

“Défi 2024 Orientation”

La Course aux symboles olympiques (cycle 1)

1 Matériel :

Cordes ou craies pour tracer les parcours – **Images plastifiées** des symboles olympiques⁴.
Pour chaque parcours : **2 plots** (1 au départ et 1 à l'arrivée) – **4 coupelles** – **1 corde** –
cartons de pointages et **cartons de contrôle pointages**.⁵

2 But du jeu :

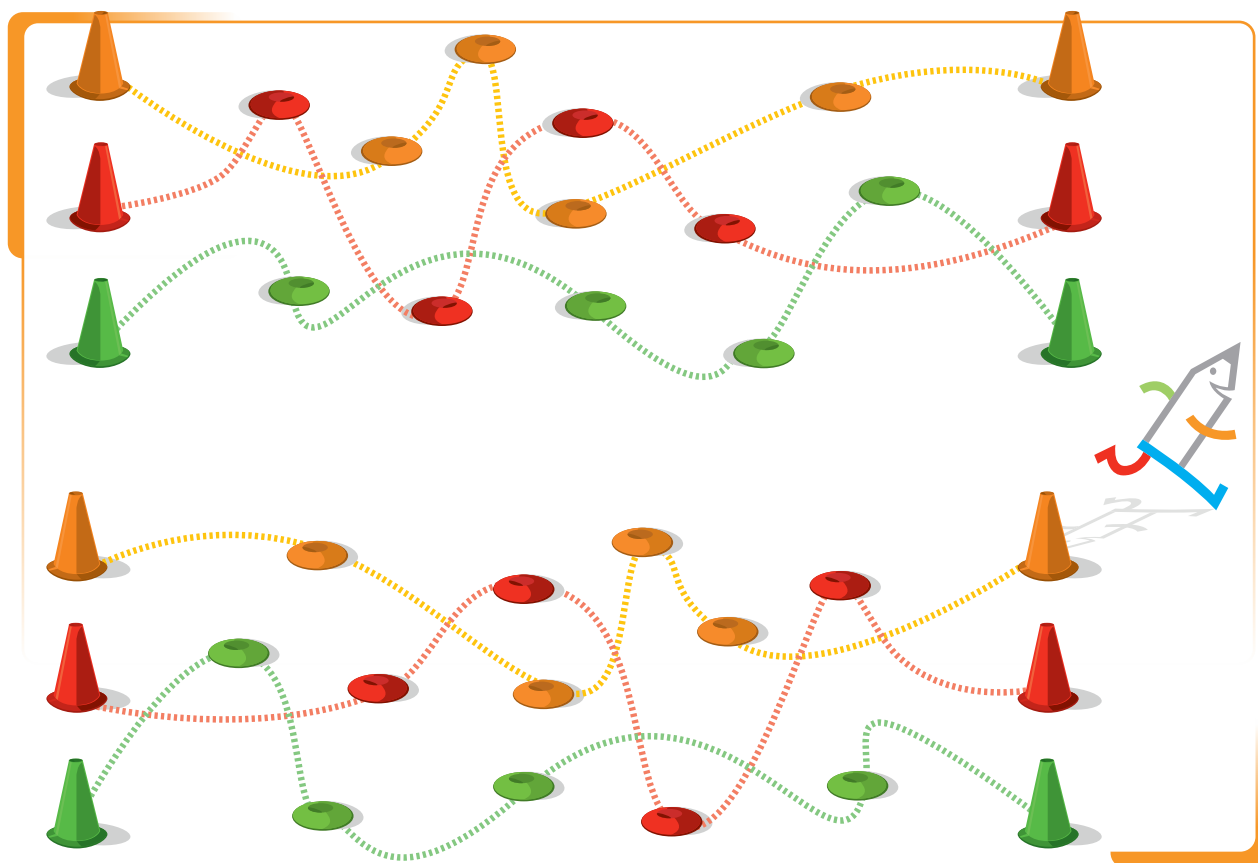
Trouver le symbole olympique qui ne figure pas sur son parcours !

3 Organisation :

Parcours individuel – 6 parcours installés – 6 joueurs et 6 maîtres (enfants) de la validation – matérialiser 6 parcours entremêlés de couleurs différentes – Disposer 4 coupelles sur chaque parcours pour cacher les symboles olympiques.

4 Consignes :

- **Se déplacer** en suivant le chemin de la couleur du plot de départ. A chaque fois que l'on croise une coupelle de la couleur du parcours, **regarder dessous** pour découvrir le symbole olympique caché. A la fin du parcours, dire au maître de validation quel symbole n'a pas été croisé.
- Si la réponse est fausse, on recommence. Si la réponse est juste, on inverse les rôles en changeant de parcours. Les enfants essaient les 6 parcours.



⁴ Carton des symboles olympiques : <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/symboles-olympiques.pdf>

⁵ Carton de contrôle et pointage : <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/carton-de-pointage-et-contrôle.pdf>

Le Mémo'Relais (cycle 2 et 3)

1 Matériel pour 1 espace de jeu :

- 9 coupelles bleues
- 6 coupelles vertes
- 6 coupelles rouges
- 5 coupelles blanches
- 26 bouchons-lettres
- 4 plots de départ (pour que 4 équipes puissent jouer en même temps).
- Cartes de jeu par équipe.⁶

2 But du jeu :

Effectuer en relais, un parcours d'orientation, en mémorisant successivement sur un plan des lettres pour former des mots.

IMPORTANT : les cartes de jeu par équipe restent au point de départ, le coureur peut revenir autant de fois qu'il veut pour consulter celle du parcours qu'il doit réaliser.

3 Organisation :

Par **équipe de 4/5**.

Toutes les équipes **partent de la même ligne**.

4 Consignes :

- Chaque équipe se rend à son plot de départ.
- Au top départ, le joueur n°1 retourne la carte qui se trouve devant lui. Il mémorise l'emplacement de la balise n°1 qu'il doit rejoindre. Il laisse la carte au départ et court relever la lettre inscrite sous le plot. Il revient au départ pour noter sur la fiche la lettre découverte.
- Il passe le relais au joueur 2 et ainsi de suite jusqu'à avoir découvert toutes les lettres du mot.
- Attention les joueurs ne peuvent pas emmener la carte avec eux. La carte doit rester au point de départ. En revanche, ils peuvent revenir au départ voir la carte autant de fois qu'ils le souhaitent.
- Le jeu prend fin à la fin du temps. Chaque équipe compte le nombre de mots découverts.

5 Critère de réussite :

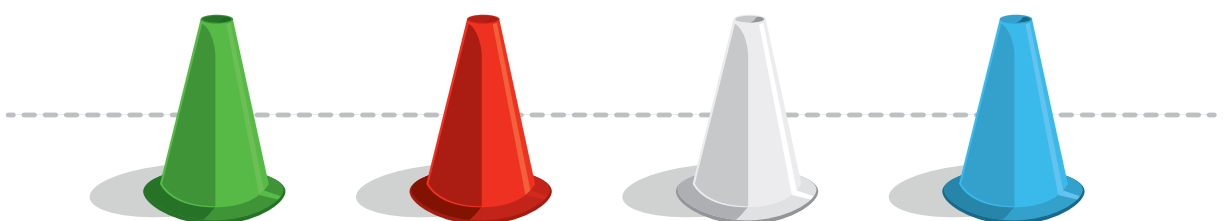
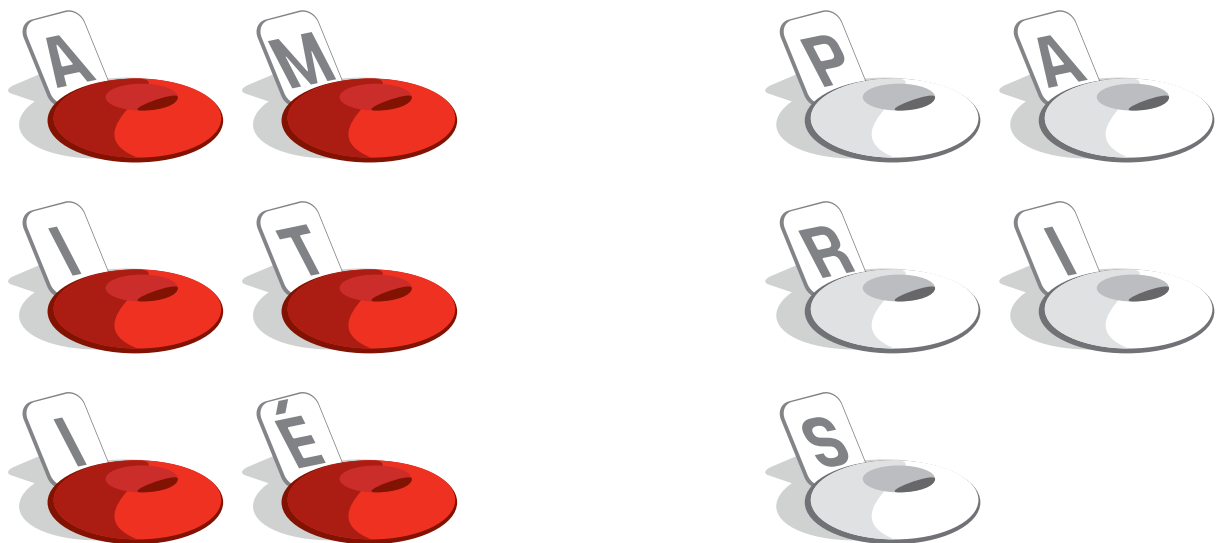
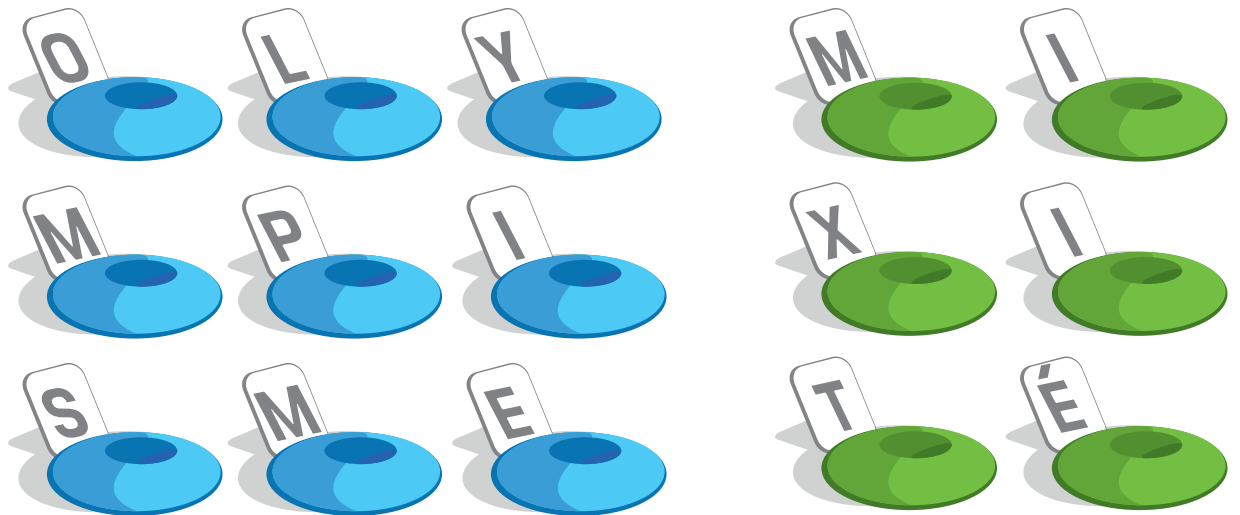
Nombre de mots reconstitués. L'équipe qui a découvert le plus de mots gagne !

Variante

Les balises ne sont pas numérotées. Les joueurs se mettent d'accord et choisissent la balise qu'ils souhaitent rejoindre à tour de rôle. L'équipe reconstitue le mot une fois toutes les lettres retrouvées.

⁶ <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/cartes-de-jeu-par-equipe.pdf>

Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs



Le Mémo'Relais braille (cycle 2 et 3)

1 Matériel :

- 7 coupelles bleues.
- 7 coupelles jaunes.
- 11 coupelles blanches.
- 13 coupelles rouges.
- 38 lettres brailles prédécoupées par équipe.
- 4 plots de départ.
- **Les cartes du plan enfant** mémo relais prédécoupées (1 jeu de chaque couleur par équipe) :



- **Carton vierge** pour **enfant** (1 par équipe) :

- **Carton de validation** pour **adulte** et le **carton de validation en braille** :

- **L'alphabet braille** :



2 But du jeu :

Effectuer en relais, un parcours d'orientation, en mémorisant successivement sur un plan des lettres pour former des mots.

IMPORTANT : les cartes (plan enfant mémo relais) restent au point de départ, le coureur peut revenir autant de fois qu'il veut pour consulter celles du parcours qu'il doit réaliser.

3 Organisation :

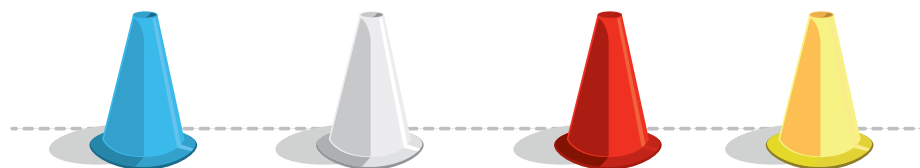
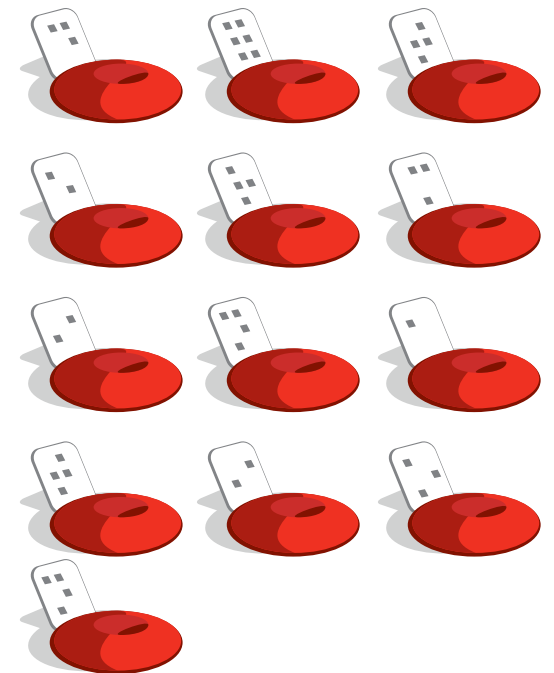
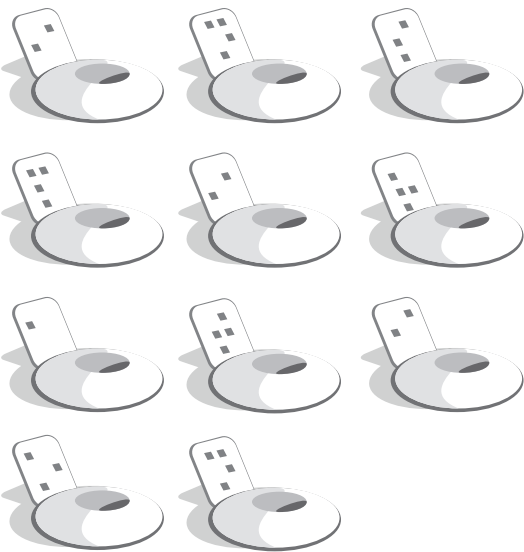
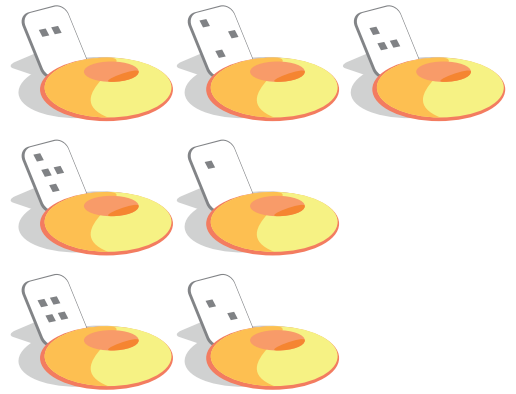
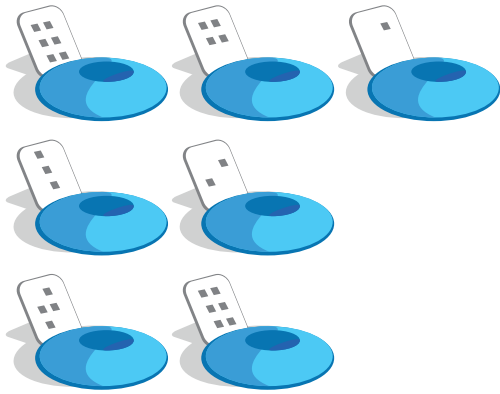
L'espace de jeu (voir plan) est aménagé **pour 4 équipes**. Toutes les équipes **partent de la même ligne**.

4 Consignes :

- Chaque équipe se rend à son plot de départ.
- Au top départ, le joueur n°1 retourne la carte qui est devant lui. Il mémorise l'emplacement de la balise n°1 qu'il doit rejoindre. Il laisse la carte au départ et court relever la lettre en braille inscrite sous le plot. Il revient au départ pour noter sur la fiche la lettre en braille découverte. Il passe le relais au joueur 2 et ainsi de suite jusqu'à avoir découvert toutes les lettres du mot.
- **ATTENTION** les joueurs ne peuvent pas emmener la carte avec eux. La carte doit rester au point de départ. En revanche, ils peuvent revenir au départ voir la carte autant de fois qu'ils le souhaitent.
- Le jeu prend fin une fois tous les mots découverts. Chaque équipe compte le nombre de mots découverts.



Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs



J'AGIS !