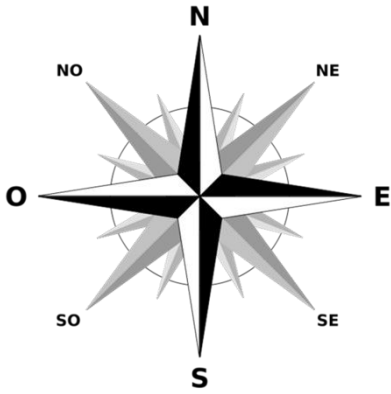
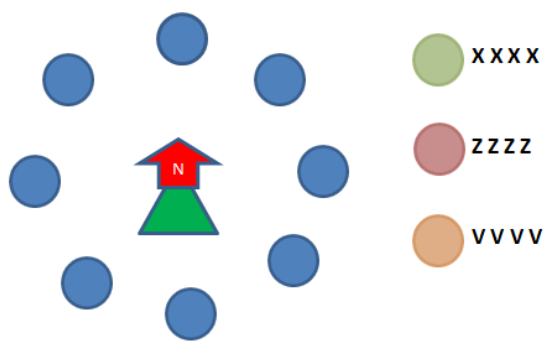
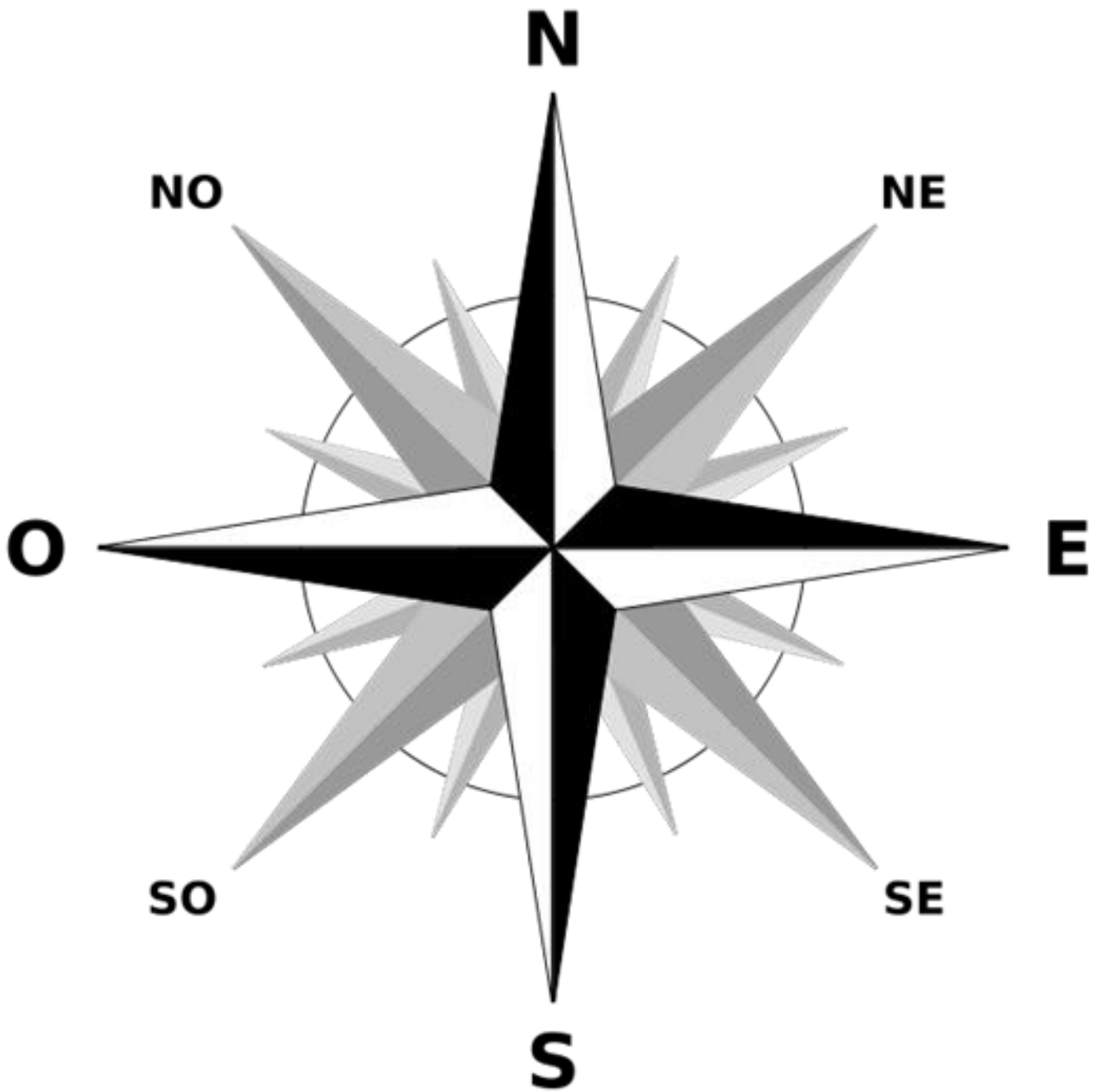


<p>Fiche terrestre :</p> <h2 style="text-align: center;">LA ROSE DES VENTS</h2> 	<p>Matériel nécessaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> -8 étiquettes par équipe N , S, E, O, NO, SO, SE, NE. Chaque jeu d'étiquettes est d'une couleur différente. -des coupelles pour y déposer les étiquettes -une boussole pour indiquer le nord - une flèche indiquant le nord et un cône où elle sera fixée 	<p>Type de jeux : Relais « orientation » entre plusieurs équipes</p> <p>Environnement : Plage (idéal avec sable fin) Parking Terrain dégagé</p>
<p>Objectif pour l'élève : aller poser le plus rapidement possible, à l'endroit adéquat, des cartons indiquant une direction précise (N, S, E, O, NE, NO, SE, SO)</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 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. 		
<p>Mise en place :</p> <p>Le jeu se pratique sous forme d'une course de relais.</p> <p>Une rose des vents est matérialisée avec des coupelles. Sur un plot, disposé au centre du cercle, une flèche indique le nord.</p> <p>Une rose des vents détaillée au format A4 est mise à disposition à côté du plot central.</p> <p>Le point de départ du relais est situé en dehors du périmètre du cercle.</p> <p>Les équipes, constituées d'un nombre égal d'élèves rangés à la file indienne, attendent derrière leur coupelle où sont disposées les 8 étiquettes retournées.</p> 	<p>Consignes :</p> <p>Le jeu de la rose des vents est un jeu de relais entre plusieurs équipes.</p> <p>Au signal les joueurs de chacune des équipes vont poser leur étiquette (prise au hasard dans la coupelle de leur équipe) dans la bonne coupelle de la rose des vents.</p> <p>Le nord est indiqué par une flèche (placée grâce à la boussole) pour vous orienter et placer l'étiquette dans le bon plot.</p> <p>Les 8 étiquettes doivent être placées dans les coupelles adéquates à la fin du relais. Le joueur 1 tape dans la main du joueur 2 pour lui donner le signal du départ etc.</p> <p>L'équipe qui fait le moins d'erreurs et accomplit le parcours le plus rapidement a gagné.</p> <p>L'enseignant vérifie ensuite, avec les élèves, si les cartons ont bien été déposés à l'endroit exact.</p>	
<p>Indicateur de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> -toutes les étiquettes sont placées dans les bonnes coupelles -le relais est terminé avant les autres équipes 		
<p>Variantes pour faire évoluer le jeu et remobiliser l'intérêt des joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la rose des vents fournie est de moins en moins détaillée puis absente. -un autre point cardinal est indiqué au départ (sud, ouest, est, NO, SO, NE, SE). -les élèves ne disposent que d'une boussole (une par équipe). 		



Pour obtenir des roses des vents moins complètes, il suffira évidemment de faire disparaître certaines indications.