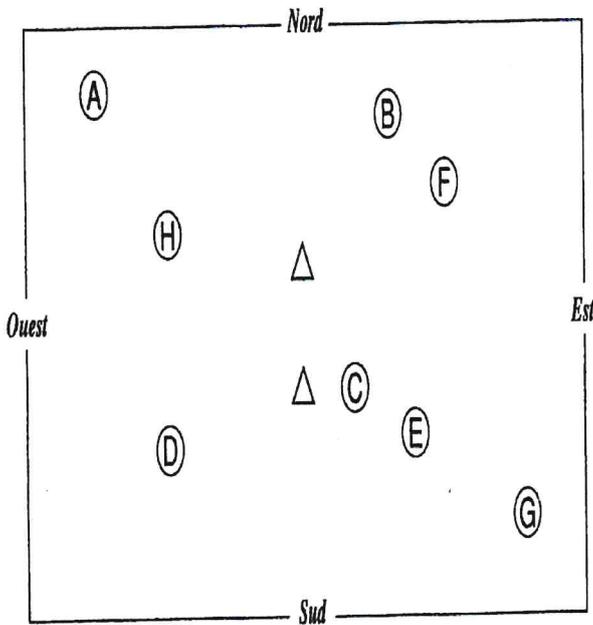


Séquence 1 - Lire l'espace

Matériel

- ▶ Plan fourni à chaque groupe.
- ▶ Matériel à installer sur l'espace (15 x 25 m environ) par le maître.



En fonction de l'effectif de la classe et de son habileté, le nombre de cerceaux peut varier : 7 ou 8 en CE2, jusqu'à une quinzaine au CM2.

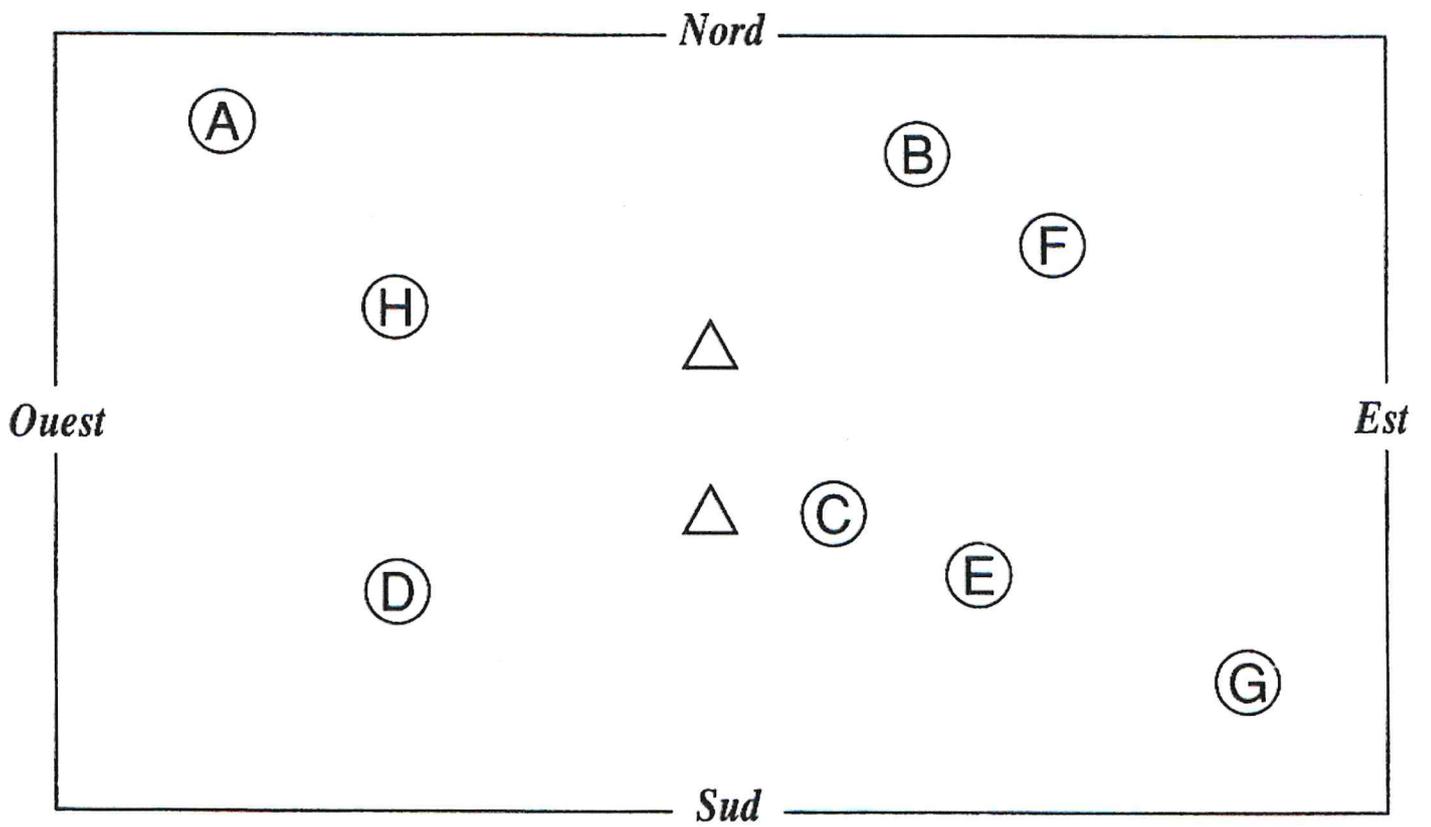
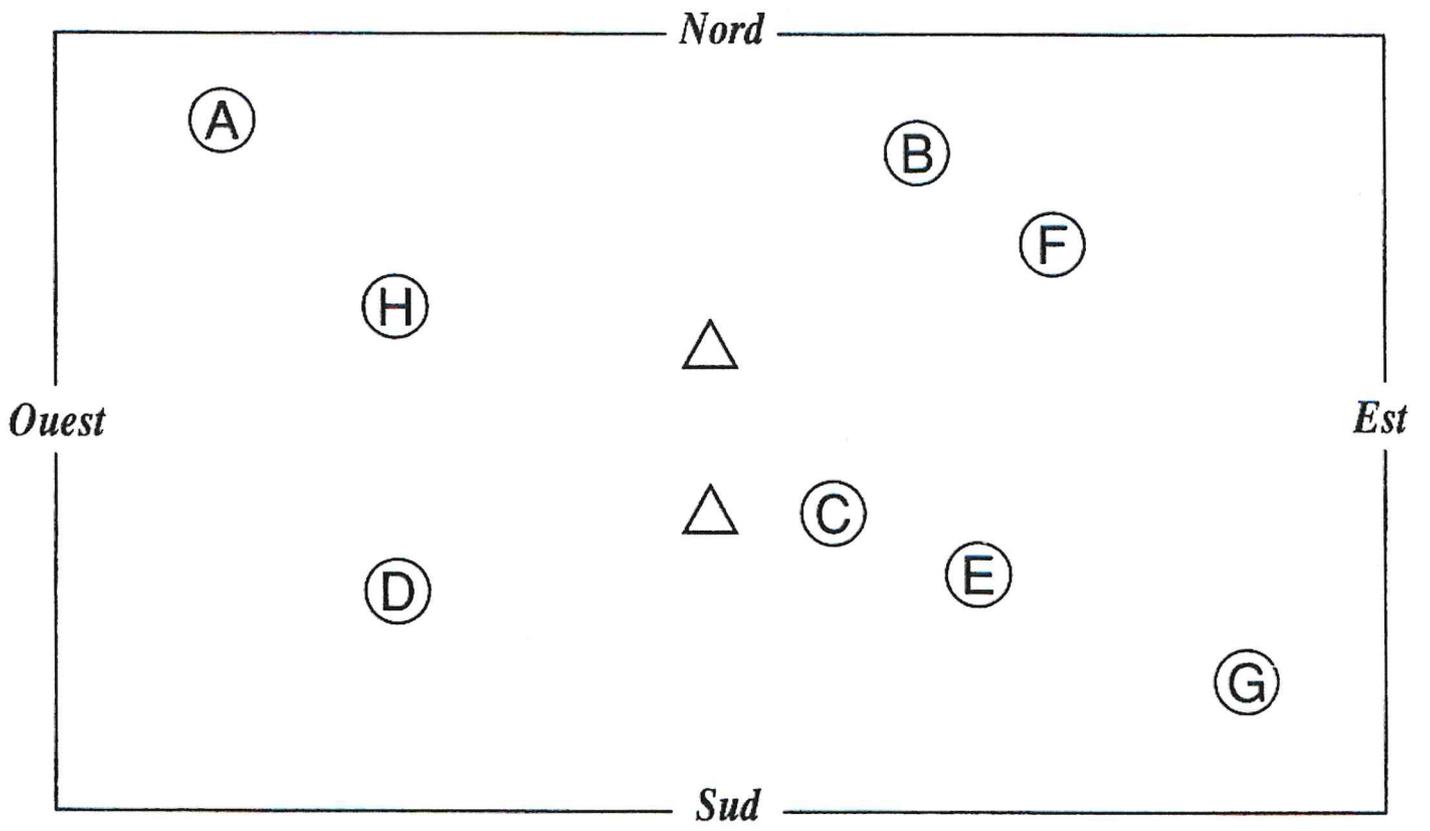
Déroulement

- ▶ La classe est répartie en 4 groupes homogènes, chaque élève se numérotant de 1 à 7 (à ajuster en fonction de l'effectif de la classe).
 - ▶ Chaque groupe va s'installer à un point cardinal, muni d'un plan dont il prend connaissance, en se situant sur celui-ci et en repérant la place des cerceaux identifiés par une lettre.
 - ▶ Au signal du maître (exemple : A-6), chacun des 4 numéros 6 doit se rendre le plus vite possible, sans plan, dans le cerceau A. Au préalable, il devra passer par la porte du centre (2 plots) qui égalise les distances à parcourir.
 - ▶ Les élèves qui vont dans leur cerceau marque un point.
 - ▶ Les 4 joueurs rejoignent alors leur point cardinal, et le jeu reprend par une nouvelle consigne du maître.
 - ▶ A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de points a gagné, celle qui en a le moins... a perdu!
- Remarque : Il peut être utile, en cours de jeu, de donner une minute ou deux aux 4 groupes, afin qu'ils se repèrent à nouveau sur le plan fourni.

Grille de jeux

Equipes	Départ	Cerceaux à trouver							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Rouge	Nord	A	F	B	D	C	G	H	E
verte	Sud	C	H	A	G	D	E	B	F
bleue	Est	E	A	F	C	G	B	D	H
Jaune	Ouest	G	D	C	A	H	F	G	B

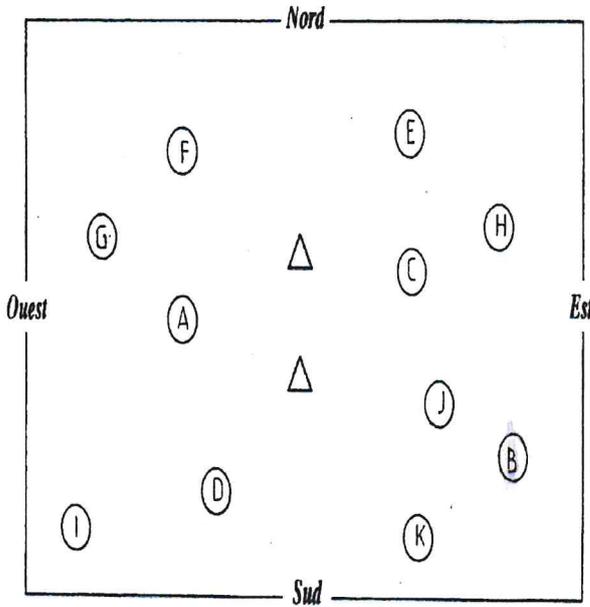
Remarque : Changer de point cardinal quand tous les joueurs d'une équipe sont passés.



Séquence 2 - Lire l'espace

Matériel

- ▶ Plan fourni à chaque groupe.
- ▶ Matériel à installer sur l'espace (15 x 25 m environ) par le maître.



En fonction de l'effectif de la classe et de son habileté, le nombre de cerceaux peut varier : 7 ou 8 en CE2, jusqu'à une quinzaine au CM2.

Déroulement

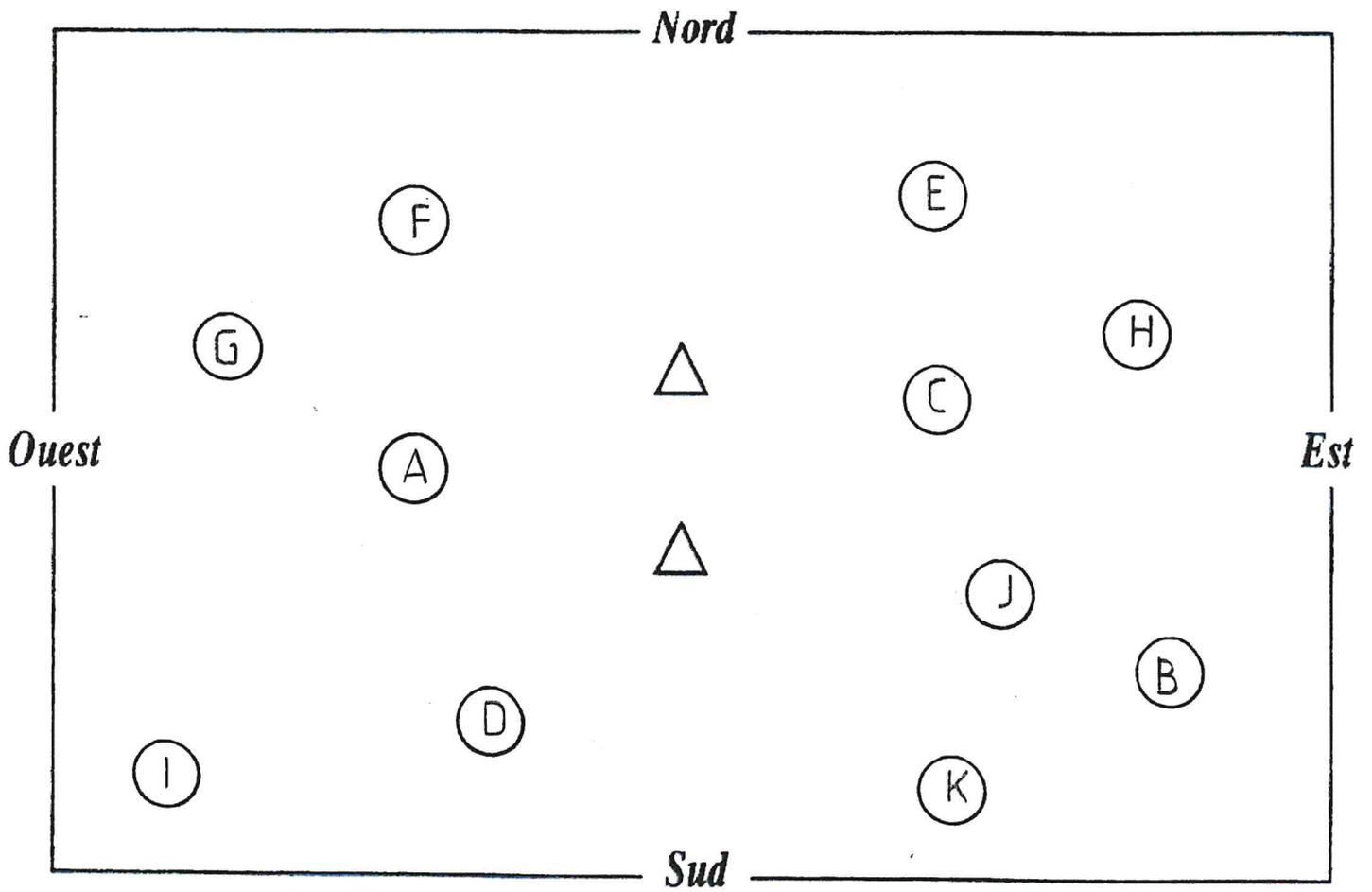
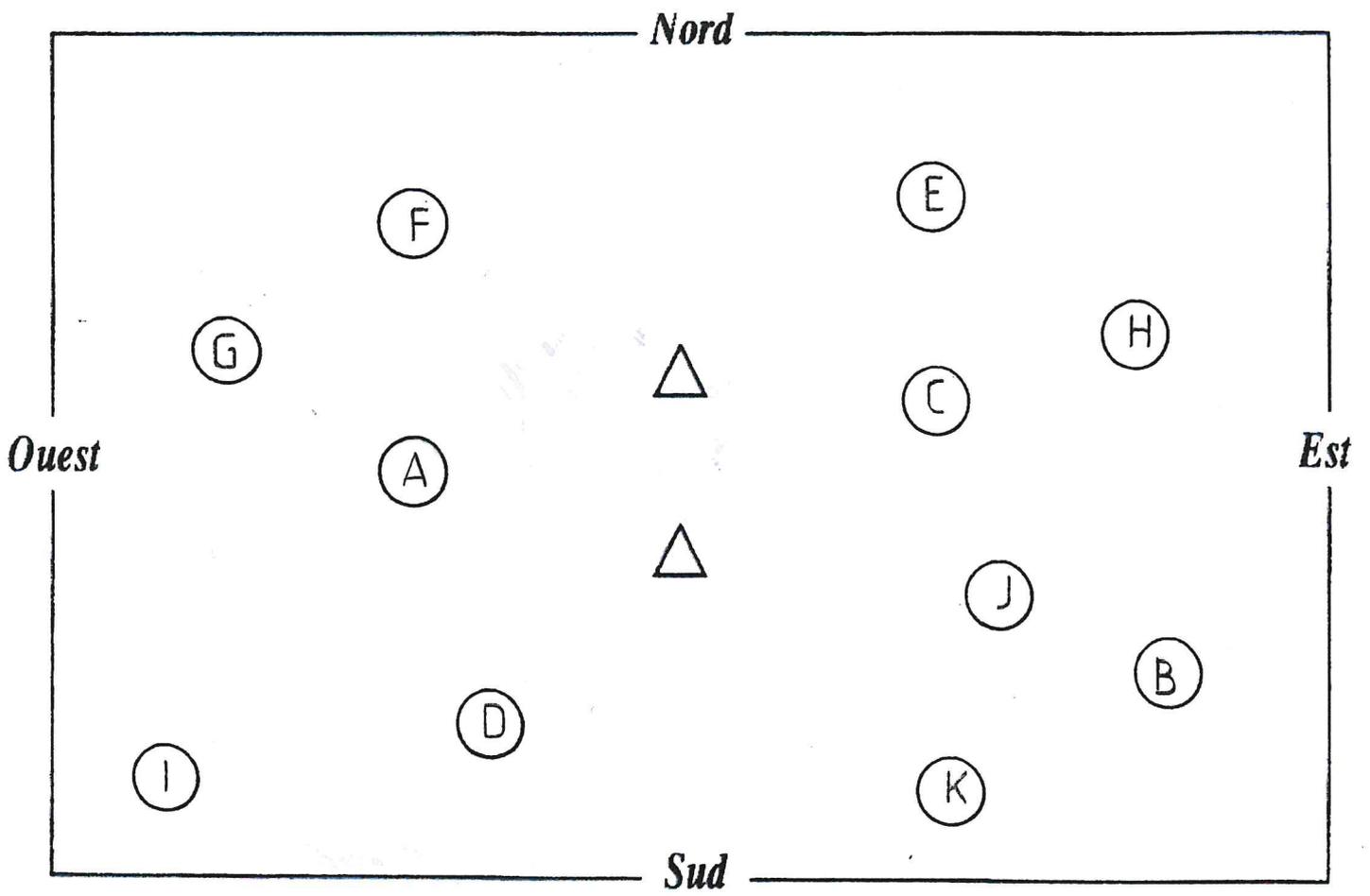
- ▶ La classe est répartie en 4 groupes homogènes, chaque élève se numérotant de 1 à 7 (à ajuster en fonction de l'effectif de la classe).
- ▶ Chaque groupe va s'installer à un point cardinal, muni d'un plan dont il prend connaissance, en se situant sur celui-ci et en repérant la place des cerceaux identifiés par une lettre.
- ▶ Au signal du maître (exemple : A-6), chacun des 4 numéros 6 doit se rendre le plus vite possible, sans plan, dans le cerceau A. Au préalable, il devra passer par la porte du centre (2 plots) qui égalise les distances à parcourir.
- ▶ Les élèves qui sont dans leur cerceau marquent un point.
- ▶ Les 4 joueurs rejoignent alors leur point cardinal, et le jeu reprend par une nouvelle consigne du maître.
- ▶ A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de points a gagné, celle qui en a le moins... a perdu!

Remarque : Il peut être utile, en cours de jeu, de donner une minute ou deux aux 4 groupes, afin qu'ils se repèrent à nouveau sur le plan fourni.

Grille de jeux

Equipes	Départ	Cerceaux à trouver							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Rouge	Nord	C	A	E	F	I	H	B	D
Verte	Sud	H	J	F	C	G	A	E	K
bleue	Est	K	D	G	B	K	F	C	J
Jaune	Ouest	I	F	B	A	C	E	D	H

Remarque : Changer de point cardinal quand tous les joueurs d'une équipe sont passés.



	Rouge	Vert	Bleu	Jaune
①				
②				
③				
④				
⑤				
⑥				
⑦				
⑧				

	Rouge	Vert	Bleu	Jaune
①				
②				
③				
④				
⑤				
⑥				
⑦				
⑧				

