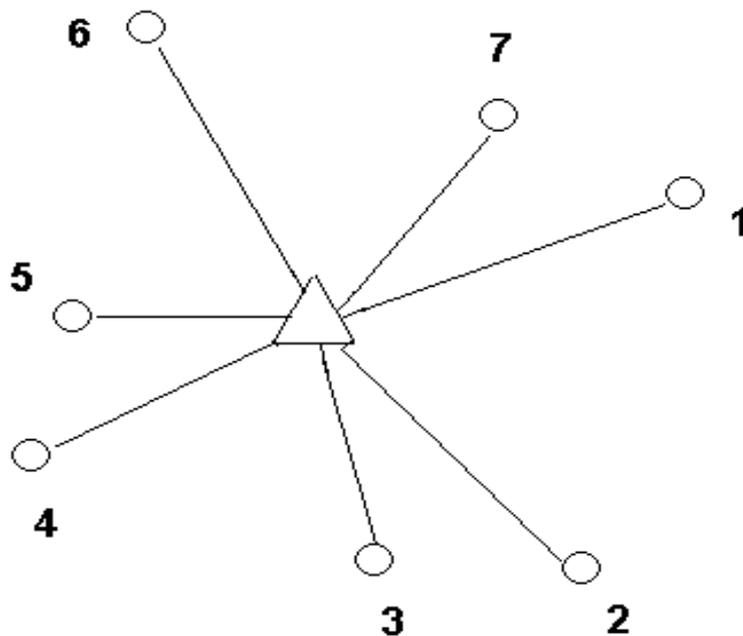


# LA COURSE EN ETOILE

- ✓ Très sécurisante pour le débutant.
- ✓ Les élèves sont envoyés tour à tour sur une balise et reviennent au point de départ lorsqu'ils l'ont trouvée et qu'ils ont poinçonné le carton de contrôle.
- ✓ L'enseignant désigne alors la balise suivante à découvrir.
- ✓ Pour chaque balise, l'élève consulte la "carte mère" et relève au crayon sur sa carte le poste désigné.
- ✓ L'enseignant tient avec précision un tableau renseignant sur les groupes et les balises recherchées (fiche de gestion). Il sait ainsi à tout moment où se trouvent les élèves.



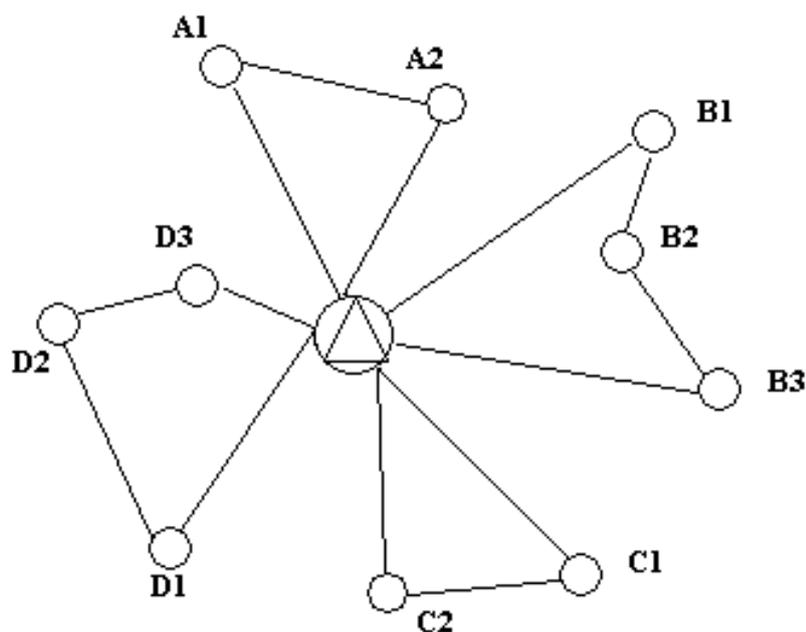
**Variante** : recherche par mémorisation, pour quelques postes, les plus simples, l'élève après avoir consulté la carte mère, recherche le poste sans sa carte.

**Utilisation de la fiche de gestion**: lorsque l'élève part, rayer la case d'un trait en diagonale; lorsqu'il revient, rayer la case dans l'autre sens.

**Nb**: dans les fiches proposées, les postes sont "classés" de gauche à droite dans un ordre croissant de difficulté.

# LA COURSE EN PAPILLON

- ✓ Le principe est le même que pour la course étoile, mais les élèves doivent rechercher 2 ou 3 balises au lieu d'une seule.
- ✓ Comme pour l'étoile l'élève relève sur sa carte les 2 ou 3 postes à chercher sur la carte mère.
- ✓ Le point de départ et le point d'arrivée sont identiques.
- ✓ C'est donc une initiation à la course en circuit.
- ✓ L'enseignant tient une fiche de gestion semblable celle de la course en étoile.

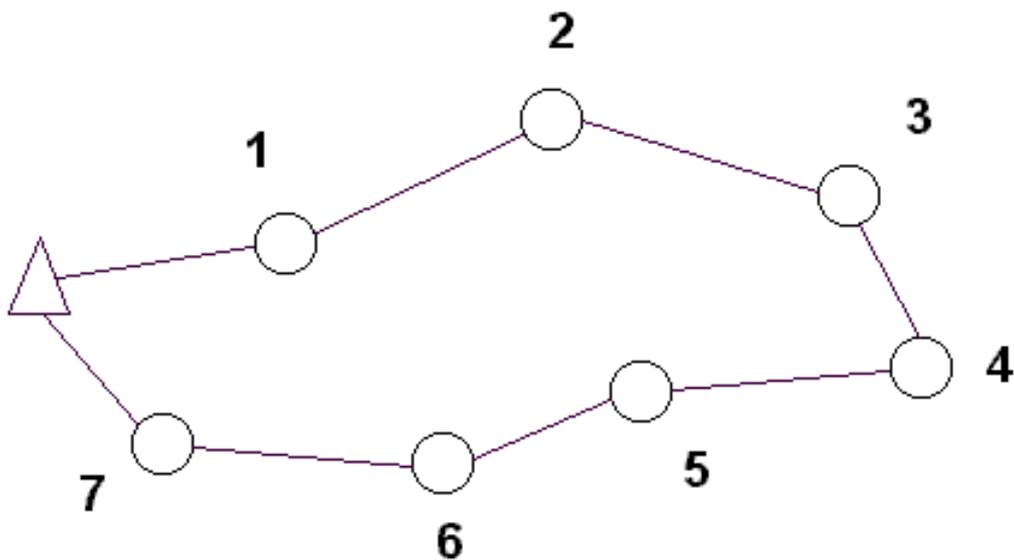


## Remarque :

- Il est possible de faire partir 2 groupes en sens inverses sur la même "aile" du papillon pour qu'un plus grand nombre d'élèves agissent simultanément. Ainsi dans l'exemple ci-dessus, 8 groupes peuvent partir au même moment.

# LA COURSE EN CIRCUIT

- ✓ La plus classique, il s'agit de trouver une série de balises (3 à 10 au maximum).
- ✓ Les départs des équipes sont décalés dans le temps (toutes les 1'30 par exemple).
- ✓ On donne la carte et le carton de contrôle juste un peu avant le départ (par exemple, quand l'équipe précédente part).
- ✓ On chronomètre la durée du parcours, des minutes de pénalités sont ajoutées pour les balises non trouvées.

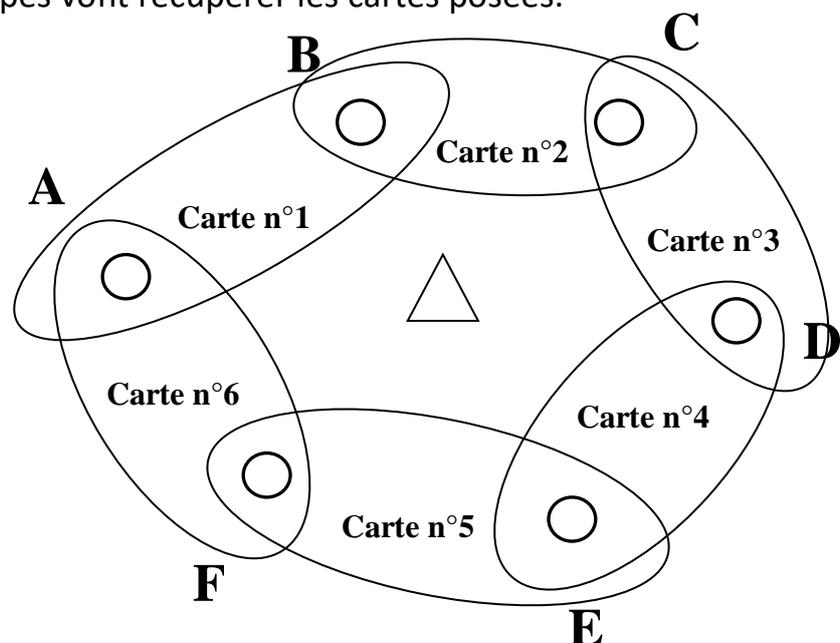


## Remarques :

- L'arrivée peut être différente du départ (situation plus difficile à gérer en milieu scolaire).
- On peut faire partir 2 équipes en même temps sur le même circuit, mais en sens inverse (une équipe commence par la 1 puis 2, 3 ...; l'autre commence par la 7, puis 6, 5 ...).
- Avec le même départ, on peut tracer plusieurs circuits. (veiller à ce que la distance parcourue soit la même pour tous les circuits).

# LA COURSE MEMOIRE

- ✓ Le départ est central, 5 à 8 balises sont disposées à la périphérie (A, B, C, ...).
- ✓ Dans l'exemple ci-dessous (voir croquis), l'enseignant a élaboré 6 cartes comportant chacune 2 balises (la carte n°1 comporte les balises A et B; la n°2, les balises B et C; la n°3, les balises C et D etc....).
- ✓ But du jeu: à chaque balise, les élèves devront **lire la carte et la mémoriser** pour trouver la balise suivante (ils n'emmènent pas la carte); s'ils ne la trouvent pas, ils reviennent lire la carte. Lorsqu'ils auront fait tout le tour, ils retrouveront leur balise de départ et reviendront au centre.
- ✓ Déroulement: au départ, l'enseignant envoie les équipes placer les cartes sur les balises (carte 1, balise A; carte 2, balise B; ...), puis les équipes reviennent au centre. L'enseignant s'assure que les cartes sont bien placées, puis il distribue les cartons de contrôle et donne le départ à toutes les équipes en même temps (autant d'équipes que de balises). La première balise à poinçonner est celle où l'équipe a posé la carte.
- ✓ A la fin du jeu, les équipes vont récupérer les cartes posées.

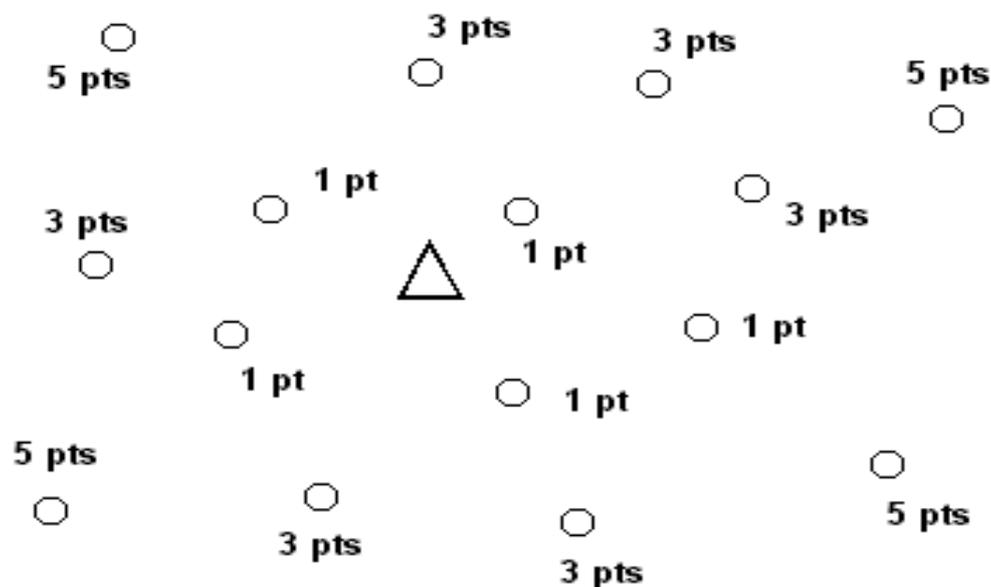


## Remarques :

- On peut faire un deuxième puis un troisième départ pour des autres équipes (2' après le premier par exemple), ce qui permet de faire travailler beaucoup d'élèves en même temps.
- Cette forme de course est intéressante car elle oblige les élèves à une lecture approfondie de la carte.

# LA COURSE AU SCORE

- ✓ Les postes sont éparpillés autour du départ – arrivée.
- ✓ Les postes sont de valeurs différentes suivant leur difficulté (éloignement, ...).
- ✓ Toutes les équipes partent en même temps et essaient de découvrir un maximum de postes dans un temps limité (30' par exemple), pour réaliser le meilleur score.
- ✓ Un temps d'étude de la carte est laissé avant le départ pour que les équipes définissent leur stratégie.
- ✓ La valeur de chaque poste est indiquée sur la carte et sur le carton de contrôle.



## Variantes :

- Le but du jeu est d'obtenir un nombre imposé de points (10 points) dans un temps minimum.
- Une autre possibilité peut consister à découvrir l'ensemble des postes dans un minimum de temps.
- On peut aussi confier cette tâche à une équipe qui peut se répartir le travail. Ainsi dans une équipe hétérogène, chaque enfant peut avoir une tâche adaptée à ses capacités.