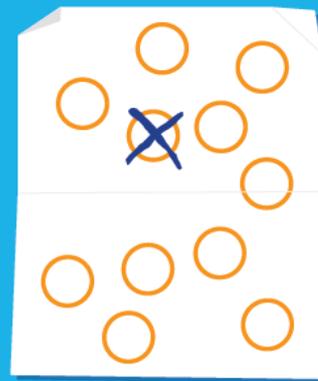


# Jeu des cerceaux



Terrain de jeu avec les cerceaux au sol.  
Fino choisit un cerceau et se place dessus.



Plan du terrain de jeu.  
Nigo a-t-il mis la croix au bon endroit ?

## But du Jeu

Par équipe de 2 ou 3, situer un partenaire sur un plan.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Élargir sa perception de l'espace en utilisant un plan



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Sur un stade ou dans une salle sont disposés des cerceaux.

Par équipe de trois, un équipier (orienteur) tient le plan et l'oriente par rapport aux cerceaux, pendant que son équipier (coureur) se déplace sur le terrain. Le troisième équipier est observateur, aux côtés de l'orienteur.

Au signal du meneur de jeu, le coureur doit se placer à l'intérieur d'un cerceau. De sa place, l'orienteur localise le coureur sur le plan. L'observateur donne son avis. En cas de désaccord, le meneur de jeu arbitre.

Faire tourner les rôles dans cet ordre : coureur / observateur / orienteur.

### C'est parti !

Une fois déterminés les rôles de chacun, le loustic désigné "coureur" navigue d'un cerceau à l'autre. Au signal, il s'immobilise dans un des cerceaux. "L'orienteur" doit retrouver sur le plan le bon cerceau et le marquer d'une croix. "L'observateur" valide ou pas le choix du cerceau.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>Une quinzaine de cerceaux disposés par terre sur le terrain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 carte et 1 crayon pour trois.</li> </ul>	



## consignes

« Vous allez vous mettre par trois. Vous serez à tour de rôle, coureur puis observateur puis orienteur. Sur le terrain sont disposés des cerceaux. Le coureur va se déplacer entre les cerceaux, l'orienteur a le plan sur lequel sont représentés les cerceaux. Au signal, le coureur va se placer à l'intérieur d'un cerceau. L'orienteur fait une croix sur le plan dans le cercle correspondant au cerceau dans lequel se trouve le coureur. L'observateur donne son avis sur la localisation du coureur ».

« Si vous n'êtes pas d'accord, vous venez me trouver ».



## variantes

- Disposition des cerceaux (forme asymétrique).
- Nombre de cerceaux.
- Réalisation du plan par les participants.
- La situation peut être réalisée ensuite en situation réelle de « coureur d'orientation ». Le dispositif est identique mais en doublette. Le coureur dispose également de la carte. Au signal, après avoir choisi un cerceau, il doit localiser sur son plan le cerceau dans lequel il se trouve. L'orienteur le rejoint pour valider.

Savoir repérer  
l'emplacement  
du cerceau.



# Pose-dépose au croquis



Fino a posé sa balise et dessiné un croquis pour que Nigo puisse la retrouver.

A l'aide du croquis de Fino, Nigo part chercher la balise. Parviendra t'il à la trouver ?

## But du Jeu

*Poser une balise et dessiner un croquis en plaçant correctement les éléments les uns par rapport aux autres, pour permettre à un autre de la retrouver.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

Dessiner un plan fidèle à la réalité.



## dispositif (durée estimée du jeu : 45 mn)

Le groupe est partagé en équipes de 2, et l'espace de jeu est partagé en 2 zones. Chacun va placer une balise dans sa zone respective, puis revient au départ dessiner un croquis qui montre l'emplacement de la balise posée. Les 2 jeunes échangent alors sans parler leur croquis, et vont chercher la balise posée par l'autre. On joue autant de fois que possible dans un temps donné.

Après la séance, affichage et comparaison des croquis. Ce temps de réflexion et de mise en commun sur les échecs et les réussites en fin de séance doit mettre en évidence l'utilité d'un support fidèle à la réalité (dans la disposition des éléments les uns par rapport aux autres) et d'une légende commune.

### C'est parti !

Chacun des 2 pitchouns d'une équipe part dans sa moitié de terrain, choisit un élément caractéristique (arbre, banc, etc.) et y place sa balise. Il revient au départ et dessine sur feuille blanche un plan qui permettra à l'autre de retrouver sa balise. Il échange alors son croquis avec son partenaire et chacun part récupérer la balise de l'autre. Une fois les 2 balises ramenées, le jeu repart pour un tour.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>Supports pour dessiner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Feuilles blanches, 1 crayon à papier, 1 gomme.</li> <li>1 balise numérotée et 1 «fiche récapitulative» pour 2.</li> </ul>	



## consignes

À chaque équipe :

- « L'espace est partagé en 2 zones. Vous choisissez un emplacement dans votre zone pour votre balise et vous la posez. »
- « Vous revenez au départ et vous dessinez un plan pour indiquer où se trouve votre balise. »
- « Vous échangez, sans parler, vos croquis. »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, revenez au départ pour que l'autre vous conduise à l'endroit où il l'a mise. »
- « Ensuite, on joue autant de fois que possible, en changeant l'emplacement de la balise. »
- « À la fin de la séance, nous afficherons et nous comparerons les croquis réalisés. »
- « Pensez à noter vos noms sur les croquis. »



## variantes

- Faire l'exercice avec des équipes de 4 pitchouns (2 binômes).
- Les pitchouns disposent d'un plan avec quelques éléments déjà dessinés.
- Possibilité de restreindre l'espace de pose des balises pour éviter que les pitchouns ne s'éloignent trop du départ.
- Les lieux de poses peuvent être prévus à l'avance dans les deux zones et symbolisés par des cercles. Chaque espace est repéré par une lettre et possède son « jumeau » dans l'autre zone repéré par la même lettre en fonction de son éloignement du départ. Les deux pitchouns qui s'opposent jouent avec la même lettre.



Retrouver le plus vite possible la balise grâce au croquis « juste ».

Poser et trouver le plus de fois possible la balise.

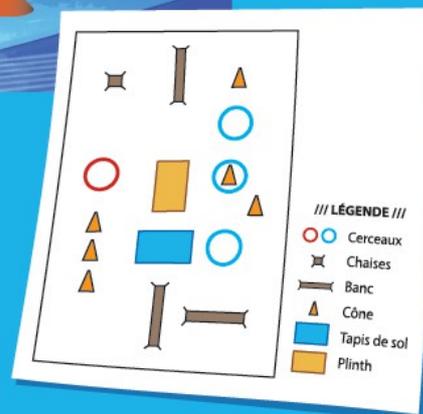
# Construis la légende

Fino et Nigo doivent dessiner un plan de l'espace de jeu devant eux. Seule l'élaboration d'une légende commune leur permettra de dessiner un plan compréhensible par tous.



## But du Jeu

Dessiner sous forme d'un plan, un espace avec des objets.



Exemple d'un plan et sa légende, dessinés par l'animateur.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Comprendre la notion de symbole, et l'intérêt d'utiliser une légende.



## dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Sur une feuille de papier A4, réaliser un plan de différents objets à votre disposition (*ballons, chaises, bancs, tapis, plots, etc.*) en essayant de créer des alignements entre ces objets (voir recto). Le photocopier. À l'aide de votre plan, disposer ensuite les objets sur un terrain bien délimité (handball, basket...).

### C'est parti !

*Les zigotos dessinent sur une feuille de papier les objets placés sur le terrain de basket. Ils comparent ensuite leur dessin entre zigotos. C'est la bagarre! Pas un zigoto n'a le même dessin! Du calme, l'animateur a la solution, il leur demande de trouver une solution pour que chaque objet soit reconnaissable par tous. Ensemble, ils construisent ainsi une légende commune. Chaque zigoto redessine ensuite le plan avec cette légende.*

*« Chouette, l'animateur a dit qu'ensuite on jouera avec les plans. »*



Dans un second temps, vous pouvez profiter de votre plan pour proposer d'autres jeux :

- ▶ Dessiner un itinéraire sur le plan et le faire réaliser (suivi d'itinéraire).
- ▶ Dessiner un itinéraire sur le plan et le faire réaliser « en aveugle », avec un partenaire qui guide en utilisant seulement « droite, gauche, devant, derrière ».
- ▶ Jeu des erreurs : ajouter ou retirer un ou deux éléments sur l'aire de jeu.
- ▶ Faire réaliser un itinéraire sur l'aire de jeu et le faire dessiner par les observateurs.



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ Feuilles A4, crayons papier, gommés.
- ▶ Plots, bancs, chaises, ballons, cerceaux, tapis, etc.
- ▶ 1 plan de l'aire de jeu (avec les objets) réalisé en amont par l'animateur, et photocopié.

### pour les jeunes

- ▶ 1 feuille blanche - 1 gomme - 1 crayon.
- ▶ Pour les jeux qui suivront prévoir plusieurs plans par enfant.



## consignes

« Dessinez le plus fidèlement possible sur votre feuille de papier les différents objets que vous observez. Le cadre de votre feuille représente la surface du terrain de basket. »

« Vous ne devez pas communiquer entre vous. »

« Par petits groupes, comparez ensuite votre dessin à celui des autres, et essayer de tirer des conclusions. »

« Quand tout le monde aura fini, nous en discuterons tous ensemble ». Cette phase permettra à l'animateur trouver avec les enfants une symbolique commune (construction du symbole et élaboration de la légende).

« Dessinez à nouveau le plan sur votre feuille de papier, en tenant compte des symboles créés ensemble. »



## variantes

- ▶ Nombre d'objets disposés sur le terrain.
- ▶ Forme du terrain (carré, rectangle triangle ou formes géométriques irrégulières).

Justesse de la représentation en comparant les différents plans et surtout en tenant compte des alignements des objets sur le terrain.



# Mémoire



Fino et Nigo découvrent le symbole caché sous un des plots, et reviennent au départ le noter sur leur plan de l'aire de jeu. Puis repartent soulever un autre plot, etc.

*Ont-ils noté le symbole découvert dans la bonne case ?*

## But du Jeu

*Mémoriser sur une aire de jeu des symboles puis les associer à leur signification pour apprendre à connaître et interpréter la légende de la carte.*

difficulté



durée



matériel





Connaître les symboles de la carte d'orientation.



Dessiner un plan de l'aire de jeu. Réaliser en 2 exemplaires un jeu de 10 à 12 symboles différents tirés de la légende d'une carte d'orientation. Vous retiendrez, dans un premier temps, les symboles que vous serez amené à utiliser le plus souvent dans l'apprentissage, et ceux qui sont les plus compréhensibles par les jeunes. Disposer les plots sur l'aire de jeu en correspondance avec le plan réalisé. Faites plusieurs aires de jeu selon le nombre de participants.

**C'est parti !**

Un des 2 titis d'une équipe va retourner une carte symbole située sous un des plots, il mémorise le symbole, repose la carte sous le plot, et vient dessiner le symbole à l'emplacement exact du plot sur son plan. Il passe le relais à son partenaire qui va retourner un autre plot, pour découvrir (et mémoriser) un nouveau symbole. Une fois le plan complété avec l'ensemble des symboles, les 2 titis vont à tour de rôle relever 2 plots en espérant découvrir 2 symboles identiques.

				point d'eau	limite de végétation	côture franchissable	rocher
				souche	affut de chasse	chemin	marais
				ruine	talus	bâtiment	trou
				objet particulier	butte	côture infranchissable	clairière
				borne	route	mare étang	ligne électrique

Exemple d'un jeu de cartes «symbole», et les cartes «signification» correspondantes (voir § consignes, 2ème partie du jeu).



## pour le dispositif

- ▶ 2 exemplaires d'un jeu de 10-12 symboles différents tirés de la légende de la carte d'orientation.
- ▶ 1 exemplaire avec la signification des symboles.
- ▶ 16 plots + 1 plot de référence (pour orienter le plan).
- ▶ Une légende des symboles utilisés.

## par équipe

- ▶ Un plan représentant l'aire de jeu, un crayon.
- ▶ Une légende des symboles utilisés.



**1ère partie du jeu :** « Vous devez trouver 2 symboles identiques. Pour cela, par équipe de 2, vous allez devoir à tour de rôle vous déplacer sur l'aire de jeu et retourner une carte située sous l'un des plots. Vous mémorisez le symbole, replacez la carte sous le plot et vous revenez au départ. En orientant bien votre plan, vous positionnez, en le dessinant, le symbole à l'emplacement prévu sur votre plan et correspondant à sa position sur l'aire de jeu. Vous passez, ensuite, le relais à votre équipier qui doit réaliser la même tâche ».

« Une fois la carte complétée avec l'ensemble des symboles, il faut retrouver sans se déplacer avec le plan (mémorisation) deux symboles identiques sur l'aire de jeu. Chaque équipe marque un point à chaque réussite ».

**2ème partie du jeu :** « Vous devez associer un symbole et sa signification. Pour cela, vous disposez d'un plan et d'une légende. La règle du jeu est la même que précédemment sauf qu'il faut associer le symbole (dessin) à sa signification (mot) à l'aide de la légende. Une fois la carte complétée, il faudra, sans se déplacer avec le plan (mémorisation) retrouver et associer le symbole et sa signification sans l'aide de la légende ».



- ▶ Nombre de plots (et de symboles) figurant sur l'aire de jeu.
- ▶ Complexité du plan (emplacement des plots).
- ▶ Réaliser le même exercice pour l'apprentissage des définitions de postes («memory définition»).

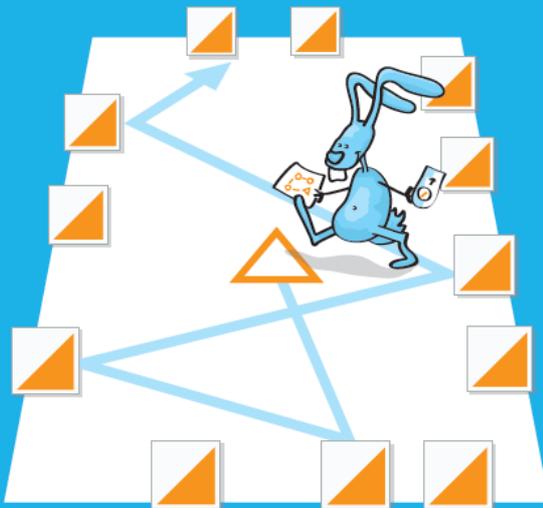
Justesse du positionnement des symboles sur le plan.

Nombre de réussites.

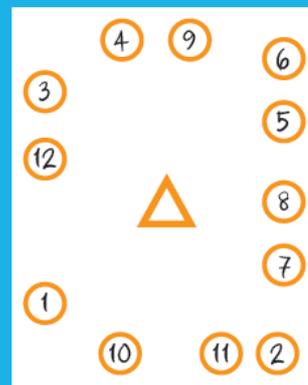
Éventuellement rapidité d'exécution.



# 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. »



## 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.



Réaliser le parcours sans erreur.

# L'Omnibus



Fino suit un itinéraire défini et s'arrête sur des éléments caractéristiques de la carte. Derrière lui, Nigo suit l'itinéraire sur sa carte vierge. Saura-t'il montrer à Fino les bons points d'arrêt ?

## But du Jeu

Suivre un itinéraire et être capable de se situer sur la carte à chacun des arrêts.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**apprendre à observer et à se situer en permanence sur la carte 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)

Un plan ou une carte de l'espace concerné. Les chenapans restent ensemble et tels un petit train suivent l'animateur.

L'animateur marque des arrêts fréquents « tel un omnibus ».

A chaque « gare » les enfants doivent :

- ▶ Orienter correctement leur carte en la posant au sol.
- ▶ Localiser le plus précisément possible « la gare » sur la carte.

Chaque bonne réponse rapporte un point.



- ▶ Chaque arrêt doit se faire sur ou à proximité d'un point remarquable.
- ▶ Opérer des changements de direction fréquents afin d'obliger les enfants à orienter leur carte.
- ▶ Plus le niveau des enfants progresse plus le train quitte « les mains courantes » (lignes et éléments principaux de la carte).

## C'est parti!

La bande de chenapans, une carte vierge chacun à la main, se met en rang derrière l'animateur. Ce dernier se met en route et zigzague sur l'aire de jeu. A chaque arrêt, les chenapans posent la carte au sol, l'orientent, et montrent à l'animateur où ils pensent être sur la carte. L'animateur valide et donne 1 point, ou corrige, puis le petit train se remet en route.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
	▶ 1 carte vierge du site par enfant.	▶ 1 carte avec le parcours tracé et les « gares » localisées. ▶ 1 liste des enfants pour noter les points gagnés par chacun.



## consignes

« Chacun d'entre vous a une carte vierge. Vous allez tous me suivre comme un petit train. Vous devez lire et suivre sur la carte le chemin emprunté lors des déplacements. Quand je m'arrêterai, vous devrez :

- ▶ Poser votre carte au sol et l'orienter correctement.
- ▶ Me montrer sur votre carte l'endroit précis de l'arrêt.

Chaque réponse juste vous rapporte un point. »



## variantes

*Pour simplifier la situation :*

- ▶ - Ne travailler que sur l'orientation correcte de la carte (point 1 ci-dessus).
- Le parcours guidé par l'animateur est surligné sur les cartes.
- Une carte pour deux chenapans. On joue à deux.

*Pour complexifier la situation :*

- ▶ - Une carte pour deux chenapans. On joue chacun son tour.
- Chaque erreur de localisation fait perdre un point.
- L'animateur garde les cartes lors des déplacements et les jette à chaque arrêt (*mémorisation, relocalisation*).

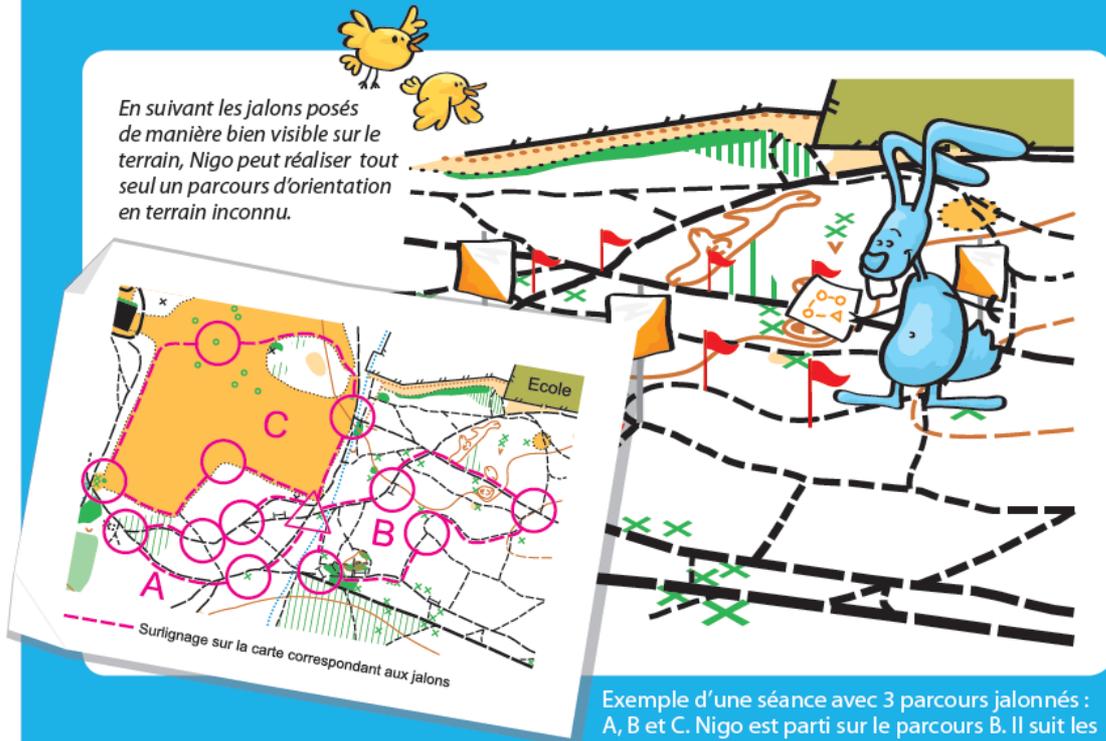
*Cette situation peut être réalisée ensuite pour :*

- ▶ - Faire découvrir aux chenapans les balises placées sur le terrain avant une épreuve individuelle. Le « train » passe alors par toutes les balises placées sur le terrain et les jeunes doivent les localiser sur leur carte vierge après avoir correctement orienté leur carte.
- Réaliser un temps d'échauffement en début de séance.



Récolter le plus de points possible.

# Le Suivi Jalonné



## But du jeu

Effectuer un parcours en milieu inconnu, en suivant un itinéraire jalonné passant aux balises.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**S'habituer au milieu forestier. Aller seul dans un milieu inconnu.**



## dispositif (durée estimée du jeu : 10 mn/circuit)

Poser 20 balises réparties sur votre zone. À partir de ce réseau, réaliser 5 circuits de 4 balises.

(Si les circuits se croisent, utiliser des jalons de différentes couleurs).

Les parcours sont matérialisés sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres tous les 10m environ (pas trop haut pour être vu par les moins grands). Lorsqu'un enfant se trouve à un jalon, il doit toujours pouvoir repérer le suivant.

Un jalon doit être placé à l'endroit où se trouve la balise.

Les parcours ne doivent pas dépasser 10 min en marchant.

À l'arrivée, le jeune galopin vérifie à l'aide du carton de contrôle « corrigé » qu'il a poinçonné les bonnes balises.

Au fur et à mesure des parcours, utiliser de moins en moins de lignes directrices du terrain (chemins, bords de champs, clôtures, ruisseaux, etc.) et s'éloigner de plus en plus du départ.

L'animateur gère les départs/arrivées grâce à un tableau à double entrée.

Le galopin précise bien sur quel circuit il part et n'oublie pas de signaler son arrivée.

### C'est parti !

*Allez petit galopin, galope, il te suffit de suivre les jalons en forêt et poinçonner les balises le long du parcours. T'es encore là? Galope je te dis...*



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 20 balises avec pincés.</li> <li>▶ 1 jeu de 6-8 cartes par circuit.</li> <li>▶ Les corrigés de chaque circuit (sur un carton de contrôle).</li> <li>▶ ~100 jalons de 1m de long*.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte par jeune, avec le départ/arrivée, le parcours surligné, les balises, et la liste de définitions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Un tableau à double entrée pour la gestion des enfants.</li> </ul>



\* Utiliser des jalons très visibles et de différentes couleurs si les circuits se croisent. Il est intéressant que les jalons soient réutilisables. Pour cela, vous pouvez les agraffer à une pince à linge en bois. Les pincés peuvent ensuite être accrochés à un cintre pour rendre la pose et le ramassage plus facile !



## consignes

« Vous allez réaliser des parcours tout seul. Chaque parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons permettent de passer par toutes les balises et de revenir au point de départ/arrivée. Vous devez poinçonner toutes les balises du circuit sur votre carton de contrôle.»

« Au départ, vous me dites sur quel circuit vous partez. Puis, vous faites votre parcours et vous venez me prévenir quand vous êtes arrivés. Ensuite, vous vérifiez à l'aide du carton de contrôle « corrigé » que vous avez poinçonné les bonnes balises. »



## variantes

▶ Pour complexifier la situation :

« Le jalonné » : voir fiche n°16.

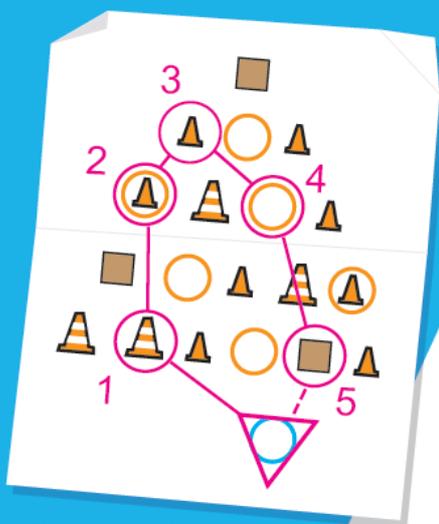
« Le jalonné surprise » : des balises supplémentaires sont mises en place sur le terrain, les galopins ne doivent poinçonner que les balises qui figurent sur leur carte.

« Le jalonné muet » : les balises ne sont pas placées sur la carte. Les galopins doivent les poinçonner lors de leur passage et les positionner sur la carte.



Réussir les parcours sans erreurs et le plus vite possible.

# Labyrinthe



Plan de l'aire de jeu avec un circuit.



Nigo évolue sur l'aire de jeu à l'aide du plan. Il cherche l'objet «3» et semble hésiter. Saurais-tu l'aider ?

## But du Jeu

Effectuer un parcours dessiné sur un plan, dans un labyrinthe d'objets.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Apprendre à orienter le plan correctement et rapidement.



## dispositif (durée estimée du jeu :30 mn)

Une trentaine d'objets différents (*chaises, cerceaux, plots, etc.*) sont posés au sol en formant une figure symétrique (triangle par exemple). Chaque sommet est matérialisé par un objet différent pour aider à orienter le plan.

Une étiquette avec un mot de trois lettres est collée sur chaque objet de l'aire de jeu. Plusieurs aires de jeu peuvent être mises en place parallèlement, avec des formes différentes. Des cerceaux de couleurs différentes servent de point de départ et aident à orienter les plans.

Le jeune réalise le parcours en passant par les objets entourés sur sa carte.

Il note sur son carton de contrôle le mot collé sur chaque objet-balise.

A l'arrivée :

- ▶ Il valide son parcours en comparant son carton au carton de vérification.
- ▶ Il note son passage sur le tableau de gestion des enfants.

### C'est parti !

*Le lascar prend un des plans de jeux et se dirige vers la bonne aire de jeu (même couleur de «cerceau départ» que sur son plan). Il réalise le circuit en notant le mot collé sur ce qu'il pense être les bons objets. Il revient ensuite vérifier qu'il a noté les bons mots.*



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Objets divers : cerceaux, plots, cônes, chaises, tapis de sol, etc.</li> <li>▶ Étiquettes avec mot de 3 lettres à coller derrière chaque objet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 jeu de 5 à 6 cartes plastifiées par circuit.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle plastifié par enfant.</li> <li>▶ 1 feutre effaçable par enfant.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carton de vérification par circuit.</li> <li>▶ 1 tableau à double entrée pour la gestion des enfants (<i>nom de l'enfant et circuit réalisé</i>).</li> </ul>



## consignes

- « Tu te rends au cerceau de départ qui correspond à celui de ta carte. »
- « Tu effectues le parcours indiqué dans l'ordre par l'itinéraire de ton choix. »
- « À chaque objet entouré sur ton parcours, tu reportes sur ton carton de contrôle le mot écrit sur l'objet. »
- « À l'arrivée, tu compares ton carton à celui de vérification. »
- « Tu notes ton résultat sur le tableau. »



## variantes

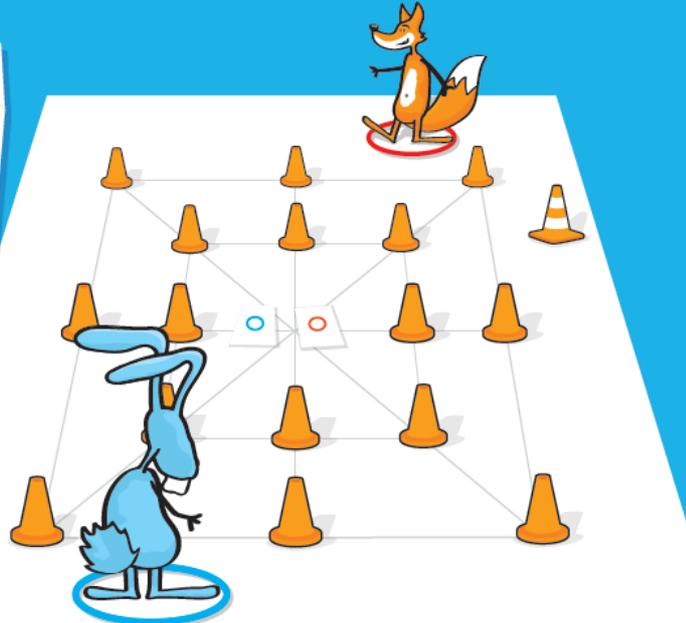
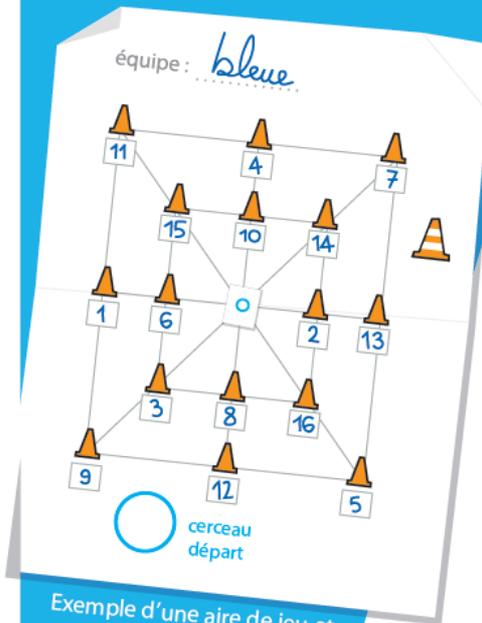
- ▶ **Pour simplifier la situation :**
  - Peu d'objets placés au sol.
  - Diminuer le nombre d'objets à découvrir par circuit.
  - Forme générale asymétrique.
  - Donner le premier mot à trouver.
- ▶ **Pour complexifier la situation :**
  - Augmenter le nombre d'objets placés au sol.
  - Augmenter le nombre d'objets à découvrir par circuit.
  - Forme générale symétrique (triangle, carré).
  - Obliger à orienter la carte en supprimant les cerceaux repérant le départ.
    - ▶ par la nature des objets orientés (par exemple banc, poutre, ...).
    - ▶ par des obstacles masquant la vue (rideau entre deux piquets).
    - ▶ par la disposition asymétrique des objets dans la forme.



Avoir le plus de mots justes.  
 Réaliser le plus de circuits possible, sans erreur, durant la séance.

# Le Bérêt

Copyright © FFCO



Exemple d'une aire de jeu et son plan (équipe bleue).

L'animateur annonce « N-16 ». N ? c'est Fino et Nigo qui vont s'affronter ! Ils vont devoir trouver le plus vite possible le plot 16 à l'aide du plan situé au centre de l'aire de jeu. Qui touchera le bon plot en premier ? Et toi, vers quel plot irais-tu si tu étais Fino ou Nigo ?

## But du Jeu

À l'aide d'un plan, se rendre avant son adversaire à un plot ou un symbole désigné par l'animateur.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Apprendre à orienter son plan rapidement, dans un espace sécurisé et délimité, au service d'une équipe.



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Sur un stade ou dans une salle, installer 16 plots de manière géométrique, et un plot de référence sur le côté de l'aire de jeu pour aider à orienter le plan.

Constituer 2 équipes ou plus (plus il y a d'équipes, moins il y a de coéquipiers par équipe et plus les coéquipiers sont mobilisés souvent) et attribuer à chacun des coéquipiers une lettre. Les équipes se placent de part et d'autre de l'aire de jeu (cerceaux de départ de couleurs différentes).

### C'est parti !

Les loustics sont répartis en au moins 2 équipes de chaque côté de l'aire de jeu, et sont désignés dans chaque équipe par une lettre. L'animateur annonce une combinaison au hasard : «K-8». Les loustics de chaque équipe désignés par la lettre K courent chercher le plan au centre de l'aire de jeu et grâce à lui doivent trouver le plot n°8 le plus vite possible. Le premier au bon plot fait marquer un point à son équipe. Bravo champion !



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 16 plots placés de manière géométrique.
- ▶ 1 plot supplémentaire (pour orienter le plan).
- ▶ Des cerceaux de couleurs pour les départs (autant qu'il y a d'équipes).

### par équipe

- ▶ Un plan par équipe, placé au centre de l'aire de jeu, représentant l'emplacement du plot supplémentaire, des cerceaux départ, et des plots numérotés de 1 à 16\* (de la même manière pour toutes les équipes).



\* Prévoyez plusieurs jeux de plans différents (en changeant l'ordre des n° des plots à chaque fois), et échangez les en cours de jeu, car les jeunes auront tendance à mémoriser les numéros des plots au bout d'un moment.



## consignes

« Je vais annoncer une lettre correspondant à 1 loustic de chaque équipe, et un chiffre qui désigne le numéro d'un plot. Les loustics désignés doivent courir chercher le plan de leur équipe situé par terre au centre de l'aire de jeu, puis repérer sur le plan le plot désigné, et s'y rendre le plus rapidement possible à l'aide du plan. Le loustic qui atteint le plot le premier marque un point pour son équipe.

Vous replacez ensuite la carte au centre du jeu et vous rejoignez votre équipe. »



## variantes

### ▶ Pour complexifier la situation :

- Les loustics consultent le plan sans pouvoir le prendre avec eux. Ils doivent donc mémoriser l'emplacement du plot.
- Variante physique, les loustics doivent contourner un plot placé hors de l'aire de jeu, avant de revenir en consultant le plan, et aller sur le plot désigné par l'animateur (avec le plan, ou plus dur, sans prendre le plan).
- Idem mais en contournant le plot extérieur après avoir examiné le plan (avec la carte ou plus dur, sans).  
Ces 2 variantes seront plus ou moins physiques (et difficiles) si on éloigne plus ou moins le plot extérieur.  
Placer plusieurs plots extérieurs différents (un par équipe, à égale distance) pour éviter les collisions.
- Chaque plot est représenté sur le plan de l'équipe par un symbole cartographique. Chaque enfant dispose en main, de 3 ou 4 cartes de jeu représentant des symboles. L'enseignant annonce un symbole correspondant à 2 enfants des 2 équipes adverses (si le jeu est composé de 2 équipes). L'enfant qui a le symbole désigné doit s'y rendre le plus rapidement possible. Possibilité de combiner avec les variables précédentes.
- Utiliser une carte d'orientation au lieu du plan.

Le nombre de points marqués par l'équipe.

# Rapid'O

Copyright © FFCO



Exemple d'un des plateaux de jeu et son plan.

En se relayant, l'équipe de Fino et Nigo a déjà placé 3 plots. C'est à Nigo de jouer : il a tiré au sort le n°7. Va-t-il placer son plot dans le bon cerceau ?

## But du Jeu

À l'aide d'un plan, et en se relayant, les jeunes d'une équipe doivent disposer le plus rapidement possible des plots dans les bons cerceaux.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Être capable de lire rapidement et de façon juste un plan.



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

3 plateaux de jeu avec 10 cerceaux disposés de manières différentes.

3 équipes (de 4 ou 5), chacune répartie sur un des 3 plateaux de jeu.

3 boîtes pour tirer au sort des tickets numérotés, et 1 plan de chaque plateau de jeu.

En se relayant, les coureurs de chaque équipe doivent disposer les cônes dans les bons cerceaux en fonction du plan et des tickets tirés. L'arrêt du jeu se fait, soit lorsque la première équipe a terminé, soit lorsque toutes les équipes ont terminé. Valider le nombre de plots corrects à l'aide des cartes correction.

Pour que les jeunes puissent être sollicités plusieurs fois en cours de jeu, il faut limiter le nombre d'équipiers par équipe. Sinon, ajoutez des plots, ou ajoutez un nouveau plateau de jeu.



## C'est parti !

On forme les équipes. Au top départ, un garnement de chaque équipe tire au sort un ticket dans la boîte. Il prend le plan sur lequel il localise le numéro tiré, et va poser un plot le plus rapidement possible à l'endroit correspondant sur son plateau de jeu, en n'oubliant pas de passer derrière le plot de contournement. Puis il revient rapidement passer le relais (=le plan) au garnement suivant qui recommence la même opération. Chaque plot bien placé rapporte un point. Il est interdit de déplacer un plot déjà en place. En cas d'égalité de point, la première équipe qui a terminé marque 2 points supplémentaires.



## matériel

pour le dispositif	par équipe	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 30 cerceaux.</li> <li>▶ 3 plots de contournement.</li> <li>▶ 1 plan de chaque plateau de jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 boîte avec un jeu de tickets numérotés de 1 à 10.</li> <li>▶ 1 jeu de 10 plots (si possible de couleurs différentes par équipe).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 plan correction de chaque plateau de jeu.</li> <li>▶ 1 liste des participants pour noter les erreurs de chacun et totaliser les points.</li> </ul>



Effectuer plusieurs manches sous forme de tournoi en tournant sur les plateaux de jeu (3 manches possibles). Pour multiplier les possibilités de manches, confectionnez des plans numérotés différemment.



## consignes

« À l'aide du plan, et en fonction du numéro que vous avez tiré au sort, vous devez placer sur l'aire de jeu 10 cônes (1 seul à la fois, en vous relayant) dans les cerceaux numérotés de 1 à 10 sur votre plan d'équipe. »

« Chaque positionnement juste rapporte un point à l'équipe. »

*Option rapidité* : « En cas d'égalité de points, l'équipe la plus rapide marque 2 points supplémentaires. »

« Vous ne devez pas regarder la carte en avance. »



Minimum 7 pts réalisés par l'équipe à chaque manche, et rapidité d'exécution.



## variantes

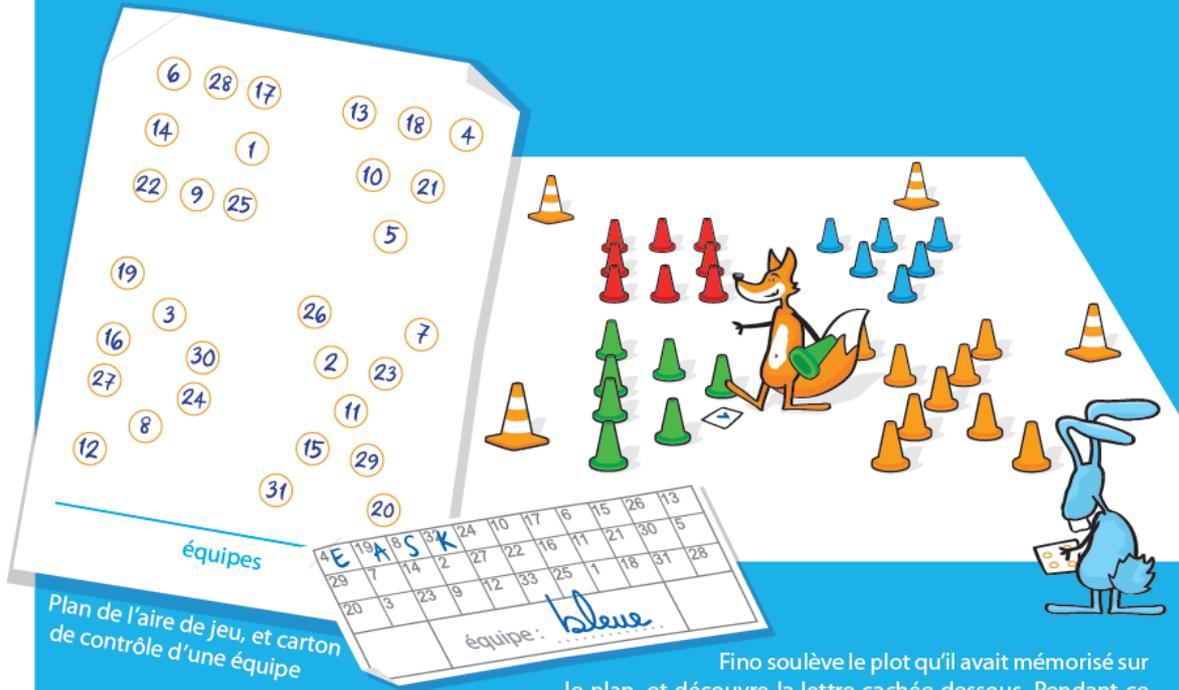
### ► Pour simplifier la situation :

- On enlève le plot de contournement.

### ► Pour complexifier la situation :

- Mémorisation : une station mémorisation (située au plot de contournement) permet de consulter la carte et de mémoriser la position du plot sur le plan.
- Faire tourner plusieurs fois le jeu et ensuite donner de nouvelles cartes.

# Mémo relais



Plan de l'aire de jeu, et carton de contrôle d'une équipe

Fino soulève le plot qu'il avait mémorisé sur le plan, et découvre la lettre cachée dessous. Pendant ce temps là, Nigo mémorise l'emplacement du plot suivant. Grâce au plan et au carton de contrôle, sauras-tu dire *quel* plot Fino a-t'il soulevé ? Et où Nigo doit-il se rendre ensuite ?

## But du Jeu

Découvrir une par une, en se déplaçant de mémoire, les lettres cachées sous des plots.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Rapidité et justesse dans la lecture et la mémorisation du plan.**

Si vous pouvez, faites vos figures géométriques avec des plots de couleurs différentes. Elles seront plus faciles à identifier.



## dispositif (durée estimée du jeu : 40 mn)

Réaliser un plan représentant différentes formes géométriques sur une feuille de papier A4. Disposer les plots de façon identique à votre plan sur un terrain bien délimité (*hand, basket, ½ terrain de foot, etc.*). Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment. L'exercice s'effectue en relais en mémorisant chaque plot les uns après les autres.



### C'est parti!

Chaque équipe, composée de 2 zèbres, dispose d'un plan de l'aire de jeu, d'un crayon et d'un carton de contrôle, qui doivent toujours rester au départ. Top départ ! A l'aide du plan, un des 2 zèbres mémorise l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1<sup>o</sup> case du carton de contrôle, et se rend à l'emplacement prévu. Il mémorise la lettre écrite sous le plot et revient vite vite au départ passer le relais à son coéquipier qui a mémorisé le plot suivant. Le petit zèbre n'oublie pas de recopier la lettre sur le carton de contrôle, et hop ! c'est reparti pour un tour...



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 31 plots sur lesquels sont inscrits des lettres codées en dessous + 4 cônes de contournement (cf. variantes).
- ▶ 1 plan de l'aire de jeu avec les plots, réalisé et photocopié avant la séance par l'animateur.
- ▶ 1 jeu de cartons de contrôle numérotés différemment pour éviter que les équipes se retrouvent sur le même plot.

### par équipe

- ▶ 1 plan du jeu.
- ▶ 1 crayon.
- ▶ 1 carton de contrôle.



## consignes

« Au top départ, retournez la carte qui est devant vous. Mémorisez l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1<sup>o</sup> case de votre carton de contrôle. De mémo, courez au bon endroit sur le terrain. Carte, carton de contrôle et crayon restent au point de départ. Soulevez le plot et mémorisez la lettre figurant dessous. Reposez le plot et revenez au départ passer le relais à votre équipier, qui a mémorisé le plot suivant. Recopiez ensuite dans la bonne case du carton de contrôle la lettre que vous avez mémorisé. Le jeu prend fin lorsque les équipes ont découvert toutes les lettres cachées sous les plots. »



## variantes

- ▶ **Pour simplifier la situation :**
  - Limiter le nombre de figures de votre aire de jeu, et/ou simplifier leur forme géométrique.
- ▶ **Pour complexifier la situation :**
  - Faire contourner un plot avant d'entrer sur l'aire de jeu.
  - Mémoriser les plots en ne regardant pas l'aire de jeu (les équipes sont donc dos au jeu).
  - Remplacer les lettres par des symboles d'une carte de course d'orientation.

Rapidité dans la mémorisation juste de la carte et dans l'exécution de l'exercice.



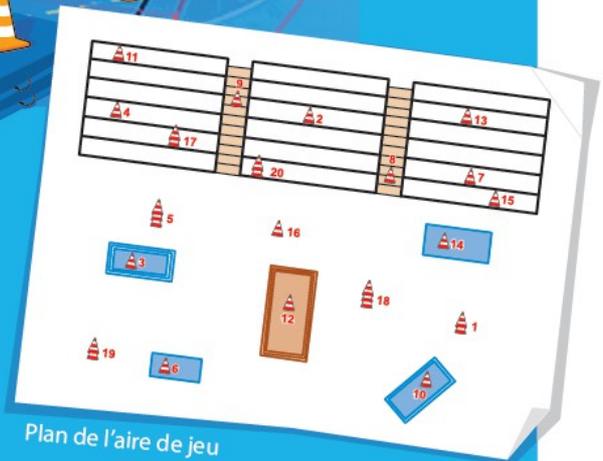
# Chat perché



L'animateur a annoncé le numéro «6» et la consigne «plus haut». Fino et Nigo se précipitent sur l'aire de jeu à la recherche d'un cône plus haut que le n°6. Et toi, à l'aide du plan, sur quel plot irais-tu te «percher» ?

## But du jeu

Aller sur le bon objet en fonction de sa hauteur.



Plan de l'aire de jeu

difficulté



durée



matériel





## objectif

Sensibilisation à la notion de hauteur « plus haut / plus bas »



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Placer dans un gymnase (ou une aire de jeu) des plots à différentes hauteurs (clairement identifiables). Réaliser sur une feuille A4 un plan en matérialisant la position des objets. La hauteur des objets peut être matérialisée par des gradins, des marches d'escaliers, et des tapis et cônes empilés les uns sur les autres. Visiter l'ensemble des différents objets avec les jeunes pour leur signifier la hauteur des différents cônes.

### C'est parti !

L'animateur annonce « 6, plus haut » ! Les rase-moquettes regardent sur leur plan où est le plot n°6, et cherchent un plot situé plus haut. Une fois repéré ce plot, ils courent dessus pour se « percher ». Le dernier perché, ou éventuellement ceux ayant fait une erreur, perdent la manche.

Conseils pour prolonger la séance :  
 Profitez du réseau de postes posés pour proposer aussi des petits circuits ou duels (voir variantes ci-dessous).




## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Tapis de sol, plinthe, cônes, plots.</li> <li>▶ 1 plan réalisé de l'aire de jeu avec les différents objets.</li> <li>▶ 1 jeu de X pinces pour la formule « score » et « circuit ».</li> <li>+1 carton modèle pour la correction (selon variantes).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte</li> <li>▶ 1 carton de contrôle par thème (variantes).</li> </ul>



## consignes

« Au début de chaque manche, j'annonce un numéro (désignant un des objets de l'aire de jeu) et j'indique la consigne « plus haut » ou « plus bas ». Vous consultez votre plan, localisez l'objet désigné par ce numéro, et vous devez trouver un objet plus haut ou plus bas (suivant la consigne) et aller vous « percher » dessus le plus rapidement possible. Celui qui fait une erreur marque un point. »

« Si personne ne fait d'erreur, c'est le dernier « perché » qui marque un point. »

« Celui qui a le moins de points à la fin du jeu a gagné. »

Avoir marqué le moins de points possible.




## variantes

- ▶ Formule « score » : faire poinçonner depuis l'objet le plus haut à l'objet le plus bas (ou vice versa).
- ▶ Formule « duel » : annoncer un numéro (ou une suite de n°) pour des duels (voir fiche n°10 « Béret »).
- ▶ Formule « circuit » : profiter du réseau de postes pour élaborer des petits circuits.
- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Ne pas laisser la possibilité d'être 2 sur le même objet.
  - Ajouter un plot de contournement (voir fiche n°11 « Rapid'O ») ou disposer les cartes à distance des jeunes.

# Anomalies



Fino et Nigo se promènent sur l'aire de jeu à la recherche d'objets ajoutés par l'animateur («les anomalies»). Fino a repéré une balise sur le toboggan, il doit maintenant la dessiner au bon endroit sur son plan. *Et toi, où la dessinerais-tu ?*



## But du jeu

*En parcourant le terrain, trouver les «anomalies» (foulards, cerceaux, plots) et les situer sur un plan.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

Apprendre à bien observer le terrain, comprendre le plan, et bien se situer sur le plan par rapport au terrain.



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Dans un espace sécurisé (cour d'école, centre de loisir...) placer différents objets (foulards, cerceaux, plots, ballons...) sur des éléments remarquables de l'aire de jeu (bancs, jeux dessinés dans la cour, arbres isolés, angles clôtures, bâtiments, etc.). Réaliser sur une feuille A4 un plan de l'aire de jeu.

Remarque : Durant l'exercice, l'animateur observera le comportement des jeunes pour analyser ensuite pourquoi ils ont réalisé l'exercice seul ou en groupe.

### C'est parti !

Top départ, tous les gosses s'élancent sur l'aire de jeu, avec un plan et un crayon à la main. Ils parcourent l'ensemble de l'aire de jeu définie et chaque fois qu'ils vont rencontrer un objet caractéristique qui n'est pas sur le plan, ils doivent noter sa position exacte avec leur crayon. Des questions? Non Nigo, cet escargot n'est pas un «objet anomalie» :)



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ «anomalies» = cerceaux, plots, foulards, ballons, balises, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 plan de l'aire de jeu et</li> <li>▶ 1 crayon par jeune</li> </ul>	



Corrigez l'exercice avec l'ensemble du groupe en ramassant les objets et demandez à chaque jeune de montrer l'emplacement sur sa carte.



## consignes

- « En parcourant la cour et en lisant votre plan vous allez découvrir des «anomalies» (des objets supplémentaires qui ne sont pas représentés sur le plan et que j'ai ajouté sur des éléments caractéristiques de l'aire de jeu).
- « Avec votre crayon, vous devez les situer de façon précise sur votre plan. Essayez de bien lire votre plan et d'être très précis dans le positionnement de l'objet sur votre plan. »
- « A la fin du jeu, la correction se fera en groupe avec moi (l'animateur). »



Précision dans l'emplacement des anomalies.  
Éventuellement rapidité d'exécution.



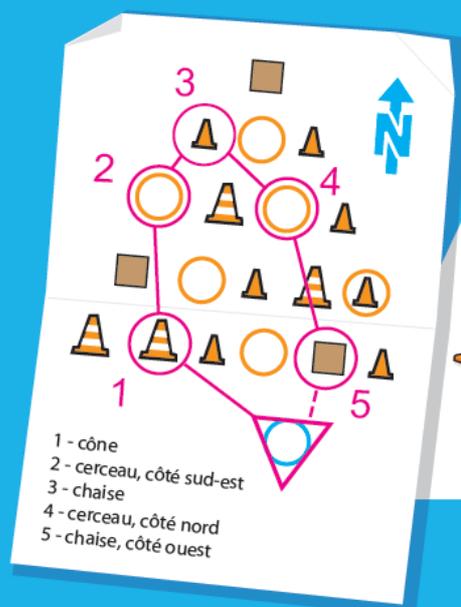
## variantes

### ▶ Pour complexifier la situation :

- Faire poser à chaque jeune un «objet anomalie» en leur indiquant l'emplacement sur le plan.
- Si le site est trop connu, les jeunes partent sans crayon et doivent mémoriser deux ou trois anomalies. Ils reviennent ensuite au point de départ et reportent sur leur plan l'emplacement des objets qu'ils ont mémorisés.

# Cherchez l'erreur

Copyright © FFCO



Nigo doit poinçonner les balises dont la position et la définition correspondent à son plan. D'après toi, quelles balises peut-il poinçonner ?

## But du jeu

Repérer les différences entre :  
emplacement des balises sur la  
carte, sur le terrain, et définition.

La définition est : « arbre isolé, côté nord »



je ne poinçon-  
ne pas, car un  
rond bleu est  
un point d'eau.



je ne poinçon-  
ne pas, car la  
balise est côté  
Est de l'arbre.



je poinçonne,  
la définition et  
l'emplacement  
correspondent.

Exemple de mise en place du jeu en extérieur

difficulté



durée



matériel





## objectif

Améliorer la maîtrise de la lecture de carte et des directions cardinales.



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Dans un espace si possible extérieur, et peu ou pas connu, posez un réseau de postes d'une vingtaine de balises assez proches les unes des autres. Le jeu peut aussi se dérouler en intérieur en créant un ou plusieurs circuits sur des plateaux de jeu à base de cerceaux, plots, chaises, etc.

Les jeunes possèdent chacun une liste de définitions, et une carte de l'espace de jeu, avec les balises. Le but du jeu est que, contrairement à d'habitude, la position des balises sur le terrain et sur la carte ne correspondent pas toujours. Les jeunes doivent poinçonner seulement les balises identiques sur la carte et sur le terrain et dont la définition est exacte.

### C'est parti !

*En extérieur :* Chaque petiot muni de sa carte va à la recherche des balises figurant sur sa carte. A chaque balise trouvée, il poinçonne seulement si celle-ci correspond à l'emplacement de sa carte et à la définition donnée.

*En intérieur :* chaque petiot réalise le circuit figurant sur sa carte. A chaque balise du circuit, il poinçonne seulement si celle-ci correspond à la définition donnée.



## matériel

pour le dispositif	par jeune
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>En extérieur :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des balises numérotées de 1 à 20 avec poinçons.</li> </ul> </li> <li>▶ <i>En intérieur :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des balises avec poinçons, + plots, caissettes, cerceaux, chaises, etc. permettant d'aménager 1 ou plusieurs plateaux de jeu.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>En extérieur :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 carte tous-postes et 1 liste de 20 définitions.</li> <li>- 1 carton de contrôle et 1 crayon.</li> </ul> </li> <li>▶ <i>En intérieur :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 ou plusieurs cartes par circuit.</li> <li>- au moins 1 liste de définitions par circuit.</li> </ul> </li> </ul>



Vous pouvez utiliser chaque circuit dans le sens inverse pour multiplier le nombre de parcours.



## consignes

- « Allez chercher les balises indiquées sur votre carte.  
« Avant de poinçonner, vous devez vérifier si la balise est bien placée (l'emplacement sur votre carte et la définition correspondent à la position de la balise sur le terrain) ou mal placée (l'emplacement sur votre carte ou la définition ne correspondent pas à la position de la balise sur le terrain). Ne poinçonnez que les balises bien placées, donc soyez vigilant et précis. Par exemple la balise est mal placée :
- si l'élément sur la carte et le terrain sont différents : un arbre sur la carte et un banc sur le terrain.
  - si la place de la balise donnée par la définition par rapport à l'élément est différente : la balise est placée à l'ouest du banc alors qu'elle devrait être placée au sud du banc.



## variantes

- ▶ *Pour simplifier la situation :*
  - Les erreurs ne sont que sur les éléments.
- ▶ *Pour complexifier la situation :*
  - Les erreurs sont aussi sur les positions par rapport à l'élément.

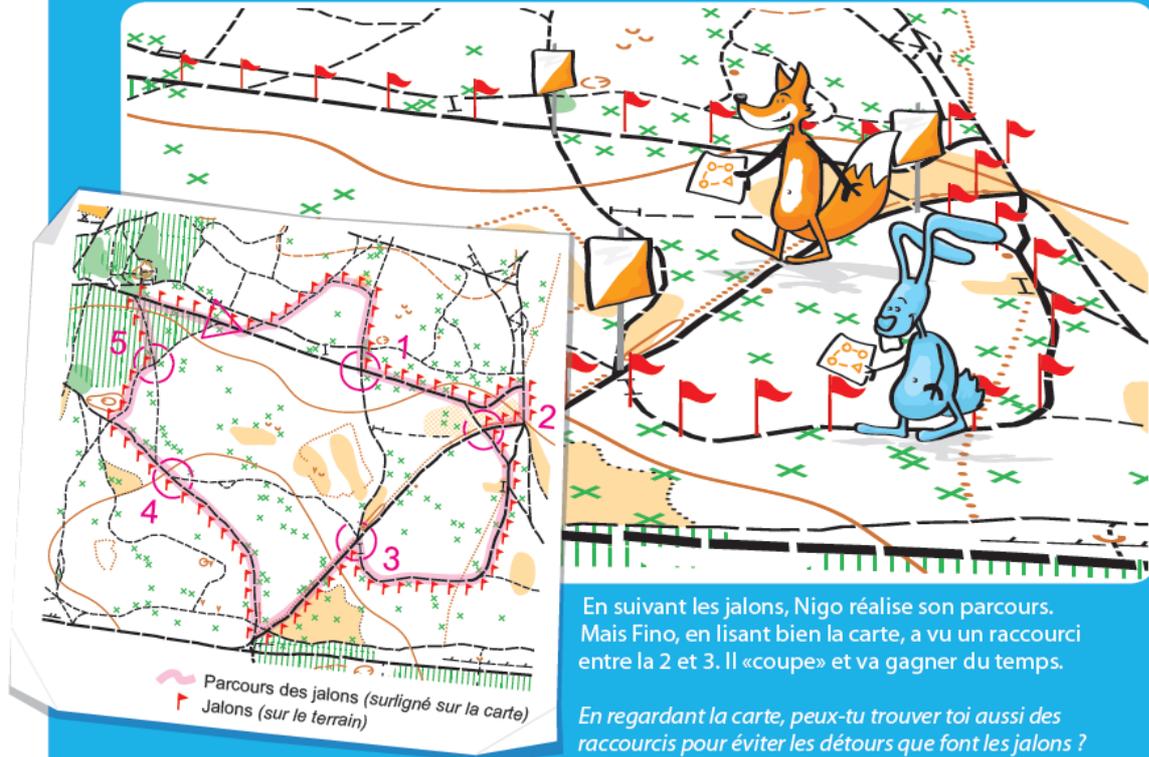
Trouver toutes les erreurs.  
Être capable de préciser la nature de l'erreur et la corriger



Conseils pour prolonger la séance :  
En extérieur, profitez du réseau de postes posés pour proposer aussi des petits circuits.



# Le Jalonné



**But du jeu** Effectuer un parcours jalonné en essayant de couper pour gagner du temps.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Décider seul de son itinéraire et prendre confiance afin de «couper»\*.**  
 \*prendre un raccourci pour gagner du temps par rapport à l'itinéraire jalonné.



## dispositif (durée estimée du jeu : 45 mn)

Dans un lieu si possible peu connu voire inconnu, poser de 6 à 8 balises. Le parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres de manière à ce que le jeune puisse voir du jalon où il se trouve, le jalon suivant. Le parcours, en coupant, ne doit pas dépasser 20' en marchant. À l'arrivée, à l'aide du carton de contrôle «modèle», l'enfant vérifie qu'il a poinçonné les bonnes balises. L'animateur gère les départs/arrivées grâce à un tableau.

### C'est parti !

L'animateur a posé les jalons et les balises. Un par un, les p'tis gars s'élancent sur le parcours. «Trop facile, il suffit de suivre les jalons !» Oui mais attention p'ti gars, si tu lis bien ta carte et trouve les raccourcis, tu pourras «couper» et gagner du temps ! ...alors soit fino, fais pas ton nigo :)

### Conseils sécurité :

Faites en sorte que les possibilités de «couper» se situent à l'intérieur du parcours jalonné et suivent des lignes directrices du terrain.




## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 6 à 8 balises avec pinces.</li> <li>▶ 1 jeu de cartes.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle «modèle».</li> <li>▶ ~100 jalons de 1m de long*.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte par jeune avec : le départ/arrivée, l'itinéraire jalonné surligné, les balises du parcours et la liste des définitions.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 tableau à double entrée pour la gestion des jeunes.</li> </ul>

\* Il est intéressant que les jalons soient réutilisables. Vous pouvez lesagrafer à une pince à linge en bois. Les pinces peuvent ensuite être accrochées à un cintre pour rendre la pose et le ramassage plus facile ! Pour éviter l'attente, possibilité de mettre plusieurs parcours en place.




## consignes

« Vous allez réaliser un parcours tout seul. Le parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons permettent de passer par toutes les balises de votre parcours, et de revenir au point de départ/arrivée. L'objectif étant d'aller le plus vite possible, vous pouvez aussi «couper», c'est-à-dire en lisant bien la carte, quitter l'itinéraire jalonné pour emprunter un itinéraire non jalonné, qui vous semblerait plus rapide. »

« Vous devez poinçonner toutes les balises du parcours sur votre carton de contrôle. »

« Au départ, je note à quelle heure vous partez. Puis, vous faites votre parcours et vous venez me prévenir quand vous êtes arrivés. Ensuite, vous vérifiez à l'aide du carton de contrôle «modèle» que vous avez poinçonné les bonnes balises. »



## variantes

### ► Pour complexifier la situation :

« **Le jalonné surprise** » : des fausses balises supplémentaires sont mises en place sur le terrain. Le jeune ne doit poinçonner que les balises qui figurent sur sa carte.

« **Le jalonné muet** » : les balises ne sont pas placées sur la carte. Le jeune doit les poinçonner lors de son passage et les positionner sur la carte (au cours du parcours à l'aide d'un crayon, ou de mémoire à l'arrivée).



Réussir le parcours sans erreurs et le plus vite possible.

# Parcours étoile



## But du jeu

Carte «tous-postes» d'un parcours étoile, avec le départ au centre (triangle) et les balises réparties tout autour (cercles numérotés).

À l'aide d'une carte, aller seul poinçonner une balise et revenir à son point de départ.

difficulté



durée



matériel



 objectif

Devenir autonome.

 dispositif (durée estimée du jeu : 45 mn)

Lieu : espace connu, suffisamment grand, sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc, ...). Les jeunes partent seuls pour aller rechercher, à l'aide d'une carte, une balise placée sur le terrain. Après chaque balise le jeune revient au point de départ. L'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. Le jeune repart pour effectuer une nouvelle «branche de l'étoile» puis revient à nouveau au départ, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti annoncé en début de jeu. But : trouver un maximum de balises pendant le temps de la séance.

## C'est parti!

Les chti-mômes ont chacun une carte donnée par l'animateur. Au top départ, tout le monde s'élançe, et chacun de son côté essaye d'aller poinçonner seul et le plus rapidement possible la balise indiquée sur sa carte, puis revient et fait contrôler son carton de contrôle. Si le poinçon est juste c'est gagné ! il passe à la balise suivante et ainsi de suite. S'il fait une erreur, le chti-môme a droit à un nouvel essai, et peut éventuellement se faire accompagner. Le nombre de points marqués correspond au nombre de balises justes.

S'ils sont plus de 15, organiser les jeunes en plusieurs groupes. Tous les jeunes d'un groupe partent en même temps avec une balise différente à trouver. Les groupes partent à deux minutes d'intervalle. Prévoir 2 jeux de cartes afin d'éviter les attentes.

 matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Au moins 15 balises.</li> <li>▶ 2 jeux de 15 cartes (si 15 balises) avec 1 seule balise imprimée sur chaque carte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carton de contrôle.</li> <li>▶ 1 carte (=1 balise à trouver)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 tableau de gestion des jeunes.</li> <li>▶ 1 chronomètre.</li> <li>▶ 1 sifflet.</li> <li>▶ 1 carte tous-postes.</li> </ul>



Chaque jeune commence par un poste différent, et cherche ensuite les balises suivantes dans l'ordre : numérotez les sur la carte de telle sorte qu'il change de secteur à chaque balise.

 consignes

- « Je vous donne à chacun une carte avec une balise à trouver. »
- « Vous allez la poinçonner, puis vous revenez au point de départ. »
- « Si c'est juste, vous partez chercher la suivante, si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même balise. »
- « Vous allez le plus vite possible, vous devez trouver le plus de balises possible pendant la durée de la séance. »
- « Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ chercher des explications. »
- « Au signal de fin de jeu, vous revenez immédiatement au départ, même si vous n'avez pas terminé. »



Avoir le plus de balises justes au premier poinçonnage.  
Avoir le plus de balises justes aux 1er et 2ème poinçonnages.

 variantes

- ▶ Pour simplifier la situation :
  - Uniquement dans un espace connu.
- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Dans un espace inconnu, vaste et naturel. Dans ce cas, placer toutes les balises sur des points remarquables accessibles par des lignes directrices du terrain (traçage niveau 1).
  - Les balises sont de plus en plus éloignées du départ, et non plus sur, mais à proximité des lignes directrices (traçage niveau 2).
  - Sous la forme d'un relais par équipe de 2.

Utiliser sur le carton de contrôle un codage permettant de connaître le nombre d'essais, le nombre de réussites au 1er ou au 2ème essai, les balises cherchées et non trouvées, trouvées avec aide, etc.



# Course aux définitions



## But du jeu

Placer sur la carte les balises trouvées sur le terrain, en y associant la bonne définition.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Apprendre à observer, à se situer sur le terrain.  
Apprendre à bien définir l'emplacement exact d'une balise.



## dispositif *(durée estimée variable en fonction du temps et de l'espace disponible)*

Dans un espace restreint et si possible peu connu, placer 20 balises (avec un numéro-code) de manière visible.  
Par groupe de deux, les jeunes doivent trouver le plus possible de balises.  
Pour chaque balise trouvée, ils doivent sur leur carte (vierge) la situer précisément et écrire son numéro-code, et le reporter sur leur liste en l'associant à la bonne définition.  
À l'arrivée, chaque groupe compare son travail avec la carte correction.

Conseils pour prolonger la séance :  
Profitez des balises posées pour proposer aussi des petits circuits de 3 à 5 balises.



### C'est parti !

Par équipes de 2, les marmots s'élancent à la recherche des 20 balises dissimées sur l'aire de jeu. Vite vite, ils doivent dessiner chaque balise trouvée au bon endroit sur leur plan, et mettre le numéro de la balise à côté de la bonne définition sur leur liste des 20 définitions. Trop facile? pimentez le jeu avec des fausses balises ou des fausses définitions! (voir variantes).



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 20 balises.
- ▶ 5 listes de définitions complétées (avec les numéro-codes).
- ▶ 5 cartes tous-postes (pour la correction).

### pour les jeunes

- ▶ 1 carte vierge.
- ▶ 1 stylo.
- ▶ 1 liste de définitions.



Posez les balises de manière à ce que les jeunes puissent se disperser d'entrée de jeu, en répartissant plusieurs balises proches autour du départ.



## consignes

- « J'ai placé 20 balises sur le terrain, il ne faut en aucun cas les déplacer. Par 2, vous avez «X» minutes pour les repérer, et les placer sur votre carte avec leur numéro-code. Puis, vous devez associer le numéro-code de chaque balise à une des définitions de la liste. »
- « Après le signal de retour, vous comparez votre travail avec la carte correction. »
- « Vous comptez vos points : 1 point par balise bien placée et 1 point par définition juste. »



## variantes

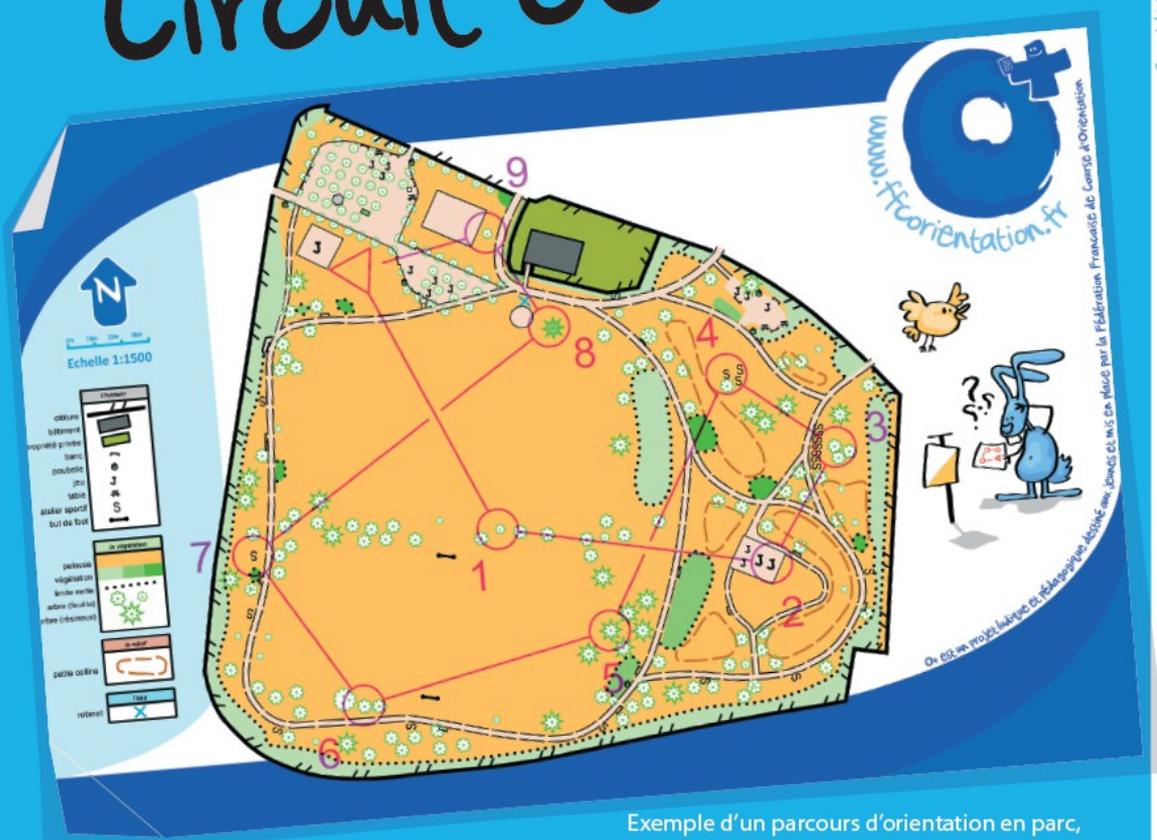
### ▶ Pour complexifier la situation :

- Les enfants réalisent seuls l'exercice.
- Ajout sur le terrain de « fausses balises » (balises placées sur aucun élément dessiné sur la carte).
- Ajout dans la liste de « fausses définitions » (ne correspondant à aucune balise du terrain).
- Chaque groupe ou chaque enfant doit placer une balise (repérable et à son nom) sur le terrain et rédiger la définition sur une étiquette accrochée à la balise. Validation par les autres groupes.



Avoir le plus de points possibles (cad de balises bien placées et définitions justes).  
Avoir le moins d'erreurs possible tout étant le plus rapide possible.

# Circuit CO



Exemple d'un parcours d'orientation en parc, avec le départ (triangle) et 9 balises (cercles numérotés de 1 à 9).

## But du jeu

Effectuer le plus vite possible un parcours en passant par des balises, dans l'ordre indiqué sur la carte, mais par l'itinéraire de son choix.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Etre autonome et découvrir la dimension sportive et compétitive de la course d'orientation.



## dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Dans un lieu peu connu, voire inconnu, placer des balises sur des points remarquables, marqués sur la carte, situés sur ou à proximité des lignes directrices. Prévoir 4 ou 5 circuits de 3 à 5 balises. Les enfants partent individuellement toutes les minutes.

L'animateur gère les départs/arrivées grâce à tableau à double entrée. (Nom/ N° circuit)

L'enfant précise bien sur quel circuit il part et n'oublie pas de signaler son arrivée.

### C'est parti !

*Le jeune prend la carte désignée par l'animateur et réalise seul, et le plus rapidement possible, le circuit de la carte. À son retour, il fait contrôler son carton. Si les poinçons sont justes, il passe au circuit suivant et ainsi de suite. S'il fait une erreur, le jeune a le droit à un nouvel essai, et peut éventuellement se faire accompagner. L'objectif est de courir vite et juste (sans erreurs).*



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ De 3 à 5 balises équipées de pinces sur 4 ou 5 circuits différents.</li> <li>▶ Un jeu de 6-8 cartes par circuit : sur la carte, les balises sont repérées par un cercle rouge.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Une carte par enfant avec le tracé du circuit</li> <li>▶ La liste des définitions de l'emplacement exact des balises. Un carton de contrôle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Pour chaque circuit un carton de contrôle comportant la correction des poinçons.</li> <li>▶ Un tableau à double entrée pour la gestion des enfants.</li> </ul>



Sur la carte, les balises sont représentées par un cercle centré sur un élément remarquable (de la carte et du terrain). Chaque cercle est numéroté et relié au suivant par un trait rouge. Le parcours commence par un triangle rouge (départ) et s'achève par un double cercle (arrivée). Le départ et l'arrivée peuvent être au même endroit.



## consignes

« Vous allez effectuer un parcours en forêt, avec "x" balises à trouver. Chaque balise est posée sur un point remarquable du terrain. Sur votre carte, l'emplacement de chaque balise est situé au centre d'un cercle rouge. Les balises sont numérotées sur la carte de 1 à "x". Vous devez effectuer le circuit le plus vite possible en passant par toutes les balises dans l'ordre imposé. Entre chaque balise, vous choisissez votre itinéraire. A chaque balise, pour prouver votre passage, vous poinçonnez votre carton de contrôle dans la case numérotée qui correspond au numéro de la balise. En plus de la carte, vous recevez une liste de définitions de chaque balise qui précise son emplacement exact sur le terrain ».

« Au départ, annoncer sur quel circuit vous partez. Vous partez seuls, toutes les minutes.

Dès que vous êtes arrivés, vous venez me prévenir, et vous faites vérifier votre carton de contrôle ».



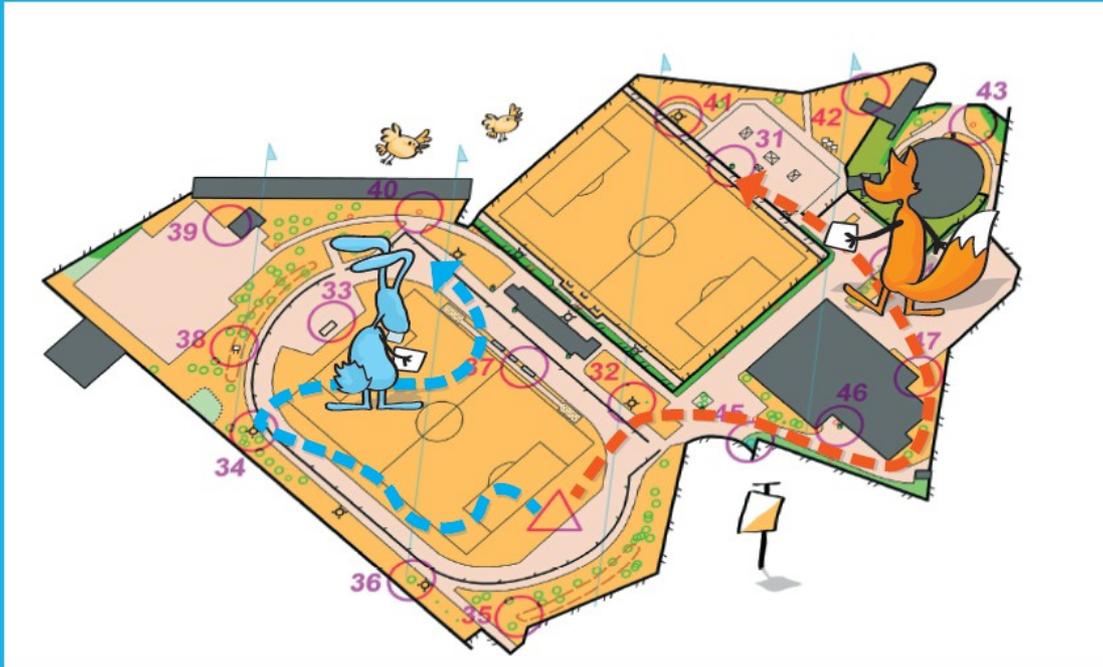
## variantes

- Nombre de balises
- Longueur du circuit.
- Nombre de changements de direction entre les balises
- Position des balises par rapport aux lignes directrices, aux points d'attaque, aux lignes d'arrêt.
- Présence ou non de lignes directrices.
- Longueur et difficulté des parcours partiels.

Réussir les parcours sans erreurs et le plus vite possible.



# Course au score



## But du jeu

Par équipe de deux, trouver le plus de balises possibles en un temps limité.

Nigo hésite, et part au hasard sur les balises qu'il voit au loin. Fino réfléchit d'abord à un sens logique pour prendre toutes les balises en faisant le moins de distance possible. Lequel reviendra en premier avec toutes les balises ?

difficulté



durée



matériel





## objectif

Être capable de construire une stratégie (projet d'itinéraire) pour trouver le maximum de postes en un minimum de temps.



## dispositif

(durée estimée variable en fonction du temps et de l'espace disponible)

Dans un lieu plutôt connu, poser une vingtaine de balises numérotées, avec pinces. Au contraire d'un circuit normal, l'ordre des balises n'est ici pas imposé. Par deux, les jeunes doivent trouver et poinçonner sur leur carton de contrôle un maximum de balises en un temps donné. Une partie des balises peut être visible du départ mais d'autres doivent nécessiter une vraie lecture de la carte pour être trouvées. À la fin du temps imparti, l'animateur signale la fin du jeu et le retour des jeunes au point de départ (par un coup de sifflet par exemple).

Posez les balises de manière à ce que les jeunes puissent se disperser d'entrée de jeu, en répartissant plusieurs balises proches autour du départ.



### C'est parti !

Top-départ ! par équipe de 2, les gamins s'élancent pour trouver le maximum de balises dans le temps imparti. Puisque le circuit n'est pas imposé, ils doivent réfléchir en équipe à un ordre logique pour rallier un maximum de balises. « Par où on part ?! Euh, on fait d'abord la 4 ? Ok c'est parti ! ». Ils poinçonnent ensuite chaque balise trouvée dans la case correspondante du carton de contrôle. Au signal de fin, toutes les équipes rentrent et comptent le nombre de balises réalisées, en comparant au besoin avec le carton modèle.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 20 balises numérotées avec pinces ou symboles distinctifs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte avec toutes les balises et les définitions par enfant.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle par équipe de 2.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 chronomètre.</li> <li>▶ Plusieurs cartons de contrôle de correction.</li> </ul>



## consignes

- « J'ai disposé 20 balises sur le terrain, il ne faut pas les déplacer. »
- « Vous êtes par deux avec chacun une carte, et un carton de contrôle pour l'équipe. »
- « Sur votre carte il y a : l'emplacement des balises, leur numéro et la définition des postes. »
- « Au top-départ, vous avez «X» minutes pour trouver un maximum de balises et les poinçonner dans la bonne case de votre carton de contrôle. »
- « C'est vous qui décidez de l'ordre dans lequel vous faites les balises. »
- « À la fin du temps, je donnerai un coup de sifflet. Vous devez alors rentrer immédiatement. »
- « À l'arrivée, vous comparez votre carton de contrôle avec un des cartons de correction et vous comptez le nombre de balises justes. »



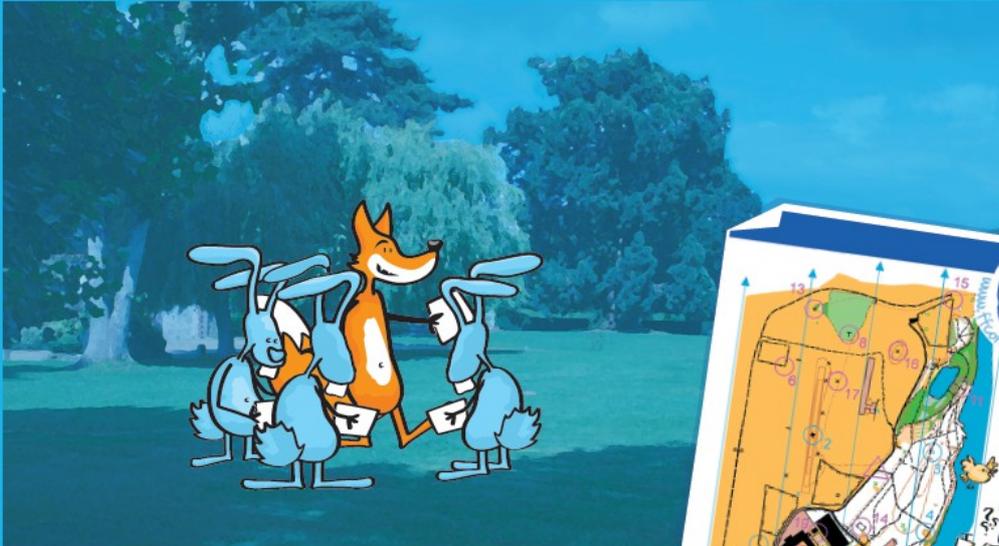
## variantes

- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Augmenter le nombre de balises.
  - Éloigner les balises du départ.
  - Temps de recherche plus ou moins long.
  - Les jeunes peuvent réaliser seuls l'exercice.
  - Les jeunes peuvent se répartir les balises à trouver (notion de stratégie).
  - Ne pas numéroté les balises sur le terrain pour vérifier que les jeunes savent quelles balises ils poinçonnent.

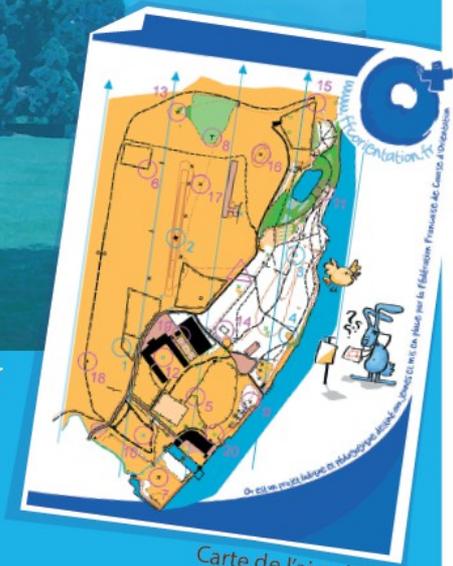
Trouver le plus de balises possibles, le plus vite possible. Poinçonner les balises dans les bonnes cases du carton de contrôle.



# La Réparte



Top départ ! L'équipe de Fino et Nigo se répartit les balises pour en trouver le plus possible dans le temps imparti. C'est très stratégique, en fonction du niveau de chacun et de la position et difficulté des balises. *Nigo n'est pas le plus rapide, l'équipe décide qu'il ira juste pointer les balises 1 à 4, obligatoires.*



Carte de l'aire de jeu

## But du jeu

*Le jeu : Élaborer une stratégie d'équipe pour trouver le maximum de balises en un temps donné.*

difficulté



durée



matériel





## objectifs

**Pour l'équipe : Apprendre à construire une stratégie d'équipe en fonction du niveau de chacun, afin d'établir le meilleur score dans un temps imparti.**

**Pour chaque jeune : Apprendre à construire le meilleur itinéraire possible afin de réaliser le contrat décidé en équipe.**



## dispositif (durée estimée variable en fonction du temps et de l'espace disponible)

Sur une carte, placer un réseau de postes autour d'un point de départ central (afin d'augmenter pour les jeunes la difficulté à concevoir un parcours logique et efficace).

4 de ces postes (placés à proximité du départ et numérotés de 1 à 4)

sont obligatoires pour tous les équipiers, mais peuvent être réalisés seul.

Répartir les jeunes par équipe de 4.

Suivant le niveau, il est conseillé de positionner le réseau de postes sur un secteur délimité par des lignes d'arrêt précises et d'adapter le niveau de traçage.



### C'est parti !

Par équipes de 4 les pitchouns se répartissent le boulot. Chacun doit aller chercher les 4 premières balises (1 à 4) plus un certain nombre de balises en fonction de son

niveau. But du jeu? que l'équipe pointe le plus de balises possibles dans un laps de temps donné. La stratégie est super importante: qui va chercher quoi, et dans quel ordre pour être le plus rapide possible ?



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 20 balises numérotées avec pinces ou symboles distinctifs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte avec toutes les balises et les définitions par jeune.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle par jeune.</li> <li>▶ Au moins 1 crayon par équipe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 chronomètre.</li> <li>▶ Plusieurs cartons de contrôle de correction.</li> </ul>



## consignes

« J'ai disposé 20 balises sur le terrain. »

« Vous êtes par équipe de 4 avec chacun une carte «tous-postes», et un carton de contrôle. »

« Au 1<sup>er</sup> top, vous avez 2' pour vous répartir les balises, en les entourant sur vos cartes avec le crayon. »

« Les coureurs d'une équipe doivent tous obligatoirement passer aux balises 1 à 4, seuls ou en équipe. »

« Au 2<sup>o</sup> top, vous avez tous «X» minutes pour trouver vos balises attribuées. »

« C'est vous qui décidez de l'ordre dans lequel vous faites les balises. »

« À la fin des «X» minutes, je donnerai un coup de sifflet pour vous alerter que le temps est écoulé. »

« Le chronomètre de chaque équipe s'arrête lorsqu'elle est complète à l'arrivée. Si vous dépassez le temps imparti, l'équipe est pénalisée d'un point par minute supplémentaire. »

« Le chrono départage les éventuelles équipes à égalité de points. »



## variantes

▶ Pour complexifier la situation :

- Augmenter le nombre de balises.
- Éloigner les balises du départ.
- Temps de recherche plus ou moins long.
- Attribuer des points aux balises en fonction de leur difficulté « technique » ou de leur éloignement par rapport au point de départ afin de renforcer la notion de stratégie.
- Ne pas numéroter les balises sur le terrain pour vérifier que les jeunes savent quelles balises ils poinçonnent.



Nombre de balises et temps réalisé par l'équipe.

# Le Relais

Copyright © FFCCO



Fino et Nigo sont au départ du relais, prêts à s'élaner avec les 1<sup>er</sup> relayeurs des 2 autres équipes. Derrière eux, suspendues à un fil, les cartes des relayeurs 2 et 3.

Cartes de l'aire de jeu avec 2 types de traçage possible (simple ou complexe)

## But du jeu

Par équipe de 3, enchaîner le plus vite possible 3 circuits en se relayant.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Créer un esprit d'équipe et gérer la motivation/stress liés à la confrontation directe.



## dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

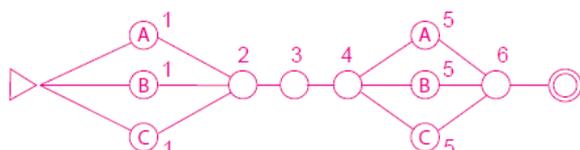
Constituer des équipes homogènes de 3 coureurs. Les équipiers peuvent choisir entre eux dans quel ordre ils veulent courir.

Tracer les parcours selon la formule choisie :

**Relais «simple»** : 6 possibilités de combiner les 3 parcours : ABC, ACB, BAC, BCA, CAB, CBA (cf. *carte du haut au recto*).

**Relais «complexe»** : possibilité, avec 2 fourches à 3 branches (cf. *schéma ci-dessous et carte du bas au recto*) de créer 9 variations (AA, AB, AC, BA, BB, BC, CA, CB, CC) et 36 combinaisons :

Équipe 1 : Relayeur 1 = AB / Relayeur 2 = CC / Relayeur 3 = BA  
 Équipe 2 : Relayeur 1 = BB / Relayeur 2 = AC / Relayeur 3 = CA  
 Équipe 3 : Relayeur 1 = CC / Relayeur 2 = BA / Relayeur 3 = AB (etc.)



Le but étant qu'au final, toutes les équipes soient passées à toutes les balises. Le relais dit «complexe» permet de créer un plus grand nombre de parcours différents, donc un meilleur brassage des équipes pour éviter que 2 relayeurs de 2 équipes différentes se retrouvent avec le même parcours en même temps et se suivent. Attention : le nombre de branches doit être égal au nombre d'équipiers. Par exemple, équipes de 3 = «fourches» à 3 branches (A, B, C).



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ Une 20aine de balises numérotées, avec pince.
- ▶ Rubalise de chantier pour matérialiser la zone de passage de relais.
- ▶ Une grande ficelle et des pinces à linge pour accrocher les cartes.
- ▶ Afficher une feuille avec les numéros et compositions des équipes.

### pour les jeunes

- ▶ 1 carte par jeune avec le numéro d'équipe et le numéro du relayeur, et avec les définitions de postes.
- ▶ 1 carton de contrôle par jeune.



## consignes

- « Consultez la feuille avec les numéros et compositions des équipes. »
- « Dans les équipes, chacun doit réaliser son circuit le plus vite possible en faisant attention de bien vérifier les numéros de chaque balise. »
- « Soyez attentif, je vais maintenant vous expliquer le passage de relais. »



Bon classement de l'équipe en ayant réalisé individuellement la meilleure performance possible.  
 Pas d'erreur dans le poinçonnage des balises.

# Les Duels



Fino et Nigo se sont élancés sur leur duel. Fino a déjà posé sa balise. Nigo, lui, vérifie qu'il est au bon endroit et s'apprête à poser la sienne. *Qui rentrera en premier à l'arrivée ?*

Carte d'un duel. Fino doit poser la 1 et récupérer la 2, Nigo le contraire.

## But du jeu

*Aller plus vite que mon adversaire pour poser une balise et récupérer la sienne.*

difficulté



durée



matériel





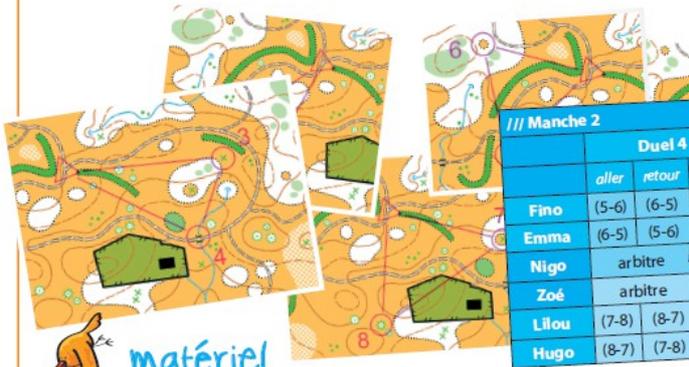
## objectif

Appliquer les acquis sous la pression d'une situation d'opposition.



## dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Prévoir une dizaine de boucles de 2 balises, si possible en papillon autour d'un point central. Former des groupes de 6 coureurs de même niveau. Sur chaque manche, chaque groupe dispose de 2 boucles (=2x2 cartes) permettant de réaliser 2 duels en simultané (=4 coureurs). Les 2 coureurs en attente jouent le rôle d'arbitre en contrôlant l'emplacement des balises en cas de litige, et en validant les points sur la feuille de route. Les coureurs s'affrontent 2 fois de suite sur la même boucle en aller-retour. Lorsque le duel est terminé, «permutation» des binômes au sein du duel, puis «rotation» des groupes pour changer de manches. La manche prend fin lorsque la totalité des duels a été réalisée au sein du groupe.



		/// Manche 1								
		Duel 1			Duel 2			Duel 3		
		aller	retour	points	aller	retour	points	aller	retour	points
Fino		(1-2)	(2-1)		arbitre				(3-4)	(4-3)
Nigo		(2-1)	(1-2)		arbitre				(4-3)	(3-4)
Lilou		arbitre			(3-4)	(4-3)		(1-2)	(2-1)	
Emma		arbitre			(4-3)	(3-4)		(2-1)	(1-2)	
Hugo		(3-4)	(4-3)		(1-2)	(2-1)		arbitre		
Zoé		(4-3)	(3-4)		(2-1)	(1-2)		arbitre		
		(8-7)	(7-8)		arbitre					
Lilou		(7-8)	(8-7)		arbitre					
Hugo		(8-7)	(7-8)		arbitre					

		/// Manche 2		Duel 4	
		aller	retour	aller	retour
Fino		(5-6)	(6-5)		
Emma		(6-5)	(5-6)		
Nigo		arbitre			
Zoé		arbitre			
Lilou		(7-8)	(8-7)		
Hugo		(8-7)	(7-8)		



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 20 cartes avec sur chacune, une des 20 boucles.
- ▶ Autant de balise que de jeunes.

### pour les jeunes

- ▶ 1 balise par jeune, avec son prénom, qu'il gardera toute la séance.

### pour l'animateur

- ▶ 1 feuille de route où seront notés les duels et leurs résultats.



## consignes

- « Au top départ, vous partez placer la balise que vous avez en main à l'emplacement désigné. »
- « Puis vous allez le plus vite possible ramasser la balise posée par votre adversaire et vous revenez au départ. »
- « Le premier arrivé marque 2 points, le second 1 point. Balise non trouvée ou mal posée = 0 point. »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au départ demander arbitrage. Vous allez avec votre adversaire et l'arbitre à l'emplacement où il a placé la balise. L'arbitre vérifie et valide ou non la pose. »
- « Vous faites la revanche en courant la boucle dans le sens inverse. »
- « Vous changez d'adversaire à chaque manche comme indiqué sur la feuille de route. »

### Consignes particulière aux arbitres :

- « Vérifiez qui arrive le premier. Marquez les points sur la feuille de route du groupe. »
- « En cas de litige (balise non trouvée ou jugée mal placée par un des coureurs) vous vous rendez avec les coureurs sur place pour vérifier. Vous marquez alors les points en conséquence. »

### Marquer le + de points possibles :

- En gagnant les duels au sein de son groupe.
- En posant toujours sa balise au bon endroit.



## variantes

### ▶ Pour simplifier la situation :

- Les postes sont posés par l'animateur avant la séance. Les arbitres ne sont alors plus nécessaires.

### ▶ Pour équilibrer la situation :

- Si un binôme est déséquilibré, faire partir le plus fort «en chasse» avec un handicap de temps.

# L'iti-Mémo



Nigo mémorise l'itinéraire vers la balise n°4. Fino a déjà reposé sa carte et part chercher la balise 2 de mémoire.

## But du jeu

Mémoriser par cœur un itinéraire afin de le réaliser sans carte.

difficulté



durée



matériel



objectif

Apprendre à structurer et simplifier la construction d'un itinéraire. Apprendre à mémoriser les éléments pertinents nécessaires à l'orientation.



dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Mettre en place un parcours sous forme d'étoile. Confectionner autant de cartes que de branches d'étoile. Sur chaque carte apparaîtra un itinéraire à réaliser (triangle de départ + le poste à trouver).

Lors de la première mise en place d'un tel exercice, il est nécessaire de bien respecter le niveau 1 de la page de la méthode fédérale.



Truc & Astuce

**C'est parti !**  
Le titi retourne la carte désignée par l'animateur et découvre le départ et une balise. Il doit réfléchir à un itinéraire pour aller à la balise, mais en plus le mémoriser et s'y rendre sans la carte. Hum, pas facile ! Une fois l'itinéraire choisi et mémorisé, le titi pose la carte et se rend à la balise de tête. Il pointe comme puis revient au départ faire contrôler son carton. Il va ensuite mémoriser une seconde balise et ainsi de suite. Si le titi oublie son itinéraire en cours de route, il a le droit de revenir consulter la carte.



matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>1 carte par itinéraire à mémoriser.</li> <li>Des balises avec pinces.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 carton de contrôle par jeune.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plusieurs cartons de contrôle de correction.</li> </ul>



consignes

- « Vous allez faire les parcours l'un après l'autre. Pour cela, observez bien la carte désignée au départ de chaque branche de l'étoile et mémorisez l'itinéraire. »
- « Une fois l'itinéraire mémorisé, posez la carte et courez jusqu'à la balise, poignez-la et revenez au point de départ vérifier le poignon. »
- « En cas d'échec, revenez au départ pour observer à nouveau la carte, et réessayez jusqu'à trouver la balise. »
- « Recommencez la même opération sur le parcours suivant. »



Truc & Astuce

En cas d'échecs répétés demander à ce que le jeune se colle à l'animateur comme ça il va réaliser son itinéraire.



variantes

- Au retour, faire tracer au jeune l'itinéraire réalisé.
- Réduire petit à petit le temps de mémorisation.

Nombre de parcours effectués sans erreur et avec erreurs.



### > Pour complexifier la situation :

- Sous forme de parcours en papillon. Le principe est le même mais chaque parcours comporte plusieurs balises. Former alors des équipes de 4 coureurs. Au départ se trouvent les cartes qui indiquent l'emplacement de la première balise de chaque circuit, et sur chaque balise la carte qui permet d'aller à la balise suivante et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée. 3 balises = 4 parcours partiels à mémoriser (3 balises + retour au point de départ).
- 1ère possibilité de « roue de secours » : 3 cartes vierges par équipe qui sont utilisées par les coureurs (suiveurs) et qui peuvent le cas échéant être demandées par le coureur meneur (« roue de secours ») en cas de perte de mémoire. Chaque enfant est à tour de rôle le meneur. Changer l'ordre au sein du groupe à chaque circuit. Faire, si possible, autant de circuits que de groupe de 4 jeunes.
- 2ème possibilité de « roue de secours » : les suiveurs n'ont qu'une seule carte vierge par équipe qui est portée par le 4ème au début puis par le 1er puis le 2ème puis enfin le 3ème. Cette carte vierge est la « roue de secours » de l'équipe.