



But du jeu

A l'aide d'un plan, se rendre avant son adversaire à un plot ou à un symbole désigné par l'enseignant.

Objectif

Apprendre à orienter son plan rapidement, dans un espace sécurisé et délimité, au service d'une équipe.

Matériel

- 25 plots
- 1 cerceau par équipe où sera posé le plan
- 25 plots numérotés de 1 à 25
- 1 plan du jeu (cf. carte béret / mémo relais)

Avant de jouer

Constituer des équipes (4 à 6 joueurs) et attribuer au sein de chacune d'elles, une lettre à chaque joueur (de A à F). Mêmes lettres attribuées au sein de toutes les équipes.

Les équipes se placent de part et d'autre de l'aire de jeu (derrière une ligne de départ, voir représentation du jeu) L'enseignant précise où se situe le nord pour l'orientation de la carte.

Déroulement du jeu

L'enseignant doit annoncer une lettre correspondant à 1 joueur de chaque équipe, et un chiffre qui désigne le numéro d'un plot. *Ex j'appelle le « B 22 »*

Les joueurs désignés (*ex : les « B »*) doivent courir chercher le plan de leur équipe située dans leurs cerceaux, puis repérer sur le plan le plot désigné (*ex le plot n°22*), et s'y rendre le plus rapidement possible à l'aide du plan.

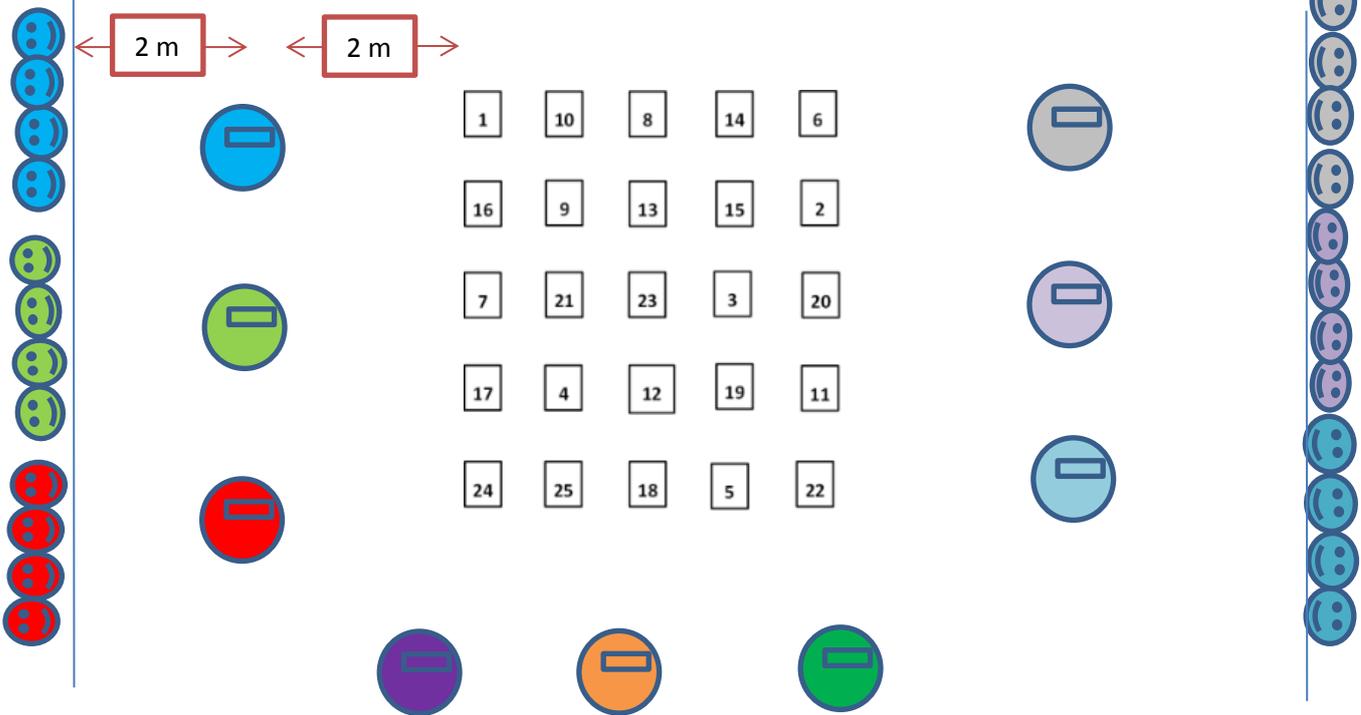
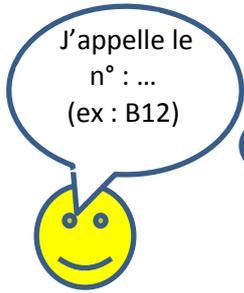
Fin du jeu

Le joueur qui touche le plot indiqué le premier marque un point pour son équipe.

Variables

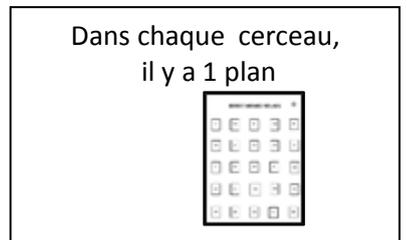
1. Le joueur appelé n'a pas le droit de prendre le plan avec lui.
2. Ne pas mettre de chiffre sur les plots.
3. Appeler 2 ou 3 numéros (ex A 12 + D22). Chaque joueur appelé peut marquer un point pour son équipe.
4. Varier les départs (assis/debout), les types de course (pied joints/cloche pied/course en se donnant la main ex BC22)...
5. Enoncer un calcul plus ou moins difficile selon le niveau des élèves. Les élèves doivent trouver rapidement le résultat et aller récupérer le béret s'il s'agit de leur nombre.
D 4x5 (au lieu de D20)
E 100 – 90 (au lieu de E10)
C 6x4 + 1 (au lieu de C25)
etc...

Représentation du jeu



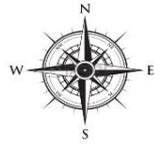
Au top de départ :

1. Le joueur appelé court au cerceau
2. retourne la carte
3. Mémoire l'emplacement du plot correspondant au numéro appelé
4. Court au 1^{er} plot noté en laissant la carte
5. Touche le plot indiqué



10 à 12 m

PLAN DU BERET /MEMO RELAIS



1

10

8

14

6

16

9

13

15

2

7

21

23

3

20

17

4

12

19

11

24

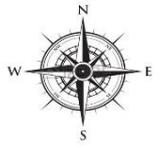
25

18

5

22

PLAN DU BERET / MEMO RELAIS



1

10

8

14

6

16

9

13

15

2

7

21

23

3

20

17

4

12

19

11

24

25

18

5

22



But du Jeu

Découvrir une par une, en se déplaçant de mémoire, les lettres cachées sous des plots.

Objectif

Rapidité et justesse dans la lecture et la mémorisation du plan

Matériel

- 25 plots
- 25 cartons numérotés de 1 à 25 + 25 cartons notés de A à Y
- 1 plan du jeu (cf. carte bétet / mémo relais)
- 1 carton de contrôle.
- 1 crayon.

Avant de jouer

Constituer des équipes (4 à 6 élèves).

Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment.

Le jeu s'effectue en relais.

L'enseignant précise où se situe le nord pour l'orientation de la carte.

Déroulement du jeu

Demander à l'élève de :

1. se rendre au plot portant le numéro indiqué sur le carton de contrôle (effectuer le parcours dans l'ordre indiqué par le carton de contrôle)
2. regarder sous le plot demandé la lettre notée et la mémoriser
3. noter la lettre sur le carton de contrôle : « mémo relais fiche élèves »
4. taper dans la main du prochain relayeur

Fin de partie

Une fois le carton de contrôle complété :

1. aller dans la zone de comptage/vérification
2. Ecrire le mot mystère
3. comparer son carton de contrôle à celui de vérification

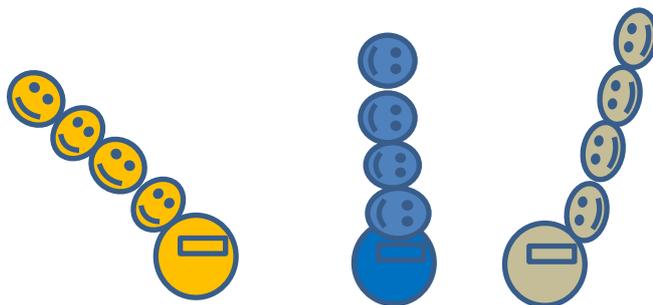
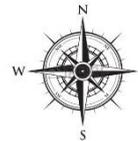
Attribution des points

- 1 point par lettre notée
- 2 points bonus pour le mot mystère

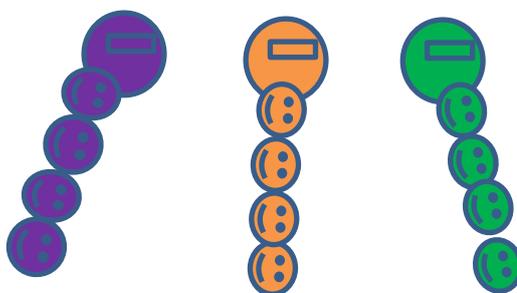
Variables

Mémoriser les plots en ne regardant pas l'aire de jeu (les équipes sont donc dos au jeu).

ZONE DE VERIFICATION

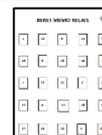


1	10	8	14	6
16	9	13	15	2
7	21	23	3	20
17	4	12	19	11
24	25	18	5	22



Dans 1 cerceau, il y a :

- 1 crayon
- 1 plan
- 1 carton de contrôle



BANQUE MATHS NIVEAU 1			
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	1	0
DATE: / /			

Au top de départ :

1. Le 1^{er} relayeur retourne la carte et le carton de contrôle
2. Mémorise l'emplacement du plot portant le numéro de la première case (en haut à gauche) de son carton de contrôle
3. Court au 1^{er} plot en laissant crayon, carte et carton de contrôle
4. Regarde sous le plot (ou sur le piquet) la lettre et la mémorise
5. Tape dans la main du 2nd relayeur (...)
6. Note au crayon sur le carton de contrôle dans la case du numéro correspondant, la lettre présente sous le plot (...)

Une fois que le carton de contrôle est entièrement rempli, toute l'équipe doit :

1. Aller dans la zone de vérification (où se trouve l'enseignant)
2. Ecrire le mot mystère
3. Vérifier ses réponses

MEMO RELAIS FICHE ENSEIGNANT

PLAN

1	10	8	14	6
16	9	13	15	2
7	21	23	3	20
17	4	12	19	11
24	25	18	5	22
<hr/>				
P	I	T	B	V
A	W	K	D	X
H	Y	C	L	Q
J	G	R	M	F
O	U	N	E	S

MEMO RELAIS FICHE SYNTHESE ENSEIGNANT

A 16	B 14	C 23	D 15	E 5	F 11	G 4	H 7	I 10
J 17	K 13	L 3	M 19	N 18	O 24	P 1	Q 20	R 12
S 22	T 8	U 25	V 6	W 9	X 2	Y 21		

EQUIPE :

MEMO RELAIS FICHE SYNTHESE ENSEIGNANT

1 P	2 X	3 L	4 G	5 E	6 V	7 H	8 T	9 W
10 I	11 F	12 R	13 K	14 B	15 D	16 A	17 J	18 N
19 M	20 Q	21 Y	22 S	23 C	24 O	25 U		

EQUIPE :

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°1

4	19	8	24	10	17	6	15	13
G	M	T	O	I	J	V	D	K
7	14	2	22	16	11	21	5	20
H	B	X	S	A	F	Y	E	Q
3	23	9	12	25	1	18		
L	C	W	R	U	P	N		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

6	5	4	5	8	16	8	10	24	18
V	E	G	E	T	A	T	I	O	N

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N° 2

1	13	12	4	8	23	15	5	25
P	K	R	G	T	C	D	E	U
18	19	7	21	14	2	11	16	6
N	M	H	Y	B	X	F	A	V
9	22	3	20	10	17	24		
W	S	L	Q	I	J	O		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

14	16	3	10	22	5
B	A	L	I	S	E

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°3

6	2	13	15	19	4	8	10	17
V	X	K	D	M	G	T	I	J
21	1	11	18	24	3	23	25	9
Y	P	F	N	O	L	C	U	W
5	14	22	12	20	7	16		
E	B	S	R	Q	H	A		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

14	24	25	22	22	24	3	5
B	O	U	S	S	O	L	E

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°4

2 X	10 I	18 N	19 M	17 J	15 D	6 V	23 C	7 H
4 G	11 F	24 O	13 K	1 P	20 Q	9 W	21 Y	5 E
12 R	25 U	22 S	3 L	8 T	16 A	14 B		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

3	5	4	5	18	15	5
L	E	G	E	N	D	E

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°5

5 E	9 W	15 D	2 X	18 N	21 Y	4 G	12 R	3 L
7 H	17 J	24 O	22 S	1 P	4 G	14 B	25 U	13 K
10 I	23 C	16 A	20 Q	19 M	6 V	8 T		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

10	8	10	18	5	12	16	10	12	5
I	T	I	N	E	R	A	I	R	E

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°6

10 I	4 G	24 O	20 Q	16 A	6 V	3 L	13 K	8 T
18 N	21 Y	23 C	11 F	2 X	25 U	12 R	1 P	17 J
5 E	22 S	14 B	19 M	15 D	7 H	9 W		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

24	12	10	5	18	8	16	8	10	24	18
O	R	I	E	N	T	A	T	I	O	N

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°7

8	13	4	19	2	12	15	3	7
T	K	G	M	X	R	D	L	H
9	11	1	22	16	23	17	20	14
W	F	P	S	A	C	J	Q	B
10	21	24	25	5	18	6		
I	Y	O	U	E	N	V		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

23	16	12	8	24	4	12	16	1	7	10	5
C	A	R	T	O	G	R	A	P	H	I	E

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°8

17	6	3	22	16	12	9	20	5
J	V	L	S	A	R	W	Q	E
4	23	10	15	25	8	21	2	14
G	C	I	D	U	T	Y	X	B
19	11	24	18	1	13	7		
M	F	O	N	P	K	H		

EQUIPE :

MOT

MYSTERE :

23	16	12	8	24	18		15	5		23	24	18	8	12	24	3	5
C	A	R	T	O	N		D	E		C	O	N	T	R	O	L	E

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°9

13	4	21	2	8	20	16	5	6
K	G	Y	X	T	Q	A	E	V
12	24	15	7	22	11	17	1	18
R	O	D	H	S	F	J	P	N
14	3	25	9	23	19	10		
B	L	U	W	C	M	I		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

23	10	12	23	15	10	8
C	I	R	C	U	I	T

MEMO RELAIS CARTON DE CONTROLE N°10

2 X	22 S	14 B	25 U	17 J	24 O	7 H	8 T	20 Q
4 G	10 I	5 E	19 M	12 R	3 L	1 P	9 W	18 N
11 F	23 C	13 K	6 V	21 Y	16 A	15 D		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

1	16	12	23	24	25	12	22
P	A	R	C	O	U	R	S

MEMO RELAIS FICHE ELEVES 1

4	19	8	24	10	17	6	15	13
7	14	2	22	16	11	21	5	20
3	23	9	12	25	1	18		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

6	5	4	5	8	16	8	10	24	18

MEMO RELAIS FICHE ELEVES 2

1	13	12	4	8	23	15	5	25
18	19	7	21	14	2	11	16	6
9	22	3	20	10	17	24		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

14	16	3	10	22	5

MEMO RELAIS FICHE ELEVES 3

6	2	13	15	19	4	8	10	17
21	1	11	18	24	3	23	25	9
5	14	22	12	20	7	16		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

14	24	25	22	22	24	3	5

MEMO RELAIS FICHE ELEVES 7

8	13	4	19	2	12	15	3	7
9	11	1	22	16	23	17	20	14
10	21	24	25	5	18	6		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

23	16	12	8	24	4	12	16	1	7	10	5

MEMO RELAIS FICHE ELEVES ELEVES 8

17	6	3	22	16	12	9	20	5
4	23	10	15	25	8	21	2	14
19	11	24	18	1	13	7		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

23	16	12	8	24	18		15	5		23	24	18	8	12	24	3	5	

MEMO RELAIS FICHE ELEVES 9

13	4	21	2	8	20	16	5	6
12	24	15	7	22	11	17	1	18
14	3	25	9	23	19	10		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

23	10	12	23	15	10	8

MEMO RELAIS FICHE ELEVES 10

2	22	14	25	17	24	7	8	20
4	10	5	19	12	3	1	9	18
11	23	13	6	21	16	15		

EQUIPE :

MOT MYSTERE :

1	16	12	23	24	25	12	22



Atelier de 400 élèves / répartis en trinômes

Durée de l'atelier : 50 à 55 minutes

- Zone de jeu : autour de l'étang (ZONE 5)
- zone de regroupement/ départ : terrain herbeux à côté / 8 points de départ

Objectif

Observer, repérer, localiser

Matériel

- Plusieurs séries de photos
- 60 balises
- 1 carton de contrôle par équipe de 3
- 1 crayon
- Plusieurs cartons de contrôle de correction

Avant de jouer

- Donner une série de photos aux enfants ainsi qu'un carton de contrôle par trinôme.
- Donner les règles de jeu
- Délimiter l'espace de jeu

Déroulement du jeu

Chaque trinôme part à la recherche des balises en photo à l'aide de sa planche de 10 à 12 photos (rechercher les balises dans l'ordre de son choix)

Note sur son carton réponse (avec le crayon fourni au départ) le repère sur la balise trouvée (n°, lettre...)

Fin du jeu

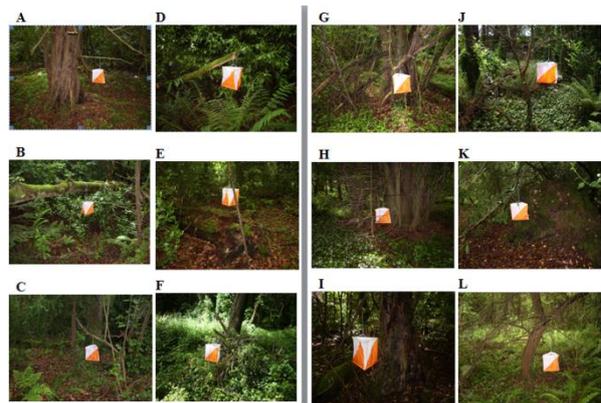
À la fin du temps imparti, l'enseignant signale la fin du jeu et le retour des enfants au point de départ (par un coup de sifflet par exemple)

Tolérer quelques erreurs lors de la validation (*avoir au moins 10 réponses bonnes sur 12*)

Les équipes finissant assez vite repartiront pour un 2nd tour avec une nouvelle planche de 10 à 12 photos.



Balise 30 x 30 posée dans la zone de jeu



Série de photos pour une équipe

Objectif

Être capable de construire une stratégie (projet d'itinéraire) pour trouver le maximum de balises en un minimum de temps.

Matériel

- 20 balises numérotées avec pinces ou symboles distinctifs.
- 1 carte avec toutes les balises et les définitions par binôme.
- 1 carton de contrôle par binôme.
- 1 chronomètre.
- Plusieurs cartons de contrôle de correction

Avant de jouer

Poser une vingtaine de balises numérotées, avec pinces. Au contraire d'un circuit normal, l'ordre des balises n'est ici pas imposé.

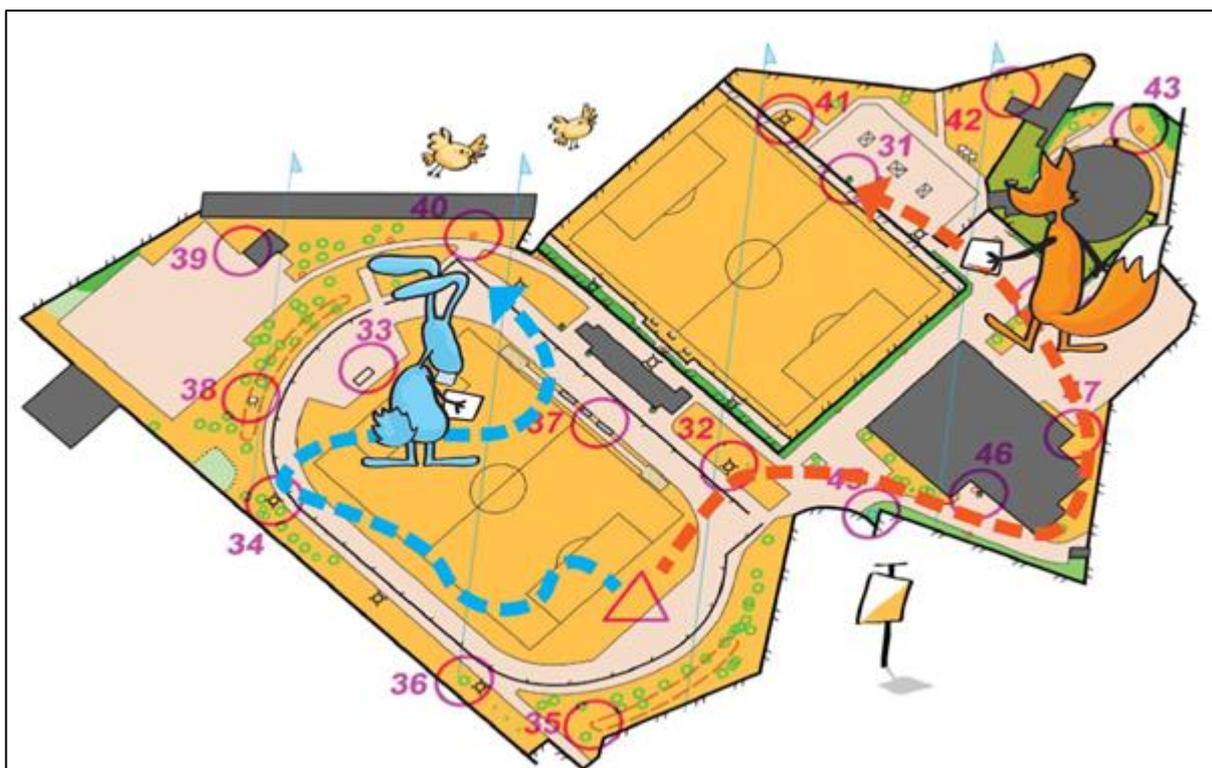
Déroulement du jeu

Par deux, les jeunes doivent trouver et poinçonner sur leur carton de contrôle un maximum de balises en un temps donné. Une partie des balises peut être visible du départ mais d'autres doivent nécessiter une vraie lecture de la carte pour être trouvées.

Fin du jeu

À la fin du temps imparti, l'enseignant signale la fin du jeu et le retour des jeunes au point de départ (par un coup de sifflet par exemple).

Exemple : Carte course au score





But du jeu

Réaliser une trajectoire donnée par un plan

Matériel

- 25 plots
- 25 cartons chiffrés (cartes plastifiées et numérotées de 1 à 25, placées sous les plots en fonction du plan)
- 1 fiche (plan + carton de contrôle) par groupe élèves
- 1 fiche contrôle enseignant à imprimer

Avant la partie

Constituer des équipes (2 à 4 élèves).

Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment.

L'enseignant précise où se situe le nord pour l'orientation de la carte.

La case rouge du plan signale le 1^{er} plot du parcours.

Déroulement du jeu

Demander à l'élève de :

1. se rendre au plot noté sur le carton de contrôle (effectuer le parcours dans l'ordre indiqué par le carton de contrôle)
2. regarder sous le plot demandé le chiffre noté et le mémoriser
3. noter le chiffre sur le carton de contrôle
4. taper dans la main du prochain relayeur : si relais

Fin du jeu

Une fois le carton de contrôle complété :

1. aller dans la zone de comptage/vérification
2. additionner les chiffres notés sur le carton de contrôle et noter le résultat du calcul sur celui-ci.
3. comparer son carton de contrôle à celui de vérification

Attribution des points

- 1 point par chiffre noté
- 2 points bonus pour l'addition

Proposition de progression

Etape 1 : découverte

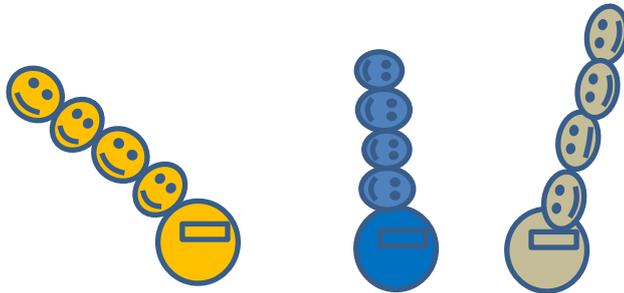
Chaque groupe (2 à 4 élèves) fait le parcours ensemble et suit le tracé de leur parcours.

Etape 2 : faire l'atelier sous forme de relais

Muni du plan, le joueur n°1 va au 1^{er} plot indiqué, note le numéro sur le carton de contrôle puis va taper dans la main du relayeur suivant (...)

Etape 3 : faire sous forme de relais mais le plan, le carton de contrôle et le crayon restent dans le cerceau

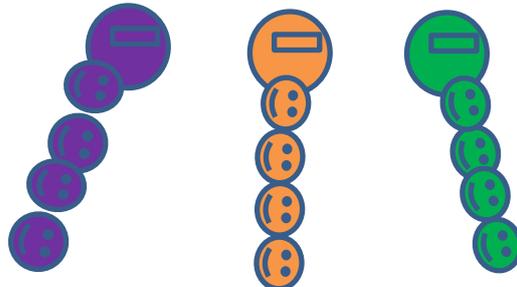
ZONE DE VERIFICATION



1	10	8	14	6
16	9	13	15	2
7	21	23	3	20
17	4	12	19	11
24	25	18	5	22

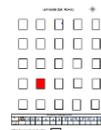


Lorsque le joueur n°1 va regarder sous le plot le joueur n°2 peut regarder le plan.



Dans 1 cerceau, il y a :

- 1 crayon
- 1 plan avec 1 carton de contrôle



Au top de départ :

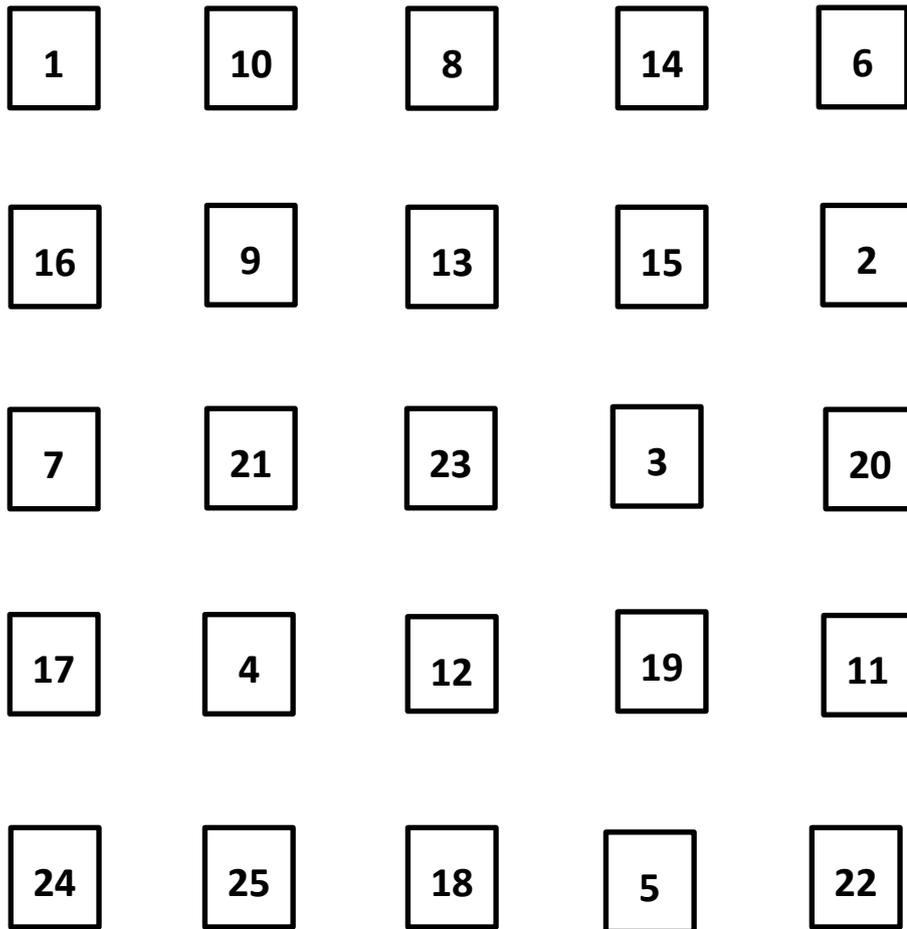
1. Le 1^{er} relayeur retourne la carte et le carton de contrôle
2. Mémoire l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1^o case de son carton de contrôle
3. Court au 1^{er} plot noté en laissant le crayon, la carte et le carton de contrôle
4. Regarde sous le plot le chiffre sur le plot et le mémorise
5. Tape dans la main du 2nd relayeur (...)
6. Note au crayon le chiffre présent sur le plot désigné (...)

Une fois que le carton de contrôle est entièrement rempli, il faut ensuite :

1. Aller dans la zone de vérification
2. additionner les chiffres notés sur le carton de contrôle et noter le résultat du calcul sur celui-ci
3. vérifier ses réponses

ROADBOOK OU LE NORD SUD FICHE ENSEIGNANT

PLAN



ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 1

N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↓	→	↓	←	←	↑
Chiffre noté	16	9	21	23	13	8	14	15	3	19	11	22	5	18	12

Addition des numéros des cartons de contrôle =

209

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 2

N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↓	←	←	↖
Chiffre noté	4	12	18	5	19	3	20	11	22	19	20	11	19	12	21

Addition des numéros des cartons de contrôle =

219

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 3

N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↓	←	↖	↖
Chiffre noté	9	13	23	3	15	14	6	2	20	15	6	2	15	23	9

Addition des numéros du carton de contrôle =

175

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 4

N°	CASE ROUGE														
Chiffre noté	17	4	25	18	12	23	3	19	5	12	3	15	13	21	16

Addition des numéros du carton de contrôle =

206

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 5

N°	CASE ROUGE														
Chiffre noté	25	18	4	23	13	8	14	15	3	13	14	2	15	23	9

Addition des numéros du carton de contrôle =

199

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 6

N°	CASE ROUGE														
Chiffre noté	7	21	16	10	13	8	15	3	19	23	15	20	3	12	21

Addition des numéros du carton de contrôle =

206

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 7

N°	CASE ROUGE														
Chiffre noté	15	2	14	6	15	23	19	5	18	4	23	19	12	25	17

Addition des numéros du carton de contrôle =

217

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 8

N°	CASE ROUGE														
Chiffre noté	24	25	17	21	12	23	19	5	22	19	20	15	13	21	16

Addition des numéros du carton de contrôle =

272

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 9

N°	CASE ROUGE														
Chiffre noté	6	14	2	3	11	20	19	5	18	4	23	19	12	25	17

Addition des numéros du carton de contrôle =

198

ROADBOOK OU LE NORD SUD CARTON DE CONTROLE FICHE 10

N°	CASE ROUGE														
Chiffre noté	11	19	23	15	20	2	3	19	5	12	3	11	19	18	4

Addition des numéros du carton de contrôle =

184

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 1



CARTON DE CONTROLE FICHE 1															
N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↓	→	↓	←	←	↑
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

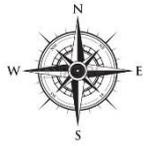
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 2



CARTON DE CONTROLE FICHE 2															
N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↓	←	←	↖
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 3

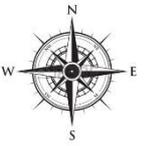


CARTON DE CONTROLE FICHE 3

N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↓	←	↙	↘
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 4



CARTON DE CONTROLE FICHE 4															
N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↑	←	↙	↘
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

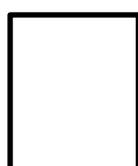
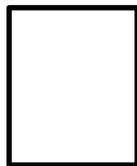
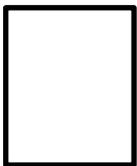
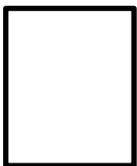
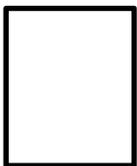
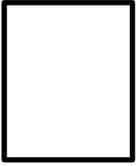
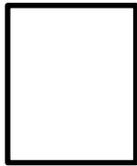
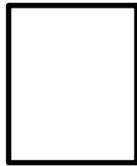
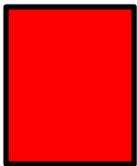
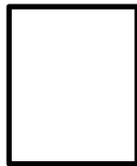
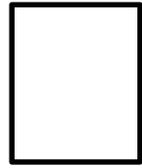
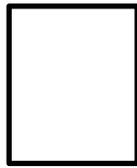
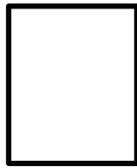
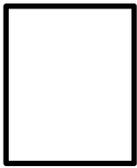
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 5



CARTON DE CONTROLE FICHE 5															
N°	CASE ROUGE	→	↙	↗	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↘	←	↙	↖
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

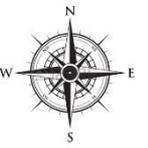
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 6



CARTON DE CONTROLE FICHE 6															
N°	CASE ROUGE	→	↙	↗	↘	↑	↘	↓	↓	↙	↗	↘	←	↙	↗
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

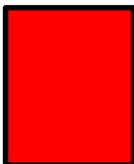
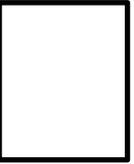
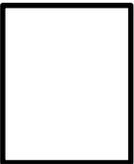
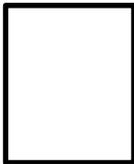
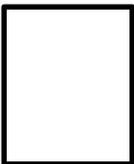
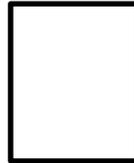
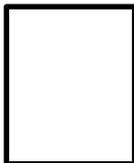
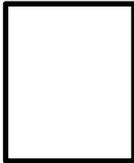
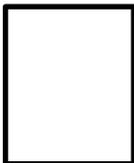
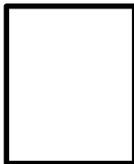
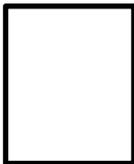
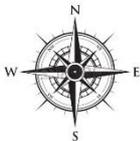
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 7



CARTON DE CONTROLE FICHE 7															
N°	CASE ROUGE	→	↖	→	↙	↙	↘	↓	←	↖	↗	↘	←	↙	↗
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE



CARTON DE CONTROLE FICHE 8															
N°	CASE ROUGE	→	↖	↗	↘	↑	↙	↓	→	↖	↗	↖	←	↘	↗
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

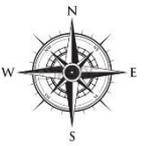
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 9



CARTON DE CONTROLE FICHE 9															
N°	CASE ROUGE	←	↘	↙	↘	↑	↙	↓	←	↙	↗	↘	←	↙	↗
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 10



CARTON DE CONTROLE FICHE 10															
N°	CASE ROUGE	←	↖	↗	↘	↑	↙	↓	↓	↖	↗	↘	←	↙	↗
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =



But du jeu

Réaliser une trajectoire donnée par un plan

Matériel

- 25 plots
- 25 cartons chiffrés (cartes plastifiées et numérotées de 1 à 25 placées sous les plots en fonction du plan)
- 1 fiche (plan + carton de contrôle) par groupe élèves
- 1 crayon par équipe
- 1 fiche contrôle enseignant à imprimer

Avant la partie

Constituer des équipes (2 à 4 élèves).

Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment.

L'enseignant précise où se situe le nord pour l'orientation de la carte.

Le carré rouge du plan signale le 1^{er} plot du parcours.

Déroulement du jeu

Demander à l'élève de :

1. se rendre au plot noté sur le carton de contrôle (effectuer le parcours dans l'ordre indiqué par le carton de contrôle)
2. effectuer le parcours de la boule de billard dans l'ordre indiqué par le carton de contrôle.
3. regarder sous chaque plot du trajet à réaliser demandé le chiffre noté et le mémoriser
4. noter le chiffre sur le carton de contrôle
5. taper dans la main du prochain relayeur : si relais

Fin du jeu

Une fois le carton de contrôle complété :

1. aller dans la zone de comptage/vérification
2. additionner les chiffres notés sur le carton de contrôle et noter le résultat du calcul sur celui-ci.
3. comparer son carton de contrôle à celui de vérification.

Attribution des points

- 1 point par chiffre noté
- 2 points bonus pour l'addition

Proposition de progression

Etape 1 : découverte

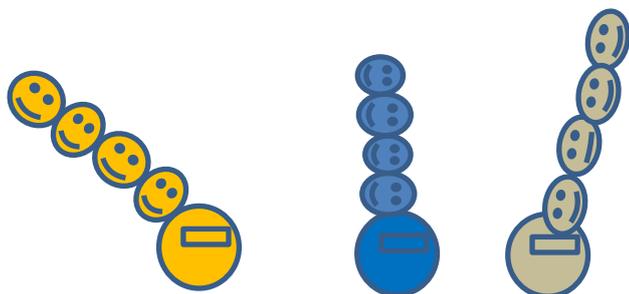
Chaque groupe (2 à 4 élèves) fait le parcours ensemble et suit le tracé de leur parcours.

Etape 2 : faire l'atelier sous forme de relais

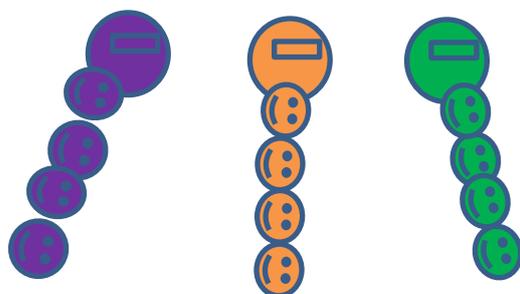
Muni du plan, le joueur n°1 va au 1^{er} plot indiqué, note le numéro sur le carton de contrôle puis va taper dans la main du relayeur suivant (...)

Etape 3 : faire sous forme de relais mais le plan, le carton de contrôle et le crayon restent dans le cerceau

ZONE DE VERIFICATION



1	10	8	14	6
16	9	13	15	2
7	21	23	3	20
17	4	12	19	11
24	25	18	5	22



Dans 1 cerceau, il y a :

- 1 crayon
- 1 plan avec carton de contrôle



Au top de départ :

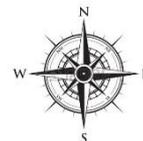
1. Le 1^{er} relayeur retourne la carte et le carton de contrôle
2. Mémoire l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1^o case de son carton de contrôle
3. Court au 1^{er} plot noté en laissant le crayon, la carte et le carton de contrôle
4. Regarde sous le plot le chiffre sur le plot et le mémorise
5. Tape dans la main du 2nd relayeur (...)
6. Note au crayon le chiffre présent sur le plot désigné (...)

Une fois que le carton de contrôle est entièrement rempli, il faut ensuite :

1. Aller dans la zone de vérification
2. additionner les chiffres notés sur le carton de contrôle et noter le résultat du calcul sur celui-ci
3. vérifier ses réponses

LE BILLARD FICHE ENSEIGNANT

PLAN



1	10	8	14	6
16	9	13	15	2
7	21	23	3	20
17	4	12	19	11
24	25	18	5	22

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 1

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	16	23	14	9	12	20	5	17	21	4

Addition des numéros des cartons de contrôle =

141

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 2

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	18	14	20	5	17	9	12	24	21	15

Addition des numéros des cartons de contrôle =

155

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 3

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	9	8	19	6	13	7	25	4	22	3

Addition des numéros du carton de contrôle =

116

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 4

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	1	21	19	6	13	5	11	15	10	24

Addition des numéros des cartons de contrôle =

125

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 5

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	13	6	19	25	16	8	4	3	9	24

Addition des numéros des cartons de contrôle =

127

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 6

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	19	2	1	4	13	5	17	9	14	20

Addition des numéros des cartons de contrôle =

104

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 7

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	4	13	6	19	22	17	10	23	14	9

Addition des numéros des cartons de contrôle =

137

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 8

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	15	1	25	23	2	5	20	13	7	19

Addition des numéros des cartons de contrôle =

130

LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 9

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	11	14	2	23	5	4	1	15	22	12

Addition des numéros des cartons de contrôle =

109

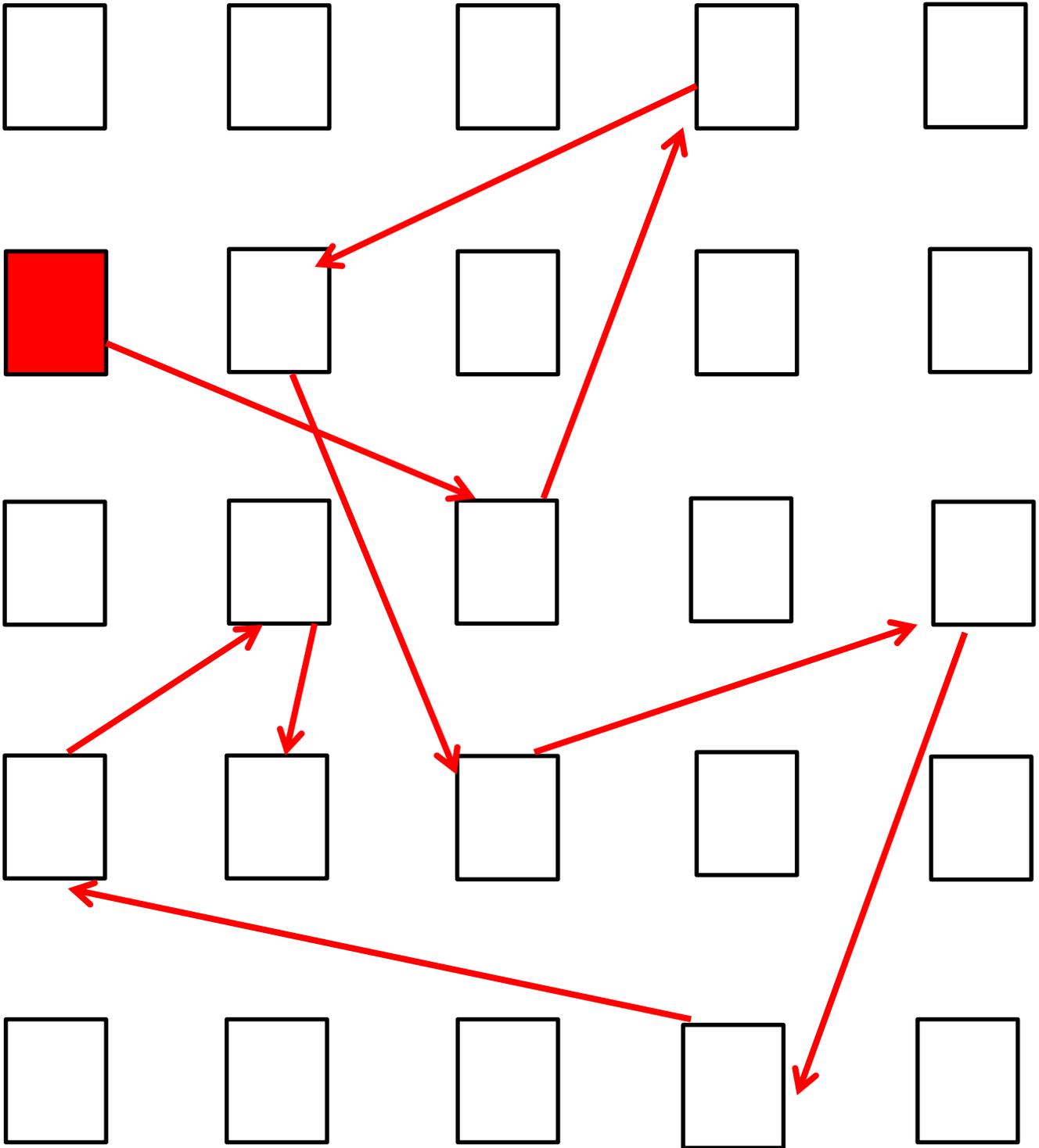
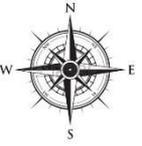
LE BILLARD : VERIFICATION DU CARTON DE CONTROLE FICHE 10

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté	7	10	12	22	15	21	24	9	14	2

Addition des numéros des cartons de contrôle =

136

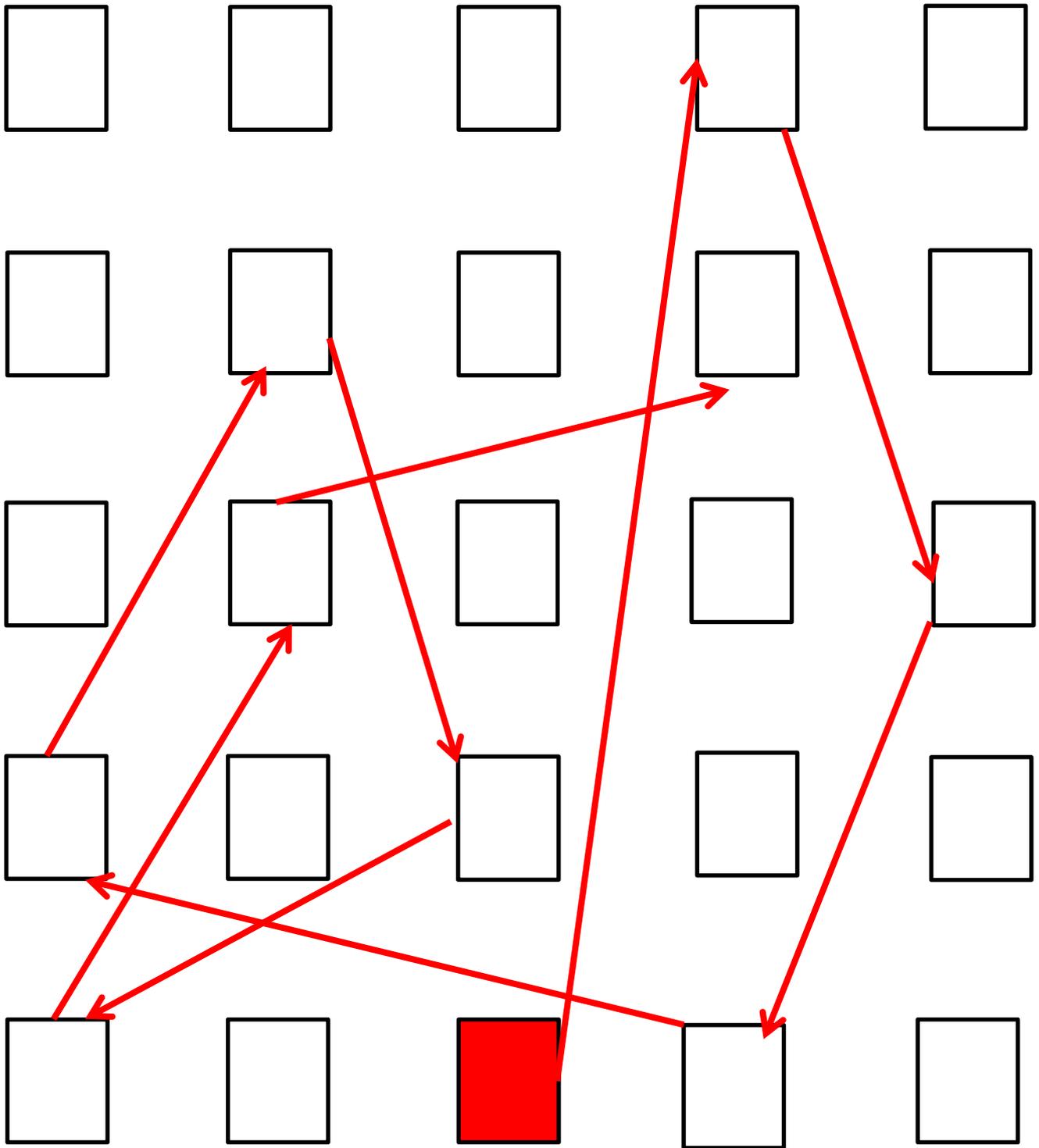
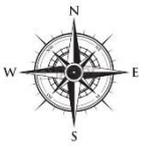
LE BILLARD FICHE ELEVES 1



CARTON DE CONTROLE FICHE 1										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

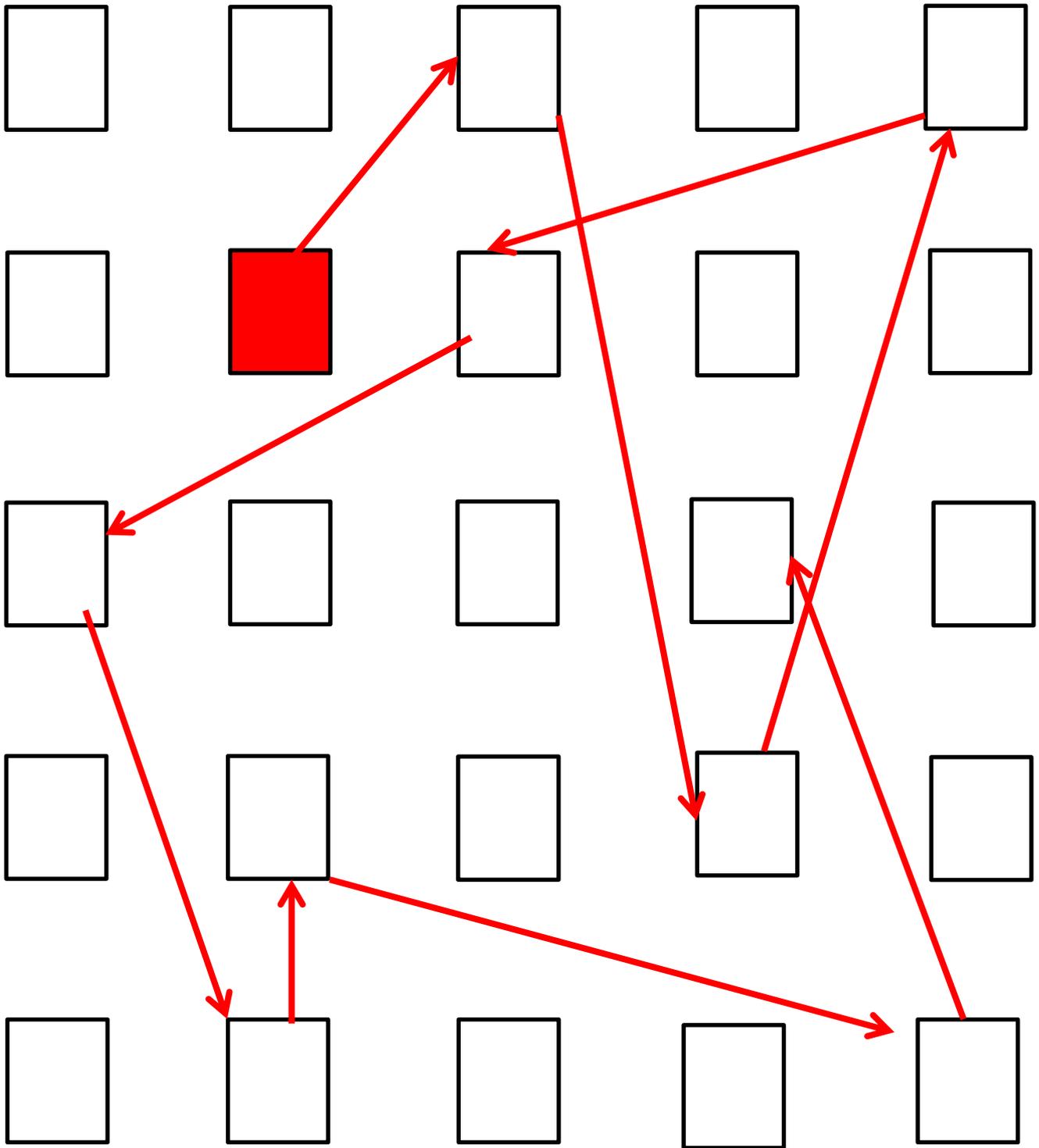
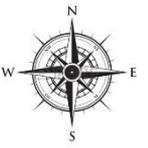
LE BILLARD FICHE ELEVES 2



CARTON DE CONTROLE FICHE 2										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

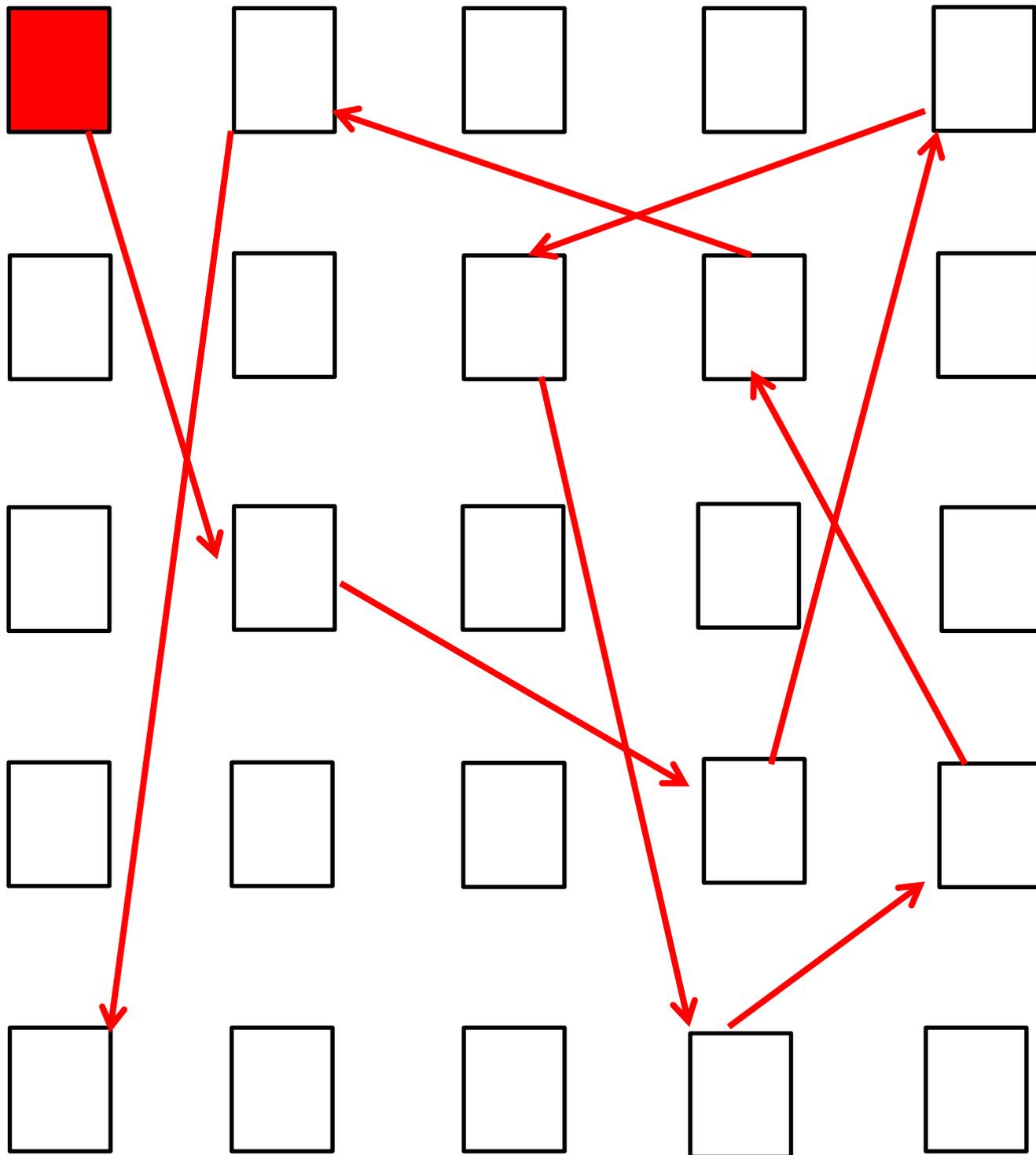
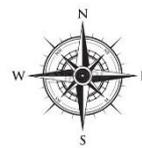
LE BILLARD ELEVES FICHE 3



CARTON DE CONTROLE FICHE 3										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

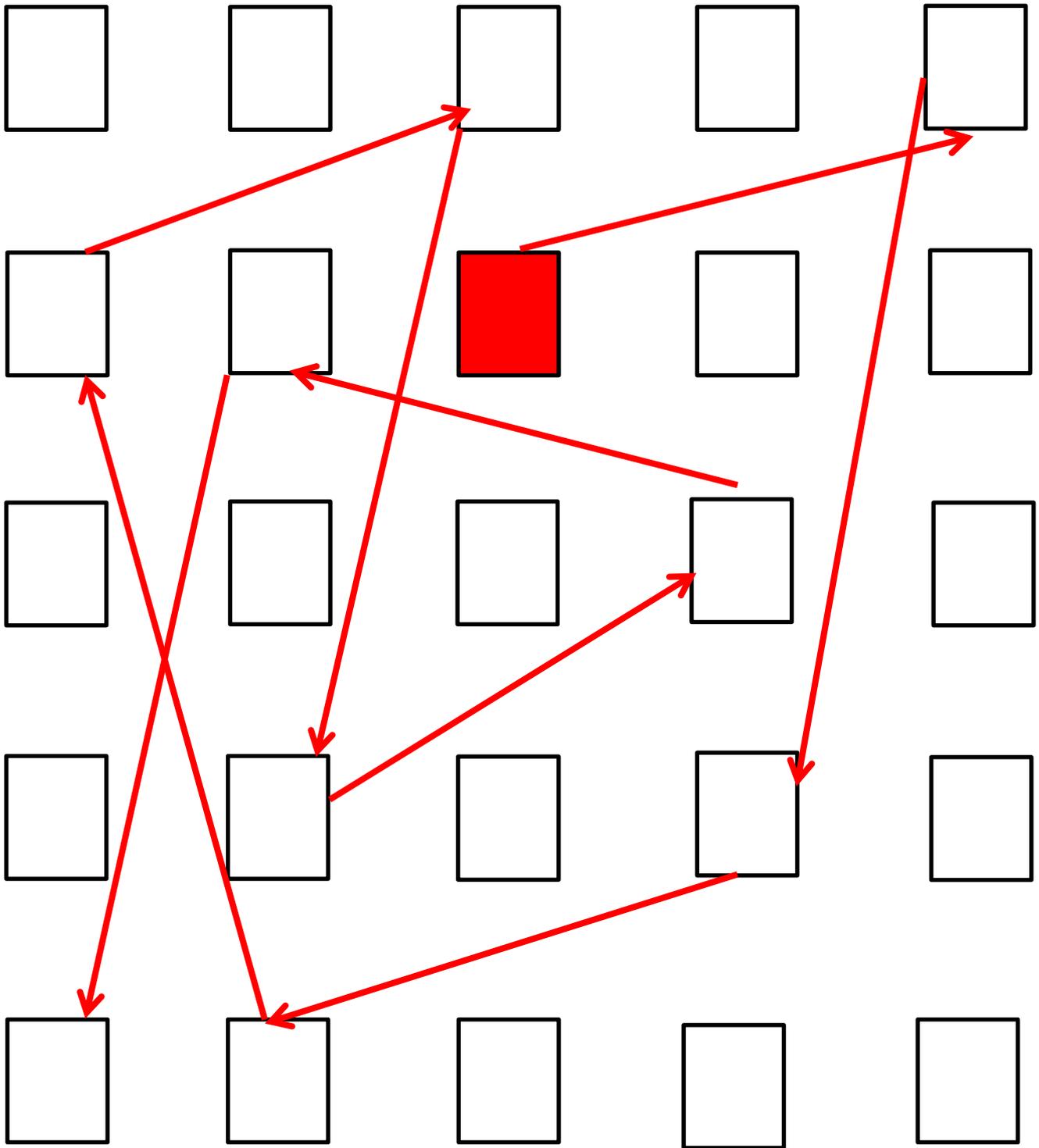
LE BILLARD FICHE ELEVES 4



CARTON DE CONTROLE FICHE 4										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

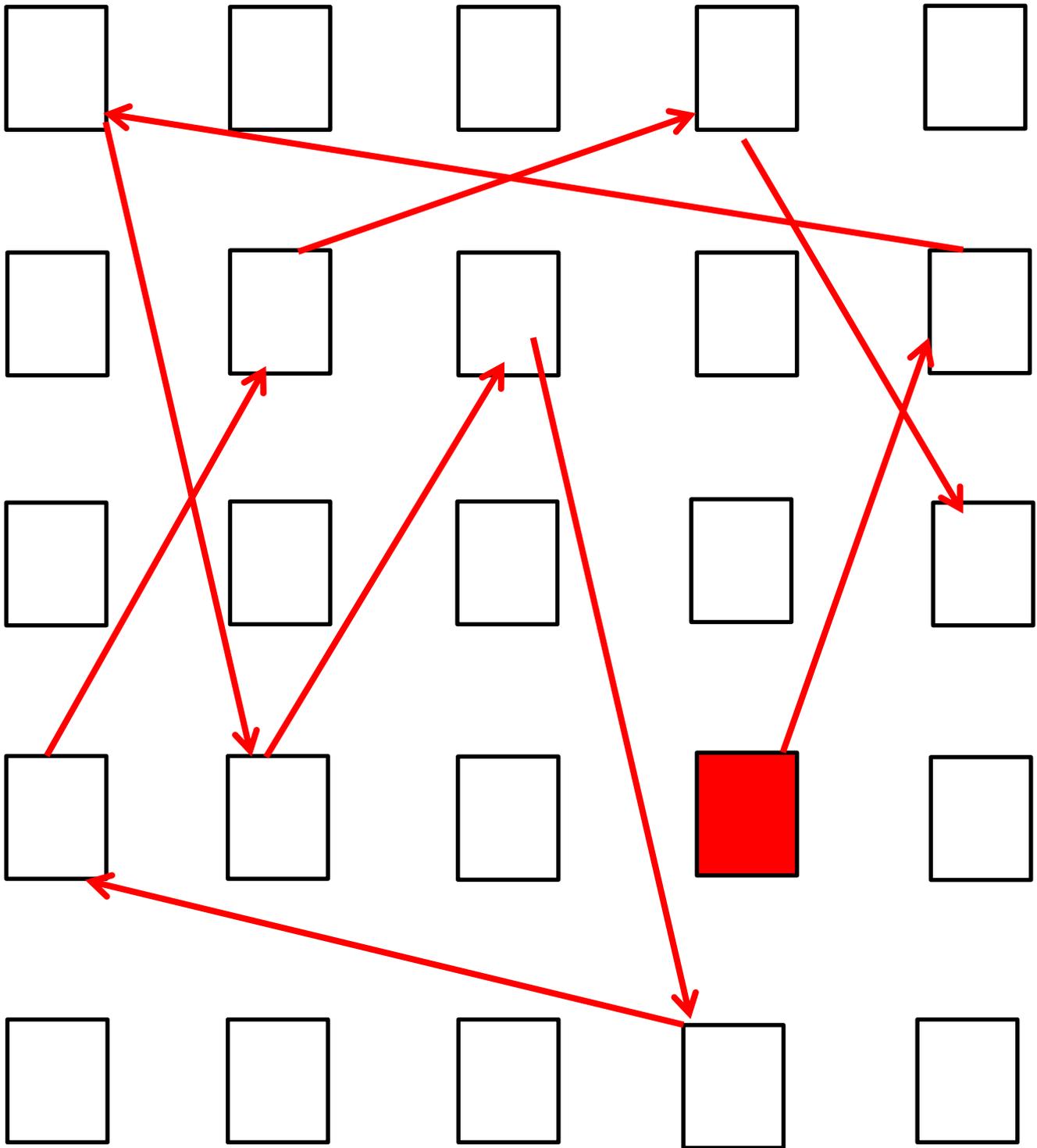
LE BILLARD FICHE ELEVES 5



CARTON DE CONTROLE FICHE 5										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

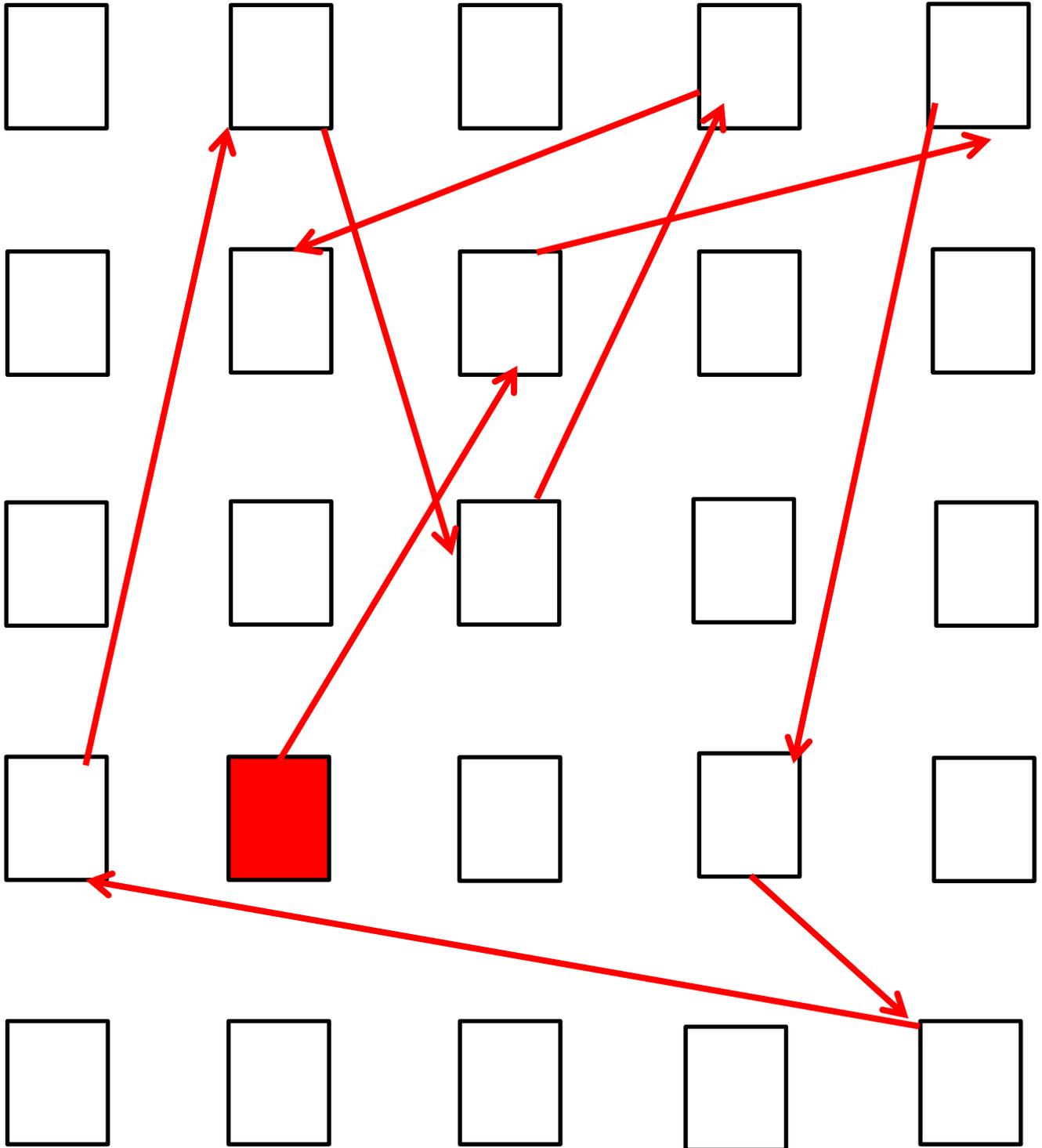
LE BILLARD FICHE ELEVES 6



CARTON DE CONTROLE FICHE 6										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

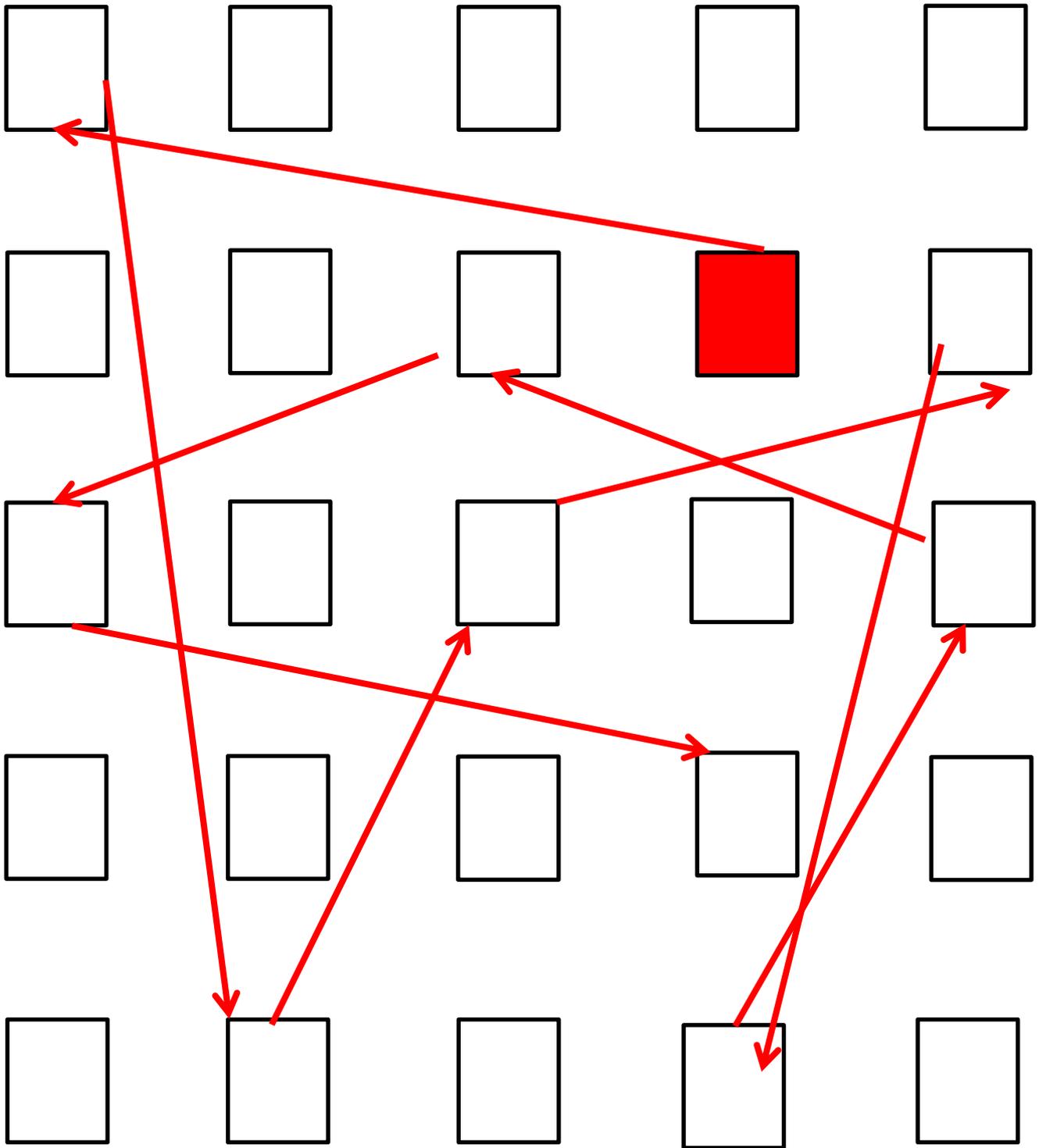
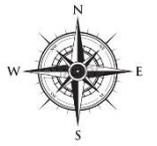
LE BILLARD FICHE ELEVES 7



CARTON DE CONTROLE FICHE 7										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

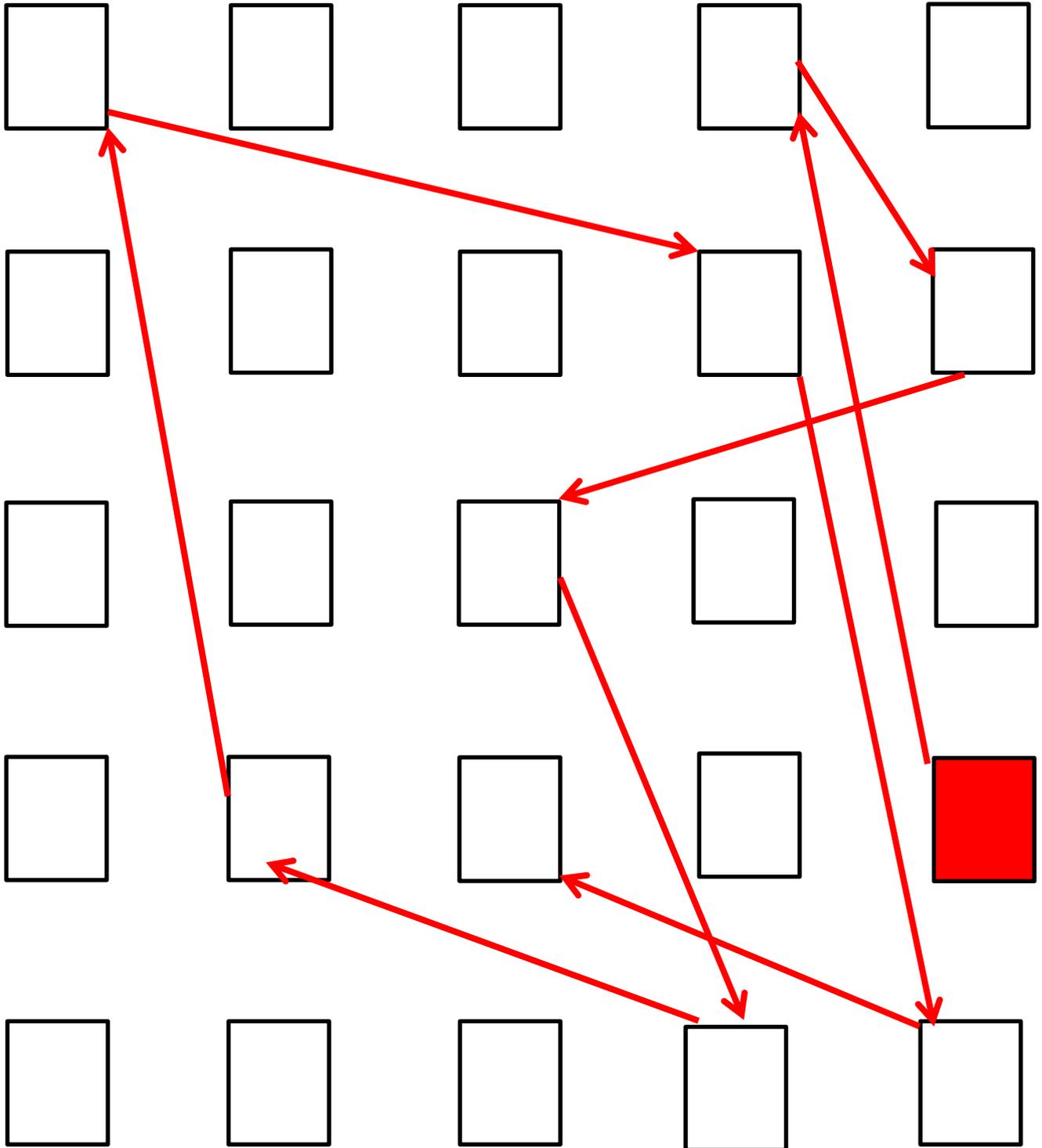
LE BILLARD FICHE ELEVES 8



CARTON DE CONTROLE FICHE 8										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

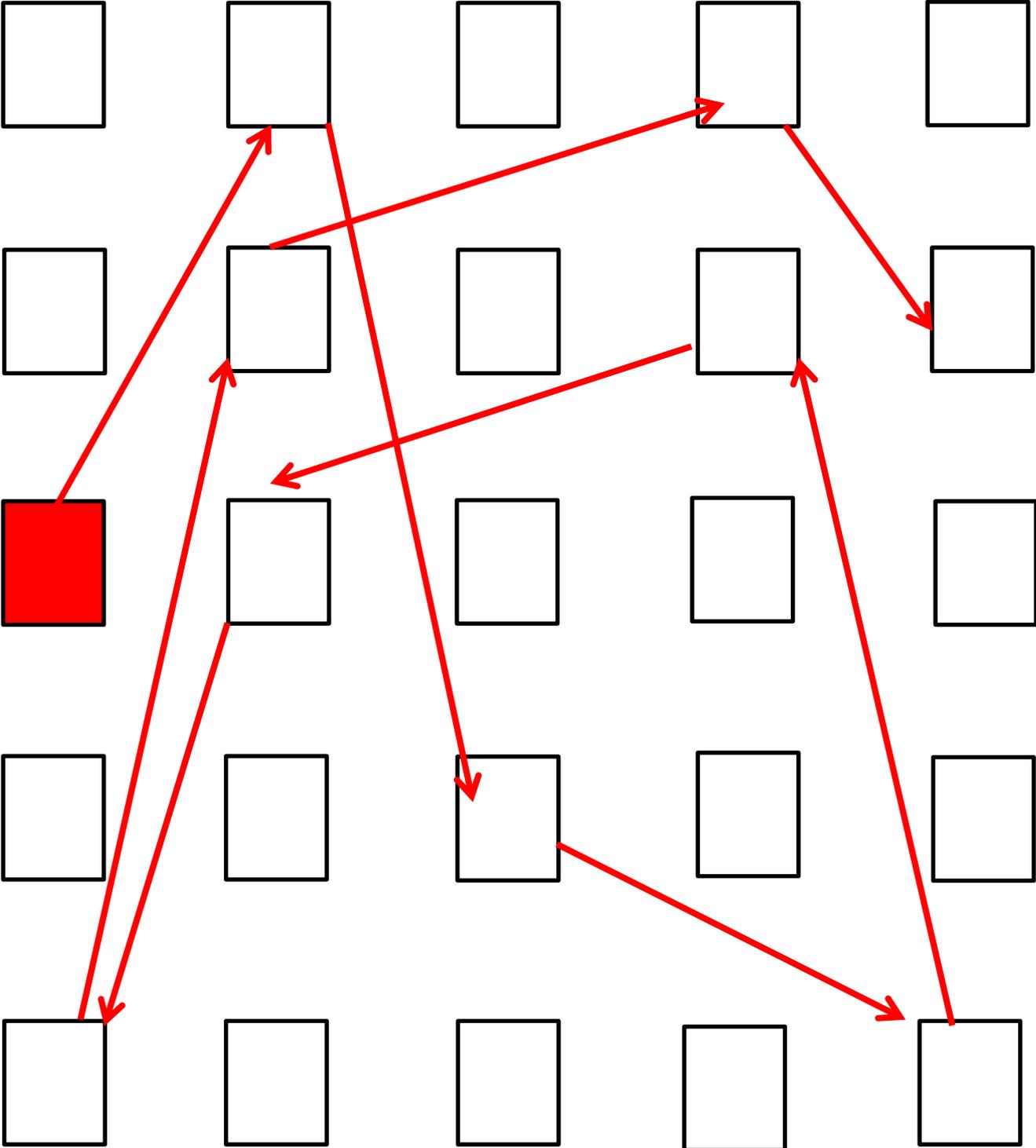
LE BILLARD FICHE ELEVES 9



CARTON DE CONTROLE FICHE 9										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =

LE BILLARD FICHE ELEVES 10



CARTON DE CONTROLE FICHE 10										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chiffre noté										

Addition des numéros du carton de contrôle =



But du jeu

Effectuer le plus vite possible un parcours en passant par des balises, dans l'ordre indiqué sur la carte, mais par l'itinéraire de son choix

Objectif

Apprendre à orienter son plan rapidement, dans un espace sécurisé et délimité.

Matériel

- 50 plots (à poser suivant le plan)
- 1 plan du jeu

Avant de jouer

Constituer des équipes (2 à 4 joueurs) et attribuer à chacun un carton de contrôle avec un plan.

L'enseignant précise où se situe le nord pour l'orientation de la carte.

L'équipe réalise, le plus rapidement possible, le circuit de la carte. À son retour, elle fait contrôler son carton. Si les lettres sont les bonnes, elle passe au circuit suivant et ainsi de suite. S'il y a une erreur, l'équipe a le droit à un nouvel essai. L'objectif est de courir vite et juste (sans erreurs).

Prévoir une zone de vérification et des élèves pour la vérification des cartons de contrôle

Evolution : au sein de chaque équipe, 1 binôme pratique / 1 binôme vérifie

Déroulement du jeu

« Vous allez effectuer un parcours sur un terrain de foot/une cour, avec 5 balises à trouver.

Vous devez effectuer le circuit le plus vite possible en passant par toutes les balises dans l'ordre imposé.

Entre chaque balise, vous choisissez votre itinéraire. A chaque balise, pour prouver votre passage, vous notez sur votre carton de contrôle dans la case adéquate la lettre qui correspond au numéro de la balise.

Proposition de progression

Etape 1 : découverte

Chaque groupe (2 à 4 élèves) fait le parcours ensemble et suit le tracé.

Etape 2 : faire l'atelier sous forme de relais

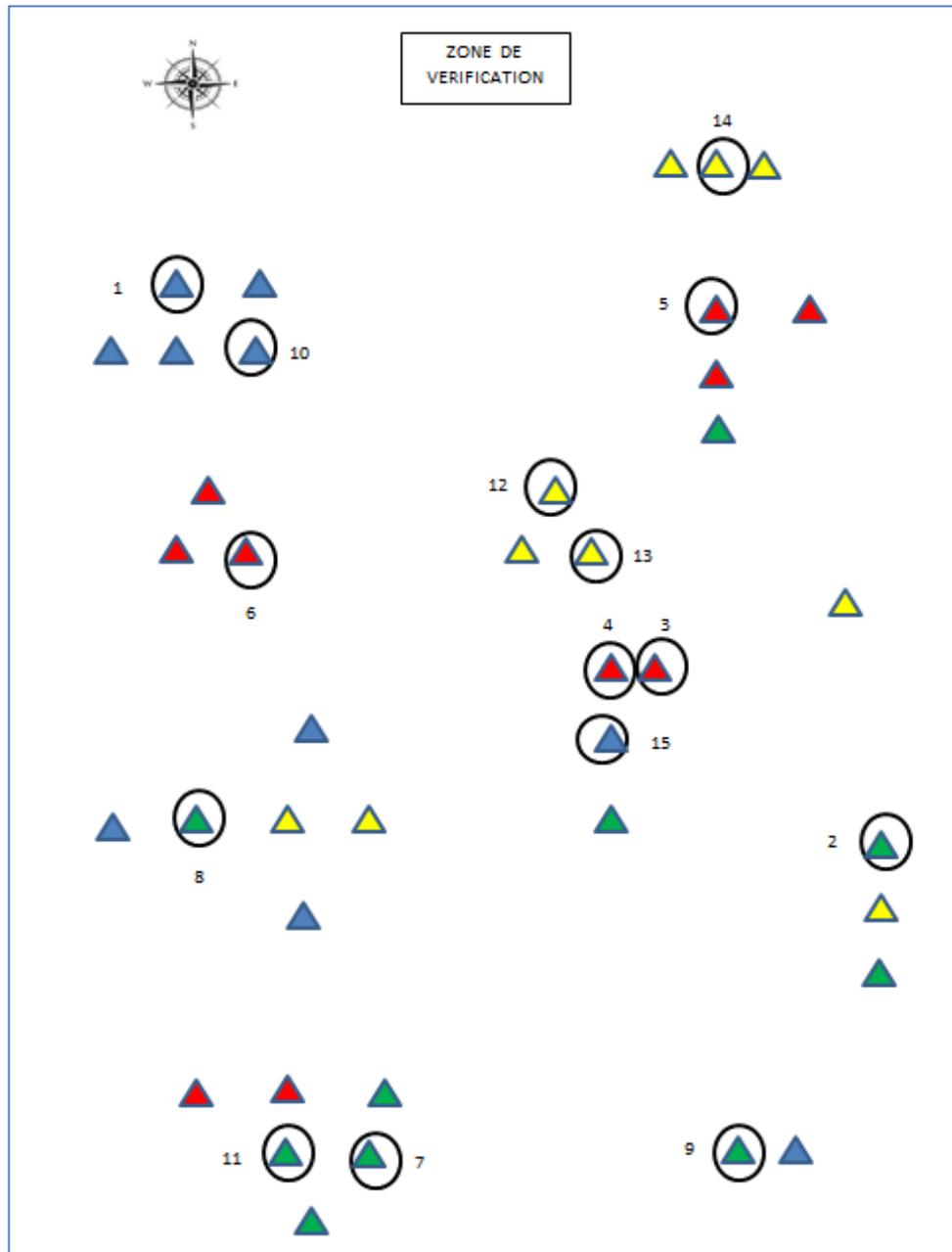
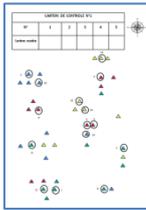
Muni du plan, le joueur n°1 va au 1^{er} plot indiqué, note le numéro sur la fiche de contrôle puis va taper dans la main du relayeur suivant (...)

Etape 3 : faire sous forme de relais mais le plan, le carton de contrôle et le crayon restent dans le cerceau

Représentation du jeu (gymnase, cour, terrain de football...)

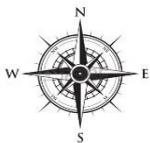
Pour chaque binôme prévoir :

- 1 crayon
- 1 plan avec carton de contrôle



ORIENTALETRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT

N°1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Lettre notée	F	U	A	R	H	K	O	Q	P	Z	E	I	V	M	N



ZONE DE VERIFICATION

14

1

10

5

12

13

6

4

3

15

8

2

11

7

9

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°1					
N°	1	2	3	4	5
Lettre notée	F	U	A	R	H

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°7					
N°	3	9	12	15	1
Lettre notée	A	P	I	N	F

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°2					
N°	6	7	8	9	10
Lettre notée	K	O	Q	P	Z

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°8					
N°	4	8	12	14	2
Lettre notée	R	Q	I	M	U

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°3					
N°	11	12	13	14	15
Lettre notée	E	I	V	M	N

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°9					
N°	5	10	15	1	7
Lettre notée	H	Z	N	F	O

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°4					
N°	2	4	6	8	10
Lettre notée	U	R	K	Q	Z

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°10					
N°	6	12	13	2	8
Lettre notée	K	I	v	U	Q

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°5					
N°	12	14	1	3	5
Lettre notée	I	M	F	A	H

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°11					
N°	9	1	14	10	12
Lettre notée	P	F	M	Z	I

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°6					
N°	7	9	11	13	15
Lettre notée	O	P	E	V	N

ORIENTALETTRES CARTON DE CONTROLE ENSEIGNANT N°12					
N°	10	9	11	8	3
Lettre notée	Z	P	E	Q	A

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 1



CARTON DE CONTROLE FICHE 1															
N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↓	→	↓	←	←	↑
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

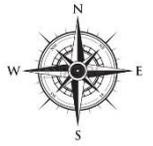
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 2



CARTON DE CONTROLE FICHE 2															
N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↓	←	←	↖
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

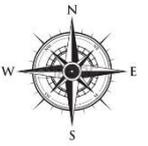
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 3



CARTON DE CONTROLE FICHE 3															
N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↓	←	↙	↘
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 4



CARTON DE CONTROLE FICHE 4															
N°	CASE ROUGE	→	↓	→	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↑	←	↙	↘
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

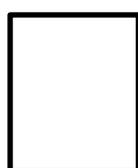
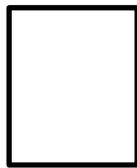
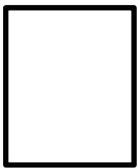
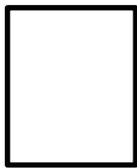
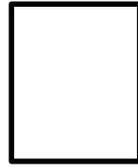
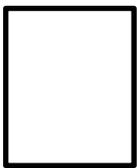
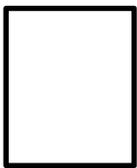
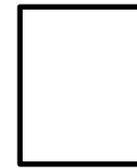
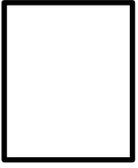
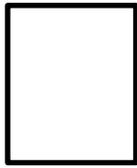
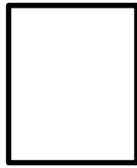
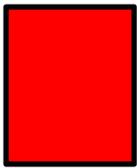
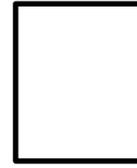
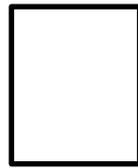
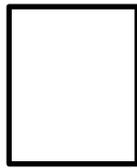
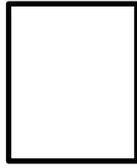
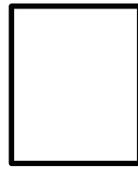
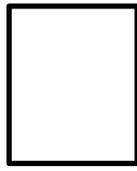
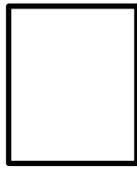
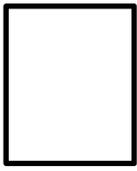
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 5



CARTON DE CONTROLE FICHE 5															
N°	CASE ROUGE	→	↖	↗	↑	↑	→	↓	↓	↖	↗	↘	←	↙	↘
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 6



CARTON DE CONTROLE FICHE 6

N°	CASE ROUGE	→	↙	↗	↘	↑	↘	↓	↓	↙	↗	↘	←	↙	↗	
Chiffre noté																

Addition des numéros du carton de contrôle =

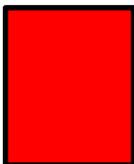
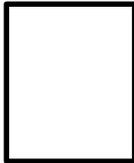
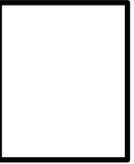
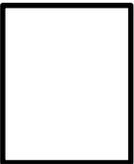
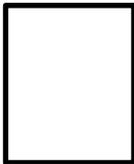
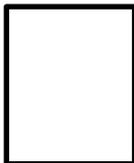
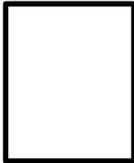
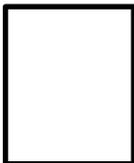
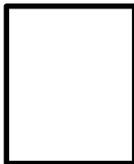
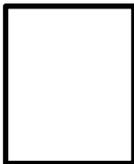
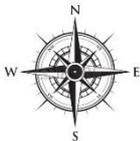
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 7



CARTON DE CONTROLE FICHE 7															
N°	CASE ROUGE	→	↖	→	↙	↙	↘	↓	←	↖	↗	↘	←	↙	↗
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

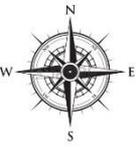
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE



CARTON DE CONTROLE FICHE 8														
N°	CASE ROUGE	→	↖	↗	↘	↑	↙	↓	→	↖	↗	↖	←	↗
Chiffre noté														

Addition des numéros du carton de contrôle =

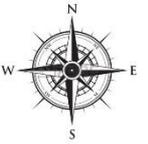
LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 9



CARTON DE CONTROLE FICHE 9															
N°	CASE ROUGE	←	↘	↙	↘	↑	↙	↓	←	↙	↗	↘	←	↙	↗
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

LE ROADBOOK OU NORD SUD ELEVES FICHE 10



CARTON DE CONTROLE FICHE 10															
N°	CASE ROUGE	←	↖	↗	↘	↑	↙	↓	↓	↖	↗	↘	←	↙	↗
Chiffre noté															

Addition des numéros du carton de contrôle =

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M M

N N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1 1

1 2

1 3

1 4

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26