

situation de référence.

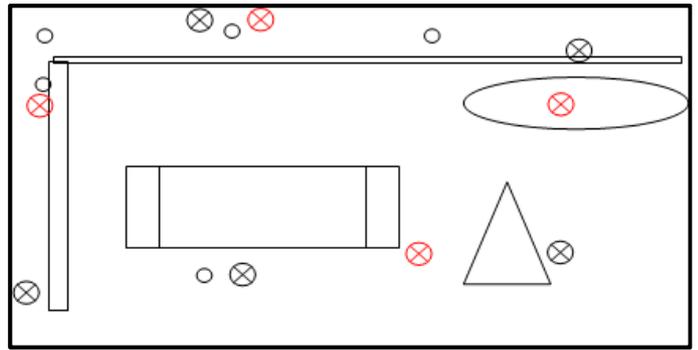
## La course en étoile

### objectifs:

- s'approprier un espace peu connu
- être capable d'organiser ses déplacements
- adapter son action motrice
- faire le lien plan / réalité

### matériel:

- 10 à 15 aines de balises placées sur le terrain (avec gommettes ou codes à relever)
- plan de la zone de jeu sur lequel chaque balise est repérée par une croix et un numéro. (Manquent les numéros sur schéma)
- fiche tableau de recueil des codes ou des gommettes



### But du jeu (ce qu'il faut faire).

Les élèves doivent retrouver (*dans un temps imparti, si on veut*) un maximum de codes placés dans des lieux spécifiques.

### Déroulement :

Par 2, à l'aide du plan, les élèves doivent aller récupérer le code qui désigne la balise indiquée par l'enseignant. Une fois arrivé sur le lieu, ils récupèrent le code (ou la gommette) et retournent au point de départ. Ils reçoivent un autre numéro qui correspond à une autre balise qui leur indique un nouveau lieu et ainsi de suite.

Pour limiter l'activité, on peut soit définir un temps imparti pour trouver un nombre maximum de balises, soit chronométrer les temps nécessaire pour retrouver 7 balises par exemple.

### Variables de difficulté:

- nombres de balises à trouver ou temps imparti
- difficultés de positionnement des balises
- difficultés du terrain : espace plus ou moins connu des élèves.

### Critères de réalisation :(ceux qui montrent qu'on a réussi)

- le nombre d'objets ou codes trouvés.
- la rapidité

### Critères de réussite (ce qu'il faut faire pour réussir).

- on veillera ici à bien faire expliciter aux élèves les stratégies pour retrouver les indices mais aussi à verbaliser les besoins ( lecture de plan , symbolisation, orientation dans l'espace, ...)