

Jeudi 17 mars 2016

La maitresse propose aujourd'hui un parcours d'orientation dans la cour de l'école ou sur un terrain de 20 m par 20 m à réaliser par équipe de 8 à 10 élèves.



Matériel :

- Un crayon, un plan et une fiche contrôle par équipe
- 30 cônes ou coupelles
- 3 cerceaux pour matérialiser les départs
- un plan par équipe avec l'emplacement des plots pour lesquels chacun est identifié par un nombre.
- un carton de contrôle par équipe sur lequel est défini l'ordre des plots à trouver (exemple sur le schéma : case 1 = n° 3, case 2 = n°18, case 3 = n° 9...)

Règle : Les plots ou coupelles sont disposés dans différentes formes (triangle, carré, croix, cercle...) sous lesquelles une lettre sera placée. À tour de rôle, chaque joueur de l'équipe regarde et mémorise sur le plan à quel plot correspond le nombre figurant sur le carton de contrôle. Puis il se rend au plot et regarde en dessous la lettre qui y était cachée et la mémorise.

Il revient ensuite au départ passer le relai à son équipier et écrire la lettre sur le carton de contrôle dans la case correspondante.

Le joueur peut revenir au départ consulter le plan s'il a un doute.

Le plan, le crayon et le carton de contrôle restent au départ.

Mesure : L'équipe doit ensuite lire les mots découverts sur leur fiche de contrôle.

Vous devrez renvoyer les mots découverts dans le bon ordre pour recomposer un titre à l'adresse :

