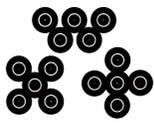




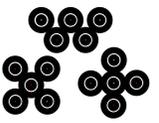
Solutions – niveau 1



Aller	Retour	N° élève	N° balise	Solution	Aller	Retour	N° élève	N° balise	Solution
		1	1				16	6	
		2	2				17	7	
		3	3				18	8	
		4	4				19	9	
		5	5				20	10	
		6	6				21	1	
		7	7				22	2	
		8	8				23	3	
		9	9				24	4	
		10	10				25	5	
		11	1				26	6	
		12	2				27	7	
		13	3				28	8	
		14	4				29	9	
		15	5				30	10	



Solutions – niveau 2



Aller	Retour	N° élève	N° balise	Solution	Aller	Retour	N° élève	N° balise	Solution
		1	1				16	10	
		2	2				17	11	
		3	3				18	12	
		4	4				19	13	
		5	5				20	14	
		6	6				21	15	
		7	7				22	1	
		8	8				23	2	
		9	9				24	3	
		10	10				25	4	
		11	11				26	5	
		12	12				27	6	
		13	13				28	7	
		14	14				29	8	
		15	15				30	9	

Règle du jeu

Deux structures :

- Une de base, pour les plus jeunes ou pour une découverte : 
- Une plus difficile, pour les plus âgés ou des élèves initiés : 
- La flèche verte indique le sens de déplacement.
- Pour corser l'activité, on peut présenter la carte à l'envers du sens de course afin que les élèves soient obligés de se réorienter...
- Les cases « aller-retour » du tableau permettent de cocher ce qui vient d'être réalisé.

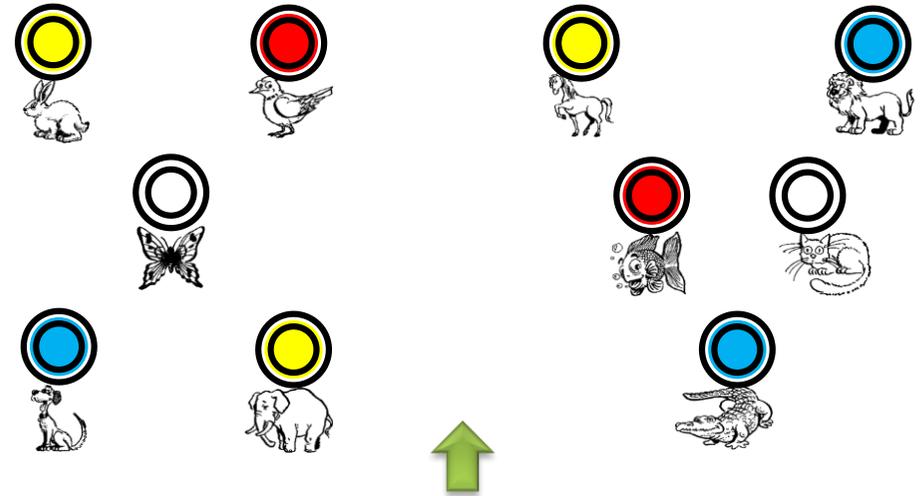
Déroulement :

- Créer deux rangées de « n » élèves.
- Chaque élève de la 1^{re} rangée reçoit un ordre de passage (de 1 à « n »), voire une étiquette nombre de 1 à « n ».
- Pour la 2^e rangée, de « n » à 1, si une rangée à un élève de moins le premier aura l'étiquette 1 et « n ».
- Ensuite les 2 premiers élèves se présentent (avec leur étiquette à la main), et se voient demander d'aller à la balise correspondant par son numéro d'élève et revenir en donnant le bon animal.
- L'enseignant peut valider, mais ou aussi, après l'avoir informé de la réponse, le suivant, il pourra alors partir si elle est correcte.
- Si c'est juste, l'élève passe le relais au suivant de sa rangée, sinon il retourne une deuxième fois avec la présentation colorée ou une orientation sur le positionnement de la figure.
- Si c'est encore faux la 2^e fois, il regagne quand même la queue et un autre élève prend le relais.
- On peut considérer que l'équipe, qui termine la première, gagne.

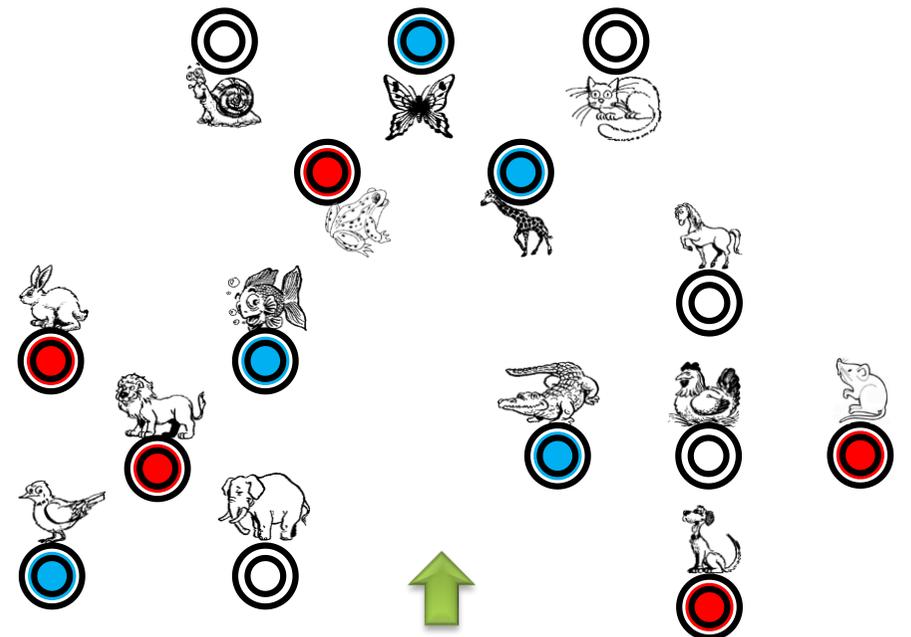
Variantes :

- La proposition colorée est plus adaptée pour les plus petits ou moins initiés.
- La première proposition peut n'être qu'en noir et blanc (pour être celle en couleur en cas d'échec) pour les plus grands
- Il existe une structure proposant d'aller rechercher 2 balises d'un coup.

Mise en place niveau 1



Mise en place niveau 2



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

