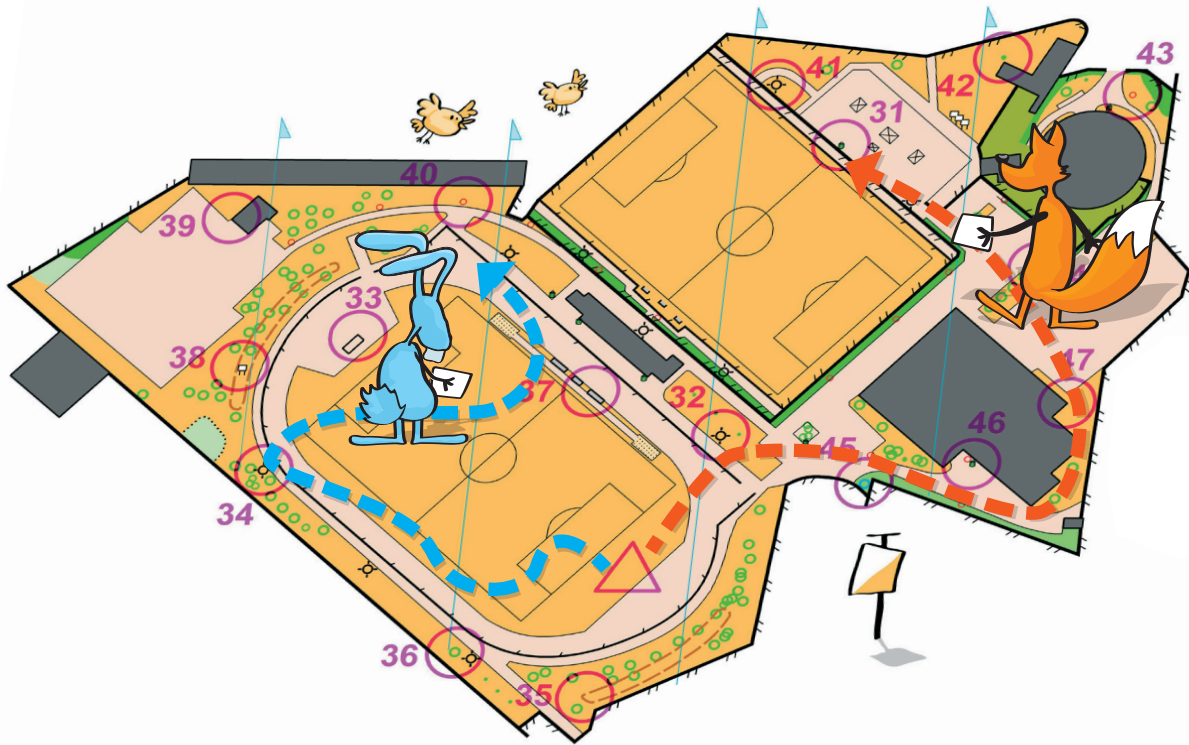


Course au score



But du jeu

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 ?

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

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



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.

