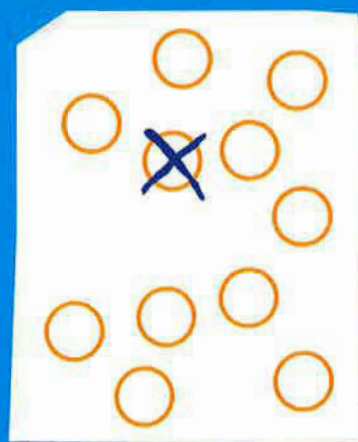


Jeu des cerceaux



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



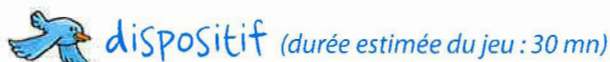
matériel





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"> Une quinzaine de cerceaux disposés par terre sur le terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 carte et 1 crayon pour trois. 	



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.

