



ORIENTATION EN SALLE DE GYM



CACHE-CACHE EN SALLE DE GYM

Inspiré de :

EPS - Espaces Pédagogiques : Activités d'orientation pour le 2^{ème} cycle primaire, Magali Bovas

Ressources-eps-vd.ch : Joëlle Ubaldi, Alain Melly et Jérôme Krailiger/ 2012.



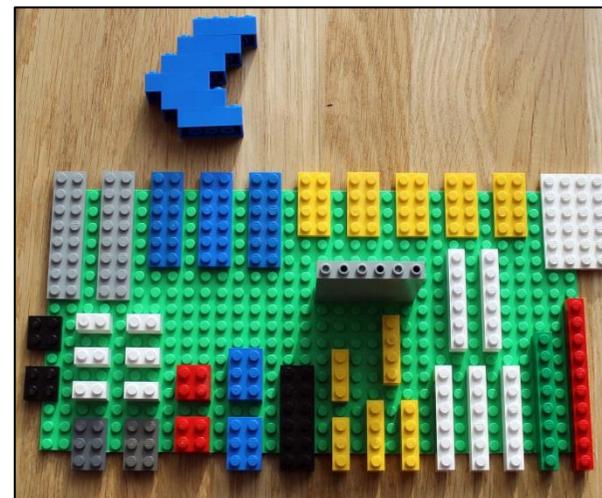
Echauffement

Les élèves sont numérotés par 6 ; chaque groupe va vers son cône et prend un sautoir.

Un grand nombre de LEGO sont disséminés dans toute la salle.

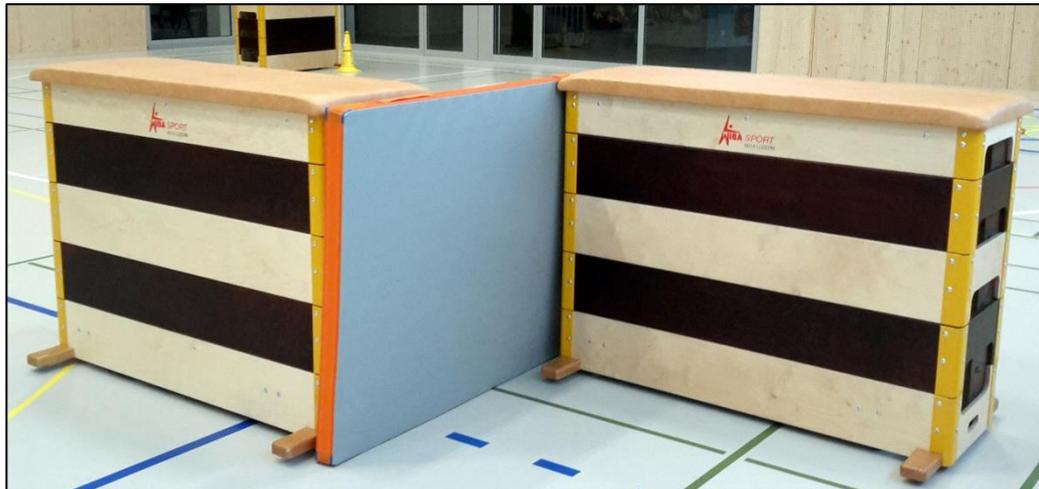
Chaque groupe (3-4 élèves) reproduit sur sa plaque LEGO ce qu'il voit sur la photo.

Après 3', quel groupe est le plus avancé dans sa construction ? (attention : les LEGO pris par erreur doivent être remis en jeu !)





Chaque groupe monte le matériel correspondant à la photo qu'il reçoit, à l'endroit où le maître va poser le cône du groupe.





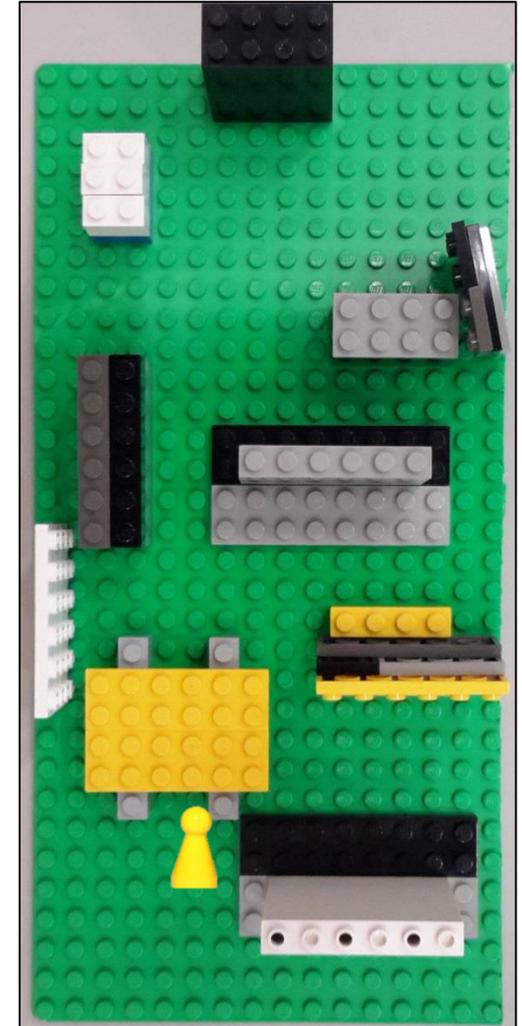
Partie principale

Par groupe, les élèves construisent le plan de la salle sur leur plaque LEGO.
Commencer par demander aux élèves de « placer » la porte d'entrée de la salle (s'assurer qu'ils orientent bien leur plaque).

Tous les élèves du groupe sauf 1 se déplacent en courant dans le labyrinthe.
Au signal « stop », tout le monde s'arrête ; l'élève resté à la plaque LEGO choisit un camarade de son groupe et le place sur son plan au moyen d'un pion.

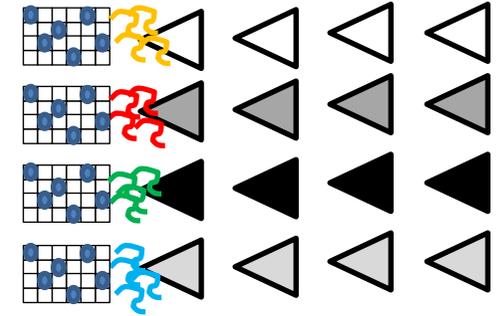
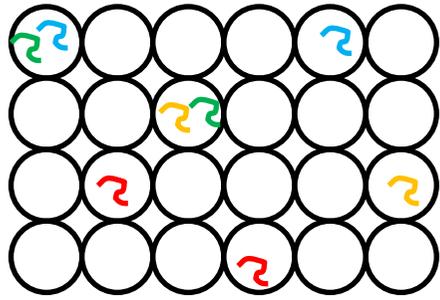
Changer les rôles : chaque élève place 1x le pion.

Variante : l'élève resté à la plaque trace un parcours sur le plan au moyen d'un brin de laine ; les autres élèves effectuent le parcours correspondant.





Estafette : 4 équipes : à tour de rôle, les joueurs vont porter un sautoir dans les cerceaux correspondant au schéma posé devant l'équipe. Prévoir plusieurs schémas différents (plusieurs parties).





Cache-cache en salle de gym et ses variantes

Compter

Au centre de la salle, un élève, les yeux fermés, compte à haute voix.

Se cacher

A chaque comptage, venir toucher le compteur et aller se cacher. Changer chaque fois de cachette.

Variante : après chaque partie, les élèves passent directement de leur cachette à une autre cachette ; ils ne viennent pas toucher le compteur.

Chercher

Le compteur cherche depuis sa place ; il a le droit d'effectuer 3 pas. Il annonce les prénoms des élèves vus. La maîtresse compte jusqu'à 5 : c'est le temps dont disposent les chercheurs pour nommer leurs « trouvés ».

Variantes -1

- Le compteur reste quelques parties ; il recompte depuis l'endroit où il se trouve ; les trouvés perdent une vie / prennent un sautoir
- Les « trouvés » deviennent aussi compteurs (plusieurs compteurs en même temps).

Variantes -2 :

- Compter jusqu'à 15 (evt. diminuer à chaque comptage)
- Comptine à réciter
- Comptage en allemand

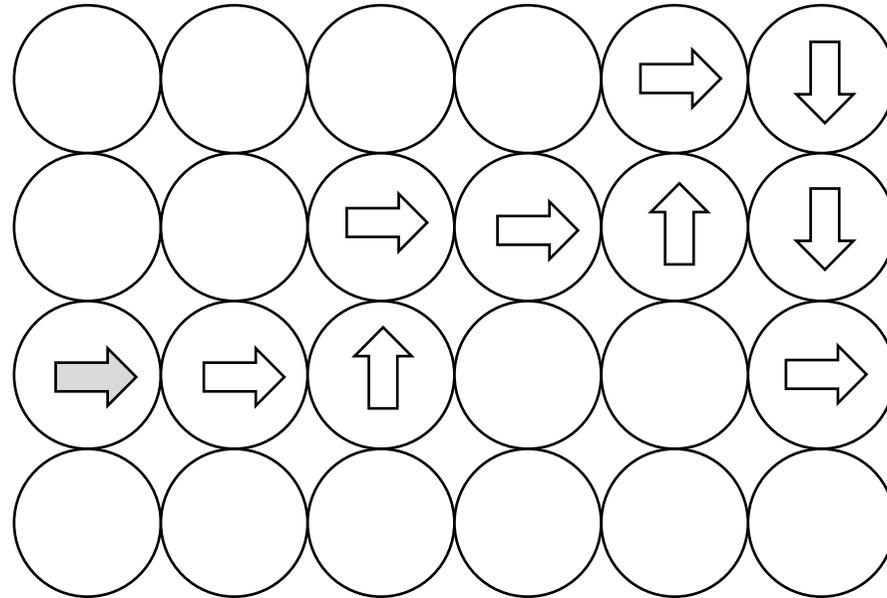




Retour au calme

Promenade : les élèves se promènent dans les cerceaux en suivant les flèches figurant sur les cartes.

Echange de cartes entre les élèves.







●				●	
		●			
	●				●
			●		

	●				
			●		●
●		●			
			●		

●		●			
				●	
			●		●
			●		

●				●	
			●		
	●				●
			●		