

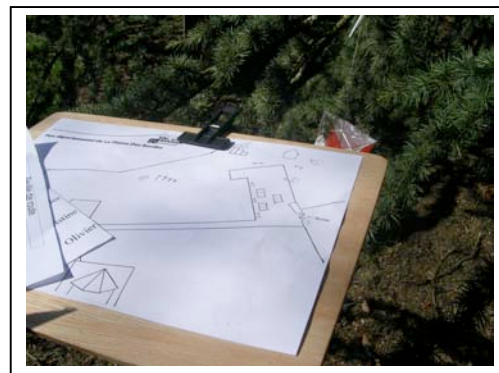
## PARCOURS SUR PLAN

## • Intérêts pédagogiques :

- Parcours en boucle.
- Jeu d'équipe.

## • Compétences développées : l'élève est capable de :

- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Orienter un plan.
- Se repérer sur un plan, mettre en relation document/terrain.
- Coopérer.
- Se déplacer avec efficacité.



• Matériel : planchettes, plan simplifié du terrain, sur lequel on place éventuellement le dessin de quelques éléments remarquables (bancs, jeux, cabanes...), 5 balises numérotées et 5 pinces de contrôle, feuilles de route, feuilles de contrôle (pour la correction).

• But du jeu : Retrouver les balises indiquées sur le plan.

## • Déroulement :

1<sup>ère</sup> équipe : - Poser les 5 balises sur le terrain de manière à construire un parcours.  
 - Pour chaque balise<sup>1</sup> posée, indiquer précisément son emplacement et son N° sur le plan ; utiliser la pince de contrôle pour perforer la feuille de contrôle dans la bonne case.  
 - Quand les 5 balises sont posées, revenir au point de ralliement pour transmettre le plan à l'équipe N°2.

2<sup>ème</sup> équipe : - Munie du plan et de la feuille de route, retrouver les balises et poinçonner la feuille réponse.  
 - Laisser sur place les balises pour permettre le passage de plusieurs groupes sur le même parcours.



## • Variables :

- Limiter le temps accordé.
- Circonscrire un terrain plus ou moins étendu.
- Fournir un plan plus ou moins simplifié.

| Feuille de route  |                            |                            |                            |                            |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| L'activité se déroule dans l'espace représenté sur le plan qui vous est remis.  |                            |                            |                            |                            |
| Votre mission : Aller poser 5 balises ( orange et blanche ) de manière à construire un parcours.  |                            |                            |                            |                            |
| Consignes : Pour chaque balise posée dans le parc :   |                            |                            |                            |                            |
| <input type="checkbox"/> marquez précisément son emplacement et son numéro sur le plan;   |                            |                            |                            |                            |
| <input type="checkbox"/> utilisez la pince pour perforer la "feuille réponse" (ci-dessous) dans la bonne case ( 1, 2, 3 ... ).            |                            |                            |                            |                            |
| <input type="checkbox"/> Quand les 5 balises sont posées, revenez au point de départ.   |                            |                            |                            |                            |
| Le plan sera transmis à un autre groupe qui effectuera le parcours et qui validera son passage en poinçonnant une feuille réponse vierge. |                            |                            |                            |                            |
| Feuille réponse   |                            |                            |                            |                            |
| <input type="checkbox"/> 1  | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |

Groupe de CPC ES du Val de Marne - Animation USEP du 10/04/2010

<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>