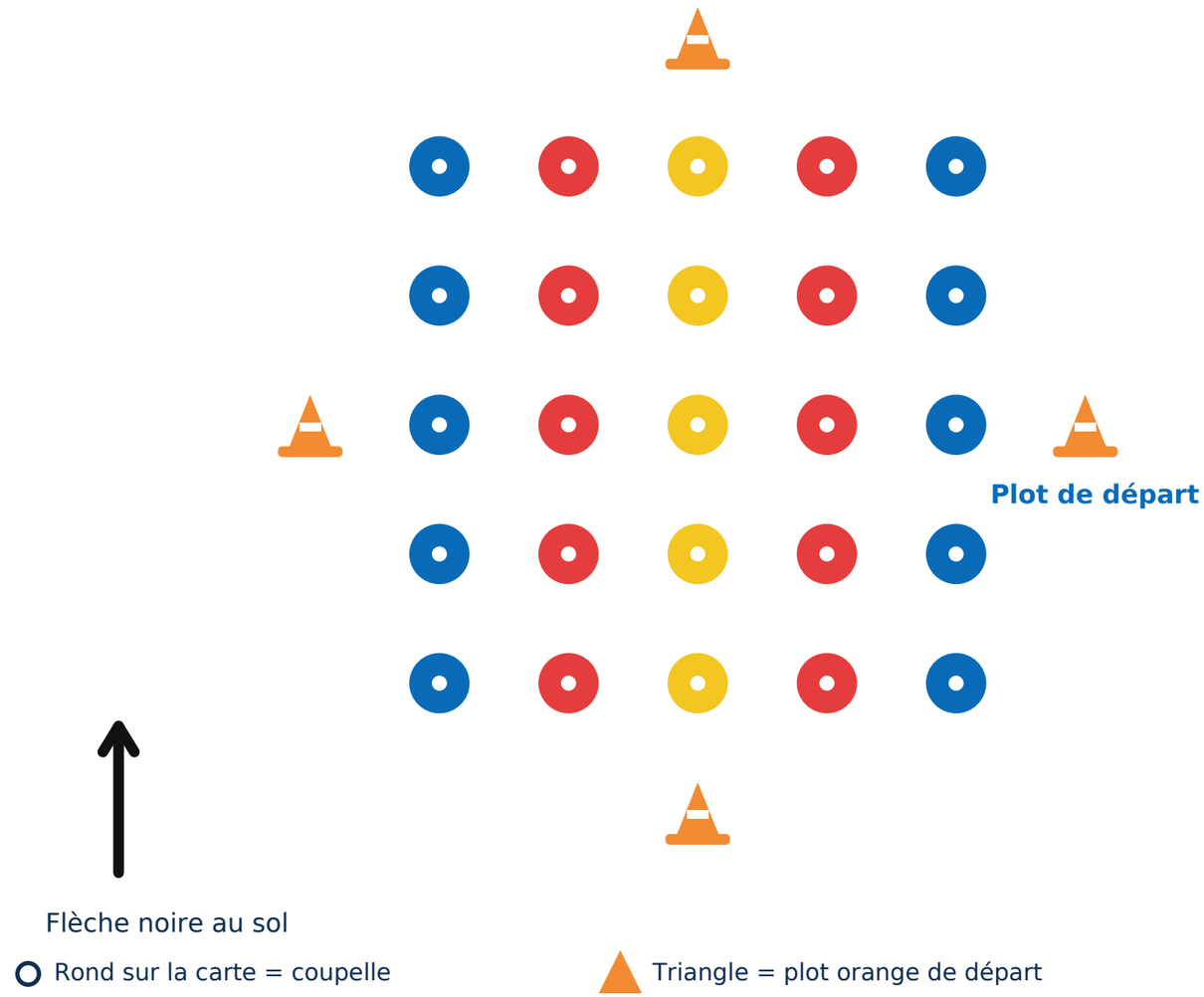
LA COURSE AUX PLOTS

Visuel 1 • Installer le dispositif et le faire évoluer

MOOV'EPS
Le terrain de jeu des profs d'EPS, par CASAL SPORT

INSTALLATION AU SOL • SANS PARCOURS



MATÉRIEL

25 coupelles : 10 bleues, 10 rouges et 5 jaunes.
4 plots orange pour les départs.
Une flèche noire matérialisée au sol.

1 DISPOSER LES COUPELLES

Former 5 lignes de 5 coupelles.
Conserver le même ordre de couleurs sur chaque ligne : bleu, rouge, jaune, rouge, bleu.

2 PLACER LES DÉPARTS

Placer un plot orange au centre de chacun des quatre côtés du dispositif. Ces plots correspondent aux triangles sur les cartes.

3 AJOUTER LE REPÈRE

Matérialiser la flèche noire au sol dans le sens indiqué. Elle servira de repère aux élèves pour orienter leur carte.

DEUX VARIABLES POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

1 MÉLANGER LES COULEURS

Ne plus conserver les couleurs par colonne : varier leur répartition pour éviter que les élèves mémorisent le placement des coupelles et trouvent le code sans se déplacer.

2 PASSER AUX COORDONNÉES

Supprimer le tracé sur la carte et donner des déplacements en coordonnées, par exemple « 2 Nord - 3 Ouest », pour rejoindre la coupelle suivante.

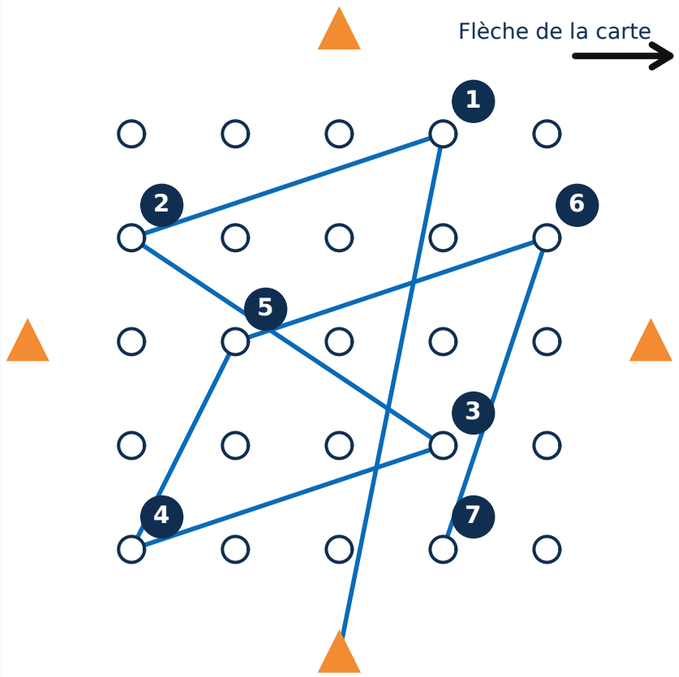
LA COURSE AUX PLOTS

Visuel 2 • Comprendre le parcours : exemple P6

MOOV'EPS
Le terrain de jeu des profs d'EPS, par CASAL SPORT

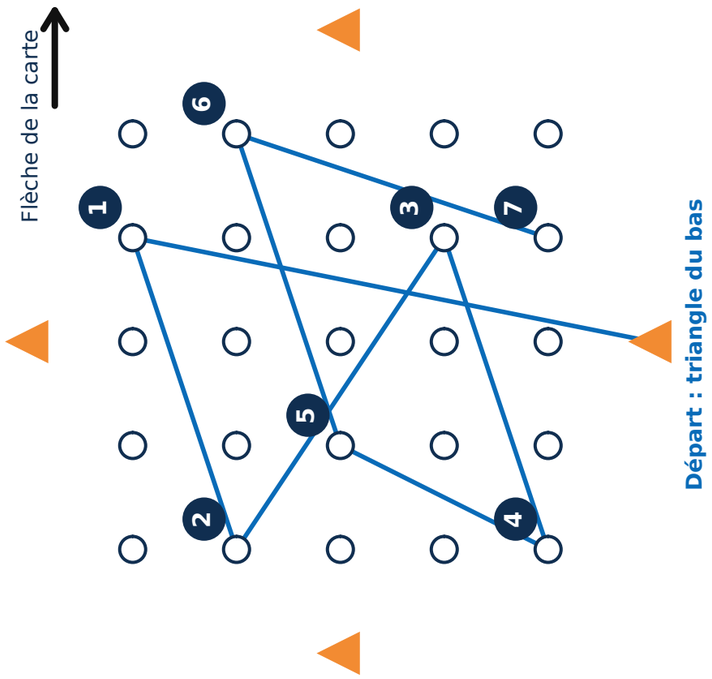
CARTE AVANT ORIENTATION

Exemple P6 • Flèche vers la droite



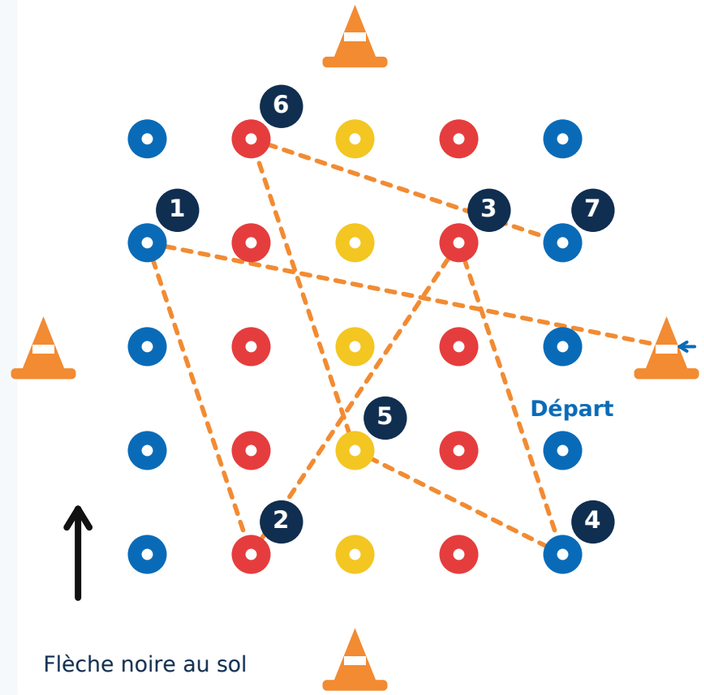
CARTE APRÈS ROTATION

90° à gauche • Flèche vers le haut



EXEMPLE SUR LE TERRAIN

Parcours superposé sur le dispositif



REPÈRES ALIGNÉS Après rotation, la flèche de la carte et la flèche noire au sol pointent dans le même sens : vers le haut du schéma.

- Rond sur la carte = coupelle sur le terrain
- Triangle sur la carte = plot orange sur le terrain
- Pointillés = parcours illustré. Ils ne sont pas tracés au sol.

ORIENTER LA CARTE

Tourner la carte d'un quart de tour vers la gauche pour aligner les deux flèches.

SUIVRE ET RELEVER

Partir du plot correspondant au triangle. Suivre le tracé et noter les couleurs des coupelles dans l'ordre.

VÉRIFIER LE CODE

Comparer la suite de couleurs au code attendu pour vérifier les coupelles visitées.

CODE ATTENDU • P6

Correction pour l'enseignant

Bleu → Rouge → Rouge → Bleu → Jaune → Rouge → Bleu

Les numéros indiquent les passages. Un croisement de lignes n'est pas une coupelle à relever.