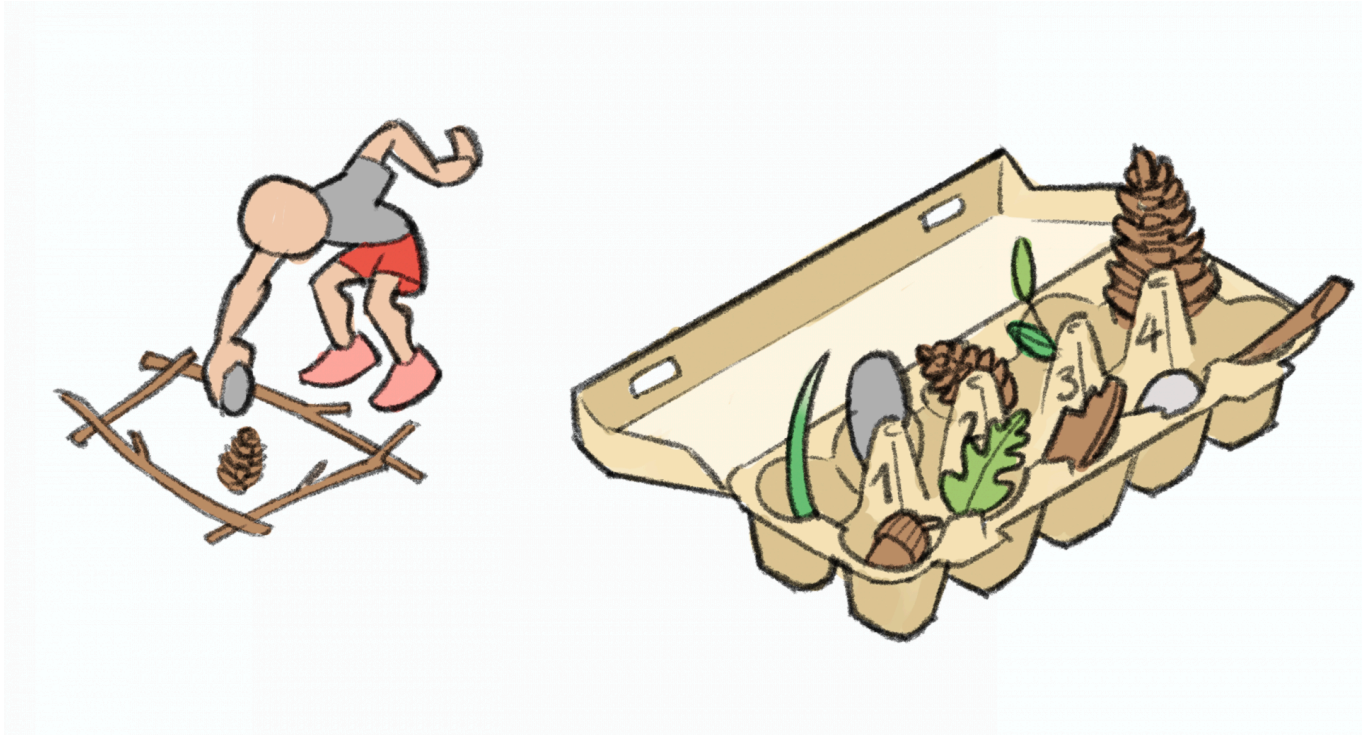


Toutes et tous dehors! – Bonnes pratiques: En forêt – Jeux d'orientation et de course

Après une recherche, collecte et dépose d'objets, les enfants mémorisent leur emplacement. Ils vérifient ensuite si certains manquent dans leur dépôt ou si d'autres y ont été ajoutés.

Memory en forêt

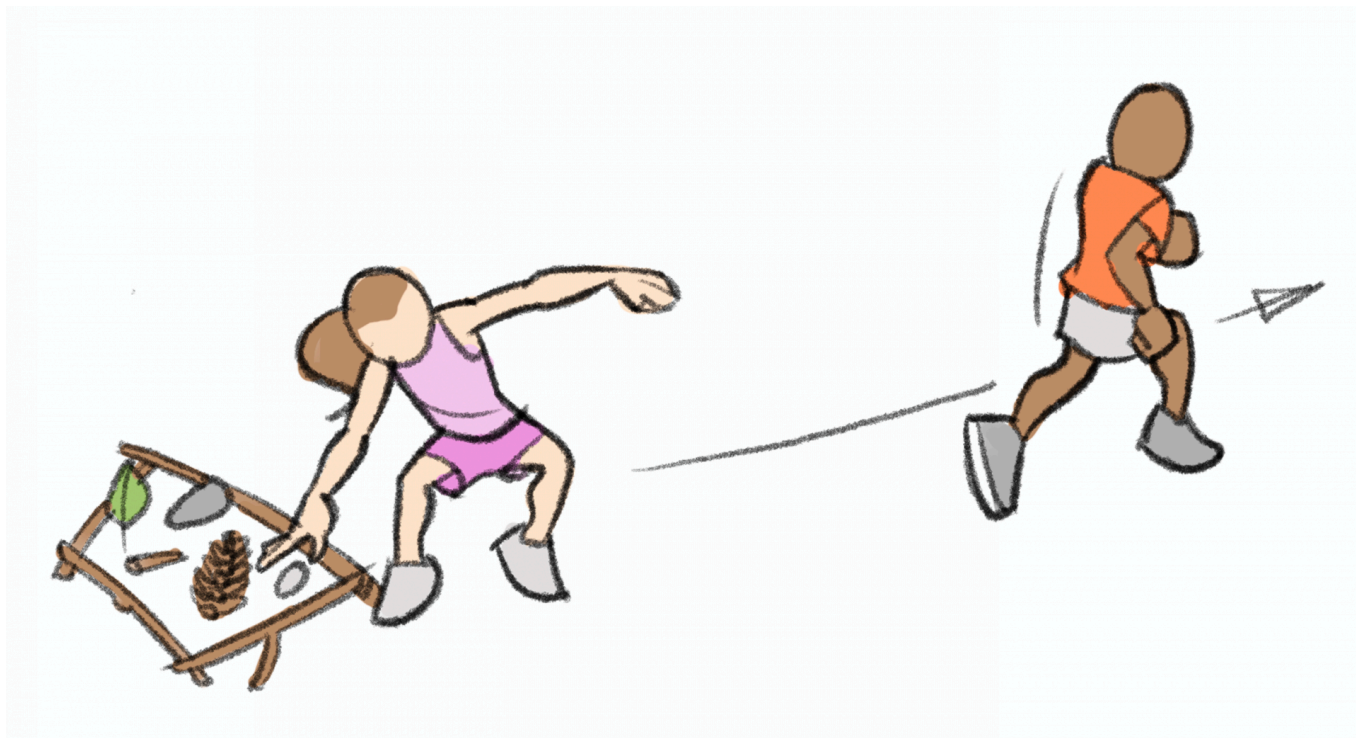


L'enseignant rassemble dix objets qu'il dépose dans une boîte à œufs avec des cases numérotées. Pendant ce temps, les enfants ramassent trois à cinq branches afin d'aménager leur camp. L'enseignant montre alors le premier objet (pierre, feuille, pive, herbe, etc.). Les enfants cherchent dans la nature un objet similaire et le déposent dans leur camp. Ils identifient ensuite le second objet et font de même. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'ils aient trouvé tous les objets. Ceux qui ont terminé avant collectent d'autres éléments qu'ils déposent dans leur camp.

Variantes

- Par groupes de deux.
- Missions spéciales: chercher un objet vert, dur, mou, etc.

Duo de pies



Le jeu reprend la configuration du memory en forêt (voir ci-dessus). Par deux, les enfants aménagent leur camp et y placent différents objets. Le premier (la pie rusée) mémorise tous les objets avant d'effectuer un circuit (défini par l'enseignant) qui ne lui permet pas de voir son réservoir. Pendant qu'il court, son camarade (la pie voleuse) retire un objet. A son retour, le coureur observe son camp et essaie d'identifier l'objet manquant. S'il trouve, l'objet est remis en place et les rôles s'inversent.

Variantes

- Les enfants décident de concert combien d'objets peuvent être retirés du dépôt.
- La pie voleuse peut retirer plusieurs objets.
- La pie voleuse ajoute de nouveaux objets. La pie rusée les identifie-t-elle?
- La pie rusée met ses mains dans le dos. La pie voleuse y dépose un objet. La première reconnaît-elle l'objet?



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO