

**COURSE AU SCORE** : un plan parcours vierge, un plan correction, 1 fiche de contrôle.

**But** : Retrouver les différentes balises représentées par des pastilles rouges peintes sur des troncs d'arbres et reporter le code y figurant dans l'emplacement correspondant sur le plan ou sur la fiche de contrôle.

**Organisation de la classe** : en binômes, par équipes de trois ou quatre.

**Matériel** : 1 plan vierge et 1 fiche de contrôle par équipe, 1 corrigé pour l'enseignant.

**Variantes** :

- Fixer des limites de temps.
- Fixer une chronologie à respecter.
- Effectuer le parcours en étoile, ou en boucle.

COURSE AU SCORE  
EQUIPE:

plan

code balise

1	→	
---	---	--

2	→	
---	---	--

3	→	
---	---	--

4	→	
---	---	--

5	→	
---	---	--

6	→	
---	---	--

7	→	
---	---	--

8	→	
---	---	--

plan

code balise

9	→	
---	---	--

10	→	
----	---	--

11	→	
----	---	--

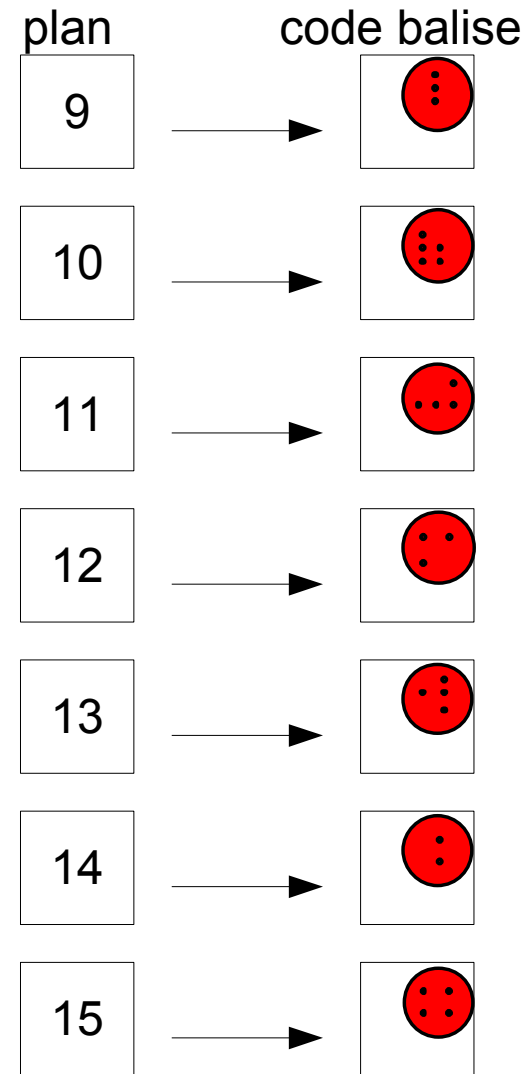
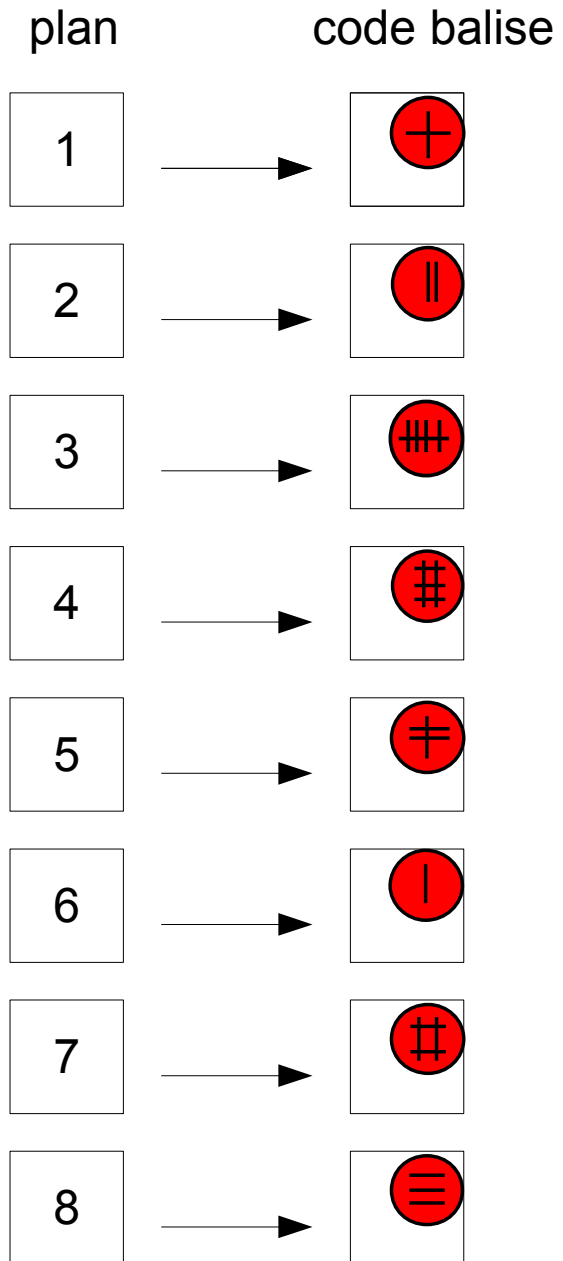
12	→	
----	---	--

13	→	
----	---	--

14	→	
----	---	--

15	→	
----	---	--

# COURSE AU SCORE correction



CD 122

entrée

1

2

4

3

5

7

8

6

12

11

9

10

rue Guy Patin

13

14

15

entrée

### COURSE AU SCORE

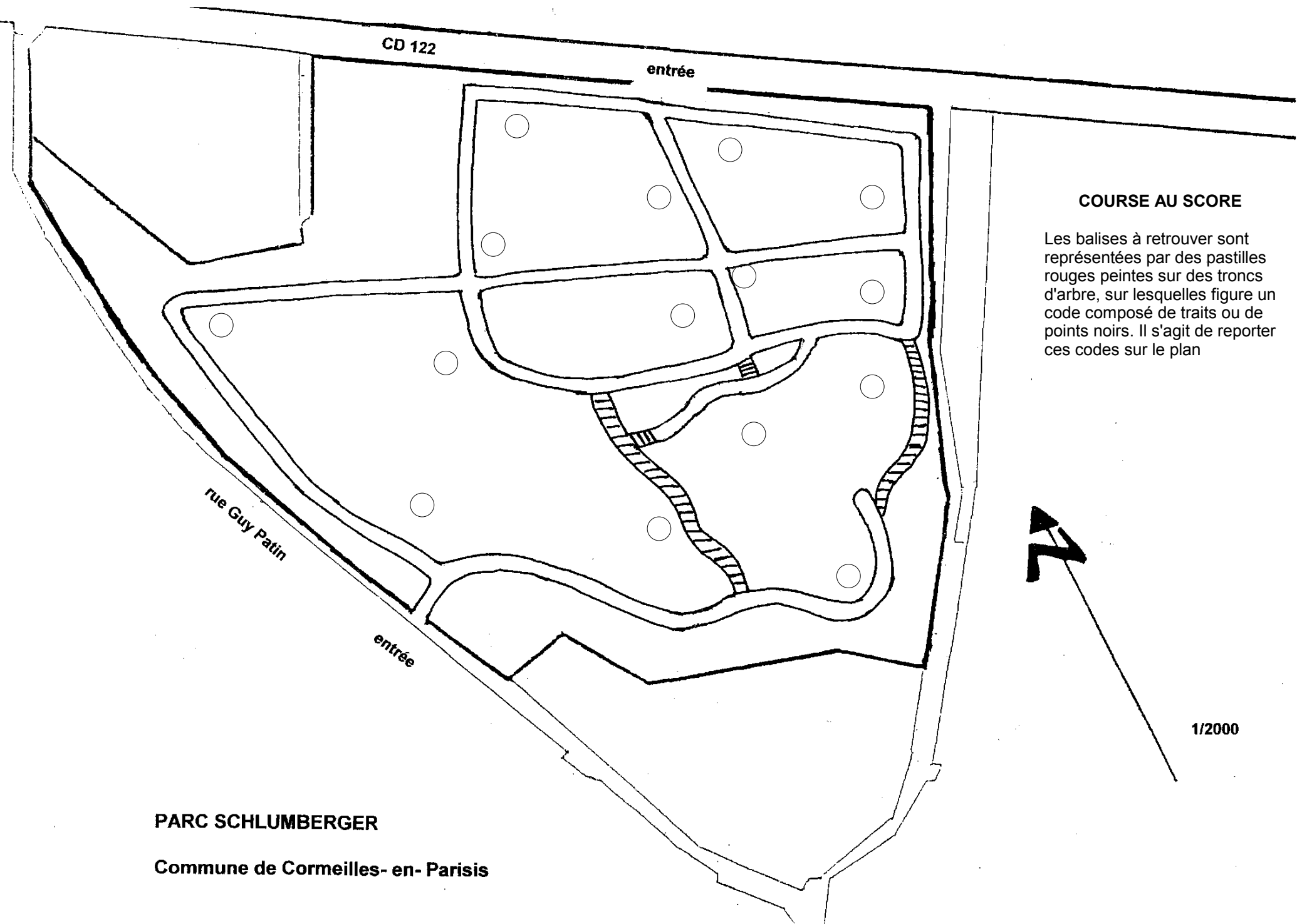
Les balises à retrouver sont représentées par des pastilles rouges peintes sur des troncs d'arbre, sur lesquelles figure un code composé de traits ou de points noirs. Il s'agit de reporter ces codes sur le plan



1/2000

**PARC SCHLUMBERGER**

**Commune de Corneilles- en- Parisis**



CD 122

entrée

rue Guy Patin

entrée

### COURSE AU SCORE

Les balises à retrouver sont représentées par des pastilles rouges peintes sur des troncs d'arbre, sur lesquelles figure un code composé de traits ou de points noirs. Il s'agit de reporter ces codes sur le plan



1/2000

**PARC SCHLUMBERGER**

**Commune de Corneilles- en- Parisis**

