

PROPOSITION D'UNE ORGANISATION

Sous forme de course d'orientation

Organisation :

- 👤 Répartir les élèves dans équipes de 4 à 6 enfants de couleurs différentes
- 👤 Distribuer à chaque équipe une feuille de route à conserver tout au long de l'évènement

But du jeu : Récupérer tous les indices permettant de trouver le message.

A l'aide d'une carte, les équipes de cycle 3 doivent retrouver des balises, relever leur code (poinçon par exemple) et répondre à une question.

Les équipes de C1 et C2 retrouveront quant à eux les balises grâce à des rubans de couleur accrochés aux arbres. Il s'agit du jeu du petit poucet.

Les questions sont sur le thème du développement durable : l'eau, les gestes écoresponsables, les énergies, les moyens de transport, la biodiversité... sont adaptées au niveau des élèves.

Près des balises se trouvent un défi à réaliser en 3 min chrono.

Chaque équipe devra noter leurs réponses aux questions et leur passage sur les ateliers sur leur feuille de route.

Le parcours se réalise en étoile. Chaque équipe doit revenir au point de rendez-vous entre chaque balise pour faire valider la réponse ainsi que le code et récupérer un indice. En cas de non-passage, l'indice est perdu.

En rassemblant l'ensemble des indices numérotés de chaque équipe, le groupe découvrira le message caché.

Petit conseil USEP

Si vous souhaitez organiser cet évènement avec d'autres classes, nous vous conseillons de répartir vos élèves et de leur attribuer une couleur d'équipe (bleu, rouge, jaune, vert). La classe invitée doit faire de même et attribuer également les mêmes couleurs.

Nous n'aurions plus les élèves de la classe A et les élèves de la classe B mais des équipes jaune, bleue, rouge et verte constituées d'élèves de deux classes.