# **RALLYE PHOTO**

**BUT DU JEU :**

Trouver le lieu indiqué sur la photo par la gommette.

**TACHES A REALISER PAR L’ELEVE :**

Repérer le lieu précis.

Trouver la balise : un carton de couleur, une pochette.

Lire le mot ou le code, ou l’image.

Dire au contrôleur du jeu ou noter sur un carton réponse: le mot lu, le code ou l’image vue.

**REUSSITE** :

10 photos au moins lues avec exactitude

**GESTION DU GROUPE :**

En étoile, un élève part avec 1 photo à la fois.

**CONSIGNES DE SECURITE :**

Préciser les limites du jeu :

* La route (à ne pas traverser).
* Pas de photos au delà de telle limite.

**POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER**

* Avec des cycle 3 : localiser l’emplacement de chaque photo sur un plan simple du site.
* Limiter un temps de jeu et trouver le plus grand nombre de photos.

**COURSE A LA GOMMETTE**

**BUT DU JEU :**

Trouver des planchette roses/oranges remplies de gommettes. Localiser le lieu et encoder le plan ou la photo avec une gommette.

**TACHES A REALISER PAR L’ELEVE :**

Repérer l’emplacement précis de la plaquette sur le plan.

Coller une des gommettes de la plaquette sur le plan.

Faire contrôler son plan après 2 plaquettes trouvées.

**SUPPORT  UTILISÉ:**

Plan figuratif ou carte simplifiée avec élément figuratif

**REUSSITE** :

10 plaquettes trouvées et localiser sur le plan.

**GESTION DU GROUPE :**

Un élève ou une équipe de deux élèves part avec 1 plan à la recherche des gommettes. (pour une équipe de 2 élèves, un plan chacun)

**CONSIGNES DE SECURITE :**

Préciser les limites du jeu :

* La route (à ne pas traverser).
* Les bois où aucune planchette n’a été placée
* Etc.. en fonction du lieu

**POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER**

* Pour simplifier avec des maternelles de GS ; utiliser une planche de 10 à 12 photos du site à la place du plan. L’élève colle une gommette sur la bonne photo au point précis

**LES AIRES D’ATTERRISSAGE ou LES CIBLES**

**BUT DU JEU :**

Associer le schéma de l’aire et l’installation de l’aire sur le terrain.

**TACHES A REALISER PAR L’ELEVE :**

Comparer son schéma avec les 4 aires installées et l’orienter.

Colorier les symboles représentants les plots, de la bonne couleur.

**REUSSITE** :

Pour une aire : les X plots sont coloriés de la bonne couleur .

**GESTION DU GROUPE :**

En étoile, un élève avec 1 schéma à la fois.

**CONSIGNES DE SECURITE :**

Aucune.

**POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER**

Imposer la lecture de l’aire depuis un poste fixe peut compliquer la tâche ou la simplifier si le poste est situé en bas de la cible dans le sens principal de lecture,

Colorier un des symboles pour aider au repérage de la cible parmi 4.

**PARCOURS JALONNE JAUNE ou ROSE**

**BUT DU JEU :**

Suivre un parcours jalonné en jaune ou rose et **ENCODER 6**  balises (ou +)

**TACHES A REALISER PAR L’ELEVE :**

Suivre un itinéraire imposé seul ou à 2.

A chaque balise = une planchette jaune ou rose, coller une gommette sur le plan pour localiser la balise. (encoder le plan)

Pour les petits du CP ou CE1 le plan est figuratif.

Pour les grands, le plan est une carte simplifiée avec éléments figuratif.

Faire contrôler son plan à la fin du parcours en revenant au PC.

**REUSSITE** :

Même pas perdu au fond des bois !

les 6 ou 8 balises sont encodées avec exactitude.

**GESTION DU GROUPE :**

Un élève part avec 1 plan sur le parcours.

Une équipe de deux élèves part avec 2 plans.

**CONSIGNES DE SECURITE :**

**Avant le départ questionner systématiquement chaque équipe:**

* Comment repères- tu ton chemin. (réponse : les fanions jaunes ou roses)
* Qu’as tu à faire ? (réponse : trouver 6 balises, coller une gommette, repasser à la table de contrôle)
* Sur le plan repère le départ, la légende, le gros rocher, les wc, les tennis.

**POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER**

Avec des mat GS : pas d’encodage de plan, mais un simple relevé de gommettes et installation dans l’ordre sur carton réponse à cases.

COURSE AUX BALISES EN ETOILE

**BUT DU JEU :**

* Trouver le lieu précis en réalité, représenté par le cercle rouge sur le plan.
* Sur le terrain vous cherchez une jalonnette jaune, comme ce modèle ci (montrer) où une balise avec un poinçon. (en montrer une)

**TACHES A REALISER** :

* Relever le code et le dessiner dans la bonne case de la feuille prévue pour les réponses. (ou poinçonner dans la bonne case)

**SUPPORT :** carte simplifiée avec éléments figuratifs

**REUSSITE :**

* 15 balises installées.
* Trouver 10 balises au moins (les vertes et les jaunes)

**GESTION DU GROUPE :**

En étoile : un élève ou une équipe de 2 élèves au plus part avec un plan (chaque élève a un plan) où sont placées deux à 5 balises. **Les élèves de CE2 chercheront seul**.

**CONSIGNE DE SECURITE :**

Les limites du jeu :

* La route à ne pas traverser
* Les lignes d’arrêt marquée avec de la rubalise.

**POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER**

* Pour compliquer avec des CM élargir l’espace: utiliser la carte couleur du site
* Aller vers la course au score.
* Installer une pré-balise qui avertit de la présence d’une balise.

**GRAND PARCOURS JALONNE Jaune ou rose Cycle 2**

**BUT DU JEU :**

Suivre le parcours santé seul ou à deux **et repérer (trouver) 8 balises.**

**TACHES A REALISER PAR L’ELEVE :**

* Suivre le chemin large du parcours seul ou à 2 . Se repérer avec les ateliers du parcours numérotés de 1 à 20, et les flèches rouges ou noires installées dans les arbres. Ne pas emprunter les passages barrés avec de la rubalise rouge et blanche.
* A chaque balise relever le code, le noter sur le carton réponse, balise 1 dans la case 1 (ou poinçonner dans la case). Le plan est une carte simplifiée, sur lequel le parcours est surligné en jaune.

Faire contrôler son plan à la fin du parcours en revenant à la table.

**REUSSITE** :

Non perdu au fond des bois !

les codes (ou les poinçons) des 8 balises sont relevées **dans l’ordre.**

**GESTION DU GROUPE :**

Un élève part avec 1 plan sur le parcours.

Une équipe de deux élèves part avec 2 plans.

Laisser au moins 5 minutes entre 2 équipes ou 2 élèves au départ.

**CONSIGNES DE SECURITE :**

**Avant le départ questionner systématiquement chaque équipe:**

* Comment repères tu ton chemin. (réponse : les ateliers, les flèches)
* Qu’as tu à faire ? (réponse : trouver 8 balises, relever un code, repasser à la table)
* Sur le plan repère le départ, l’atelier 1 du parcours, la légende, le gros rocher, les wc.
* Rappeler : si vous partez à 2, vous restez tout le temps à 2.
* Relever le code de la première balise ensemble.
* Ne faîtes pas le parcours en courant, ne revenez pas en arrière.

**POUR SIMPLIFIER avec des mat GS ou des CP** : un simple relevé de gommettes, ou poinçonnage. Chaque balise est numérotée.

**POUR COMPLIQUER : (CE1 ou cycle 3)**

Envisager l’encodage du plan avec une gommette à coller. L’élève part avec 8 gommettes.