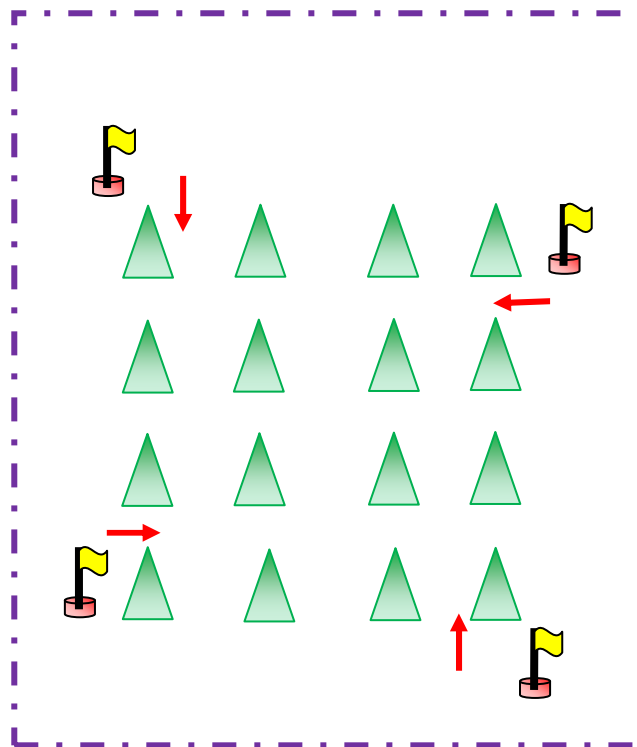


ACTIVITES D'ORIENTATION EN MATERNELLE

DESCRIPTIFS DES SITUATIONS / ATELIERS

I. ORGANISATION

- 4 zones d'évolution juxtaposées dans la salle polyvalente.
- Réseau quadrillé de 16 cônes disposés dans chaque zone d'évolution (4x4).
- Les ateliers sont quadruplés et évoluent à l'identique, en simultanément.
- Visuel d'une zone d'évolution :



Points d'entrée possibles

II. MATERIELS

- 64 cônes / coupelles (16 x 4).
- 16 plots ou constrifoot (points d'entrée).
- 4 lots de cinq balles de couleurs différentes (J/B/V/R/O).
- 1 feuille de route par personne (50) :
 - ✓ Réseau pointé photocopié (50).
 - ✓ Pochettes plastiques classeurs perforées (50) → transparents.
 - ✓ Bristols cartonnés (rigidité).
 - ✓ 1 feutre Velléda par personne.
 - ✓ 1 feuille Sopalin par personne.

III. DESCRIPTIF SITUATIONS

SITUATION 1 « **La course aux cônes** » (16 cônes + 5 balles de couleur différentes) **12 minutes**

- Repérage des balles cachées sous les cônes sans enlever les balles.
- Répartition des enseignants en **2 colonnes** sur **2 points d'entrée** : **COURSE DE RELAI** (Forêt de cônes possible).
Aller toucher la balle bleue puis revenir taper dans la main du suivant qui va toucher la balle rouge. Et ainsi de suite...

Complexification 1 : après le premier passage, idem en changeant les points d'entrée.

Complexification 2 : 2 couleurs annoncées : faire le tour des plots.

Complexification 3 : 3 couleurs annoncées : faire le tour des plots.

• **SITUATION 2** « **Retrouve ton chemin !** » (16 cônes) **12 minutes**

- Répartition des enseignants en **binômes** sur **5 points d'entrée**.
- Faire un chemin et le reproduire.
Le premier fait un chemin en touchant au moins 5 cônes. Le second observe et doit reproduire exactement le même chemin. On inverse les rôles.

Complexification 1 : après le premier passage, changer les points d'entrée.

Complexification 2 : on touche au moins 6 cônes. On peut revenir sur ses pas.

Complexification 3 : on touche au moins 6 cônes sans revenir sur ses pas (on ne peut toucher deux fois le même cône).

• **SITUATION 3** « **Le parcours guidé !** » (16 cônes + feuille de route → 1 transparent par personne) **12 minutes**

- Répartition des enseignants sur **4 points d'entrée**.
- Feuille de route imposée.
Effectuer deux parcours en consultant les feuilles de route.

Complexification 1 : après les deux premiers passages, idem en changeant les points d'entrée.

Complexification 2 : effectuer deux parcours sans les feuilles de route (consultation différée).

Complexification 3 : en binôme, on trace un chemin sur le réseau vierge et on échange avec son collègue avant d'effectuer le parcours. Possibilité de faire procéder à un guidage oral.

- **SITUATION 4 « Jeu parcours couleurs ! »** (16 cônes + matériels divers) **12 minutes**
 - Répartition des enseignants en **4 groupes** sur toute la salle.
 - Travail en binômes
 - Chaque enseignant se déplace suivant un code couleur inventé et écrit par le précédent (présentation du code couleur sur feuille).

Complexification : énonciation orale et mémorisation du code couleur avant le déplacement.

- **SITUATION 4 « Création de jeux d'orientation ! »** (16 cônes + matériels divers) **12 minutes**
 - Répartition des enseignants en **2 groupes**.
 - Chaque groupe crée un jeu d'orientation et fait jouer l'autre groupe.

Complexification : chacun des groupes trouve une variable de complexification s'appliquant au jeu proposé par l'autre groupe.

IV. VISUEL FEUILLE DE ROUTE (Format A4)

