

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !



Jeux d'Orientation 2024

ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

- Cette rencontre sera organisée sous forme de 3 ateliers (3 fois 40 min).
- Les classes seront mélangées lors de la rencontre pour former 3 groupes. Les enseignants devront préparer des binômes ou trinômes de classe au préalable dans la limite de 12 binômes/trinômes par classe.
- En début de rencontre, chaque classe s'installera en file indienne par binôme/trinôme et les organisateurs constitueront les 3 groupes en rassemblant les binômes ou les trinômes des différentes classes.
- Les groupes seront envoyés sur 1 atelier. Les rotations seront gérées par les organisateurs.
- Chaque enfant aura sa feuille de route pour la rencontre. (A imprimer en amont de la rencontre).
- Les enseignants seront fixes sur les ateliers (2 sur la course à la gommette, 1 sur le parcours jalonné, 1 sur le jeu du facteur).
- Les parents accompagnateur seront répartis sur les 3 ateliers.

LIEN AVEC LES INSTRUCTIONS OFFICIELLES :

- Compétence du domaine AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE
- Bulletin Officiel spécial n°2 du 26 mars 2015 : adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés (découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude).
- PARTI PRIS : autonomie de déplacements et de recherche.

3 ATELIERS :

1. LA COURSE A LA GOMMETTE

BUT : Trouver le lieu indiqué par une photographie et placer la gommette trouvée sur place au bon endroit sur la photo

DISPOSITIF :

- Dispositif en étoile.
- 1 feuille avec 10 photographies d'éléments remarquables par binôme/trinôme d'enfants.
- 1 plaquette de gommettes par binôme/trinôme d'enfants.
- Vérification au point de départ, 1 copie de toutes les photos avec l'emplacement des gommettes.
- Cet atelier se fait par binôme ou trinôme.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Placer au moins 5 gommettes correctement.

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Jennifer TORA

06.76.82.87.79

jtora@usep69.org

Lisa CANALE

06.80.53.98.28

licanale@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

2. LE FACTEUR

BUT : Poster des étiquettes à code (animaux) dans les boîtes correspondantes.

DISPOSITIF :

- Dispositif en étoile.
- 8 boîtes à lettres identifiables par un code (animaux) réparties dans un espace délimité.
- 1 série de 8 étiquettes à code par équipe.
- Cet atelier se fait en équipe. Des équipes de 4 à 5 enfants seront formées en assemblant deux binômes/trinômes de classes différentes. Tous les enfants d'une même équipe auront une chasuble de même couleur (à apporter par les classes). L'équipe ne se sépare pas.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Pose : Placer chaque étiquette dans la boîte correspondante.
- Dépose : aller chercher une étiquette sur demande.

3. LE PARCOURS JALONNÉ

BUT : Suivre un parcours jalonné d'éléments remarquables et reporter les lettres trouvées sur chaque jalon sur sa feuille de route.

DISPOSITIF :

- La feuille de route de chaque enfant sur laquelle sont dessinés, photographiés les éléments remarquables.
- Des éléments remarquables identifiés (jalons) sur lesquels sont placées des lettres.
- Cet atelier se fait par binôme ou trinôme.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : marquer la feuille de route dans l'ordre et dans les cases correspondantes.

L'équipe USEP 69

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Jennifer TORA

06.76.82.87.79

jtora@usep69.org

Lisa CANALE

06.80.53.98.28

licanale@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré