

## Cycle 2

### Jour 4 : Course d'orientation

#### Domaines :

Mathématiques : tous les sous domaines

Education physique et sportive :

- ✓ Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.
- ✓ S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu.
- ✓ S'orienter dans un milieu connu

#### Compétences :

- ✓ Chercher collectivement pour résoudre des problèmes mathématiques

**Organisation :** Equipes de 2 ou 3 joueurs

**But du jeu :** Répondre à 15 énigmes disséminées dans le lieu choisi (cour de récréation, école...) le plus rapidement possible.

#### Matériel :

15 « plots » qui seront repérés par des lettres de A à O

15 énigmes (Chaque énigme est placée sous le plot correspondant)

[Fiches CP](#) [Fiches CE1](#) [Fiches CE2](#)

#### Déroulement :

Les élèves réalisent les énigmes selon l'ordre de leur fiche de route.

Sur la fiche de route, ils noteront la réponse sous la lettre correspondante.

Les élèves présentent la fiche à la fin du parcours. L'enseignant peut les inviter à retourner à la balise en cas d'erreurs.

#### Variables :

- \* Indices sur la fiche route pour trouver les plots

\* Plots symbolisés sur un plan du lieu choisi