

Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

LES ACTIVITES AU PARC DU TREMBLAY

1/ Les chouchous : environ 20 minutes

Jeu pour groupe classe au complet qui permet de repérer et de délimiter l'espace d'évolution.

Objectifs :

- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Mémoriser un parcours.

Dispositif :

- Faire un « tour du terrain » avec l'ensemble du groupe classe, en déposant les chouchous. Cette reconnaissance est l'occasion de limiter le terrain, de pointer les éventuels points de vigilance. Chaque lieu de dépôt permet de faire repérer des éléments remarquables du paysage : forme d'un arbre, présence d'un rocher, ...
- Revenir au point de départ.
- Puis attribuer une couleur de chouchou à chacune des équipes (6 élèves maximum par équipe, identifier chaque équipe par des chasubles d'une même couleur), confier le chouchou de référence. Chaque équipe doit alors aller récupérer les chouchous de sa couleur et les rapporter.
- Imposer aux joueurs d'une même équipe de rester groupés et de ne pas toucher aux chouchous d'une autre couleur.
- Matériel: prévoir autant de couleurs de chouchous que d'équipes ; autant de chouchous d'une même couleur que d'endroits de dépôts prévus + 1 de référence pour le groupe. Par exemple, pour 4 équipes, il faut 4 couleurs. Si je prévois 5 endroits de dépôt, il me faut 6 chouchous bleus (5+1), 6 rouges, 6 verts et 6 jaunes.

But pour l'élève: en équipe, rapporter tous les chouchous de sa couleur.

Variables :

- Expliciter le but du jeu avant ou après le tour de terrain
- Rapporter l'intégralité des chouchous, le plus vite possible
- Ne pas déposer tous les chouchous à chaque point (point 1 : rouge, bleu, jaune – point 2 : bleu, jaune, vert- point 3 : rouge, jaune, vert, ...).
- Dans un petit espace clos et sécurisé, on peut envisager que les joueurs d'une même équipe se séparent pour aller plus vite
- Augmenter ou diminuer le nombre de points de dépôt
- Mettre en concurrence 2 équipes sur une même couleur

Points de dépôt possibles :

		
au pied du rocher	sur la souche	à l'angle de la maison, sur

Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

		la dalle
sur le banc <i>ou</i> sur la poubelle	sous la halle	au pied de la poubelle
		
au bas du toboggan	sur le banc	sur les rochers

2/ Les circuits photos : 20 minutes

Jeu pour groupe classe au complet, à réaliser en équipe de 6 élèves maximum (garder les mêmes équipes tout au long de la ½ journée). Si deux classes viennent ensemble, chaque classe mène l'activité « circuits photos » et « détails » en parallèle, puis intervertissent.

Objectifs:

- (se) repérer
- localiser un lieu remarquable, prendre des repères pertinents
- définir un point de mire ; s'y rendre
- coopérer

Dispositif : Les différents groupes se déplacent dans l'espace en suivant l'ordre des photos qui leur a été donné. **L'adulte accompagnateur valide l'avancée au fur et à mesure (en cas d'erreur, faire verbaliser les élèves sans apporter la solution).**

Matériel : chaque équipe dispose d'une planche de photos numérotées dans l'ordre du déplacement prévu

Consigne : « Vous devez chercher **dans l'ordre** les lieux indiqués par les photos et vous y rendre

Critères de réussite :

Ordre de passage respecté.

Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

Repérage rapide des lieux à trouver.

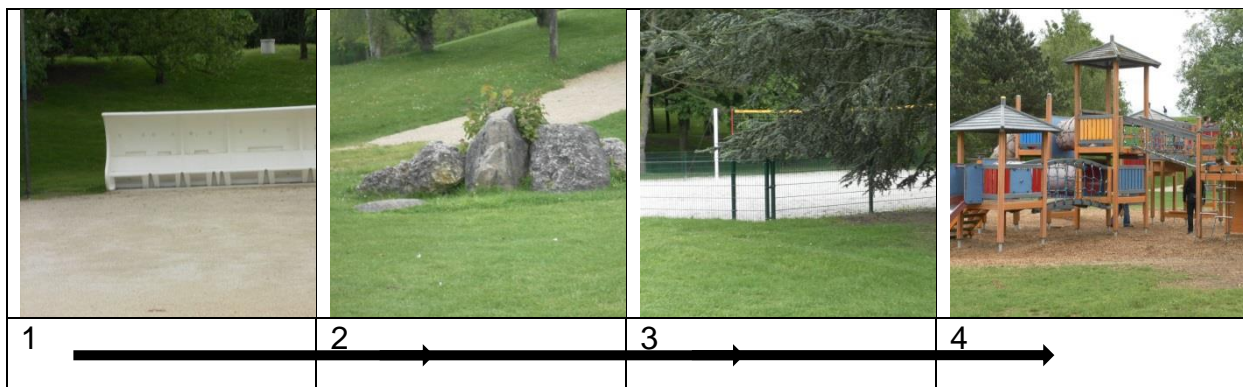
But pour l'élève: Réaliser, en équipe, un parcours, dans un ordre donné à l'aide de photos

Variables :

- Faire varier le nombre de photos et donc d'étapes à effectuer
- Photos couleur ou noir et blanc
- Photos prises au même moment de l'année que celui où se déroule la mise en œuvre ou à une autre saison
- Introduire une dimension temporelle (vitesse, chronomètre, limite de temps...)
- Faire verbaliser le parcours « raconte par où tu vas passer » (d'abord, puis, ensuite, enfin...)
- Faire déposer un objet à chaque étape que l'équipe suivante devra récupérer ; les objets déposés peuvent être les pièces d'un puzzle à reconstituer.

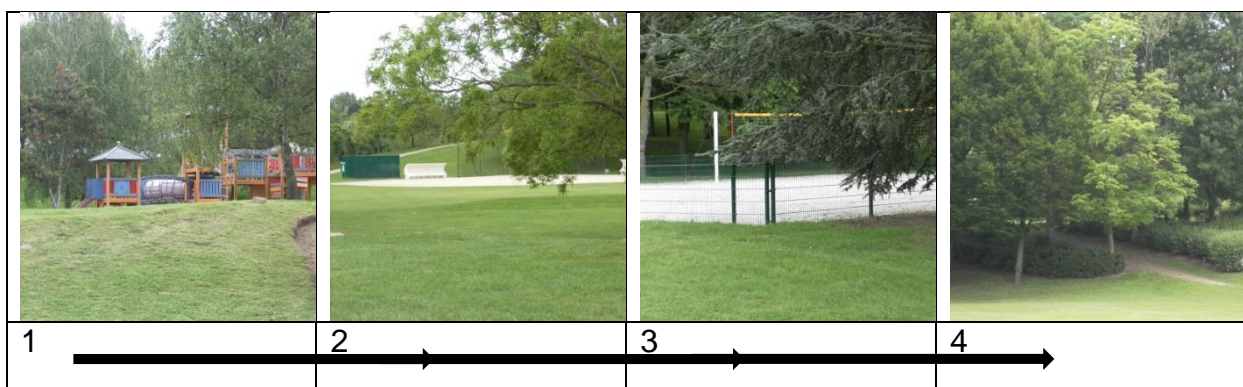
Circuit Photos GROUPE 1

Le groupe doit se rendre aux endroits photographiés en suivant l'ordre indiqué. L'adulte laissera les élèves observer et chercher. En cas d'erreur, il ne donnera pas la réponse. Il demandera aux élèves d'observer à nouveau et de rechercher.



Circuit Photos GROUPE 2

Le groupe doit se rendre aux endroits photographiés en suivant l'ordre indiqué. L'adulte laissera les élèves observer et chercher. En cas d'erreur, il ne donnera pas la réponse. Il demandera aux élèves d'observer à nouveau et de rechercher.



Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

Circuit Photos GROUPE 3

Le groupe doit se rendre aux endroits photographiés en suivant l'ordre indiqué. L'adulte laissera les élèves observer et chercher. En cas d'erreur, il ne donnera pas la réponse. Il demandera aux élèves d'observer à nouveau et de rechercher.



Circuit Photos GROUPE 4

Le groupe doit se rendre aux endroits photographiés en suivant l'ordre indiqué. L'adulte laissera les élèves observer et chercher. En cas d'erreur, il ne donnera pas la réponse. Il demandera aux élèves d'observer à nouveau et de rechercher.



Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

3/ Les détails : 20 minutes

Jeu pour groupe classe au complet, à réaliser en équipe de 6 élèves maximum (garder les mêmes équipes tout au long de la ½ journée). Si deux classes viennent ensemble, chaque classe mène l'activité « circuits photos » et « détails » en parallèle, puis intervertissent.

Objectifs:

- Observer finement un espace.
- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Établir des correspondances entre photos et terrain.

Dispositif : Les différents groupes, muni des photos de détails d'une aire de jeu pris en gros plan, observent et indiquent si le détail appartient ou non à l'aire de jeux.

L'adulte accompagnateur valide l'avancée au fur et à mesure (en cas d'erreur, demander aux élèves de pointer le détail sur le jeu, sans apporter la solution).

Matériel : chaque équipe dispose d'une planche de photos qui sert de fiche réponse, et d'un crayon.

Consigne : « Vous devez chercher si on peut retrouver les détails pris en photos sur le jeu du Dragon ? Mettez-vous d'accord. Entourez OUI *ou* NON sur la fiche réponse.

Critères de réussite :

Détail repéré.

Réponse correspondante entourée.

But pour l'élève: Observer pour trouver, en équipe, si les photos de détails appartiennent oui ou non au jeu du Dragon. Associer un détail à sa photo.









Variables :

- Faire varier le nombre de détails
- Introduire une dimension temporelle (temps limité ou chronométré)
- Faire verbaliser et justifier les choix de réponse

Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

Les détails GROUPE 1










Les photos appartiennent elles au jeu du Dragon ? Entourez OUI ou NON sur la fiche réponse.

		
OUI NON	OUI NON	OUI NON
		
OUI NON	OUI NON	OUI NON
		
OUI NON	OUI NON	OUI NON

Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

Les détails GROUPE 2






Les photos appartiennent elles au jeu du Dragon ? Entourez OUI ou NON sur la fiche réponse.

		
OUI NON	OUI NON	OUI NON
		
OUI NON	OUI NON	OUI NON
		
OUI NON	OUI NON	OUI NON

Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

Les détails GROUPE 3

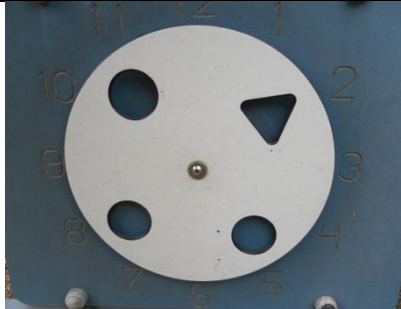
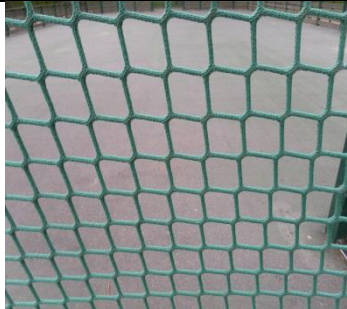







Les photos appartiennent elles au jeu du Dragon ? Entourez OUI ou NON sur la fiche réponse.

		
OUI NON	OUI NON	OUI NON
		
OUI NON	OUI NON	OUI NON
		
OUI NON	OUI NON	OUI NON

Valorisation d'un module d'apprentissage en orientation en GS/CP au parc du Tremblay

Les détails GROUPE 4

Les photos appartiennent elles au jeu du Dragon ? Entourez OUI ou NON sur la fiche réponse.

		
OUI NON	OUI NON	OUI NON
		
OUI NON	OUI NON	OUI NON
		
OUI NON	OUI NON	OUI NON