

## RENCONTRE USEP ORIENTATION CYCLE 3

Avant leur arrivée sur le site, l'enseignant de la classe a construit des **équipes de 3 à 4 élèves** :

**1) Les équipes doivent pouvoir fonctionner en autonomie, sans adulte (comportements responsables, dans un lieu fermé, sécurisé).**

**Accueil : Présentation et explications de la 1ère phase : 10 minutes**

**1ère phase : 10 minutes (dépose d'une balise) + 10 minutes (vérification par une autre équipe)**

Sur leur plan, chaque équipe dispose d'un emplacement de balise. Les joueurs d'une même équipe doivent, aller accrocher cette balise à cet endroit, sans la cacher.

Remarque : la balise à accrocher est une feuille plastifiée sur laquelle se trouve une lettre, ou autre indice (et non le numéro de la balise).

A son retour, chaque équipe va échanger son plan avec une autre équipe et chacune des 2 équipes va aller vérifier si la balise est bien accrochée au bon endroit.

A l'issue de cette phase, on peut considérer que toutes les balises sont accrochées au bon endroit.

**Explication de la deuxième phase : "Recherche des balises" 10 minutes**

**2ème phase : Recherche des balises (entre 20 minutes et 30 minutes) :**

**Option non chronométrée (CE2) ou option chronométrée (CM2 ). CM1, au choix pour tous :**

**Pour les deux options**, le principe reste le même : Trouver l'ensemble des balises, à l'aide de plusieurs feuilles de route données successivement.

Plusieurs feuilles de route proposent chacune, 4 ou 5 emplacements de balises, sur un plan (ou parfois des définitions de poste = petites phrases qui décrivent le lieu où retrouver la balise).

Il y a le plus souvent (selon les sites), 4 feuilles de route différentes en tout.

**Option non chronométrée :**

Après avoir retrouvé les balises de la première feuille de route, l'équipe si elle est validée par un adulte au point de regroupement peut partir avec une deuxième feuille de route (4 ou 5 nouvelles balises à trouver). Si elle n'est pas validée (exemple, une ou deux erreurs), les erreurs seront pointées sur leur feuille de route et une autre feuille de route sera donnée, mais avec l'obligation de corriger la première, qui sera vérifiée à nouveau à leur retour. La première équipe qui a terminé l'ensemble des feuilles de route a gagné.

**Option chronométrée:**

Une première feuille de route est donnée à chaque équipe, le temps de recherche sera chronométré (écart entre le top départ et le top retour). A noter que les élèves doivent être autonomes sur cette prise de temps suivant le principe décrit ci dessous :

Une montre digitale se trouve au point regroupement. L'équipe part à la minute pleine (exemple :

On part pile à 14h23 et 0 secondes). Cette heure est notée sur leur fiche. A leur retour, l'heure de

retour est notée (exemple : 14h28 et 17 secondes). Le temps est calculé (5 minutes et 17 secondes)

Les temps seront reportés sur un tableau à double entrée, pour être ajoutés et comparés. On ne

valide pas et on ne corrige pas avant de donner une nouvelle feuille de route. La **validation se fait à la fin** (après que toutes les feuilles de route ont été faites par l'équipe)

L'équipe qui aura gagné sera **celle qui aura le plus grand nombre de bonnes réponses. En cas d'égalité, c'est le temps** qui pourra départager les équipes ayant le même nombre de bonnes réponses.

A noter, que 20 à 30 minutes après le départ (suivant le retard qu'on a pris), un coup de sifflet oblige toutes les équipes à revenir au point de départ (fini ou pas fini).