

À L'USEP, LA MATERNELLE ENTRE EN JEU !

Apprendre en jouant !

JEUX D'ORIENTATION

Du 4 au 15 mars 2024

DES OBJECTIFS

- Permettre aux enfants **de vivre et d'expérimenter une rencontre sportive associative.**
- **Favoriser l'implication des enfants**, dès le plus jeune âge, à la mise en œuvre du JEU.
- **Développer la pratique** des jeux d'orientation en maternelle.

ORGANISATION

Classes USEP : **maternelle**
Une **Rencontre Sportive Associative**
autour des jeux d'orientation :

LECTURE - COMPRÉHENSION
PRATIQUER - FAIRE PRATIQUER

PARTENAIRES

Éducation Nationale
CDOS 93

À L'USEP, LA MATERNELLE ENTRE EN JEU !

L'USEP S'ENGAGE À

- Proposer des jeux d'orientation,
- Apporter et gérer le matériel pour les activités,
- Assurer la sécurité des élèves,
- Diffuser les ressources pédagogiques,
- Vous envoyer un diplôme après inscription.


L'ENSEIGNANT(E) S'ENGAGE À

- Mettre à disposition une cour d'école adéquate ou un lieu extérieur pour les différentes activités
- Informer les élèves pour qu'ils aient une tenue de sport
- Tenir un atelier sportif ou culturel
- Préparer en amont de la rencontre pour assurer la bonne pratique des élèves.

ORGANISATION

BOUGER

Des **activités sportives autour des jeux d'orientation** pour tous de la petite section à la grande section !

- *Le plus beau loup !*
- *La recette du loup* 

LECTURE - COMPRÉHENSION

Des **outils pour penser, débattre, échanger et contribuer.**

- *Le loup qui découvrirait le pays des contes (éd. Auzou)*
- *C'est moi le plus beau - Album de Mario RAMOS Ecole des loisirs*

ÉCHÉANCIER

AVANT LE 4 MARS 2024

- Faire connaître votre intention de participation par mail.

DU 4 AU 15 MARS 2024

- Vivre les activités sportives.
- Impliquer les enfants dans la tenue des rôles sociaux.
- Penser, réfléchir et lire.

Renseignements sur le site USEP 93

Contact :

cdusep93@gmail.com

Pascal : 06 99 77 00 93

Anthony : 06 61 48 91 98

Toky : 06 76 98 55 79

Helno : 06 31 69 50 77

Objectif : Se déplacer à partir d'une direction donnée.

Lieu : Espace connu

Dispositif : Parcours en étoile

PS

MS

Durée : 30 min

Matériel

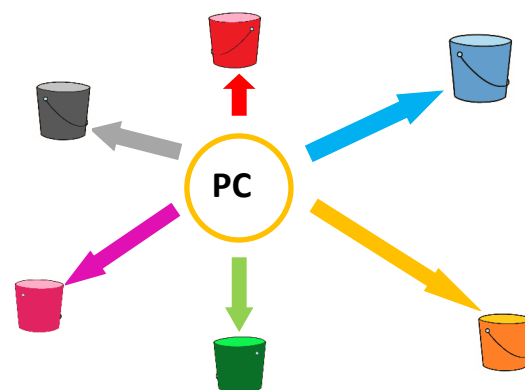
- 6 boîtes (balises) contenant les images
- 1 série d'images à scratcher par équipe
- 1 poster de loup grand format par équipe
- Rose des vents tracée (6 flèches directionnelles) indiquant les directions des boîtes balises

Organisation

- 6 équipes de 4
- PS - 3 objets : chemise, pantalon, cravate
Les itinéraires peuvent être doublés pour les PS afin de faire fonctionner 6 équipes simultanément
- MS - 6 objets (chemise, pantalon, chemise, cravate, chaussures, chapeau, lunettes)
- Chaque équipe possède sa feuille de route (cf annexe)
- 1 PC où est affiché le loup de chaque équipe

Déroulement

- Chaque équipe suit une direction différente (indiquée par une flèche au sol), en fonction de sa feuille de route, jusqu'à trouver la balise contenant un objet du loup.
- Elle prend un exemplaire et revient, au complet, au poste de contrôle pour faire valider sa recherche et habiller son loup.
- Le panneau d'affichage des loups permet ainsi à chaque équipe de visualiser l'avancée des autres équipes.
- A l'aide de sa feuille de route, elle repart dans une autre direction pour rechercher un autre objet.
- Etc...



50 à 100m entre la balise et le PC en fonction du terrain.

Consigne

Suis la flèche qui te guidera jusqu'à une image. Rappelle-la et habille ton LOUP.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Les distances peuvent être différentes pour chaque déplacement.
- Le déplacement peut amener à contourner un obstacle, c'est la direction qui prime.
- Le nombre d'objets à rapporter.
- Jouer individuellement.
- En 2 manches, l'équipe qui gagne la 1ère doit rapporter un objet supplémentaire.
- En plusieurs manches...

Maître de la validation

A la fin du jeu, chaque équipe valide la tenue d'un loup d'une autre équipe en déposant un bouchon, par objet rapporté, dans le seau de l'équipe.

But

Habiller son loup plus vite que les autres.

Critères de réussite

- Nombre d'objets rapportés
- Equipe complète

Annexes :

- [PS : feuilles de route - images](#)
- [MS : feuilles de route - images](#)

Littérature :

Album de Mario RAMOS
C'est moi le plus beau
Ecole des loisirs



Objectif : Repérer des points remarquables

Lieu : Espace semi-connu

Dispositif : Parcours à la photo



MS

GS

Durée : 30 min

Matériel

- Planche photos des points remarquables où se rendre et cases à poinçonner ou tamponner (cf exemple annexe)
- Pincettes poinçons ou tampons
- Affiches des ingrédients et personnages de l'histoire

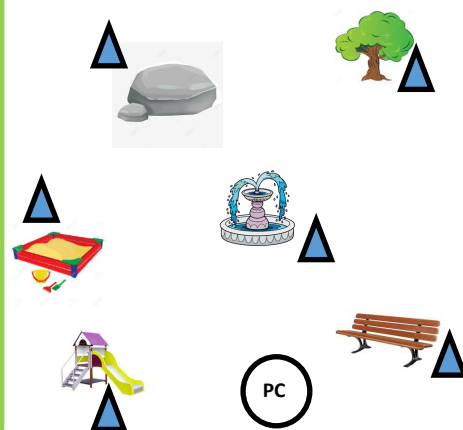
Organisation

- Le point de départ est aussi le point de contrôle (PC)
- 6 groupes de 2 à 3 enfants
- 6 balises (affiche personnage conte et ingrédient + pince ou tampon) positionnées aux points remarquables
- Les balises sont positionnées autour du point de contrôle à des distances différentes



Déroulement

- Introduction : L'animateur du jeu propose une lecture interactive à l'ensemble des joueurs... « *et si nous aussi, nous partions à la recherche des ingrédients et de la recette...* »
- Les 6 équipes sont lancées simultanément mais chacune commence par 1 balise différente (afin d'éviter que toutes les équipes se suivent).
- Une fois le point remarquable identifié, elle retrouve la balise et poinçonne l'ingrédient correspondant (carton de contrôle).
- Elle identifie ensuite un autre point remarquable et s'y rend pour poinçonner un nouvel ingrédient.
- Une fois tous les ingrédients poinçonnés, elle revient au point de contrôle.
- A son retour, chaque équipe valide son propre carton de contrôle.



Consigne

Rendez vous au point remarquable de la photo pour y retrouver l'ingrédient de la recette.

Quand vous y serez, poinçonnez la case correspondant à votre ingrédient puis allez chercher le suivant.

But

Retrouver tous les ingrédients de la recette

Critère de réussite

- Nombre d'ingrédients validés

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Distance entre les points remarquables.
- Fonctionner en étoile (après chaque ingrédient, revenir au PC).
- Situer sur un plan, la photo de chaque balise.



Maître de la validation

Chaque équipe valide son propre carton de contrôle grâce à la fiche correction.



Annexe

- Le loup qui découvrait le pays des contes (éd. Auzou)
- [Ex de carton de contrôle](#)
- [Affiches des personnages](#)

