

CAHIER DES CHARGES O'RENCONTRE

Le jeudi 15/03/2018
Golf des ABYMES



Qu'est-ce que l'O'rencontre ?

En trois mots : **AUTONOMIE – SECURITE - ENVIRONNEMENT**

L'O'rencontre favorise l'acquisition de l'autonomie et de l'initiative, en proposant une pratique en petits groupes, non accompagnés par des adultes, dans une zone sécurisée. Elle éduque également au respect des autres et de l'environnement car les enfants, motivés par la recherche de balises, partagent une aventure en équipe dans un milieu naturel.

Et les mathématiques ?!!

La semaine des mathématiques a lieu du 12 au 18 mars 2018. Le thème de cette année est « **mathématiques et mouvements** ». Par le biais de l'aspect ludique de la course d'orientation, il sera question de faire bouger les pieds mais aussi la tête... avec plaisir.

Organisation :

- La rencontre a lieu le matin de 8h30 à 11h30.
- Des équipes mixtes (sexes, écoles, niveaux) de 3 élèves, seront constituées sur place.
 - composition des équipes cycle 2 : 1CP – 1CE1 – 1CE2
- 240 élèves du cycle 2 sont attendus soient 80 équipes de chaque cycle.
- Il y aura quatre zones matérialisées par 4 couleurs différentes.
- 20 équipes évolueront par zone (soient 5 équipes par ateliers). Les élèves de chaque zone seront identifiables par un bracelet/dossard ou foulard de couleur (à déterminer).
- Le taux d'encadrement est de 2 adultes pour 15 élèves (5 équipes) + 1 animateur par atelier.
- Les responsables d'ateliers fourniront, installeront et rangeront le matériel.
- Une pesée des déchets par zone sera réalisée à la fin de la rencontre. Chaque école devra venir avec un sac poubelle.
- Un article sera élaboré pour l'action « le Petit reporter USEP » et publié dans la newsletter.

La rencontre se déclinera en deux temps :


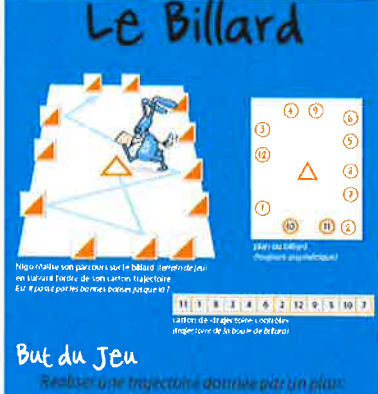


- 1 – 4 rotations de 20 minutes des ateliers de découverte
- 2 – 2 rotations de 10 minutes sur des parcours d'orientation

Principe :

Il s'agira de réaliser un parcours en passant par des balises dans un lieu sécurisé, en utilisant une carte simplifiée. Le jeune pratiquant construit et réalise seul le plus vite possible son itinéraire.

La rencontre :

1 - Les ateliers de découverte

Ateliers	Matériel	Description	Défi mathématique
1	<p>Jeu des cerceaux</p> <ul style="list-style-type: none"> -11 cerceaux -11 bouchons numérotés - 5 plans plastifiés de terrain de jeu - 5 X 10 pastilles de couleurs différentes - 1 chronomètre -1 fiche individuelle de scores par élève -1 fiche « 10 problèmes » 	 <p>Jeux des cerceaux</p> <p>But du Jeu Résoudre 10 problèmes de 2010-2012, à l'aide d'un plan pour résoudre tout un problème.</p>	<p>Mémoriser le nombre inscrit sur le bouchon. Il correspond à la solution d'un problème. Les contrôleurs scratchent la pastille de la couleur du problème sur le cercle-cerceau du plan plastifié.</p>
2	<p>Le billard</p> <ul style="list-style-type: none"> -10 balises -1 plot départ -150 carrés scratch de 10 couleurs différentes -1 plan de billard par équipe -45 cartons « trajectoire-contrôle » différents plastifiés avec scratch -1 fiche individuelle de scores par élève 	 <p>Le Billard</p> <p>But du Jeu Résoudre une trajectoire donnée par un plan.</p>	<p>Réflexion : placer la carte correspondant au code couleur au bon endroit sur le tableau.</p>
3	<p>Rapid'O</p> <ul style="list-style-type: none"> -18 cerceaux 3 X 5 coupelles de 5 couleurs différentes -5 plans de plateaux de jeu -5 fiches plan + calculs -5 feutres effaçables -1 flacon d'alcool ménager + chiffon 	 <p>Rapid'O</p> <p>But du Jeu A l'aide d'un plan et en se relayant, les joueurs d'une équipe doivent déplacer le plus rapidement possible des plots dans les bords cerceaux.</p>	<p>Faire une somme égale à 10 avec 3 cônes. Deux cônes ne peuvent être mis dans le même cerceau</p>
4	<p>Mémo relais</p> <ul style="list-style-type: none"> -31 plots de 4 couleurs différents + 4 plots de contournements -31 bouchons lettres -cartons-contrôle numérotés différemment et référencés -5 feutres effaçables -1 flacon ménager + chiffon -fiche-correction mots par référence 	 <p>Mémo relais</p> <p>But du Jeu Décomposer un mot en ses syllabes et reconnaître les lettres correspondantes en les plaçant.</p>	<p>Composer des nombres en lettres</p>

2 : Les parcours d'orientation

Ateliers	Matériel	Description	Défi mathématique
Parcours photo	Photos du site Photos des mathématiciens + leur nom Fiches calcul Balises Grille de correction	But du jeu : se rendre à l'endroit indiqué par la photo pour trouver une balise Objectif : prendre conscience de la notion de parcours dans un espace donné Critères de réussite : nombre de codes corrects ramené	-résoudre des problèmes simples de thèmes différents (espace et géométrie, nombres et calculs, grandeurs et mesure)
Rallye mémoire	Balises Cartes au trésor / tangram découpés en 6 morceaux Table de marque Fiches de calcul Carte d'itinéraire	But du jeu : effectuer un parcours en étoile et retrouver des balises disposées sur le site pour reconstituer une carte au trésor. Objectif : se repérer à partir d'une carte	Reconstituer un puzzle/ tangram

HORAIRES	INTITULE	RESPONSABLES
8H30 / 9H	Accueil des associations Mise en place des ateliers	Délégués Animateurs / élèves
9H / 10H20	Jeux de découverte	Animateurs / élèves
10h20 / 10h30	Goûter	Associations
10h30 / 11h00	Parcours photo Rallye mémoire	Animateurs / élèves
11H00 / 11h15	Pesée des déchets Remise des diplômes	Délégués / élèves

