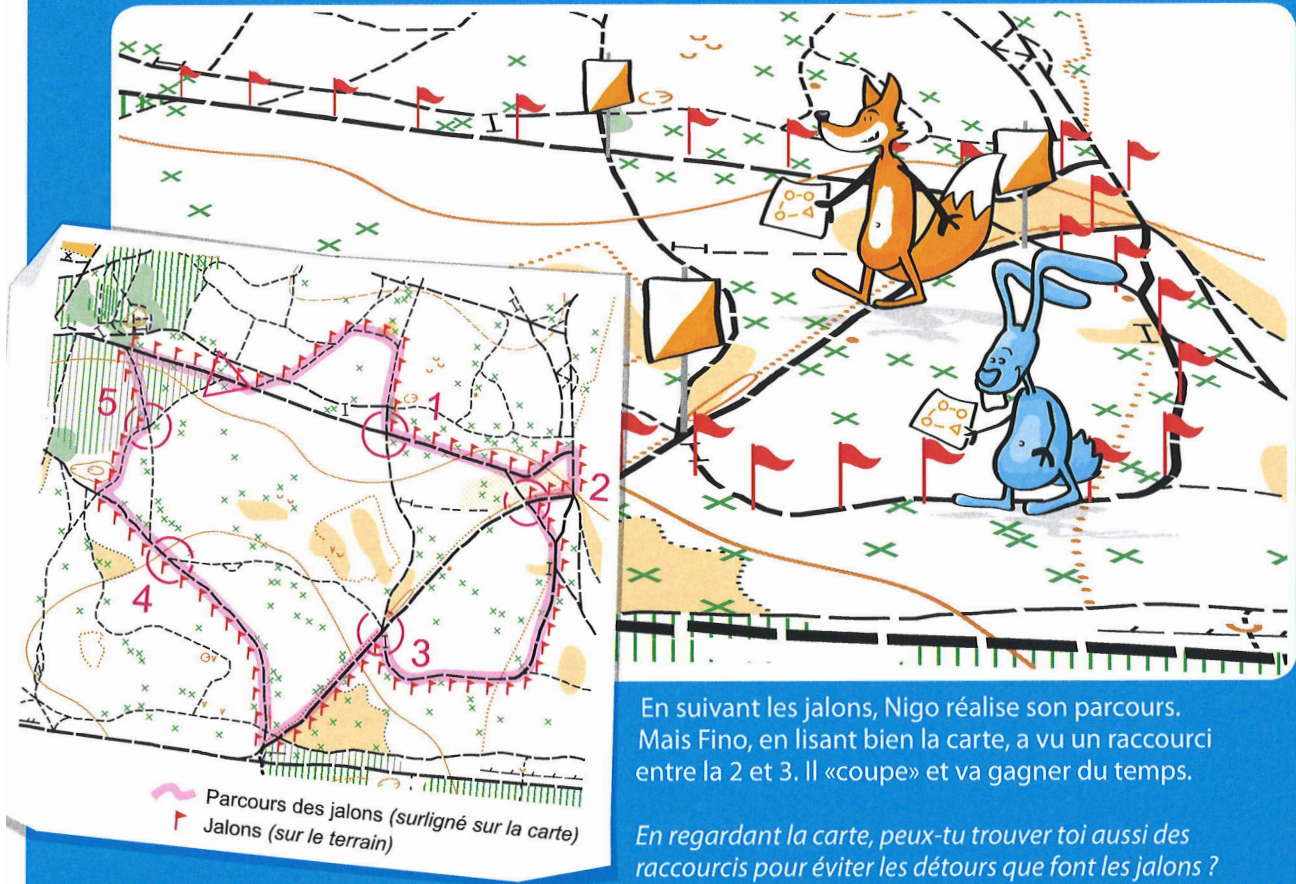


Le Jalonné

Copyright © FFCO



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

* 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.