

EPS Activités d'orientation

Séquence "course au trésor"

Compétences : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

Déroulement de la séquence

Séance 1	Cache et recherche de balises à partir d'informations orales
Séance 2	Cache et recherche de balises à partir de plans, dessins, croquis réalisés par les élèves
Séance 3	Cache et recherche de balises à partir d'informations reportées par l'enseignant(e) sur un plan de l'école fourni
Séance 4	Cache et recherche de balises à partir d'informations reportées par les élèves sur plan
Séance 5	Course d'orientation dans la cour

Séance 1 Cache et recherche de balises à partir d'informations orales

- Objectifs :** Apprendre à repérer des objets dans la cour
Observer attentivement le milieu
- Organisation :** deux équipes, puis groupes de 4 à 6 élèves
- Matériel :** plots (de couleurs différentes)

Premier temps – repérage, « échauffement »

Chaque élève dispose d'un plot qu'il doit aller déposer où il le souhaite dans la cour.

Consigne : « Maintenant retournez chercher votre plot, l'équipe ayant ramené tous ses objets le plus vite possible aura gagné ».

Deuxième temps

Les équipes sont partagées en groupes (nombre pair de groupes)

La moitié des équipes doit aller cacher un ou plusieurs plots dans la cour. Les autres ne regardent pas.

«Maintenant vous allez expliquer aux élèves de votre équipe qui sont restés où se trouvent les objets que vous avez cachés. L'équipe ayant ramené tous ses objets le plus vite possible aura gagné ».

On inverse ensuite le rôle de chaque équipe.

Séance 2 Cache et recherche de balises à partir de plans, dessins, croquis réalisés par les élèves

- Objectifs :** Transmettre des informations sur la localisation d'un objet
- Organisation :** groupes de 4 à 6 élèves
- Matériel :** papier, crayons ou stylos (1 par équipe), plots de couleurs différentes

Premier temps

La moitié des équipes doit aller cacher un ou plusieurs plots dans la cour. Les autres ne regardent pas.

Chaque équipe doit ensuite donner par écrit 3 renseignements (3 mots) indiquant l'endroit où est la balise, la distance et la direction.

Les équipes restantes doivent ensuite, à l'aide des indications, retrouver le plot de leur équipe « binôme ».

On inverse ensuite le rôle de chaque équipe.

Bilan. Amener les enfants à l'idée de dessin ou de plan, si cela n'émerge pas.

Deuxième temps

La moitié des équipes doit aller cacher un ou plusieurs plots dans la cour. Les autres ne regardent pas. Cette fois-ci, les élèves doivent faire deviner à l'autre équipe l'emplacement de leur plot à l'aide d'un dessin.

Bilan. Rappel du travail effectué en classe lors de la réalisation du plan.

Séance 3 Cache et recherche de balises à partir d'informations reportées par les enseignants sur un plan de l'école fourni

- Objectifs :** Localiser un point donné de la cour sur un plan
- Organisation :** groupes de 4 à 6 élèves
- Matériel :** plans plastifiés de la cour, feutres effaçables, plots de couleurs différentes

Premier temps

Chaque équipe dispose d'un plan de la cour plastifié. Les enseignants marquent un point sur ce plan et les élèves doivent aller disposer un plot à l'endroit indiqué. Dès leur retour, un nouveau point est marqué, procéder ainsi 2-3 fois.

Deuxième temps

Chaque équipe dispose d'un plan avec deux points marqués. Toutes les équipes partent en même temps. La 1^{ère} à placer ses deux plots a gagné.

Bilan.

Séance 4 Cache et recherche de balises à partir d'informations reportées par les élèves sur plan

- Objectifs :** Localiser un point donné du plan dans la cour
- Organisation :** groupes de 4 à 6 élèves
- Matériel :** plans plastifiés de la cour, feutres effaçables, plots de couleurs différentes

La moitié des équipes dispose d'un plan de la cour plastifié. Ils placent un plot dans la cour et reportent l'emplacement du plot sur le plan.

On inverse ensuite le rôle de chaque équipe.

Bilan.

Séance 5 Course d'orientation dans la cour

- Objectifs :** Localiser des balises à partir d'un plan
- Organisation :** groupes de 4 à 6 élèves
- Matériel :** plans de la cour avec emplacement des balises, 1 feuille de route par enseignant, plots avec les charades scotchées, trésor

Chaque enseignant est référent de la moitié des équipes.

Il indique à chacune de ces équipes le plot qui est son objectif, comme indiqué sur la feuille de route. L'équipe doit ensuite localiser ce plot et doit donner à l'enseignant la réponse à la charade, ainsi de suite jusqu'à avoir résolu toutes les charades.

L'équipe gagnante est celle qui termine son parcours en 1^{er}.