





<b>1</b>	<b>Titre : La Chasse aux photographies / Course d'orientation</b>
<b>3</b>	




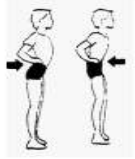

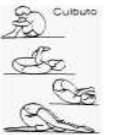
















PS MS GS	Durée 20 à 30 min  	 s	en intérieur ou en extérieur	<u>Proposition de trace dans un cahier d'activité</u>
CP CE1 CE2		eul ou à plusieurs		Produire une phrase d'explication sur la situation  
CM1 CM2				Pour les CM1 CM2 : le relevé chronométré avec leur calcul

### Echauffement

#### 1- Activer la respiration, l'organisme et le cœur

- Courir sur place
- Faire les sauts de grenouille
- Faire le kangourou
- Faire le lapin

## 2- Mobiliser les articulations

	Chevilles	Bassin	Dos	Cou	Epaules	Poignet	Doigts
EXERCICES	   Marionnettes	 	 Curbuto   Dos rond  plat  creux	  Mouvement du Oui - Non  Grands cercles	  BRANDS CERCLES DRANK ET DOS DRANK  AMASSEMENT JEU NOUVEAU 	 4 pattes  Marionnettes	 MALVAIS SORT  

### Descriptif :

#### Recherche 1 pour les maternelles et les C2 :

Cette recherche peut être proposée plusieurs fois en variant **les objets pris en photo**

- **Avant** en préparation

- Avoir pris **10 photos d'objets** dans des **pièces différentes** sur votre téléphone.

**Des exemples de photo :** un dessin affiché, une lampe dans une chambre, un pot...

- Avoir placé auprès des 10 objets : un feutre/crayon de couleur, un « trésor » identique à rapporter (un haricot)

- **Déroulé de la recherche:**

Position de l'adulte au centre du jeu **dans la maison**. L'enfant va et vient

Vous montrez la première photographie sur votre téléphone (que vous gardez avec vous)

Consigne : « tu vas devoir retrouver cet objet dans la maison. Sur place, tu trouveras un feutre/crayon de couleur/ un trésor que tu devras me ramener »

L'enfant doit se rendre sur le lieu de l'objet et rapporter le feutre/trésor trouvé sur place

- laisser aller et venir
- la vérification se fera à la fin par la présence des 10 objets
- aller sur les zones non trouvées avec les enfants

**- Après avoir jouer (facultatif)**

Pour les enfants de CP-CE1-CE2. Sur un cahier d'activités, écrire une phrase expliquant le jeu effectué.

Pour les maternelles, la phrase peut être dictée à l'adulte et demander un dessin pour illustrer

**Recherche 2 pour les C2 et C3 :**

Cette fois, les 10 photographies sont centrées **sur un détail précis de la maison.**

Des exemples de photo : un carreau de carrelage, un morceau de bibelot...

Même protocole

**Recherche 3 pour les C2 et C3 :**

Cette fois, à chaque retour, ajouter un petit défi sportif avant de montrer la photo suivante

Photo 2 : saute 10 fois comme un kangourou

Photo 3 : déplace-toi comme un serpent

Photo 4 : saute 10 fois comme une grenouille

Photo 5 : déplace-toi comme un lapin

Photo 6 : Tiens 20 secondes sur un pied

Photo 7 : déplace-toi comme un canard

Photo 8 : déplace-toi à cloche pied

Photo 9 : déplace-toi comme un kangourou

Photo 10 : réalise un soleil

### **Recherche 4 pour les C2 et C3 :**

Cette fois, les 10 photographies sont centrées **sur un détail précis à l'extérieur**

Même protocole

A l'extérieur, la course étant possible, on pourrait rajouter la notion de chronomètre pour les CM1 CM2 avec un tableau à remplir du type :

Temps de recherche Photo 1	Photo 2	Photo 3	Photo 4	Photo 5	Photo 6	Photo 7	Photo 8	Photo 9	Photo 10
.....min .....s									

Calcule le temps total : .....min.....s

### **Retour au calme**

Nous allons prendre 30 secondes, tu vas écouter tous les bruits, essayer de les mémoriser et les compter.

A la fin du temps, nous dirons ce que nous avons entendu ...