

# Jeux

## Aller Retour

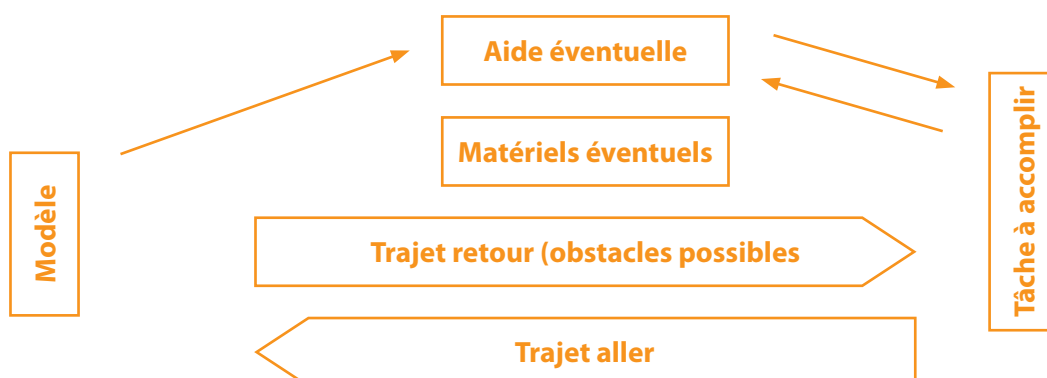
### But du Jeu

*Les jeux en aller retour doivent permettre de se déplacer vite tout en effectuant une tâche le plus rapidement possible.*



### dispositif

Le « modèle » de la tâche à réaliser est affiché ou disposé à une extrémité du terrain. La tâche se réalise à une autre extrémité. Une aide à la réalisation peut être affichée, nécessitant un déplacement supplémentaire. Il est possible de disposer des obstacles sur le parcours retour. L'enfant va visualiser le modèle, puis revient agir (obstacles possibles). Il peut à tout moment aller consulter l'aide.



# Aller Retour paysage

## But du Jeu

*Se déplacer vite tout en reconnaissant d'un côté des objets en vue « aérienne » pour les reconstituer le plus rapidement possible de l'autre côté parfaitement orientés.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Bien observer et mémoriser.**  
**(Apprentissage de la mémoire visuelle).**



## dispositif

La photo est posée à une extrémité du terrain. Le matériel est rassemblé dans une caisse au centre. Les enfants reconstituent le paysage à l'autre extrémité.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Photos plastifiées en A4 du modèle + caisse du matériel correspondant.</li> </ul>	



## consignes

« Tu dois reproduire le dispositif photographié en plaçant les objets exactement de la même manière que sur la photo. Tu cours voir le modèle, puis tu reviens prendre le matériel et le disposer. Tu ne peux prendre du matériel que sur le trajet retour ».

Les objets sont correctement placés  
(y compris bien orientés).




## variantes

- ▶ Travail individuel.
- ▶ Par équipes (déplacement obligatoire de tous les enfants).
- ▶ Disposition en colonnes avec le matériel nécessaire à chaque équipe.
- ▶ Disposition en cercle avec tout le matériel rassemblé dans la même caisse pour toutes les équipes.

# aller Retour puzzle

## But du Jeu

*Se déplacer vite tout en essayant de recomposer une carte découpée en « puzzle » en repérant et mémorisant les pièces du puzzle sur la carte modèle.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Bien observer et mémoriser.**  
**(Apprentissage de la mémoire visuelle).**



## dispositif

La carte modèle est placée à une extrémité du terrain. Les morceaux de la carte à reconstituer sont à l'autre extrémité. Les jeunes recomposent la carte le plus vite possible et peuvent aller consulter le modèle aussi souvent qu'ils le souhaitent.

Il est possible d'ajouter un bip sonore toutes les minutes. Ce bip donne le départ d'un trajet obligatoire (faire le tour d'un plot par exemple, trajet qui « déroute » les jeunes et perturbe leur concentration).

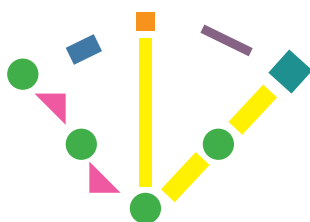


## matériel

### pour le dispositif

- ▶ Carte découpée en morceaux de puzzle.
- ▶ Carte modèle, entière.

### pour les jeunes



Trajet retour

Matériels

Trajet retour

Tâche à accomplir

Trajet aller



## consignes

« Tu dois reconstituer la carte le plus vite possible. Tu peux aller voir le modèle affiché autant de fois que tu veux. Au signal sonore, tu cours faire le tour du plot et tu reviens au puzzle ».

La carte est reconstituée entièrement.



## variantes

- ▶ Les supports peuvent être de préférence des cartes comportant des lignes directrices nombreuses, ou des zones bien repérables.
- ▶ Le nombre de pièces du puzzle et leur taille (10 à 20 et +).

# aller Retour vrai-faux

## But du Jeu

*Se déplacer vite tout en repérant et mémorisant si les postes marqués sont les mêmes sur les 2 cartes.*

difficulté



durée



matériel



 **objectif**

**Bien observer et mémoriser les détails**

 **dispositif**

La photo ou carte « A » est placée à une extrémité du terrain. La carte « B » est placée à l'autre extrémité. Les jeunes naviguent de l'une à l'autre et valident leur carton de contrôle : vrai « c'est le même poste » ou faux « le poste est différent ».

Il est possible de disposer des obstacles sur un des trajets afin de complexifier la tâche de mémorisation et simuler le fait qu'en situation réelle d'orientation, on se déplace en tout terrain.

 **matériel**
**pour le dispositif**

- ▶ Carte « A » : plusieurs photos aériennes identiques (pour éviter les bousculades) avec des postes entourés numérotés
- ▶ Carte « B » : plusieurs cartes d'orientation identiques ou autre avec postes entourés et numérotés de manière identique.

**pour les jeunes**

- ▶ Un carton de contrôle numéroté par jeune.

 **consignes**

« Tu dois indiquer pour chaque poste entouré sur la photo et la carte s'ils sont au même endroit ou non. Si c'est bien le même endroit, tu entoures le numéro du poste sur ton carton de contrôle. Si ce sont deux endroits différents, tu barres le numéro correspondant sur ton carton ».

Nombre de réponses justes.


 **variantes**

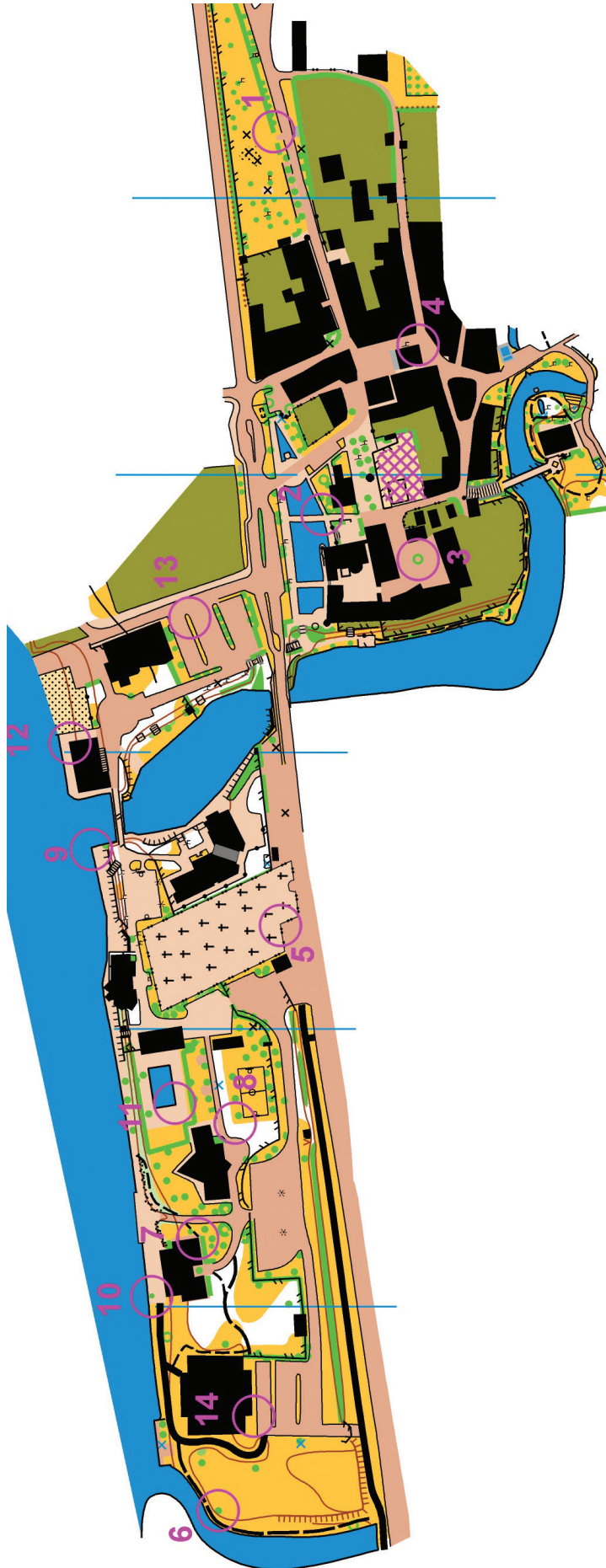
- ▶ Les supports peuvent être deux cartes identiques, ou une photo aérienne et une carte.
- ▶ Le nombre de postes à valider (10 à 20).

Carte A : Photo aérienne de la carte B





Carte B : extrait de carte CO correspondant à la photo aérienne carte A



# aller Retour

## mains courantes

### But du Jeu

*Se déplacer vite tout en essayant de repérer des lignes à suivre entre deux postes sur une carte et les nommer.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

Apprendre à connaître les lignes pour bien définir le meilleur itinéraire.



## dispositif

La carte est placée à une extrémité du terrain.

Le carton de contrôle reste à l'autre extrémité.

Il est possible de disposer des obstacles sur un des trajets afin de complexifier la tâche de mémorisation.



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ Carte avec parcours.
- ▶ Affiche légende disponible (dispositif « aide possible »).

### pour les jeunes

- ▶ Carton de contrôle avec liste de mains courantes.
- ▶ Surligneur.



## consignes

« Un parcours fictif figure sur la carte. Tu vas devoir indiquer sur le carton de contrôle quelle « ligne » tu suivras pour réaliser l'itinéraire entre deux postes.

Le carton est correctement renseigné.



## variantes

- ▶ 3 propositions pour chaque poste à poste, dans la case correspondante du carton de contrôle et choisir la bonne.

