

Sentier botanique de Widensolen

Course au score (cycle 3)

Objectifs d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire une carte. ▪ Se repérer dans un milieu inconnu. ▪ Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible lors d'une course d'orientation.
Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Situer un point précis sur un plan. ▪ Se donner une stratégie. ▪ Utiliser un document de référence (plan ou carte). ▪ Courir en terrain varié le plus efficacement possible. ▪ Adapter/gérer son effort en fonction de la distance/de la durée. ▪ Développer une stratégie collective.
But (du jeu)	Marquer le plus de points possibles dans un temps limité. Chaque balise rapportant un nombre de points différent en fonction de la distance à parcourir et de la difficulté de la recherche.
Organisation matérielle/Dispositif Document support	<p><u>Milieu inconnu</u> : forêt</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 84 balises avec un code ou un signe graphique, dispersées dans une zone inconnue des élèves. Ces balises sont dispersées par rapport à un point central à des distances variant de 50 m à 400 m. ➤ Cartes en couleur avec 20 balises. La valeur de chaque balise y est indiquée en points (1, 2, 3 pts) en fonction de l'éloignement ou de la difficulté. ➤ Un plan vierge, une feuille de route, un crayon, une montre ou un chrono et un support pour chaque binôme ou trio. ➤ Chronomètre. ➤ Un document de correction pour l'enseignant. <p><u>Organisation</u> : Groupe de 6 élèves : constitué de 3 binômes.</p> <p><u>Sécurité</u> : Prévoir de faire un tour de reconnaissance pour repérer la zone d'activité et les limites à ne pas franchir et les matérialiser si nécessaire (rubalise, coupelles) ou solliciter des accompagnateurs.</p>
Consignes	<p><i>Vous allez rechercher le plus de balises parmi les 20 marquées sur votre carte. Attention, elles ne rapportent pas toutes le même nombre de points. Plus elles sont difficiles à trouver ou éloignées, plus elles vous rapporteront de points. Le but du jeu étant de marquer le plus de points possibles, il faudra bien choisir les balises que vous décidez de chercher.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Chaque groupe de 6 élèves recevra un plan général faisant apparaître 20 balises, avec leur valeur.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Le groupe disposera de 2 mn pour s'organiser en binômes puis de 10 mn pour se répartir les balises à chercher entre les 3 binômes.</i> ▪ <i>Durant cette répartition, chaque binôme recevra un plan vierge sur lequel il reportera les balises qu'il doit aller chercher.</i> ▪ <i>Puis le départ de la course sera donné.</i> ▪ <i>Chaque binôme disposera de 20 mn pour réaliser son contrat.</i> ▪ <i>Il prendra le départ avec sa carte indiquant uniquement les balises qu'il doit chercher, et une montre pour gérer la durée de la course.</i> ▪ <i>Lorsque le binôme trouvera une balise, il copiera le symbole sur sa fiche-réponse.</i> ▪ <i>Au bout des 20 mn tous les binômes doivent être de retour au point central.</i> ▪ <i>A la fin de la course, de retour au poste central, les binômes effectueront ensemble la vérification des balises et le calcul des points obtenus par l'équipe au complet (de 6).</i>
Consignes de sécurité et de stratégie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ne pas se précipiter. ▪ Ne pas franchir les limites. ▪ Bien positionner/recopier les balises que l'on reporte. ▪ Choisir un itinéraire rapide. ▪ Effectuer des choix stratégiques en fonction des compétences de chacun.
Critères de réussite	<p>Pour chaque binôme : rapporter un nombre significatif de balises.</p> <p>Pour chaque équipe de 6 : parvenir au score le plus élevé possible.</p>