

AVI'SCAPE

GAME

LIVRET ENSEIGNANT

⇒ Compétences travaillées

⇒ Présentation du jeu

⇒ Déroulement des séances

⇒ Parcours en bateau et découverte de l'ergomètre

⇒ Solutions des énigmes





FFAVIRON
SCOLAIRE



MAIF



CNR

Création graphique : cecile.sellon@wanadoo.fr / Illustrations : fabrice.tribes@wanadoo.fr / graficbusiness.com

Sommaire



*Nous sommes
les mascottes.*
Aidez-nous à déjouer
les mauvais tours
d'Aquaphobix !



ORGANISATION GÉNÉRALE

POUR QUI ?

Elèves de CM1, CM2, 6^{ème}

OÙ ?

Au club, à l'école ou au collège (par exemple : lors de la liaison CM2 - 6^{ème})

COMMENT ?

- Séance d'environ **3h en CM1-CM2 /// 2h en 6^{ème}**
- Déroulement de la séance : voir page 5
- **Classe séparée en 4 groupes.** (Si l'effectif de la classe est très important, chaque groupe pourra être dédoublé pour les énigmes afin de laisser l'occasion à chacun de participer).

N'HÉSITEZ PAS À ADAPTER LE DÉROULEMENT, LES ÉNIGMES, LES TEMPS PROPOSÉS... EN FONCTIONS DES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE CLASSE.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES DANS LES PROGRAMMES DU CYCLE 3

FRANÇAIS

- > **Comprendre et s'exprimer à l'oral :** Participer à des échanges dans des situations diverses.
- > **Lire :** Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.

MATHÉMATIQUES

- > Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs en utilisant des **nombres entiers** et des **nombres décimaux**.
- > Résoudre des problèmes dont la résolution mobilise simultanément des **unités de mesure différentes** et/ou des **conversions**.

EPS

- > **Développer sa motricité et construire un langage du corps :** Adapter sa motricité à des situations variées. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.
- > **S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :** Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- > **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :** Assumer les rôles sociaux spécifiques et à la classe (rameur, observateur, barreur...). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. S'engager dans une activité sportive collective.
- > **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière :** Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE

- > **Le respect d'autrui :** Manifester le respect des autres dans son langage et son attitude.
- > **Identifier et exprimer les émotions et les sentiments :** Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations d'enseignement.
- > **Comprendre que la vie collective implique le respect de règles :** Comprendre les notions de droits, de devoirs, et de règles, pour les appliquer et les accepter dans la classe, l'établissement, dans le club d'aviron.
- > **Comprendre et expérimenter l'engagement** dans la classe, dans l'école et dans l'établissement : Coopérer dans le cadre des projets et des travaux de groupes.

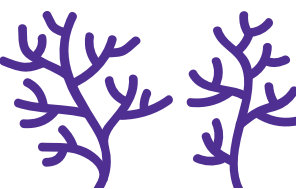
LE PROFESSEUR OU PHOBIX DÉTESTE L' VIRON !

Il a mis au point une formule permettant de **supprimer TOUS les bateaux de la Terre !**
Si vous voulez pouvoir faire de l'aviron, **il faut l'arrêter !**
Pour y arriver, vous devrez résoudre les énigmes et trouver le code du coffre dans lequel la formule est cachée.

GROUPE 1

- ÉNIGMES**
- 1 > Problème mathématiques
 - 2 > Histoire de l'aviron + bateaux
 - 3 > Mots mêlés
 - 4 > Le texte fou
- CODE FINAL 6**
-

→ Chaque groupe réalisera les **mêmes énigmes** mais dans un **ordre différent**.



GROUPE 2

- ÉNIGMES**
- 1 > Le texte fou
 - 2 > Mots mêlés
 - 3 > Histoire de l'aviron + bateaux
 - 4 > Problème mathématiques
- CODE FINAL 1**
-

→ Un **tableau de conversion** peut être distribué aux groupes ayant des difficultés à résoudre l'énigme de mathématiques (voir tableau joint dans le cahier d'activités).

GROUPE 3

- ÉNIGMES**
- 1 > Mots mêlés
 - 2 > Le texte fou
 - 3 > Problème mathématiques
 - 4 > Histoire de l'aviron + bateaux
- CODE FINAL 3**
-

→ Une **fiche d'aide pour l'énigme d'Histoire** peut être distribuée aux groupes (voir documents dans le cahier d'activités).

PRÉSENTATION DU JEU

→ Les énigmes sont disponibles dans le **cahier d'activités**.

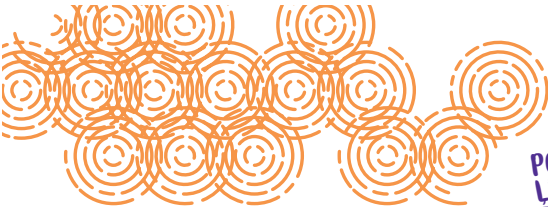
→ Si un groupe a résolu toutes les énigmes avant le temps imparti, d'autres **énigmes complémentaires** sont disponibles dans le cahier d'activités.

GROUPE 4

- ÉNIGMES**
- 1 > Histoire de l'aviron + bateaux
 - 2 > Problème mathématiques
 - 3 > Le texte fou
 - 4 > Mots mêlés
- CODE FINAL 9**
-

→ Les **codes finaux** sont à donner à l'**oral**. Chaque groupe doit retenir son code disponible dans le cahier d'activités.





POUR PRÉSENTER
L'AVIRON À VOS
ÉLÈVES
vous pouvez
utiliser la vidéo
suivante

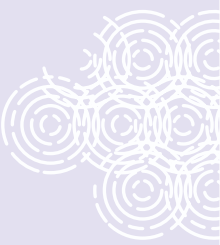


<https://www.youtube.com/watch?v=yMrCFXvGlpE>

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

	ÉTAPE 1	ÉTAPE 2	ÉTAPE 3	ÉTAPE 4	
1 GROUPE	EN FONCTION DU LIEU > Parcours en bateau (Club) OU > Relais en équipe sur l'ergomètre (Club ou école) À l'issue, récupération d'un INDICE IMAGE qui servira à trouver le CODE SECRET qui permettra d'ouvrir le coffre et détruire la formule du professeur Aquaphobix. > Indice image : CROISSANT (disponible dans le cahier d'activités).	ÉNIGMES 1 > Problème mathématiques 2 > Histoire de l'aviron + bateaux 3 > Mots mêlés 4 > Le texte fou CHIFFRE FINAL 6	• Une équipe a résolu une énigme > un enfant consulte le maître du jeu pour validation. • Énigme validée > L'enseignant remet l'énigme suivante. • Une fois les quatre énigmes résolues > Remise du CHIFFRE FINAL.	Chaque groupe a résolu toutes les énigmes et a obtenu son chiffre final. 1 > Mise en commun des chiffres obtenus par chaque équipe (6 / 1 / 3 / 9) 2 > Mise en commun des 2 indices images qui forment un rébus : le croissant et le dé > Il faut comprendre le mot DECROISSANT 3 > Pour obtenir le code secret, il faut ranger les 4 chiffres obtenus dans l'ordre décroissant. > Code secret : 9631	Mise en commun collective > Qu'avez-vous aimé ? > Qu'avez-vous retenu ? > Qui aimerait revenir ?
2 GROUPE					
3 GROUPE	ÉNIGMES 1 > Mots mêlés 2 > Le texte fou 3 > Problème mathématiques 4 > Histoire de l'aviron + bateaux CODE FINAL 3	• Une équipe a résolu une énigme > un enfant consulte le maître du jeu pour validation. • Énigme validée > L'enseignant remet l'énigme suivante. • Une fois les quatre énigmes résolues > Remise du CHIFFRE FINAL.	EN FONCTION DU LIEU > Parcours en bateau (Club) OU > Relais en équipe sur l'ergomètre (Club ou école) À l'issue, récupération d'un INDICE IMAGE qui servira à trouver le CODE SECRET qui permettra d'ouvrir le coffre et détruire la formule du professeur Aquaphobix. > Indice image : DÉ (disponible dans le cahier d'activités).	3 > Ouverture du coffre > Lecture du message indiquant la destruction de la recette (disponible à la fin du cahier d'activités) > Distribution des diplômes de participation + éventuellement une séance gratuite pour l'été. ➔ Possibilité d'utiliser un vrai petit coffre fermé par un cadenas ou tout simplement une boîte en carton. Y mettre le message final, les diplômes et éventuellement d'autres petits cadeaux (séance gratuite, goodies...)	N'hésitez pas à modifier les énigmes ou à en rajouter en fonction des caractéristiques de votre classe (des énigmes complémentaires sont proposées dans le cahier d'activités)
4 GROUPE	ÉNIGMES 1 > Histoire de l'aviron + bateaux 2 > Problème mathématiques 3 > Le texte fou 4 > Mots mêlés CHIFFRE FINAL 9				

➔ N'hésitez pas à modifier les énigmes ou à en rajouter en fonction des caractéristiques de votre classe (des énigmes complémentaires sont proposées dans le cahier d'activités).



TEMPS

45 mn

EFFECTIF

1 demi-classe (2 groupes)

BESOIN M TÉRIEL

1 bateau d'initiation pour 2 élèves

DÉROULEMENT

1.

Chaque équipage (binôme) installe les rames de son bateau grâce à la fiche méthode (disponible à la page suivante), embarque et réalise un parcours pour aller chercher un morceau d'image.

2.

Une fois l'image récupérée, l'équipage revient vers le ponton, inverse les places du binôme et repart faire le même parcours (chaque équipe reçoit donc deux images).

→

S'il n'y a qu'une place sur le bateau, un enfant du binôme reste au ponton

→

S'il y a une place d'observateur dans le bateau, le binôme complet embarque.

3.

Lorsque l'activité s'arrête (au bout de 40/45 mn), les bateaux qui ne sont pas rentrés à temps ne gagnent pas leur image.

4.

Sur le ponton, chaque équipe peut assembler les morceaux d'image récupérés pour reconstituer et découvrir l'INDICE IMAGE > le croissant ou le dé.

Pour présenter l'aviron à vos élèves vous pouvez utiliser la vidéo suivante >


<https://www.youtube.com/watch?v=yMrCFXvGlpE>



PARCOURS EN BATEAU

Morceau d'image à récupérer







D

A

PONTON

PARCOURS À METTRE EN PLACE

> Embarquement

> Une ligne droite

> Virer autour d'une bouée

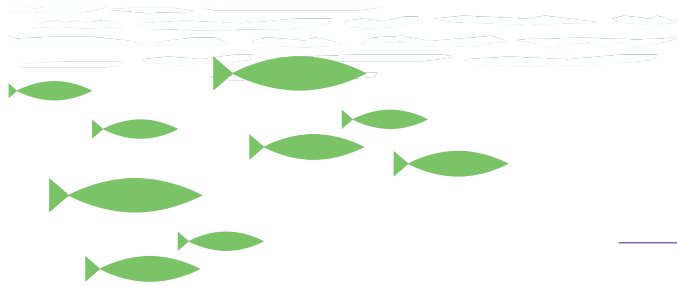
> Aller jusqu'à l'emplacement de l'image

> Retour au ponton

6 sur 9

AVI'SCAPE GAME • Livret de l'enseignant • 6

13/10/2026, 09:55

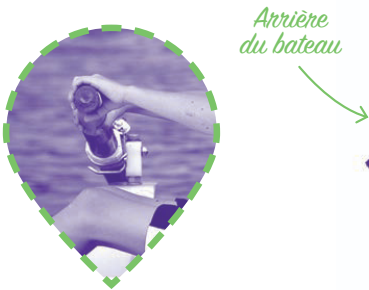


PARCOURS EN BATEAU

FICHE MÉTHODE INSTALLER SES VIRONS

- 1. Repère l'endroit où l'on met les pieds : c'est le cale-pieds
- 2. Repère l'endroit où l'on s'assoit : c'est le siège

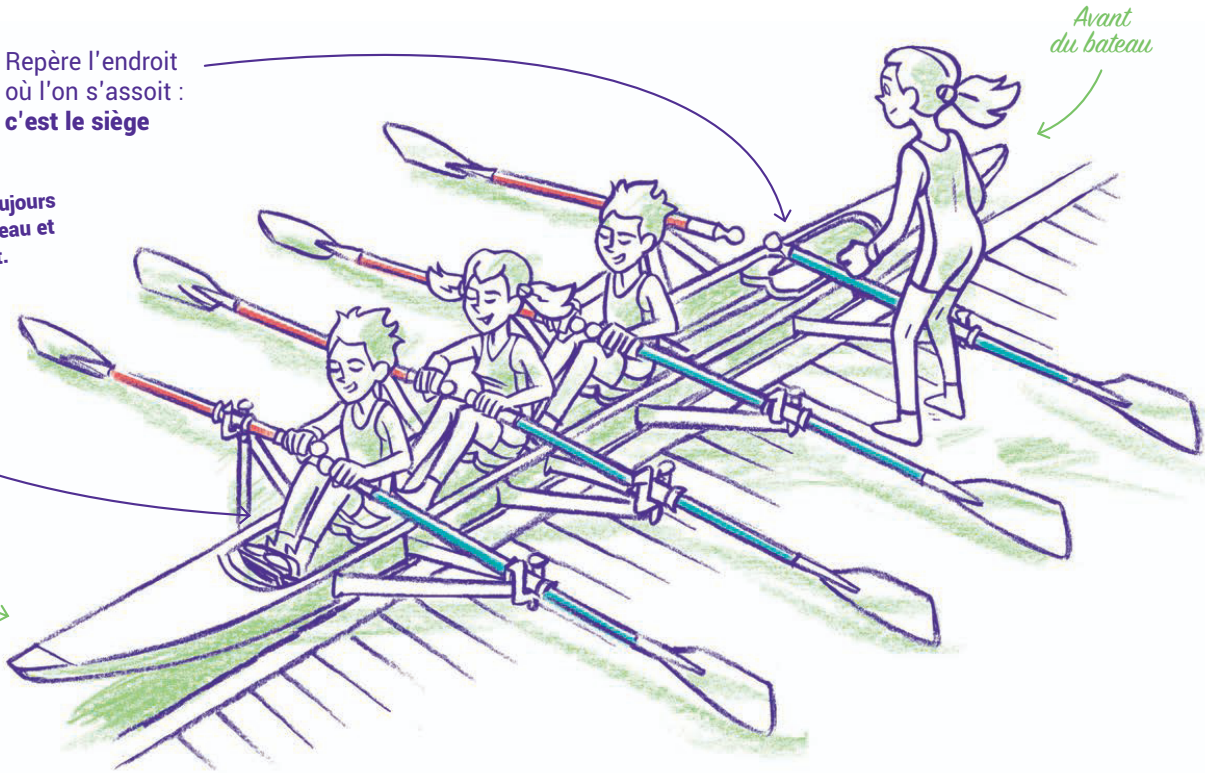
→ Le cale-pieds est toujours vers l'arrière du bateau et le siège vers l'avant.



Arrière du bateau

ATTENTION

LA DAME DE NAGE EST TOUJOURS TOURNÉE VERS LE CALE-PIEDS !!!



Avant du bateau

- Une fois dans le bateau,
- la rame verte est dans la main gauche
 - la rame rouge est dans la main droite



TEMPS

45 mn

EFFECTIF

Une demi-classe (= 2 groupes).
Pendant ce temps-là, l'autre demi-classe
résout les énigmes

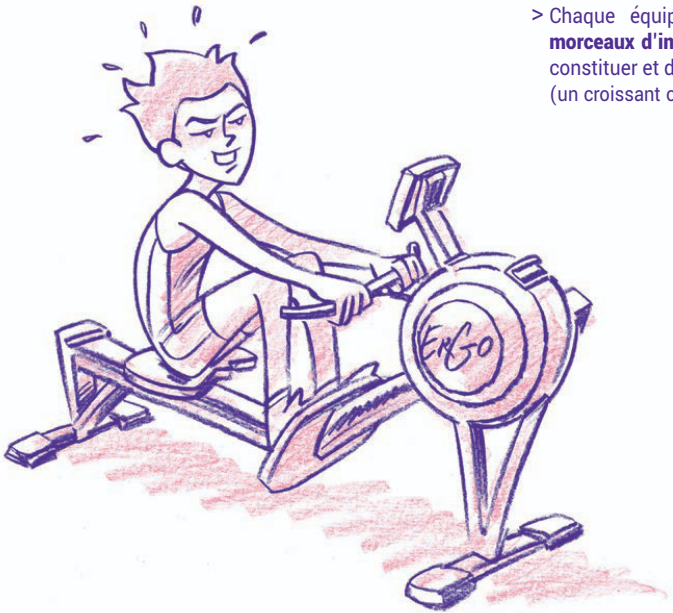
BESOI N T ÉRIEL

Dans l'idéal : 1 ergomètre pour 2 élèves
(cela peut être adapté en fonction des
contraintes matérielles)

Pour présenter
l'aviron indoor
à vos élèves

vous pouvez
utiliser la vidéo
suivante :
<https://dai.ly/x6fgpz4>





DÉROULEMENT

1. Explication
Démonstration
Entrainement

10/15 minutes
2. Chaque binôme doit effectuer sous forme
de relais la plus grande distance possible

10/15 minutes

> PAR EXEMPLE
une équipe gagne une image par
tranche de 1km réalisé
• 1 km = 1 morceau d'image
• 2 km = 2 morceaux d'image
• ...

> Chaque équipe assemble tous les
morceaux d'image récupérés pour re-
constituer et découvrir l'INDICE IMAGE
(un croissant ou un dé).
3. Courses

• 1000 m en relais par équipe
Ou
• 100 m en individuel

10/15 minutes

→ L'organisation de cette partie est laissée
libre à chaque organisateur afin de s'adapter
au mieux aux conditions de temps, de matériel
ainsi qu'aux groupes accueillis (Distance à
parcourir pour obtenir un morceau d'image,
adaptation du temps passé sur chaque activité,
nombre d'ergomètres...)

sauf celui des États-Unis.

21
athlètes
français ont
champion
olympique

[illegible]

CODE FINAL 9

il y a 12 athlètes (2x6)