

# 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. »



**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.**



## 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.