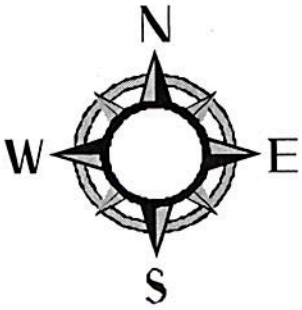
EPREUVES D'ORIENTATION

JEU N°4 **« LA ROSE DES VENTS »**



Cycle concerné	Fin de cycle 2 et cycle 3
Espace d'action	Tous espaces restreints

Compétences à développer
Connaître les points cardinaux, être capable d'utiliser une rose des vents.
Se situer par rapport au milieu et suivre une direction précise, inscrite sur un carton.

But du jeu
aller poser le plus rapidement possible, à l'endroit adéquat, des cartons indiquant une direction précise (N, S, E, O, NE, NO, SE, SO).

Déroulement
Le jeu se pratique sous forme d'une course de relais, dans un espace inscrit dans un cercle.
Le centre de celui-ci est matérialisé par un cerceau. Une flèche y indique la direction du Nord.
A l'extrémité de chacune des directions est installée une pochette (ou une boite).
Entre le centre du cercle et les pochettes, il ne doit pas y avoir d'obstacles infranchissables (taillis par exemple).
Le point de départ du relais est situé en dehors du périmètre du cercle.

Les équipes, constituées d'un nombre égal d'enfants, attendent au point de départ du relais.
Chacune d'elles dispose d'un lot de cartons d'une couleur spécifique, posé près du centre, ainsi que d'une rose des vents.

Au signal, les numéros 1 de chaque équipe s'élancent pour prendre leur carton et se diriger vers le centre. Arrivés dans le cerceau, ils cherchent la direction à prendre (en s'aidant de leur rose des vents) et vont vite porter le carton dans la pochette (ou la boite) correspondant à l'endroit qu'ils supposent exact.
Dès que le carton est déposé dans la pochette, le n°1 donne sa rose des vents au n°2, qui s'élance à son tour, prend un autre carton etc. Le jeu s'arrête quand tous les cartons ont été posés.
L'enseignant vérifie ensuite, avec les enfants, si les cartons ont bien été déposés à l'endroit exact.

Critère de réussite
Porter tous les cartons au bon endroit, dans le temps le plus bref.