

Course au trésor - Miribel

Nombre d'élèves : 2 classes (25 CE1 et 23 CE2)

Nombre d'équipes : 7 équipes de 6 ou 7

Constitution des équipes : Des capitaines sont désignés par les adultes et ensuite, chacun son tour, les capitaines choisissent un à un leur coéquipiers en variant les classes et le sexe des élèves.

Informations diverses

Chaque équipe est constituée de 6 enfants et un adulte qui suit l'équipe et qui sert de « juge » de réussite des missions.

Durée

60 à 90 minutes en fonction des équipes.

Matériel

- ✓ Une planche avec les 8 lieux à visiter par équipe.
- ✓ Une planche avec les missions pour chaque lieu par équipe.
- ✓ 8 cartes énigmes pour chaque équipe.
- ✓ Une feuille de route par équipe.
- ✓ Une carte par équipe indiquant les lieux à trouver.
- ✓ Un trésor
- ✓ Un stylo par équipe
- ✓ Un sifflet par équipe
- ✓ Une trousse de secours par équipe.
- ✓ Gourde, sac à dos...

Déroulement :

- 1) Explication collective des règles du jeu.
- 2) Constitution des équipes.
- 3) Découverte du matériel et de la feuille de route.
- 4) Réponse aux questions sur le déroulement de la course d'orientation.
- 5) Départ des équipes
- 6) Chasse au trésor
- 7) Arrivée des équipes qui découvrent les trésors (prévoir un trésor pour chaque équipe.)

Déroulement détaillé de la partie chasse au trésor :

Chaque équipe reçoit une feuille de route indiquant les endroits où elle doit se rendre dans un ordre précis. (Afin d'éviter, dans la mesure du possible que les équipes se croisent)

L'équipe se rend sur le lieu indiqué sur le plan et montré avec une photo.

Arrivé sur le bon lieu, le responsable d'équipe sort la pochette avec la planche ou sont indiqués les « missions » que doivent réaliser les élèves de l'équipe dans le lieu. Quand chaque élève a réalisé sa mission le responsable d'équipe siffle pour indiquer que c'est réussi.

Il distribue une petite énigme (en lien avec une notion travaillée au cours de l'année) et quand l'énigme est résolue cela donne un indice pour trouver le trésor la fin (phrase cachée).

Ensuite le responsable d'équipe distribue la photo indiquant le lieu suivant, ainsi que la carte d'aide pour trouver le lieu. Quand l'équipe trouve le lieu suivant, on recommence comme pour le premier lieu.

En tout chaque équipe trouve 7 ou 8 lieux et dans chaque lieu il y a 6 missions. (1 par élève)

Quand tous les lieux ont été visités, l'équipe doit avoir trouvé où se situe son trésor. Il ne reste plus qu'à s'y rendre pour le récupérer. Enfin le responsable d'équipe les reconduit à un lieu de rassemblement général.

Compétences travaillées en EPS

CE1

- ✓ Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).
- ✓ Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.
- ✓ Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis.
- ✓ Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.

CE2

- ✓ Suivre un parcours imposé à partir d'un plan.
- ✓ Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de course à la photo...
- ✓ Orienter sa carte à partir de points remarquables.