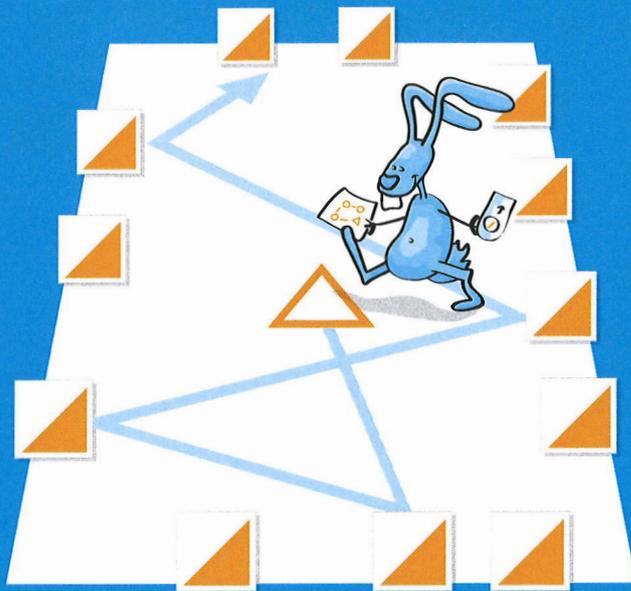
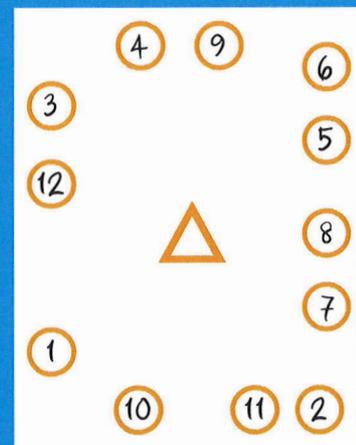


Le Billard



Nigo réalise son parcours sur le billard (*terrain de jeu*) en suivant l'ordre de son carton-trajectoire. Est-il passé par les bonnes balises jusque là ?



plan du billard
(*toujours asymétrique*)

11	1	8	3	4	6	2	12	9	5	10	7
----	---	---	---	---	---	---	----	---	---	----	---

carton de «trajectoire-contrôle»
(*trajectoire de la boule de billard*)

But du jeu

Réaliser une trajectoire donnée par un plan.

difficulté



durée



matériel





objectif

Maintenir la carte orientée en permanence en appliquant la méthode P.O.P*

* *Plié, Orienté, Pouce* : le plan doit être Plié, Orienté, et le Pouce placé à l'endroit où l'on se situe sur le plan.
 A chaque déplacement sur le terrain, le pouce suit la progression sur le plan).



dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Prendre soin de disposer les balises (ou plots) de manière asymétrique afin de pouvoir orienter facilement le plan. L'individu doit réaliser le parcours en respectant l'ordre indiqué sur le carton « trajectoire » qui servira aussi de carton de contrôle (ici : 11-1-8-3-etc.)

C'est parti !

Le p'ti loup oriente son plan et se dirige vers la première balise de son parcours (celle indiquée par son carton « trajectoire-contrôle »). Arrivé à celle-ci, il poinçonne son carton, oriente son plan, repart vers la seconde balise, qu'il poinçonne, et ainsi de suite. A l'arrivée, il valide son parcours en comparant son carton au carton de vérification.



matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
▶ 10 balises - 10 pinces - 1 plot. <i>Les balises peuvent être remplacées par des cônes et les pinces par des lettres codes ou crayons de couleur.</i>	▶ 1 plan du billard par enfant. ▶ 1 carton « trajectoire-contrôle ».	▶ 3 cartons de contrôle correction. ▶ 1 liste des participants pour noter les erreurs de chacun.



consignes

- « Tu te rends au plot de départ qui correspond à celui marqué par un triangle sur ton plan du billard. »
- « Tu effectues le parcours de la boule de billard dans l'ordre indiqué par ton carton "trajectoire-contrôle". »
- « À chaque balise que tu rencontres sur ta trajectoire tu poinçonnes ton carton «trajectoire-contrôle. »
- « À l'arrivée, tu compares ton carton à celui de vérification. »
- « Tu donnes ton résultat à l'animateur sans tricher petit chenapan. »



Réaliser le parcours sans erreur.



variantes

- ▶ *Pour simplifier la situation :*
 - Le parcours de la boule peut être dessiné sur le plan du jeu mais cela oblige à préparer un plan correspondant à chaque carton de trajectoire.
 - Numérotter les balises dans un ordre logique et non au hasard.
- ▶ *Pour complexifier la situation :*
 - Départ en masse de plusieurs enfants en même temps sur des trajectoires totalement différentes. Cette variante est perturbante car plusieurs enfants agissent en même temps. Elle permet aussi d'occuper plus largement les enfants et évite les situations d'attente.
- ▶ Pendant qu'un enfant agit, un autre observe et dessine la trajectoire de la boule sur le plan du jeu.
- ▶ Cette fiche peut être réalisée en niveau 2 comme un temps d'échauffement en début de séance.