

DESCRIPTIFS DE JEUX D'ORIENTATION POUR VOS CLASSES

1- Classes de cycle1 :

Objectifs :

- observer et nommer des éléments sur une photo
- mémoriser ces éléments
- reconnaître ces éléments sur le terrain

Organisation :

- enfants par groupes accompagnés d'un adulte
- une ou plusieurs planches photos par groupe
- un feutre par groupe

Déroulement :

- avoir « lu » **en classe** la ou les planches photos pour y nommer (et / ou reconnaître) des éléments caractéristiques et expliquer aux enfants qu'ils devront se rendre aux endroits photographiés en groupes ; trouver avec eux un moyen de se rendre à tous les lieux photographiés (faire une coche ou un numéro dans les ronds au bas des photos)
- **sur le terrain**, une fois sur le lieu indiqué par le titre de la planche inviter le groupe à se rendre exactement aux endroits photographiés et cocher les cases correspondantes pour visiter tous les lieux ; y renommer les éléments caractéristiques déjà repérés en classe
- il est possible également sur une autre planche de définir un circuit en numérotant les photos pour se rendre aux endroits photographiés en respectant l'ordre défini
- les enfants peuvent aussi mémoriser une suite de deux, trois ou quatre photos pour se rendre sur ces deux, trois ou quatre lieux sans réexaminer la planche
- les enfants peuvent au cours d'une promenade guidée par l'adulte être amenés à s'arrêter à des endroits choisis par l'adulte pour repérer de loin les lieux photographiés ; ils s'y rendront pour vérifier (plus difficile en forêt)

2- Classes de cycle 2 :

Objectifs :

- observer et nommer des éléments sur une photo
- mémoriser ces éléments
- reconnaître ces éléments sur le terrain
- observer et « lire » un plan pour y reconnaître et nommer des éléments caractéristiques

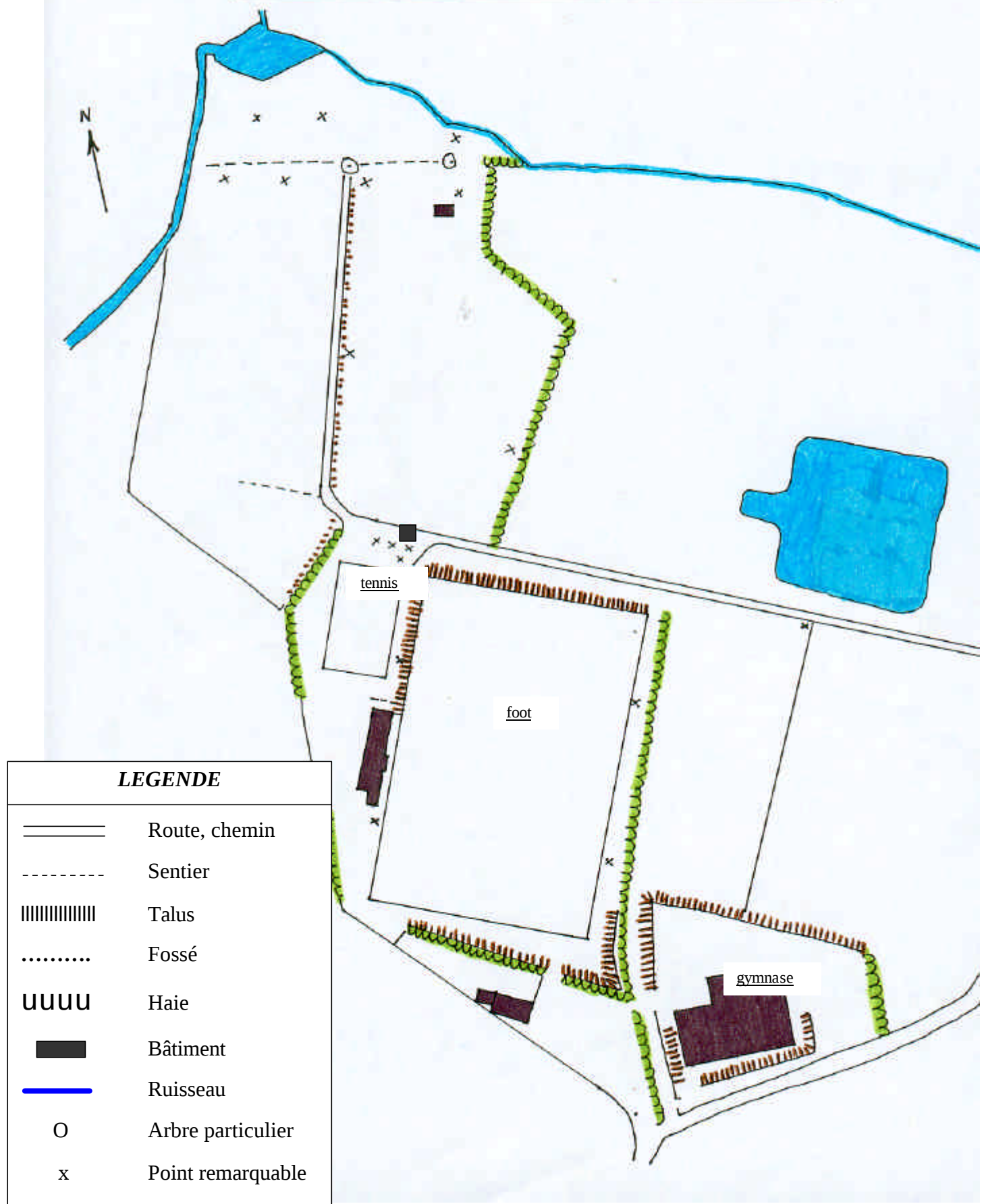
Organisation :

- enfants par groupes accompagnés d'un adulte
- une ou plusieurs planches photos par groupe
- un plan du site par groupe
- un feutre par groupe

Déroulement :

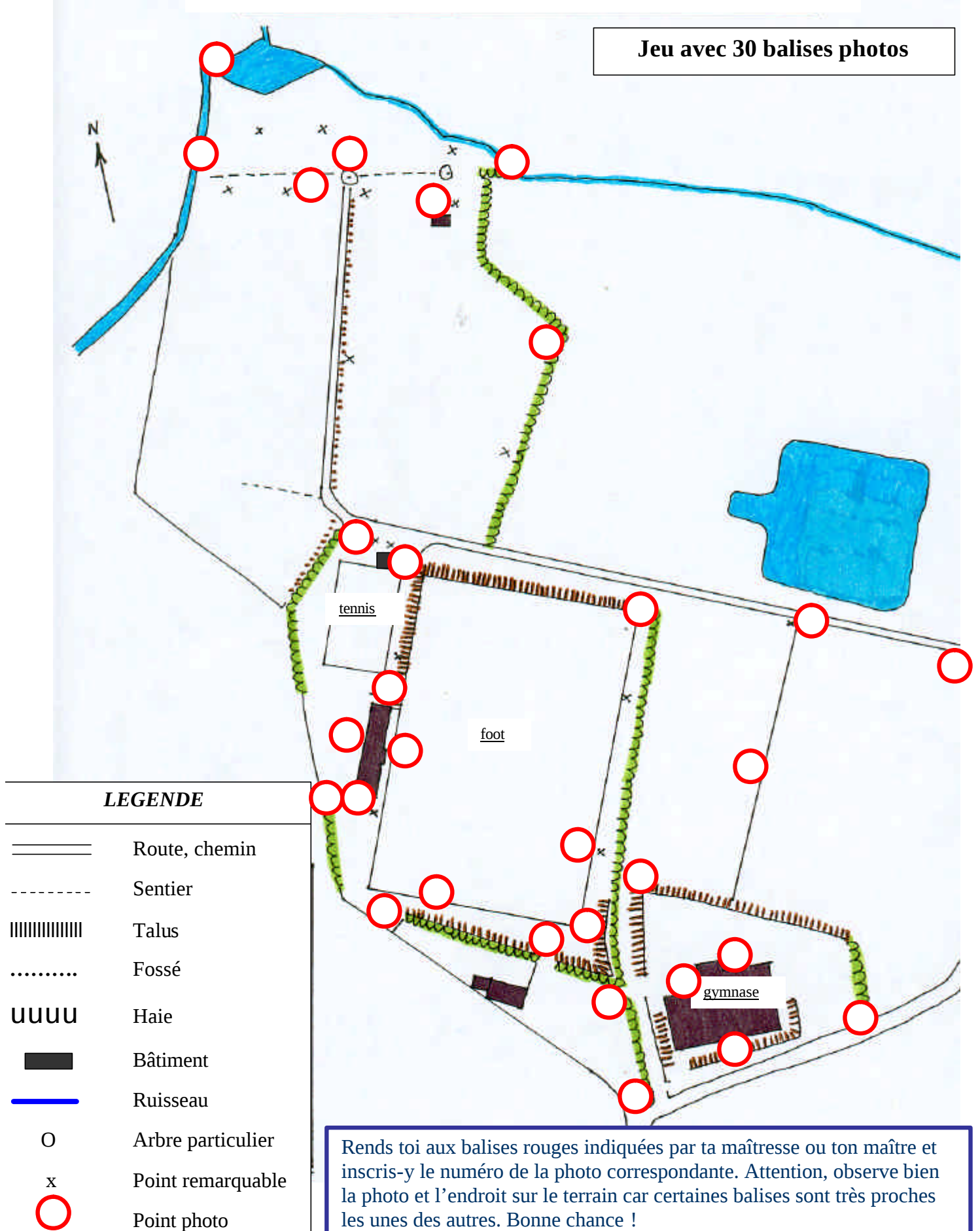
- avoir « lu » **en classe** la ou les planches photos ainsi que le plan du site pour y nommer (et / ou reconnaître) des éléments caractéristiques et expliquer aux enfants qu'ils devront se rendre aux endroits photographiés en groupes
- trouver avec eux un moyen de se rendre à tous les lieux photographiés (coche ou numéro dans les ronds au bas des photos) ; mettre en place avec eux un circuit pour visiter le plus rapidement possible tous les lieux d'une planche photos
- trouver également avec eux un moyen d'associer lieux sur le terrain et photos : par exemple numéroté ou coder par un dessin très simple les ronds posés sur le plan pour reproduire le bon numéro ou le bon code sur la photo correspondante en s'y rendant réellement ; pour cet exercice très difficile et abstrait pour vos élèves, il serait préférable d'agrandir uniquement le site regroupant les photos de la planche utilisée pour une lecture plus simple (pas possible avec toutes les planches photos de tous les sites)
- **sur le terrain**, les groupes accompagnés de l'adulte devront réaliser le jeu préparé en classe en se rendant successivement aux endroits photographiés et coder la photo.

CARTE D'ORIENTATION SITE D'ORDAN - LARROQUE



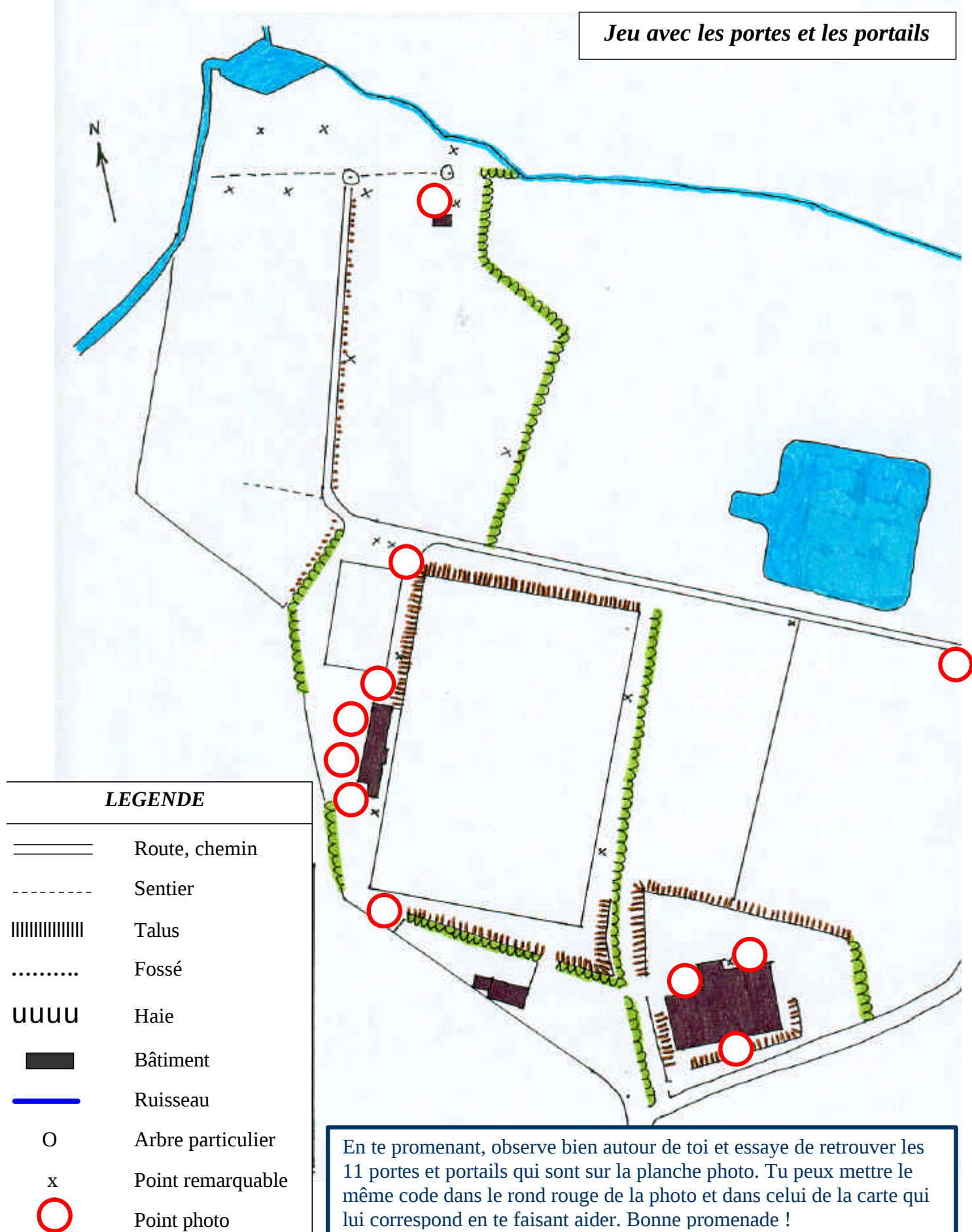
CARTE D'ORIENTATION SITE D'ORDAN - LARROQUE

Jeu avec 30 balises photos



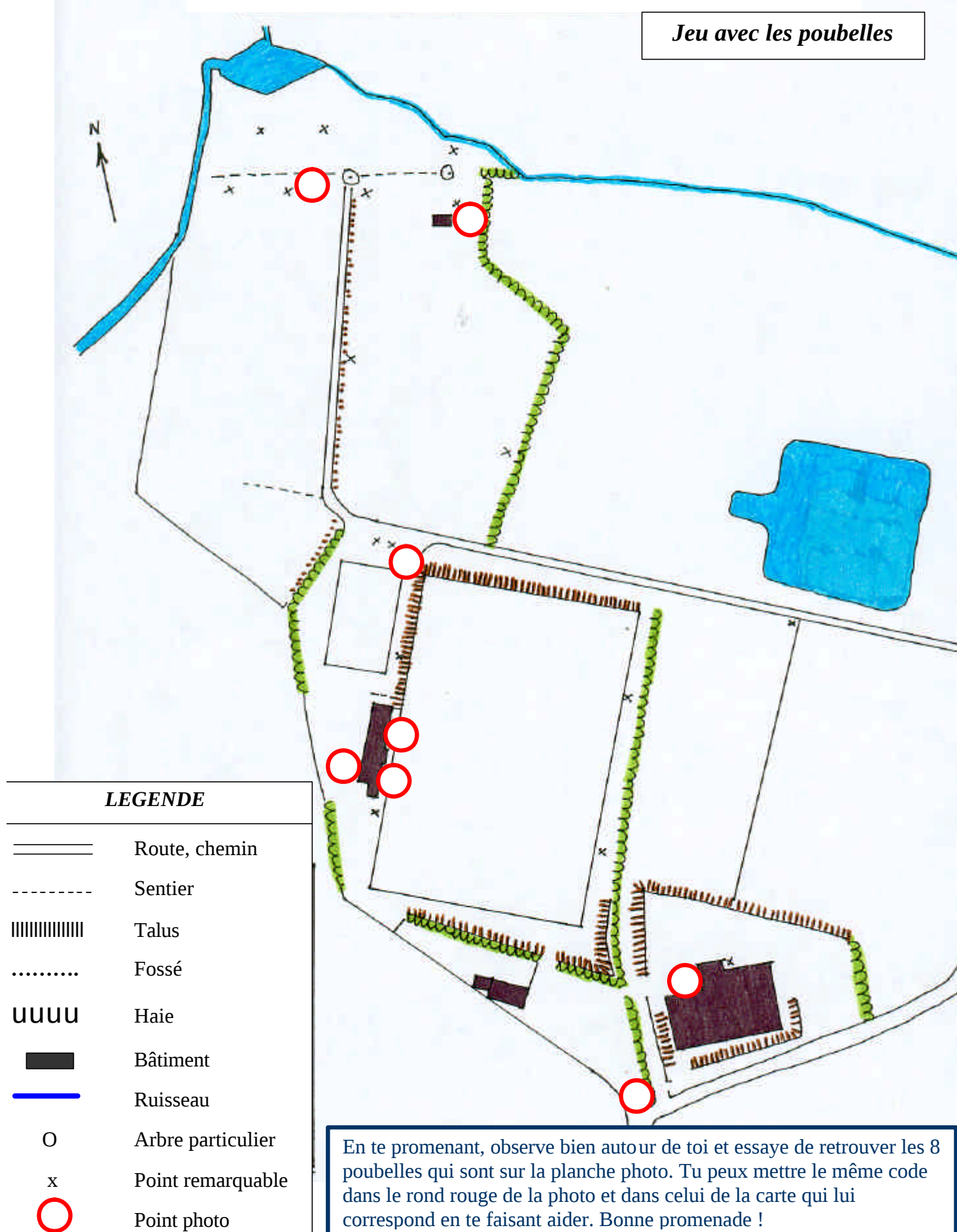
CARTE D'ORIENTATION SITE D'ORDAN - LARROQUE

Jeu avec les portes et les portails



CARTE D'ORIENTATION SITE D'ORDAN - LARROQUE

Jeu avec les poubelles



En te promenant, observe bien autour de toi et essaye de retrouver les 8 poubelles qui sont sur la planche photo. Tu peux mettre le même code dans le rond rouge de la photo et dans celui de la carte qui lui correspond en te faisant aider. Bonne promenade !