

ORIENTATION COURSE AUX POINTS

La Course aux points est une activité qui se déroule en temps limité, après avoir effectué des parcours en étoile, et en poste à poste.

Cette activité nécessite :

- un repérage préalable de l'espace de jeu,
- la maîtrise de la lecture de la carte et de son orientation.

Compétences visées :

- se situer sur une carte,
- élaborer un itinéraire et une stratégie de déplacement,
- gérer son effort sur un temps donné.

Organisation :

- départ et retour depuis le ▲ indiqué sur le plan
- classe répartie en équipes de 2/3 élèves,
- surveillance par 3/4 adultes répartis sur l'espace de jeu.

Matériel : 20 balises numérotées portant un code ou un mot

Par groupe :

- une carte,
- une fiche pour relever les codes de chaque balise,
- un chronomètre ou une montre.

Pour l'enseignant :

- un chronomètre ou une montre,
- la fiche de correction,
- un sifflet.

But du jeu :

Marquer le plus possible de points en poinçonnant la fiche aux bornes indiquées sur le plan.

Consignes :

« En restant en équipe, vous devez trouver les bornes indiquées sur la carte et poinçonner votre fiche.

Toutes les bornes du parc n'apparaissent pas sur la carte.

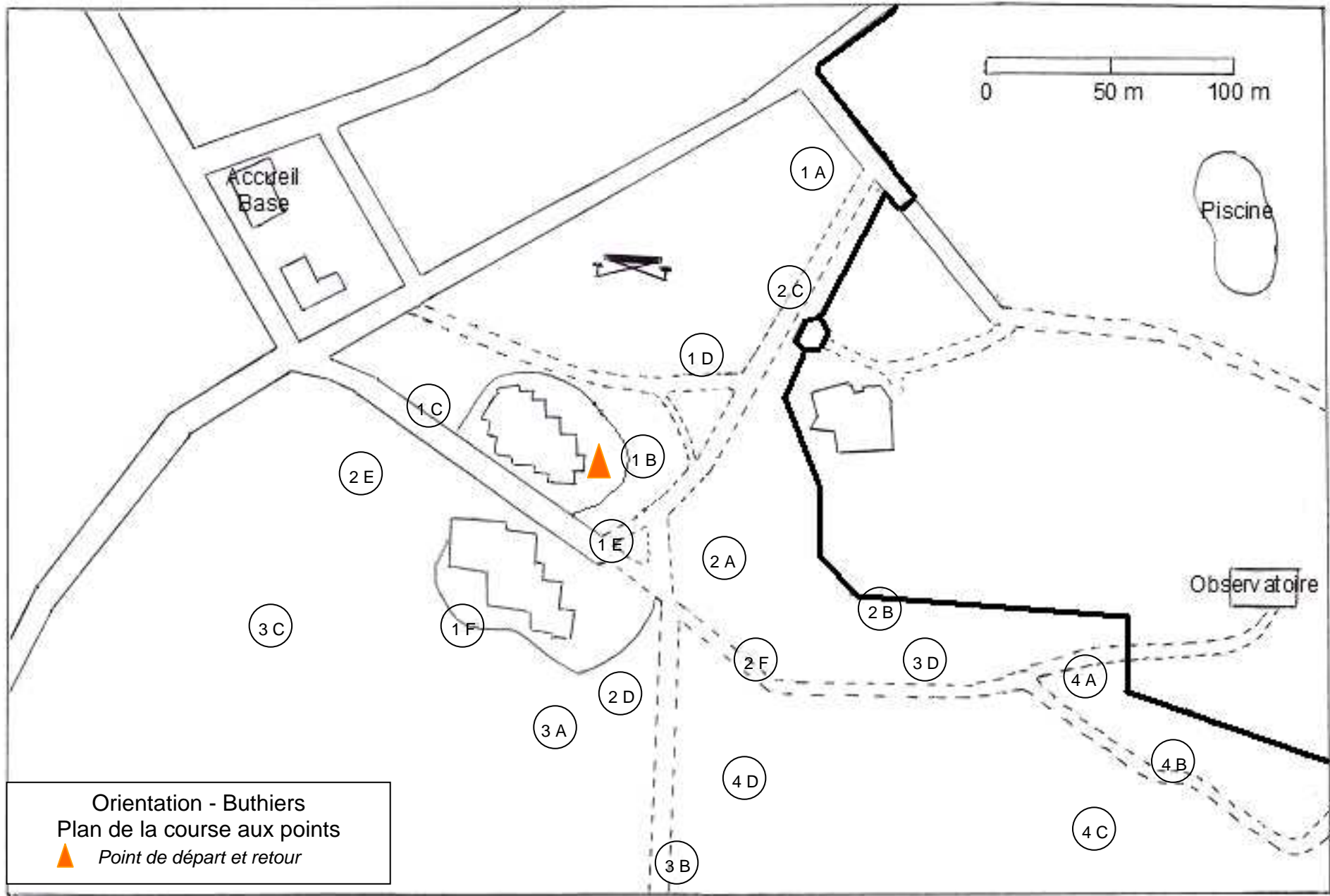
Pour savoir si vous avez trouvé la bonne borne, vérifiez son numéro. (indiqué sur la fiche à poinçonner)

Les bornes codées 1 rapportent 1 point. Les bornes codées 2 rapportent 2 points.

Les bornes codées 3 rapportent 3 points. Les bornes codées 4 rapportent 4 points.

L'équipe qui aura le plus de points aura gagné, alors faites le bon choix.

Au top vous aurez 30 minutes. Pour vous prévenir qu'il ne reste plus qu'une minute je sifflerai 3 fois pour vous laisser le temps de revenir à temps. »



1 A Balise n°	1 B Balise n°	1 C Balise n°	1 D Balise n°	1 E Balise n°	1 F Balise n°	2 A Balise n°	2 B Balise n°	2 C Balise n°	2 D Balise n°

2 E Balise n°	2 F Balise n°	3 A Balise n°	3 B Balise n°	3 C Balise n°	3 D Balise n°	4 A Balise n°	4 B Balise n°	4 C Balise n°	4 D Balise n°

COURSE AUX POINTS

Recopier les codes accrochés aux balises indiquées sur le plan

Les balises codées 1 rapportent 1 point. Les balises codées 2 rapportent 2 points.

Les balises codées 3 rapportent 3 points. Les balises codées 4 rapportent 4 points.

Faites le bon choix !

Heure de départ :	Heure d'arrivée :
-------------------	-------------------

Ou

Temps réalisé :

Nombre de points :

1 A Balise n°81	1 B Balise n°110	1 C Balise n°83	1 D Balise n°82	1 E Balise n°118	1 F Balise n°131	2 A Balise n°121	2 B Balise n°111	2 C Balise n°116	2 D Balise n°128

2 E Balise n°133	2 F Balise n°126	3 A Balise n°130	3 B Balise n°129	3 C Balise n°132	3 D Balise n°127	4 A Balise n°122	4 B Balise n°114	4 C Balise n°117	4 D Balise n°125

CORRECTION

COURSE AUX POINTS