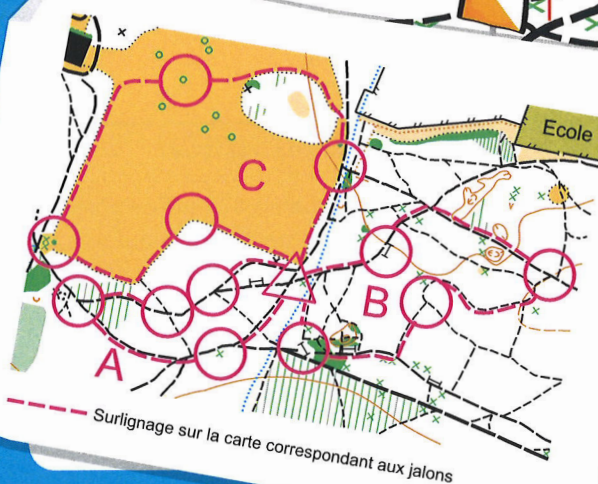
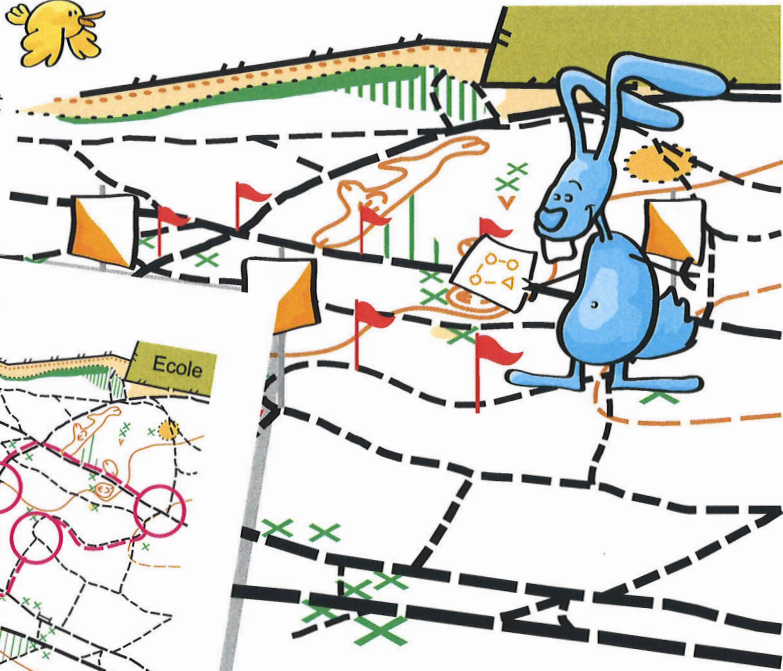


Le Suivi Jalonné

En suivant les jalons posés de manière bien visible sur le terrain, Nigo peut réaliser tout seul un parcours d'orientation en terrain inconnu.



Exemple d'une séance avec 3 parcours jalonnés : A, B et C. Nigo est parti sur le parcours B. Il suit les jalons et poinçonne les balises qu'il rencontre.

But du jeu

Effectuer un parcours en milieu inconnu, en suivant un itinéraire jalonné passant aux balises.

difficulté



durée



matériel





objectif

S'habituer au milieu forestier. Aller seul dans un milieu inconnu.



dispositif (durée estimée du jeu : 10 mn /circuit)

Poser 20 balises réparties sur votre zone. À partir de ce réseau, réaliser 5 circuits de 4 balises.

(Si les circuits se croisent, utiliser des jalons de différentes couleurs).

Les parcours sont matérialisés sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres tous les 10m environ (pas trop haut pour être vu par les moins grands). Lorsqu'un enfant se trouve à un jalon, il doit toujours pouvoir repérer le suivant. Un jalon doit être placé à l'endroit où se trouve la balise.

Les parcours ne doivent pas dépasser 10 min en marchant.

À l'arrivée, le jeune galopin vérifie à l'aide du carton de contrôle « corrigé » qu'il a poinçonné les bonnes balises.

Au fur et à mesure des parcours, utiliser de moins en moins de lignes directrices du terrain (chemins, bords de champs, clôtures, ruisseaux, etc.) et s'éloigner de plus en plus du départ.

L'animateur gère les départs/arrivées grâce à un tableau à double entrée.

Le galopin précise bien sur quel circuit il part et n'oublie pas de signaler son arrivée.

C'est parti !

Allez petit galopin, galope, il te suffit de suivre les jalons en forêt et poinçonner les balises le long du parcours. T'es encore là? Galope je te dis...



matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 20 balises avec pinces. ▶ 1 jeu de 6-8 cartes par circuit. ▶ Les corrigés de chaque circuit (sur un carton de contrôle). ▶ ~100 jalons de 1m de long*. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 carte par jeune, avec le départ/arrivée, le parcours surligné, les balises, et la liste de définitions. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Un tableau à double entrée pour la gestion des enfants.



* Utiliser des jalons très visibles et de différentes couleurs si les circuits se croisent. Il est intéressant que les jalons soient réutilisables. Pour cela, 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 !



consignes

« Vous allez réaliser des parcours tout seul. Chaque parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons permettent de passer par toutes les balises et de revenir au point de départ/arrivée. Vous devez poinçonner toutes les balises du circuit sur votre carton de contrôle.»

« Au départ, vous me dites sur quel circuit 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 « corrigé » que vous avez poinçonné les bonnes balises. »



variantes

▶ Pour complexifier la situation :

« Le jalonné » : voir fiche n°16.

« Le jalonné surprise » : des balises supplémentaires sont mises en place sur le terrain, les galopins ne doivent poinçonner que les balises qui figurent sur leur carte.

« Le jalonné muet » : les balises ne sont pas placées sur la carte. Les galopins doivent les poinçonner lors de leur passage et les positionner sur la carte.



Réussir les parcours sans erreurs et le plus vite possible.