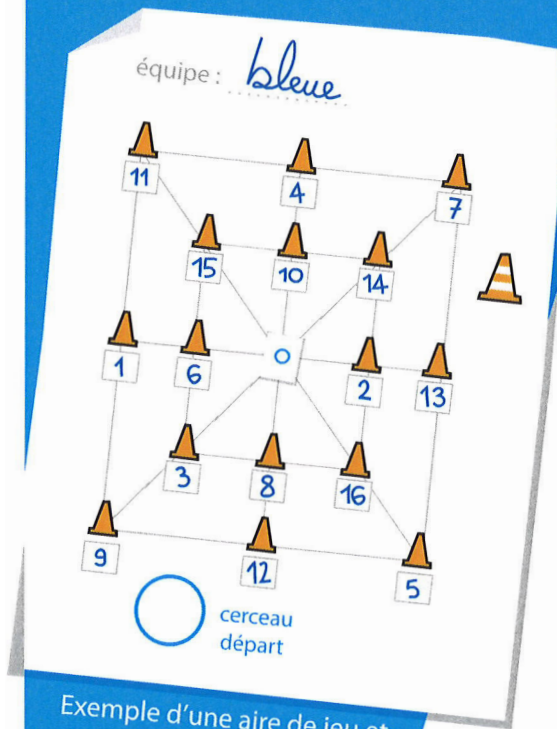
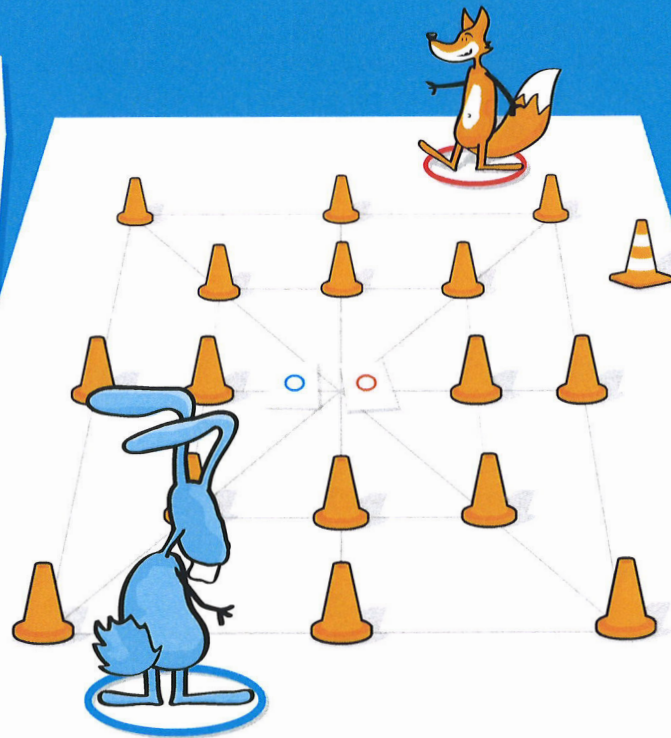


Le Bérêt

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

Le nombre de points marqués par l'équipe.

▶ 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.