

## LES FLÈCHES



- Intérêts pédagogiques :
  - Aucun aménagement préalable.
  - Travail de groupe.
  - Parcours en boucle.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
  - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
  - Se déplacer dans une direction donnée et garder le cap : se fixer un point de mire (un arbre, un jeu, un banc...).
  - Repérer des alignements dans l'espace environnant.
  - Produire des alignements.
- Matériel : 5 flèches en bois ou en carton plastifié numérotées de 1 à 5 avec 2 trous pour être fixées au sol avec des piquets de tente, 10 piquets de tente, 5 vignettes de couleur, des feuilles de route, 1 fiche correction pour vérifier rapidement les réponses. Une pochette de feutres.
- But du jeu : Effectuer un parcours en boucle en suivant les flèches et retrouver toutes les couleurs.
- Déroulement :
  - 1<sup>er</sup> groupe : (ou un meneur)
    - Positionner les 5 flèches<sup>1</sup> au sol de manière à construire un parcours en boucle dans l'espace d'action délimité. La première flèche indique la direction et le sens à suivre pour découvrir la seconde...
    - Attribuer à chaque flèche numérotée une vignette de couleur et reporter celle-ci sur la feuille correction.
    - Revenir au point de départ.
  - 2<sup>ème</sup> groupe :
    - Effectuer le parcours en marchant dans le sens et la direction indiqués par la 1<sup>ère</sup> flèche jusqu'à rencontrer une nouvelle flèche. Recommencer ainsi pour chacune des 4 flèches.
    - Valider son passage devant chaque flèche en reportant la couleur sur une feuille de route.
    - *Ne pas trop espacer les 2 premières flèches afin de permettre aux élèves de comprendre la consigne. On augmentera les intervalles suivants pour que la flèche N°3 ne soit pas visible à partir de la flèche N°2 et ainsi de suite...Les élèves doivent mettre en œuvre des stratégies plus efficaces que le simple tâtonnement.*
    - *Fixer les flèches au sol à l'aide de 2 sardines (pour que les flèches ne tournent pas).*

Feuille de route				
<p>Vous devez effectuer un parcours en boucle sur la pelouse centrale à l'aide de 5 flèches posées au sol.</p> <p>La première flèche indique le sens et la direction à suivre pour trouver la suivante...</p> <p>Vous devez également reporter la couleur de chaque flèche dans la bonne case ci-dessous pour valider votre passage.</p>				
Flèche 1	Flèche 2	Flèche 3	Flèche 4	Flèche 5
<p>Attention:</p> <p>Les flèches doivent rester en place. Elles serviront à un autre groupe.</p>				

<sup>1</sup> Vous trouverez à l'adresse de la 4<sup>ème</sup> circonscription indications et plan nécessaires à la fabrication du matériel : <http://passepartout.ouvaton.org/spip.php?article64>

● Variables :

- Placer sur chaque flèche la photo du point de mire à viser.
- Placer sur chaque flèche le nombre de pas à effectuer pour rejoindre la flèche suivante.
- Jouer à je cache / tu cherches : chaque élève cache un objet derrière un banc, un arbre, une poubelle... À l'aide d'une flèche, il indique la direction et le sens à suivre pour le retrouver. Un autre élève part à sa recherche...  
Variante : le sens et la direction sont indiqués par le bras de l'élève qui pointe le lieu à rejoindre.



- Fonctionner en étoile : une flèche indique la direction d'un lieu à rejoindre. Une fois le lieu repéré et un indice relevé, le groupe recommence avec une autre flèche.
- Les élèves se déplacent dans la direction et le sens d'une flèche tenue par le maître. En utilisant plusieurs flèches de couleurs différentes, on peut associer une action à chacune d'elles : marcher avec la blanche, courir avec la bleue ... Si les flèches ont des tailles différentes, on peut aller plus ou moins loin...
- Travailler l'alignement : placer 2 plots à une distance d'environ 5 m et demander aux élèves de positionner des objets sur la ligne imaginaire qui relie les 2 plots (vérifier en tendant une corde ou un élastique entre les deux plots...).