

Jeux de piste et orientation à la maison

Cycle 2

Au cycle 2, l'EPS répond au besoin et au plaisir de bouger, développe le sens de l'effort et de la persévérance, permet de mieux se connaître, de mieux connaître les autres et de veiller à sa santé.

Les programmes d'EPS 2015 visent l'acquisition de cinq grandes compétences travaillées en continuité dans les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
- S'approprier une culture physique sportive et artistique.

La compétence s'orienter appartient au champ d'apprentissage 2 : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Développer cette compétence en organisant des jeux permettra à votre enfant de progresser dans différents domaines comme :

- Identifier et traduire des informations visuelles ou sonores, discerner des analogies, des différences :
 - Sur l'organisation de l'espace, dans la maison, dans le jardin (orientation, ouvertures, communications possibles...).
 - Sur des indices précis (objets, photos, bruits, réalités du terrain...).
- Comprendre et exécuter une consigne :
 - Établir un lien entre le message (oral ou codé) et son action propre.
 - Savoir demander des précisions.
- Mémoriser une suite d'indices (parcours) :
 - Situer les différents espaces les uns par rapport aux autres, visibles ou non.
 - Apprécier les étapes successives d'un déplacement et les garder en mémoire.
- Anticiper une action :
 - Commencer à prévoir, émettre des hypothèses à partir d'informations prélevées.

Recommandations pour la mise en place des jeux

- Créer des espaces sécuritaires pour le jeu.
- Penser à faire parler l'enfant et à lui donner l'occasion de toujours expliquer ce qui a été fait en utilisant tout le vocabulaire possible.
- Utiliser des vêtements (chaussettes, serviettes, cordes ou ficelles ...), des boîtes pour matérialiser les espaces.
- Dessiner à la craie ou avec du scotch de protection pour la peinture les tracés au sol.
- Utiliser des cartons, ...pour construire des flèches directionnelles.
- Bien s'habiller selon l'activité et la température.
- Penser à proposer régulièrement de l'eau pour s'hydrater.
- Planifier du temps tous les jours de la semaine et ne pas hésiter à refaire les jeux.

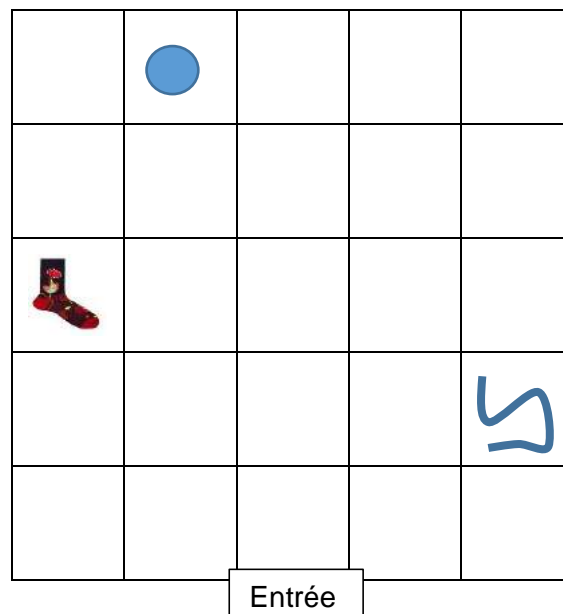
Chacun sa route

Objectif :

Prendre des repères pour effectuer un parcours dans un espace limité, visible.

Consignes :

- Construire au sol avec votre enfant (dans une pièce de votre choix ou dans le jardin) à l'aide de petit matériel (cf. recommandations ci-dessus) un carré de 5 cases par 5 cases. (50cm / 50cm par case environ)
- Choisir avec votre enfant des objets, jouets, ...5 ou 6 pas plus et une porte d'entrée pour le carré.
- Positionner 3 objets sur les cases en demandant à votre enfant de : par exemple rejoindre le ballon en passant par la chaussette et la ficelle. L'enfant doit réaliser le chemin en se déplaçant dans les carrés en respectant les consignes à l'aller et reproduire le même déplacement au retour.
- Demander à votre enfant d'effectuer le chemin le plus court, le plus long, le plus sinueux.
- Complexifier le jeu :
 - ✓ En passant de 3 à 4 puis 5 et 6 objets.
 - ✓ En faisant le circuit en sautant, en rampant, à 4 pattes,...




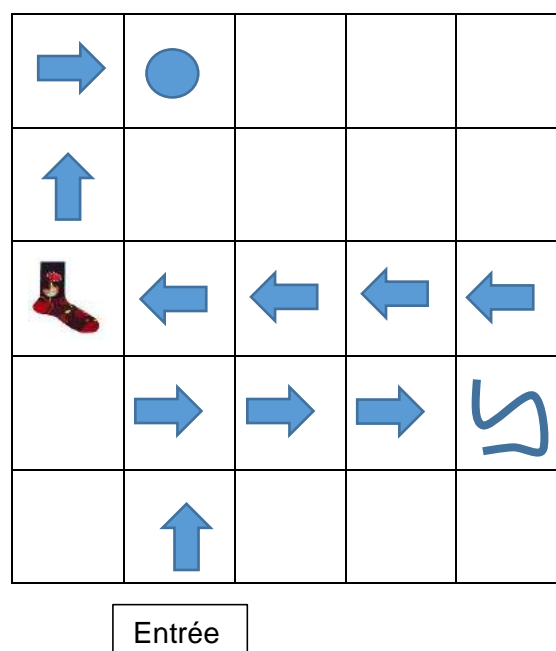
Préparer son chemin

Objectif :

Etablir des relations entre l'espace vécu (quadrillage) et les déplacements (flèches).

Consignes :

- Construire au sol avec votre enfant (dans une pièce de votre choix ou dans le jardin) à l'aide de petit matériel (cf. recommandations ci-dessus) un carré de 5 cases par 5 cases. (50cm / 50cm par case environ)
- Découper des flèches directionnelles dans du carton :
 
- Choisir avec votre enfant des objets, jouets, ...5 ou 6 pas plus et une porte d'entrée pour le carré.
- Positionner 3 objets sur les cases.
- Demander à votre enfant de construire à l'aide des flèches un trajet pour se rendre à « l'objet 1 » en passant par « l'objet 2 » et par « l'objet 3 » en décomposant : 2 déplacements tout droit, 1 déplacement à gauche, 2 à droite, etc...en choisissant le chemin le plus court, le plus long, le plus sinueux, ...
- Réaliser le déplacement prévu.
- Complexifier le jeu :
 - ✓ En passant de 3 à 4 puis 5 et 6 objets.
 - ✓ En construisant le circuit en dehors du carré et en le vérifiant en se déplaçant dedans.



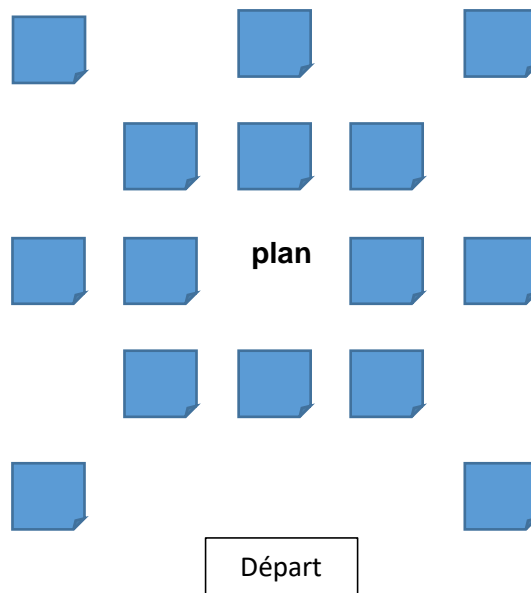
Cache-cache numéro

Objectif :

Apprendre à orienter son plan dans un espace délimité.

Consignes :

- Construire au sol avec votre enfant (dans une pièce de votre choix ou dans le jardin) à l'aide de petit matériel, des serviettes de table par exemple, une figure comme celle indiquée sur le plan ci-contre.
- Demander à votre enfant de découper des étiquettes en les numérotant de 1 à 16 et définir un point de départ.



- Placer sans que votre enfant ne le voit les étiquettes sous les serviettes en respectant le plan que vous aurez préétabli (cf. modèle ci-contre).
- Ne pas oublier de dessiner sur un plan l'endroit où se trouve les numéros et le point de départ et placer ce plan au centre de votre figure.
- Faire rentrer votre enfant pour qu'il se place dans la zone de départ. Annoncer un chiffre (de 1 à 16).
- Il doit se rendre au centre de la figure, prendre le plan, le regarder, le reposer et ensuite se diriger vers la serviette et vérifier s'il a le bon numéro.
- Vous pouvez jouer avec votre enfant, chacun propose un numéro à tour de rôle.
- Complexifier le jeu :
 - ✓ En augmentant le nombre de serviettes et en changeant la figure.
 - ✓ En augmentant la distance entre les carrés.
 - ✓ En changeant le code avec des mots, des images.

11	4	7		
	15	10	14	
1	6		2	13
	3	8	16	
9	12		5	

Rapid'orientation

Objectif :

Être capable de lire rapidement un plan.

Consignes :

- Construire au sol avec votre enfant (dans une pièce de votre choix ou dans le jardin) à l'aide de petit matériel, un petit carton vide par exemple, une figure comme celle indiquée sur le plan ci-contre. (Vous pouvez fabriquer vous-même les boîtes lors d'une activité pliage).
- Demander à votre enfant de découper des étiquettes en les numérotant de 1 à 16. Définir un point de départ et positionner un repère à contourner, une chaise par exemple.
- Créer un plan sur une feuille en numérotant les boîtes de 1 à 10 (cf. ci-dessous par exemple).

1		9
		6
5	8	3
	4	
7	10	2

- L'enfant doit se positionner au départ et tirer au hasard une étiquette avec un chiffre. Il doit partir rapidement avec le plan en contournant l'obstacle (une chaise) et positionner l'étiquette dans la bonne boîte, puis revenir par le même chemin.
- Effectuer le plus rapidement possible la pose de 4 étiquettes. Vous pouvez faire un relais avec votre enfant. Chacun proposant une étiquette à l'autre.
- Complexifier le jeu :
 - ✓ En augmentant le nombre de boîtes et en changeant la figure.
 - ✓ En augmentant la distance entre les boîtes.
 - ✓ En changeant le code avec des mots, des images.

