

Fiche de prep. - EPS

Titre : Les explorateurs

Situation d'entrée - de référence - pour apprendre et consolider

Objectif	S'entraîner à coder sur un plan
Dispositif matériel	<ul style="list-style-type: none">- Balises numérotées portant un code placées sur l'aire de jeu- Un plan par équipe (où les balises ne sont pas notées)
Dispositif humain	<ul style="list-style-type: none">- Les élèves sont en équipes de 2 ou 3- Le but est de trouver les balises et de noter leur emplacement sur le plan
Consigne	<p>Phase 1 : Avec votre plan, chaque équipe va aller trouver les balises. Pour chaque balise trouvée, vous devez noter son emplacement et son numéro sur le plan et son code sur la feuille de route. Vous découvrirez alors combien de points vous rapportent les balises.</p> <p>Phase 2 : Quand vous avez fini, venez vérifier les codes et si le code est bon, les points seront comptés</p>
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none">- Le bon emplacement des balises sur le plan- La bonne association numéro de balise/code
Variables	<p>V1 : Jeu en individuel</p> <p>V2 : Temps de recherche libre ou limité</p>
Observations	

Fiche de prep. - EPS

Exemple de feuille de route :

Balise	Code	Valeur	Points
1		10	
2		20	
3		30	
4		50	
5		40	
6		60	
7		100	
8		20	
9		10	
10		30	
11		40	
12		80	
13		10	
14		20	