

Orientation pour les 3 à 12 ans

Xplore

A l'origine, Xplore a été inventé en Belgique et puis conçu par des professionnels du monde de l'animation sportive. Il s'agit principalement d'un jeu de course d'orientation qui est utilisable à l'intérieur comme à l'extérieur et qui est adapté aux enfants de 3 à 12 ans. Cette activité est comme une chasse aux trésors ludique, amusante et stimulante qui permet d'apprendre à s'orienter mais on peut également s'en servir pour découvrir les mathématiques avec les chiffres et différents symboles (=, +, -), pour maîtriser davantage l'identification des couleurs et pour faire des parallèles avec la vie animale.

Matériel

Le kit complet est composé de : 15 fiches de parcours d'orientation (Recto : trajet – Verso : réponses), 15 jetons de 9 couleurs différentes (135 jetons), 15 porte-jetons, 9 balises pour récupérer les jetons, 3 enveloppes pour cônes numérotées et 1 guide d'activités.



Développement de l'enfant

Xplore est une activité qui permet **le développement global de l'enfant en stimulant ses capacités cognitives et motrices.**

En effet, les différents exercices proposés vont éveiller et accentuer chez ce dernier :

- Son sens de l'orientation
- Sa motricité (en courant, en imitant, en manipulant)
- Sa compréhension des repères spatiaux
- Son esprit de logique
- Sa coopération (travail en binôme ou en petit groupe)
- Son sens de l'observation
- Son autonomie
- Sa capacité à faire des liens avec les couleurs, les mathématiques, la vie animale
- Le passage de la 2D à la 3D

Public cible

Comme dit précédemment ce jeu est adapté pour des enfants âgés de 3 à 12 ans mais il est également possible de pratiquer cette activité avec des personnes à mobilité réduite ou avec une déficience mentale.

En effet, Xplore va leur permettre de développer leur esprit d'équipe, leur autonomie, leur coopération, leur orientation, ... grâce aux différents niveaux de difficultés des exercices proposés et à la multitude de situations qu'offre celui-ci.

Vidéo

Voir site www.dimension-sport.be rubrique Divers/Matériel signé DS/Vidéo

Jeux

1. Les couleurs:

Disperser les 9 seaux dans la salle en laissant juste un jeton dedans. Les autres pièces sont mélangées et éparpillées. Différents jeux :

- a) Trier le plus vite possible les couleurs en remettant les jetons dans le bon seau
- b) Les enfants courent en dispersion dans la salle et lorsque professeur dit une couleur, ils doivent ramasser un jeton de cette couleur le plus vite possible. Le dernier, celui qui se trompe ou celui qui n'en a pas, perd 1 vie. Ils ont : 2-3 vies au départ.
- c) Dire un objet, un aliment, ... et les enfants doivent ramasser le jeton de la couleur correspondante à ce dernier et aller le déposer dans le bon seau
- d) Sous forme de course relais, chaque équipe ramène 1 jeton de sa couleur dans son seau et la première équipe qui à ramener ses 15 jetons gagne
- e) Les jetons sont dans les seaux, les enfants courent en dispersion puis le professeur dit une couleur. A cet instant, ils, ont 5 secondes pour aller se placer à côté du seau correspondant (=> mémorisation des couleurs)

2. Les animaux:

Disperser tous les jetons dans la salle :

- a) Les enfants courent en dispersion dans la salle et lorsque professeur dit un animal, ils doivent ramasser un jeton avec l'image de cet animal le plus vite possible. Le dernier, celui qui se trompe ou celui qui n'en a pas, perd 1 vie. Ils ont : 2-3 vies au départ.
- b) Le professeur dit un animal : qui à 4 pattes, qui vole, qui vit dans l'eau, qui d'une certaine couleur, qui pond des œufs, qui mange de l'herbe, ... et les enfants doivent trouver un jeton avec un animal qui correspond à ce descriptif
- c) Le professeur montre un jeton avec un animal dessus et les enfants doivent se déplacer en imitant ce dernier

3. Symbole et chiffre :

Laisser les jetons dans le seau :

- a) Départ sur une ligne, le professeur dit un symbole (+, -, =) ou un numéro. Les enfants vont le plus vite possible retrouver le bon jeton et fouillant dans n'importe quel seau. Ceux qui trouvent gagnent 1 point
- b) Le professeur énonce un calcul et il faut retrouver le bon résultat (chiffre)
- c) Un enfant va choisir un jeton avec 1 chiffre et va le dire aux autres. Ensuite, ils ont 20' secondes pour former des groupes correspondant au chiffre. Aucun enfant ne peut se retrouver tout seul => coopération et communication !
Exemple avec 16 enfants
-si c'est le chiffre 4, les enfants doivent former 4 groupes de 4
-si c'est le chiffres 3, les enfants doivent former 3 groupes (pas obligé d'équilibrer les groupes) car 16 n'est pas divisible par 3
- d) Course relais, 1 seau par équipe, ramener les chiffres dans l'ordre

4. Combinaisons :

- a) Les jetons sont mélangés et éparpillés. Combiner les couleurs, les animaux, les symboles et les chiffres en citant 2 d'entre eux. L'enfant qui trouve la bonne pièce remporte 1 point.
- b) Mettre un jeton « animal » dans chaque seau et de couleur différente. Les autres pièces sont mélangées et éparpillées. Les enfants se baladent dans la salle et lorsque le professeur dit ou imite le cri d'un animal, ces derniers doivent trouver le seau qui correspond à l'information donnée puis regarder la couleur du jeton et aller chercher un autre jeton de cette couleur dans la salle (bonus : déplacement en imitant l'animal).
- c) Par groupe de 2-3, les jetons sont dans les seaux. Le professeur donne une combinaison de 3-4-5 infos et les enfants doivent retrouver le plus vite possible les bons jetons et les montrer au professeur dans l'ordre cités
Exemple : 1 jeton bleu - 1 animal qui à 4 pattes - le chiffre 6 – 1 jeton jaune

5. Les cartes :

- a) Les enfants sont par deux et reçoivent une carte par équipe. Ils regardent le verso de la carte (sans les seaux) et ils doivent prendre les jetons de la couleur affichée sur la carte. Ensuite, ils reviennent s'asseoir et déposent sur la carte les jetons sur la carte en respectant l'ordre de la combinaison. Si cela est correct, ils doivent aller remettre ceux-ci dans leur seau de départ puis rendre la carte.
- b) Passage du 2D vers la 3D → Par groupe de 2, les enfants reçoivent 3 flèches (antidérapantes) d'une même couleur. Ils vont devoir déposer au sol leurs flèches de manière identique à celles placées sur le plan
 - En cas d'erreur, faire déplacer la/les flèche(s) erronée(s).
 - En cas d'erreur, laisser la/les flèche(s) erronée(s) et ensuite échanger la carte avec une autre équipe. Ils devront retrouver l'erreur et la signaler

- c) Les enfants sont par deux et reçoivent une carte par équipe. Ils se placent d'abord au cône correspond à la fiche (1^{ière} vérification). Ensuite, ils doivent suivre le chemin à travers les seaux (grâce aux flèches). A chaque fois qu'une flèche s'arrête à un seau, ils doivent prendre 1 jeton hors de celui-ci. Après avoir fait le chemin, ils reviennent s'asseoir et déposent sur la carte les jetons sur les seaux correspondant (2^{ième} vérification). Si cela est correct, ils doivent aller remettre ceux-ci dans leur seau de départ (ou dans un seau de récupération) puis rendre la carte.
- d) Donner une carte par groupe et à l'inverse, ils prennent les bouchons qu'ils ont besoin (1^{ière} vérification) dans un seau à part et font le trajet pour déposer les bons bouchons dans les bons seaux.

Variantes pour les jeux avec cartes :

1. Plus de flèches (faire 3 parcours avec chaque jeu de flèches)
2. Suivre la carte et ramener les bons animaux (de la bonne couleur)
3. Suivre la carte et aller chercher les chiffres et les symboles (de la bonne couleur) + donner la bonne réponse du calcul
4. Faire le parcours seul en suivant sa carte
5. Un enfant qui guide son partenaire (avec carte) et l'autre qui suit les consignes pour ramasser les bons jetons

6. Memory géant :

Préparer vos paires : lion avec lion, + et +, ... (il peut y avoir plusieurs fois la même paire) et disposer les de façon aléatoire face contre sol. Expliquer aux enfants que l'on ne joue pas avec les couleurs mais qu'il faut retrouver une paire. Chacun à leur tour, ils viennent retourner 2 pièces :

-Si c'est 2 images les mêmes ; c'est gagné et on bouge la paire.

-Si ça en est 2 différentes ; c'est perdu et on repose les pièces comme avant.

Ceux qui attendent leur tour doivent être attentif car ils tomberont peut-être sur une image qu'ils ont déjà vue et donc ils trouveront la paire => mémorisation !