

Activités d'orientation - Situations pédagogiques

Le relais des lettres		
<p>But du jeu : Les équipiers doivent courir au centre du dispositif, prendre un carton de contrôle correspondant à leur parcours, réaliser leur parcours, donner le relais à leur coéquipier et remettre leur carton dans leur dossier.</p> <p>Organisation matérielle:</p> <p>25 plots espacés de 5 m entre eux. 24 lettres positionnées sur les plots (une lettre par plot fixée à l'aide de pâte adhésive). Un grand cône placé dans un cerceau situé au centre du dispositif.</p> <p>Déroulé : 15 minutes maximum /60 points à gagner</p> <p>Equipe en binôme avec un relayeur 1 et un relayeur 2.</p> <p>Au top départ, chaque relayeur doit effectuer 3 circuits max de 10 postes en relais : 6 circuits différents de longueurs équivalentes.</p> <p>Chaque relayeur doit partir avec un carton de contrôle pour valider son passage : il suffit d'inscrire la lettre qui se trouve sur le cône</p> <p>Fin du jeu : Lorsque toutes les équipes ont terminé leurs parcours.</p> <p>Décompte des points : Correction au moyen des fiches : classement au nombre de lettres justes et le temps en cas d'égalité.</p> <p>Variables didactiques : dimension du terrain, nombre de plots, rôles dans l'équipe (jeux simultané ou alterné, ou rôles complémentaires), droit de corriger ou non un carton, collaboration autorisée ou non, ...</p>		
Matériel à imprimer	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de pose • Parcours 1 • Parcours 2 • Parcours 3 • Parcours 4 • Parcours 5 • Parcours 6 	
Vidéo 1 (aménagement matériel relais des lettres)	Vidéo 2 (jeu relais des lettres)	Vidéo 3 (Correction relais des lettres)