

Fiche d'orientation LA COURSE AUX POINTS



Objectif : s'orienter à l'aide d'un plan pour se déplacer dans un espace connu
Guidage : plan

Matériel : des plans, des bandelettes de papier graduées de couleurs différentes, des boîtes

Espace de jeu : la cour de l'école ou un autre environnement familier
Parcours en étoile

DISPOSITIF

Il s'agit de trouver, à l'aide d'un plan, des balises constituées de bandelettes de papier faciles à déchirer, de couleurs différentes. Elles ont été placées par l'enseignant(e), plus ou moins visibles, dans un espace vaste et connu. Le plan indique plus de bandelettes à trouver qu'il n'y en a dans l'espace réel (présence d'« intrus », voir fiche d'orientation 4, p. 51). Il faut donc se rendre à tous les points indiqués pour le vérifier. Chaque bandelette est graduée en segments de 1 à 10. Les graduations étant croissantes, du haut en bas, plus une bandelette est trouvée rapidement, plus le chiffre découpé est grand (on peut aussi inscrire plusieurs fois le même chiffre, par exemple : 1-1-1-2-2-3-3-3). La première équipe qui trouve la bandelette en découpe l'extrémité inférieure. Au final, même si toutes les équipes sont passées à tous les endroits indiqués, elles n'ont pas le même total de points : plus elles sont rapides, plus leur score est important.

DÉROULEMENT

Les enfants sont par groupes de trois ou quatre, avec un plan par groupe. L'organisation se fait « en étoile », c'est-à-dire que chaque groupe doit d'abord ramener son bout de bandelette avant de partir en chercher un autre. L'enseignant(e) reste au point de regroupement. Les bouts de bandelette sont collectés dans une boîte (une par équipe), puis collés sur une feuille. À la fin du jeu, après avoir fait le total des points par équipe, la classe code sur le plan l'emplacement des bandelettes « intruses ».

ÉVOLUTION

L'organisation peut se faire autrement qu'« en étoile » : chaque équipe a le droit, durant un temps donné, de collecter autant de bouts de bandelette qu'elle le désire. En revanche, les enfants ne doivent pas se séparer. Au bout d'un temps donné, un signal sonore prévient les équipes de la fin du jeu et du retour au point de regroupement. Plusieurs manches peuvent ainsi être organisées, permettant aux équipes de préparer une stratégie, un itinéraire efficace, avant de partir collecter des points aux endroits qui n'ont pas été visités.

