

Rencontre Orientation au Domaine de Rajat

Mardi 15 juin 2010



- En arrivant chaque classe dépose ses sacs à l'espace pique-nique
- Puis chaque classe fait le tour du domaine par le chemin principal, et repère les éléments importants (toilettes, points d'eau) et remarquables (jeux, panneaux..) en suivant l'itinéraire sur la carte- Montrer le repérage des balises d'orientation et l'utilisation des poinçonneuses (pour l'après-midi) Par classe, tour du domaine avec repérage des éléments importants, explications du fonctionnement des poinçonneuses....

① *jeu1:les détectives (matin)*

BUT : réaliser sans erreur un parcours défini à l'avance et retrouver des objets remarquables photographiés

DISPOSITIF :

Modalités : Les élèves sont groupés par 8 + 1 parent si possible La séance se déroule sous la forme d'un parcours linéaire

Matériel par groupe: une carte noir et blanc (de l'année)- 1 feutre - 1 bande de photos

Déroulement

Chaque groupe reçoit une bande composée de 6 photos d'éléments remarquables du site. Le groupe doit refaire le même itinéraire que le matin en suivant sur sa carte (ou en sens inverse) et noter au fur et à mesure les numéros des photos qu'il possède sur la carte. (Les photos ne sont pas dans l'ordre du parcours)

CONSIGNES :

Par groupe, vous devez retrouver les 6 éléments remarquables photographiés et noter le numéro de la photo sur la carte. Vous pouvez refaire le parcours dans le même sens que ce matin ou en sens inverse. On reste sur le chemin principal. Attention si vous êtes en difficulté trop longtemps revenez au point de départ vous aurez des explications de la part du maître.

Le jeu s'arrête quand on entend 3 coups de sifflet long.

CRITERES DE REUSSITE :

Savoir orienter la carte-Se repérer sur la carte

Retrouver les 6 éléments remarquables photographiés et les situer sur la carte.

Les repérer par leur numéro.

Aides possibles:

- orienter la carte et repérer les éléments qui nous entourent avec le maître
- se faire accompagner par un adulte (guide mais ne donne pas les réponses)

Fin du jeu 11h30 et pique nique

② *Le parcours en étoile -Début du jeu 12h45*

BUT : A l'aide d'une carte, aller poinçonner une balise et revenir à son point de départ

Préalable : faire des groupes de 2 – Les équipes seront constituées de 6 enfants (2 de chaque classe)

DISPOSITIF :

Modalités : les élèves sont par groupes de 6 pour aller rechercher à l'aide d'une carte des balises placées sur le terrain

Après chaque balise l'élève revient au point de départ pour effectuer un nouveau parcours. Le maître vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide.

Il faut trouver le maximum de balises pendant le temps de la séance.(10 maxi)

Matériel : chaque groupe dispose d'une carte et d'une fiche de poinçonnage.

Déroulement: Lorsque le maître envoie un groupe sur une balise, il note le n° de la balise à trouver. Lorsque le groupe trouve une balise, il poinçonne. Si c'est la bonne balise le maître valide en laissant ainsi. Si le groupe s'est trompé de balise, on le note ainsi ✕

CONSIGNES :

Vous devez toujours rester en groupe. Le maître indique à chaque groupe une balise sur votre carte. Vous allez la poinçonner puis vous revenez au point de départ pour en avoir une autre à chercher.. Il faut trouver le plus de balises possibles pendant la durée de l'activité. (10 maxi)

Attention si vous êtes en difficulté trop longtemps revenez au point de départ vous aurez des explications de la part d'un adulte.

Le jeu s'arrête quand on entend 3 coups de sifflet long.

CRITERES DE REUSSITE :

Retrouver les 10 balises

PUZZLE:

On donne à chaque équipe un puzzle à reconstituer (ou le n° de la balise où ils doivent trouver une enveloppe contenant un puzzle). Les enfants doivent le reconstituer tous ensemble pour découvrir le message secret et gagner des bonbons

Règles d'or:

- je reste en groupe (mon résultat n'est validé que si tout le groupe est présent)
- je ne sors pas du terrain (portail du château)
- je n'abîme pas les végétaux en cherchant une balise
- je reviens au départ si je ne trouve pas pour avoir de l'aide
- je reviens immédiatement au départ quand j'entends 3 coups de sifflets longs