

Le jeu des objets « mal rangés »



Matériel nécessaire

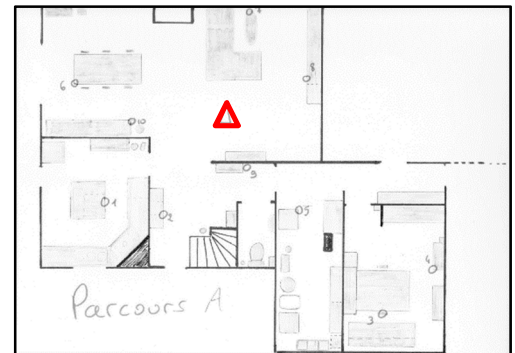
- ✓ Un de tes parents, grand frère ou sœur : quelqu'un qui va organiser « ta course » ;
- ✓ Une carte vierge de la maison ;
- ✓ Un marqueur fin si vous avez plastifié la/les cartes (rouge de préférence) ;
- ✓ Un stylo / crayon ;
- ✓ Des objets du quotidien que vous trouverez dans les pièces de la maison ;
- ✓ 2 feuilles : un carton de contrôle/correction (pour les parents) – une feuille réponse (pour votre enfant).

Préparation pour les parents

Vous prenez avec vous la carte vierge de la maison, un marqueur et une feuille.

Sur la carte, vous marquez le lieu de départ du jeu, par un **triangle rouge**.

Dans chaque pièce « autorisée » de la maison, vous allez **choisir un objet**, que vous placerez à un



endroit précis dans la pièce, puis vous faites **un petit cercle** sur la carte à l'endroit précis où vous avez mis l'objet (attention, le centre du cercle représente l'endroit exact de l'objet), et enfin sur votre feuille, vous écrivez sur une ligne : la pièce et à côté l'objet (exemple : Cuisine = louche). **Cette feuille sera votre carton de contrôle/correction** : elle vous servira plus tard à vérifier que votre enfant ne s'est pas trompé.

Carton de contrôle/correction (Parent)	
Cuisine	Louche
Chambre parents	Livre
Salon	Télécommande
Salle de bain	Gel douche
Jardin	Gants
Garage	Clef à molette

Avant de quitter la pièce, vous allez déplacer d'autres objets que vous placerez dans des zones de la pièce, mais que vous ne notez nulle part.

Ce sont des leurres, des pièges pour faire douter votre enfant.

Exemple : Sur la table de la cuisine : Je choisis de placer dans un coin, une louche.

Je note sur ma feuille : Cuisine = louche.

Puis je place aux trois autres coins de la table, un tire-bouchon, une serviette et un verre qui seront les pièges.

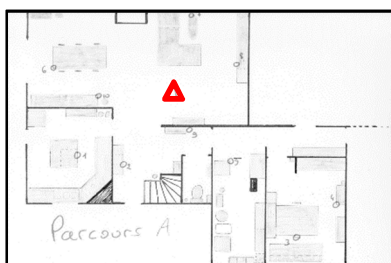
Quand tout est prêt

Vous disposez d'une carte sur laquelle il y a un triangle rouge et un cercle dans chaque pièce. Cette carte, vous devez la donner à votre enfant.

En revanche, vous gardez précieusement la feuille faisant office de carton de contrôle/correction : **ne la donner pas à votre enfant.**

Votre enfant a besoin :

- De la carte,
- Des explications,
- D'un stylo,
- D'une « *feuille réponse* » sur laquelle sont déjà écrites les pièces de la maison. Sur cette feuille, il écrira l'objet trouvé dans chacune des pièces.



Carton de contrôle/ « feuille réponse » (Élève)	
Cuisine	
Chambre parents	
Salon	
Salle de bain	
Jardin	
Garage	

Déroulé : Votre enfant va dans chaque pièce pour trouver l'objet sans le toucher, il écrit sur sa « *feuille réponse* » l'objet qu'il a trouvé c'est-à-dire celui qui est censé se trouver au milieu du cercle rouge dessiné sur la carte.

Quand il a fini, il revient au départ et vous vérifiez avec lui qu'il a tout juste grâce à votre carton de contrôle/correction.

Conseils :

- Pour les premières fois, n'hésitez pas à suivre votre enfant pour voir comment il se dirige, s'il tourne sa carte pour être bien placé face aux meubles, aux murs... s'il hésite ... et ainsi le guider ;
- Puis le laisser tout faire seul, mais s'il fait une ou des erreurs, retourner avec lui pour lui expliquer ;
- Attention au choix des objets : rien de dangereux, fragile ou coupant notamment pour un autre membre de la famille (bébé par exemple).

La course d'orientation est une activité dans laquelle il existe de nombreuses variables et règles que l'on peut adapter, ajouter... pour rendre la course plus fun, plus difficile, plus stressante.

En effet, pour votre enfant, une course simple dans sa propre maison peut lui poser peu de problèmes, et rapidement, il ne fera sans doute aucune erreur.

Variables de difficulté :

- 1) Mettre un **ordre imposé** pour aller chercher les objets (on met un chiffre à côté du cercle : 1, 2, 3...)
- 2) **Augmenter le nombre d'objets** à trouver dans la pièce, mais l'élève n'aura pas le droit de prendre 2 objets d'affilée dans une pièce, il devra aller ailleurs (dans une autre pièce de la maison) puis revenir.
- 3) **Augmenter l'incertitude** pour votre enfant : c'est-à-dire augmenter le nombre d'objets présents dans une même zone ou une zone plus réduite.
Ex : je mets 5 pièges au lieu de 3
- 4) Développer la concentration, la mémoire et l'observation chez votre enfant.
C'est le **parcours mémo** : votre enfant fait une CO avec sa feuille réponse et son crayon mais **sans la carte** qui reste toujours au départ (il peut revenir la voir autant de fois qu'il veut). Il regarde la carte puis va chercher un ou des objets. Dès qu'il veut avoir une précision ou voir de nouveaux objets : il revient au départ pour consulter la carte.
L'objectif principal reste le « **zéro erreur** », puis zéro erreur avec le moins de passage par la carte...
On peut y rajouter plus tard la pression temporelle (voir ci-dessous, point 6)

5) L'enfant crée les parcours

Très intéressant pédagogiquement, après lui avoir bien expliqué les choses, votre enfant peut créer lui-même le parcours soit avec votre aide (pour un frère, une sœur, un autre adulte) soit tout seul.

Il sera trop heureux d'essayer de vous piéger 😊.

Vous pourrez facilement discuter avec lui de sa précision sur la carte ou lors de la pose des objets (correspondance carte / terrain).

6) Ajouter une pression temporelle (c'est ce qui fera la différence entre les très bons orienteurs). La pression temporelle, même dans un lieu connu, engendre des erreurs chez l'orienteur.

Exemple 1 : Je fais le parcours, on me chronomètre ;

Mon frère fait le parcours, on le chronomètre ;

Puis maman fait le parcours, on la chronomètre.

⇒ **Le gagnant est celui qui a fait en priorité le moins de fautes**, en cas d'égalité, le temps nous départage.

Exemple 2 : Je crée deux parcours en sens inverse : parcours A et parcours B. Ils sont identiques mais le numéro des objets est inversé.

Les N° de l'objet pour le parcours A									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
deviennent ces numéros pour le parcours B									
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Les deux concurrents partent en même temps, font le même parcours mais en sens inverse, ils vont donc se croiser à un moment.

Comme précédemment, **le gagnant est celui qui a fait en priorité le moins de fautes**, en cas d'égalité, le temps nous départage (celui qui arrive en 1^{er}).

AMUSEZ-VOUS BIEN !

