

<b>Compétence en Cycle 3:</b> Adapter ses déplacements à des environnements variés		<b>Nom du jeu :</b> Le jeu de piste	<b>Activité :</b> Orientation
<b>Objectif d'apprentissage :</b> garder la même direction tout au long de son déplacement			
<b>Descriptif de la tâche :</b>			
But	Ramener toutes les flèches posées à terre pour effectuer un parcours en boucle.		
Dispositif	Le jeu s'effectue dans un espace extérieur à l'école mais sécurisé (parc, jardin public...) La classe est partagée en 2 groupes : -un groupe rouge scindé en 2 équipes partenaires A et B -un groupe bleu scindé en 2 équipes partenaires C et D Les A cachent 8 flèches pour les B ; les B recherchent ces flèches et inversement. Les C cachent 8 flèches pour les D ; les D recherchent ces flèches et inversement. Chaque partie comporte donc 2 manches. Le groupe rouge et le groupe bleu sont adversaires. Contraintes : les flèches ne doivent pas être visibles de loin et sont espacées de 20 mètres.		
Consigne	Pour les équipes qui cachent : « disposer les flèches à terre pour jalonner un parcours en boucle de façon à revenir au point de départ. Les flèches ne doivent être visibles de loin et être distantes de 20m. » Pour les équipes qui cherchent : « retrouver les flèches disposées par l'équipe partenaire le plus rapidement possible. »		
Critères de réussite	Retrouver toutes les flèches avant le groupe adverse.		
Comportements attendus		Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-respecter la distance entre les flèches -garder le cap de manière efficace -bonne coopération au sein de chaque groupe		-distances entre les flèches non respectées → -direction non rectiligne →  -groupe non soudé (les élèves se dispersent dans le parc) →  - flèches difficiles à trouver →	-proposer une bobine de 20 mètres - fournir une boussole ; la poser sur la paume de la main, la flèche servira de guide (ou flèche cartonnée) - obligation de se déplacer en groupe complet et nommer 2 responsables en alternance pour la pose ou la recherche des flèches -notion à travailler en classe, en géométrie : entre 2 points, il ne passe qu'une seule droite
<b>Trame de variance</b>			
Simplifier -cacher 6 flèches au lieu de 8 - réduire l'espace entre les flèches (15m au minimum)		Complexifier - cacher 10 flèches -augmenter la distance entre les flèches (30, 40 m) - disposer des flèches plus petites	
<b>Sécurité</b> -enseignant placé à un endroit stratégique pour la visibilité des équipes -prévoir un signal sonore de ralliement immédiat - prévoir des accompagnateurs, répartis dans le parc		<b>Evaluation</b> L'élève sait : -se déplacer en gardant un cap -respecter les règles imposées (distances, boucle...)	

