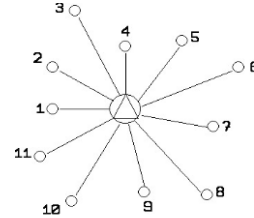


**Cycle 3**  
**Jour 4 : Résolution problème et**  
**Course d'Orientation**



**Domaines :**

- Adapter ses déplacements à des environnements variés
- Résoudre des problèmes en utilisant le calcul

**Compétences :**

- Coopérer pour réaliser un parcours en adaptant ses déplacements
- Respecter les règles de sécurité et de jeu
- Organiser des données
- Réaliser une performance de groupe pour atteindre un résultat de classe

**But du jeu :**

Par équipe, trouver une lettre sur chacune des 6 balises. Ces 6 lettres permettent d'obtenir un problème à résoudre. Une fois le problème résolu, ajouter chaque nombre du résultat obtenu pour le réduire à 1 seul chiffre. Le chiffre de chaque équipe entre dans la composition du code du cadenas qui ouvrira un coffre contenant une énigme (ou tout autre chose) pour chaque équipe ou pour l'ensemble de la classe.

**Matériel :**

- 8 jeux de 6 balises (8 équipes maximum, cf [annexe 1](#))
- Un parcours en étoile (cf [annexe 2](#))
- Une grille de route par équipe (cf [annexe 3](#)) et un stylo
- Une feuille solutions CO pour l'enseignant ([annexe 4](#))
- Une étiquette problème par équipe ([annexe 5](#))
- Une feuille solutions problèmes et codes cadenas pour l'enseignant ([annexe 6](#))
- Un tableau code cadenas en fonction du nombre d'équipes ([annexe 7](#))
- Un coffre, 1 ou 2 cadenas (réels ou factices)

## **Organisation :**

A la charge de l'enseignant : délimiter la zone de jeu. Utiliser le plan en étoile (annexe 2) pour adapter la CO à l'espace choisi (cour, terrain de rugby, espace extérieur...). Positionner les balises en ajoutant quelques points remarquables qui serviront de repères aux élèves pour s'orienter et qui seront reportés sur le plan.

Placer au centre de la zone de jeu le poste de pointage supervisé par un « animateur » (ou par l'enseignant). L'animateur peut fournir des indices pour aider les équipes en cas de difficultés pour rejoindre les balises ou pour trouver l'information voulue.

Former des équipes de 3 à 4 élèves (pas plus de 8 équipes). Présenter le matériel qui sera à disposition des élèves.

Chaque équipe doit respecter l'ordre des balises indiqué sur sa grille de route. Elle obtient son étiquette problème, soit lorsqu'elle a trouvé les 6 lettres, soit lorsqu'elle a composé un mot en rapport avec les mathématiques à l'aide de ses 6 lettres (cf annexe 4).

## **Consignes :**

Chaque balise a une couleur associée à un numéro (de 1 à 6). Chaque équipe doit trouver ses 6 balises. Sur la grille de route (cf annexe 2), pour chacune des 8 couleurs, sous chaque numéro de balise sont indiquées des coordonnées composées d'une lettre et d'un chiffre.

Sur chaque balise, ces coordonnées correspondent à la case située à l'intersection entre la ligne (A, B, C, D) et la colonne (1, 2, 3, 4). Cette case contient une lettre qui doit être reportée sur la grille de route. Par exemple, pour la balise 1 verte, les coordonnées C2 correspondent à la lettre B.

Chaque équipe part du poste de pointage et y revient entre chaque balise pour faire valider son résultat. En cas d'erreur, l'équipe doit retourner chercher l'information correcte sur la balise. Des aides peuvent être envisagées.

Lorsque la grille de route est validée par l'animateur, l'équipe obtient une « étiquette problème ». Une fois le problème résolu, chaque équipe ajoute les chiffres du nombre réponse de manière à obtenir un nouveau nombre compris entre 1 et 9 (expl : 1 920 devient  $1+9+2 = 12$ , puis  $1+2 = 3$ ).

Chaque équipe indique son résultat sur la fiche cadenas dans la colonne qui correspond à sa couleur de balise. Si la combinaison est exacte, elle permet d'ouvrir le coffre qui contient une surprise pour chaque équipe ou pour l'ensemble de la classe.