



Jeu d'orientation : créer une carte de la maison et du jardin

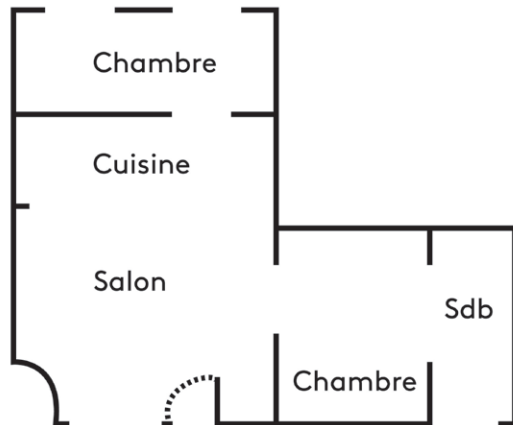
Le but de cette activité est de réaliser une carte et sa légende pour qu'ensuite, elle puisse servir à différents jeux d'orientation à la maison.

Activité à réaliser avec les enfants à partir de 5 ans

Matériel nécessaire : grande feuille, crayon de papier et/ou de couleur, gommettes



1



L'adulte devra réaliser sur une grande feuille le plan de sa maison et des pièces, avec les passages d'une pièce à une autre :

- prévoir une feuille par plan et par étage
- ne pas hésiter à inscrire le nom des pièces pour faciliter le repérage au début (voir exemple ci-contre).



2

Se repérer avec le plan avant de construire sa propre légende, son propre code :

- mettre le plan dans le bon sens avec son ou ses enfants et se déplacer de pièce en pièce en pointant du doigt le trajet réalisé en temps réel
- pour cela, mettre le plan à plat sur sa main et faire des pauses pour demander régulièrement où l'on se trouve sur le plan.

3



Créer et réaliser sa légende, son code pour se repérer sur la carte :

- il s'agit ici d'élaborer avec l'enfant un code couleur et/ou de formes géométriques pour façonner la carte. Vous pouvez utiliser des gommettes de différentes formes, de différentes couleurs. Ciblez des éléments faciles à repérer, faciles à identifier pour l'enfant, pièce par pièce.
- la légende doit toujours apparaître avec la carte pour aider l'enfant à se repérer et identifier ce qu'il y a autour de lui.

Un exemple (à vous et vos enfants de construire votre légende) :

■ : tables et meubles

x : chaises

x : plantes et fleurs

4



Il est temps de jouer à la chasse au trésor !

Amusez-vous à dissimuler un objet (attention à ne pas trop le cacher, il faut quand même le trouver) puis positionnez-le sur la carte et laissez votre enfant se repérer, avancer, se tromper, trouver puis aidez-le si nécessaire.

Vous pourrez augmenter la difficulté en plaçant deux objets, puis trois et ainsi de suite.

