pour s'orienter, il faut :**

- oser "s'aventurer".
- prendre des informations sur le milieu : donc aiguïser ses sens (observation, audition...).
- échanger des informations.
- mettre peu à peu en relation ces informations entre elles.

## **INVESTIR LE MILIEU, AVOIR LES SENS EN EVEIL**

### **La "chasse aux bruits"**

**Matériel :** tambourins, grelots, sifflets...Espace défini, végétation assez dense, pas plus d'une centaine de mètres de rayon, à adapter au niveau et à l'âge.

**Organisation :** On joue pour soi. Des bruiteurs sont cachés. Des chasseurs de bruits, forcément silencieux, doivent les trouver. Leur passage est validé par un tampon, une contremarque, un code à relever, une gommette....

**But du jeu :** s'aventurer dans la forêt, avec la charge émotionnelle qu'elle porte pour un petit, ne plus voir l'adulte. Avoir ses sens en éveil pour discriminer et localiser les bruits.

### **Complexification / différenciation / variantes :**

- rechercher les bruits dans un ordre imposé.
- Ne rechercher que certains bruits et ignorer les autres
- Temps de jeu

**Critères de réussite :** La validation par le "contrôleur" et par l'adulte au retour.

## La "chasse aux anomalies"

**Matériel** : des objets qui n'ont rien à faire en forêt (une dizaine) sont disséminés au long d'un parcours fléché (rubans, brins de laine).

**Organisation** : seul ou à deux, départs décalés de 2 à 3 minutes (d'où l'intérêt d'organiser 2 ou 3 jeux en simultané sous forme d'ateliers).

**But du jeu** : Améliorer ses capacités d'observation. Repérer et mémoriser les objets insolites rencontrés au long du parcours.

**Complexification / différenciation / variantes** :

- longueur, éloignement
- temps de jeu

**Critères de réussite** : le parcours est bouclé, donc j'ai bien suivi le fléchage. J'énonce ou je note les objets identifiés et / ou je les compare à la fiche contrôle de la maîtresse.

---

## La "course aux points".

**Matériel** : bandelettes de 1 à X points décroissants, agrafées sur des arbres, à hauteur d'enfant, dans un secteur angulaire de 45° à 90°, et sur une distance de 10 à 50 – 60 m

**Organisation** : on joue seul. Au signal, je pars à la recherche des bandelettes accrochées aux arbres. Je n'arrache que le dernier ticket de la bandelette. Si je suis le premier à passer auprès de cette bandelette, je pourrai prendre le ticket 10 points, si je suis le 3<sup>ème</sup>, je ne pourrai prendre que le ticket 7 points. Au signal, on rentre tous et on totalise les points. Limiter le temps de jeu à de brèves séquences de 3 minutes, pas plus.

**But du jeu** : idem jeu précédent + élaboration de stratégies pour gagner. Je prends le risque d'aller chercher plus de points plus loin car personne n'est encore passé ou bien je butine au plus près mais je ne prends que peu de points à chaque fois.

**Complexification / différenciation / variantes** : distance et secteur angulaire

**Critères de réussite** : celui qui a ramené le plus de points a gagné.

## **Le "chasse photos"**

**Matériel** : des séries de 2 photos. Chacune des paires de photos représente le même "objet" (arbre, barrière, maison...) mais vu sous deux angles différents distants de 5 à 10 m. Le lieu des prises de vue est matérialisé par 2 plots ou piquets.

**Organisation** : seul ou à 2

**But du jeu** : Il s'agit d'associer le lieu de prise de vue à chacune des photos

**Complexification / différenciation / variantes** :

On peut donner une seule photo pour deux lieux de prise matérialisés au sol : lequel est le bon ?

On peut donner 2 photos mais un seul lieu de prise de vue : laquelle des 2 photos a été prise de là ? On peut faciliter le "cadrage" en donnant aux enfants un cadre de diapo vide à placer devant l'œil.

**Critères de réussite** : Auto vérification possible avec une fiche contrôle.

---

## **Le loto...**

**Matériel** : cartes type loto sur différents thèmes : moyens de transports, fruits.....  
Cartes format A4 sous pochettes plastiques représentant chacun des éléments présents sur les cartes individuelles. Au dos de chacune des pochettes : un code facile à relever.

**Organisation** : seul ou à 2

Compléter toutes les cases de sa carte de loto en y plaçant les codes convenables. Pour trouver ces codes, il faut trouver la pochette suspendue qui représente l'objet. Exemple : je cherche le raisin pour pouvoir compléter ma carte loto des fruits. Quand j'ai trouvé la pochette suspendue qui représente le raisin, je recopie sur la carte, le code qui est au dos de la pochette. Quand ma carte est complète, je viens contrôler et j'en prends une autre.

**But du jeu** : Le but premier de ce jeu est d'oser "s'aventurer" et d'explorer si possible rationnellement l'espace. Le temps de jeu ne doit pas être trop long pour ne pas dénaturer l'activité (séquences de 4 à 5 mn au maximum)

**Complexification / différenciation / variantes** : nombre de cartes, temps limité.....

**Critères de réussite** : auto contrôle avec la fiche contrôle de la maîtresse.

## Les jeux de piste ou courses au trésor

**Matériel** : brins de laine, rubalise, éléments naturels....

**Organisation** : par 2 ou seul. Départs décalés de 2 à 3 mn au moins. Possibilité d'une équipe faisant le parcours à l'endroit, l'autre, à l'envers. L'essentiel étant d'éviter que 2 équipes se suivent....

**But du jeu** : suivre la piste jusqu'au trésor.

**Complexification / différenciation / variantes** :

Messages ou non, possibilité d'interdisciplinarité à l'occasion de ces messages.

Intervention du chronomètre.

**Critères de réussite** : découverte du trésor.

**S'orienter** : à partir du paysage ou de sa représentation : la photo / avec le support du plan

## La recherche de balises en étoile

**Matériel** : balises codées à suspendre (pochettes plastique A4)

Un environnement permettant d'explorer différents directions à partir d'un même point de départ. L'idéal : un carrefour de 4 à 6 chemins en forêt. (on matérialisera les limites extrêmes à ne pas dépasser). **On peut commencer à faire intervenir le plan simplifié des lieux.**

**Organisation** : seul ou par 2. On court relever le code de la ou les balises demandées (utiliser les fiches coureurs du parcours balises du cycle 3). On vient contrôler au départ et on repart...

**But du jeu** : s'éloigner ; choisir la bonne direction, la bonne "branche de l'étoile" ; relever tous les codes des balises rencontrées, puis seulement certains codes, ceux des balises demandées...

**Complexification / différenciation / variantes** :

- On recherche une balise à la fois et on revient contrôler à sa base de départ.
- On recherche plusieurs balises mais dans une seule direction et on repasse au départ.
- On recherche plusieurs balises dans différentes directions. On repasse à chaque fois au départ.
- On recherche plusieurs balises dans différentes directions mais on n'est plus obligé de repasser par le départ : on fait **SON itinéraire.**

**Critères de réussite** : Auto contrôle à l'aide d'une fiche contrôle préparée par la maîtresse.

## **Le parcours jalonné**

**Organisation** : seul ou par 2 (maximum 3)

**Matériel** : plan portant la localisation des balises sans indication de numéro ou de code.

**But du jeu** : retrouver 3 ou 4 balises choisies par l'enseignant sur les 20 qui figurent au total sur le plan. En relever le code.

**Consigne** : Retrouver les balises de la fiche élève en s'aidant uniquement du plan. Relever le code de chaque balise, l'inscrire sur la fiche élève sous le numéro de balise correspondant.

**Complexification / différenciation** :

- prendre le temps, au début de se situer au départ et d'orienter la carte (avec aide dans les premières séances)
- augmenter ou diminuer le nombre de balises
- choisir les balises en fonction du niveau supposé des élèves. Ce choix peut se faire en fonction de la difficulté du point à trouver ou des distances à parcourir entre les balises.
- Faire intervenir le facteur temps pour induire des stratégies de choix d'itinéraires d'une balise à l'autre.
- Faire intervenir le facteur temps pour amener à "la course d'orientation"
- Faire le plus possible d'itinéraires de 3 ou 4 balises dans un temps donné

**Evaluation** : Le contrôle peut être fait par l'adulte ou en auto-contrôle par comparaison entre la fiche élève et la fiche "contrôle".

Faire expliciter les choix d'itinéraires, faire argumenter entre les groupes :

- pourquoi ces choix ?
- par où es-tu passé ?
- dans quel ordre as-tu recherché les balises ?

## La photoroute

**Matériel** : Carte du circuit (2 circuits de difficulté différente joints), jeu de photos à suspendre avec une ficelle de 1,50m à 2m.

**Organisation** : Seul ou par équipes de 2. Départ toutes les 2 ou 3 mn.

A chaque fois qu'on rencontre une photo suspendue, on l'oriente dans le sens du paysage que l'on voit. La photo ainsi orientée montre la direction à suivre jusqu'à la prochaine photo et ainsi de suite jusqu'au retour au point de départ.

**But du jeu** : Effectuer une boucle en s'orientant grâce à des photos suspendus sur des points caractéristiques du parcours : carrefours de sentier, éléments remarquables...

### Complexification / Différenciation / Variantes

- Nombre de photos et fréquence.
- Longueur du parcours
- Possibilité de resituer les photos rencontrées sur une carte du parcours

**Critères de réussite** : Le retour au point de départ est la preuve de la réussite.

---

## Le "photographe"

**Organisation** : seul ou par 2

**Matériel** : plan comportant la localisation des balises à rechercher. Photos des balises numérotées.

**But du jeu** : Chaque photo représente une balise et son environnement immédiat. Retrouver les lieux correspondant aux photos. De retour au point de départ, on compare le code de la photo avec celui relevé sur la balise. La fiche contrôle et la fiche élève sont fournies dans le livret.

**Consigne** : Vous prenez 3 photos, un plan et une fiche élève. Vous devez retrouver l'endroit que représente la photo. Quand vous pensez avoir trouvé la balise représentée par la photo, vous relevez son symbole sur votre fiche réponse. Vous passez à la seconde et ainsi de suite...

### Complexification du jeu :

- demander une recherche dans un ordre imposé.
- Faire intervenir le facteur temps : vous avez "X" minutes pour trouver....
- Faire le plus possible de séries de 3 photos dans un temps donné.

**Evaluation** : Le contrôle peut être fait par l'adulte ou en auto-contrôle par comparaison de la fiche élève et de la fiche "contrôleur".

# Le matériel, quelques exemples

## QUELLES BALISES ?

**On peut utiliser :**

- Les balises d'orientation normalisées et leurs pinces à poinçonner. Ce n'est peut-être pas le meilleur choix pour les petits.
- Des feuilles de couleur à suspendre dans des pochettes plastiques transparentes : chacune représentera un symbole facile à reproduire.
- ...

**Comment prouver qu'on est bien passé à la bonne balise ?**

- On peut poinçonner la fiche coureur avec la pince réglementaire.
- On peut reproduire sur sa fiche coureur le code relevé sur la balise.
- On peut ramener une des pinces à linge (marquée) fixées sur la balise.
- Tamponner sa fiche coureur avec le tampon suspendu à la balise.
- Ramener une image de la pochette suspendue avec la balise.

**Peut-on introduire le facteur temps ? Comment ?**

Pourquoi pas ? Aller vite, c'est devoir s'organiser efficacement, devoir mettre en œuvre des stratégies, faire des choix, prévoir un itinéraire....Mais ce paramètre supplémentaire se sera introduit qu'avec une classe déjà expérimentée et/ou sur un site déjà bien connu, et en 3<sup>ème</sup> année de cycle 2.

On peut prévoir pour ce faire une grosse pendule au départ, visible de tous, si possible avec une trotteuse.

**L'orientation est une activité qui se prête à de nombreux prolongements pluridisciplinaires, en aval ou en amont de l'activité physique proprement dite**