

ATELIER 3 : ORIENTATION

page 13

Consigne :

- Jette le dé, avance ton pion sur le jeu de l'oie et repère la case.
- Cherche la balise à l'emplacement indiqué par la photo ou le plan.

Compétences :

- lire un dessin descriptif
- prendre des indices
- s'orienter dans un milieu naturel

Lieu :

à côté du pont

Dispositif :

- Un catalogue de photos du site et un plan figuratif
- Des balises (gommettes, carottes...)

Critères de réussite :

- L'enfant retrouve le symbole du jeu de l'oie dans le catalogue.
- Il trouve la balise indiquée par le catalogue.

Récompense :

5 balises trouvées

Matériel :

- un jeu de l'oie de 30 cases fabriqué avec des symboles, des pions, un dé
- un catalogue de photos et de plans descriptifs symbolisés (15)
- des balises