

Fiche terrestre :

# BÉRET ORIENTATION

Ressource bibliographique : Inspection académique de Dordogne – USEP Dordogne – Comité départemental de course d'orientation de la Dordogne « La course d'orientation à l'école primaire » [http://web.ac-bordeaux.fr/dsden24/fileadmin/contributeurs/EPS/La\\_course\\_d\\_orientation\\_a\\_l\\_ecole\\_primaire\\_PDF\\_par\\_Stephane\\_CHAGNON\\_spt\\_2011.pdf](http://web.ac-bordeaux.fr/dsden24/fileadmin/contributeurs/EPS/La_course_d_orientation_a_l_ecole_primaire_PDF_par_Stephane_CHAGNON_spt_2011.pdf)

**Matériel**

**nécessaire :**

- 17 coupelles
- un plot (orientation du plan)
- autant de petits plans que de joueurs

**Type de jeux :**

jeux collectif d'opposition entre 2 équipes (pas de balle)

**Environnement :**

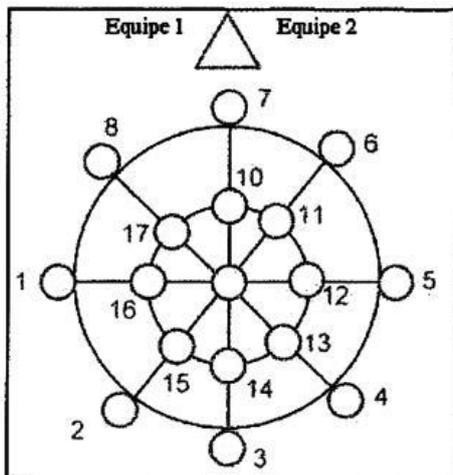
Plage  
Parking  
Terrain dégagé

**Objectif pour l'élève :** Trouver la bonne coupelle/balise le premier et la ramener dans son camp.

**Objectif pour l'élève :** Aider l'élève à orienter son plan par rapport à un repaire sur le terrain et lire le plan

**Mise en place :**

- Deux équipes de chaque côté du cône, face aux deux cercles, un plan par élève dans la main
- S'assurer que chaque élève oriente bien son plan (le grand cône est le repère, par rapport à son équipe)
  - Distribuer à chacun une lettre (les mêmes d'une équipe à l'autre)
  - Faire un premier travail de reconnaissance de coupelles : l'enseignant ou un élève se place sur une coupelle et les élèves doivent donner le numéro de cette coupelle. Refaire ce travail plusieurs fois
  - Appeler C-7. Les deux élèves C se déplacent sur la zone, trouvent la coupelle/balise nommée et doivent la ramener dans leur camp.
  - 1 point si coupelle touchée en premier
  - 1 point si adversaire touché (avec coupelle dans la main). A ce moment le jeu s'arrête
  - 1 point si coupelle rapportée



**Consignes :**

À l'appel de sa lettre trouver la bonne coupelle/balise le premier, sans se tromper, en s'orientant avec le plan, et la ramener dans son camp, sans se faire toucher, pour marquer un point.

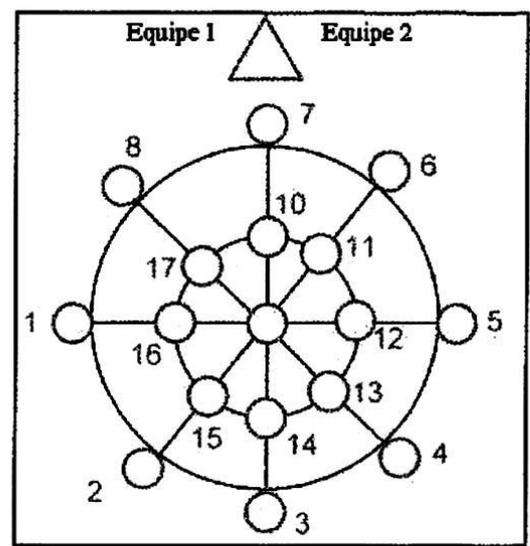
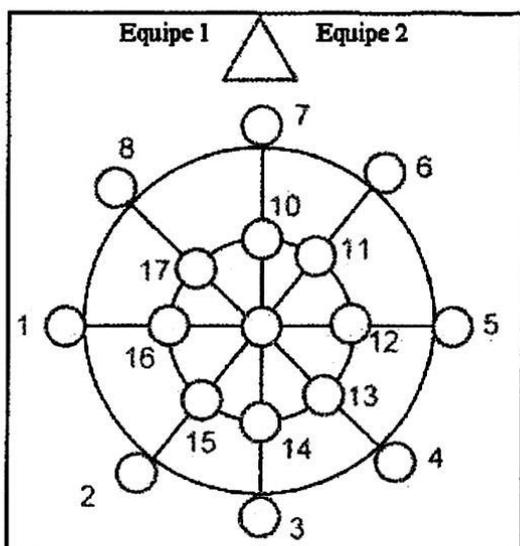
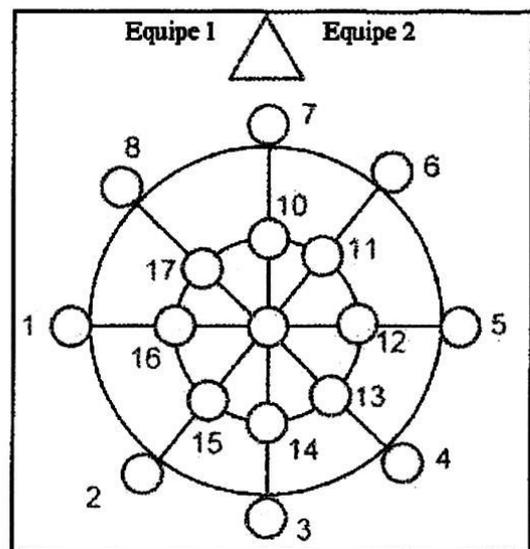
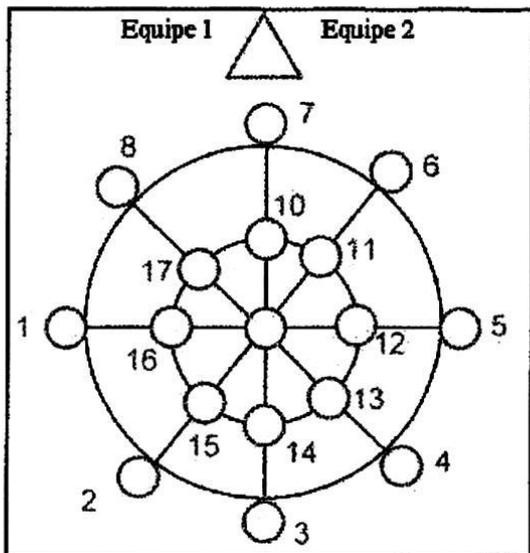
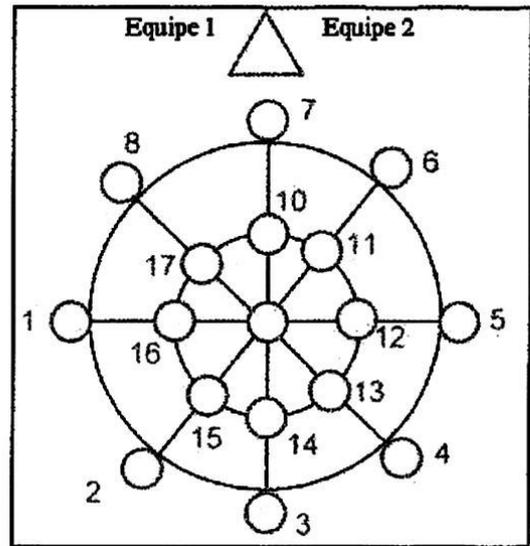
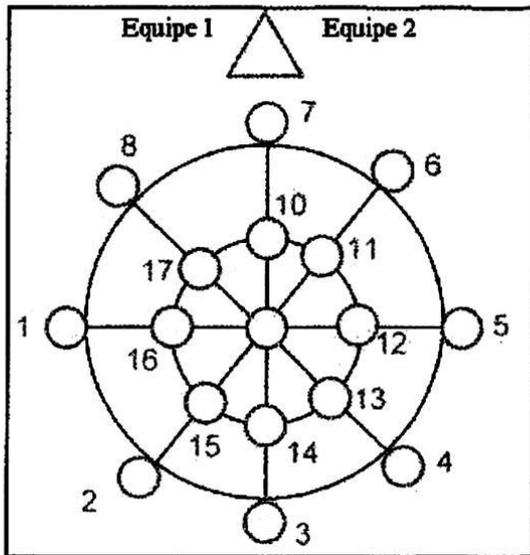


**Indicateur de réussite :**

- trouver les coupelles/balises indiquées
- ramasser la balise trouvée
- rapporter la balise dans son camp
- ne pas se faire toucher par son adversaire

**Variantes pour faire évoluer le jeu et remobiliser l'intérêt des joueurs :**

- Donner deux coupelles/balises à trouver
- Changer la forme du tracé au sol
- Adapter les règles du jeu du béret, modifier les points attribués
- Laisser un plan par équipe et partir chercher la coupelle/balise sans ce plan (mémorisation)
- Proposer plusieurs coupelles à ramasser dans un ordre imposé : C -4, 6, 13 et 9
- Changer la zone de départ sans changer le repère (grand cône) de place



Jeu du béret