



Extrait du LaToileScoute

<https://www.latoilescoute.net/parcours-d-orientation>

Parcours d'orientation

- Animation - Jeux scouts - Jeux de pistes et d'orientation -

Date de mise en ligne : samedi 29 janvier 2011



LaToileScoute

Le principe de ce jeu est simple, c'est une course à la précision : pour réaliser le parcours en temps record, il faut savoir prendre un point de repère sur un azimut.

Le jeu est calibré pour des louveteaux mais il peut être complexifié un peu pour s'adapter à des scouts.

Objectif

Initiation à l'usage de la boussole, suivre un azimut (ou au moins sa direction), prendre un point de repère.

Terrain

Dans un bois très facilement pénétrable, avec des arbres rapprochés.

Effectifs

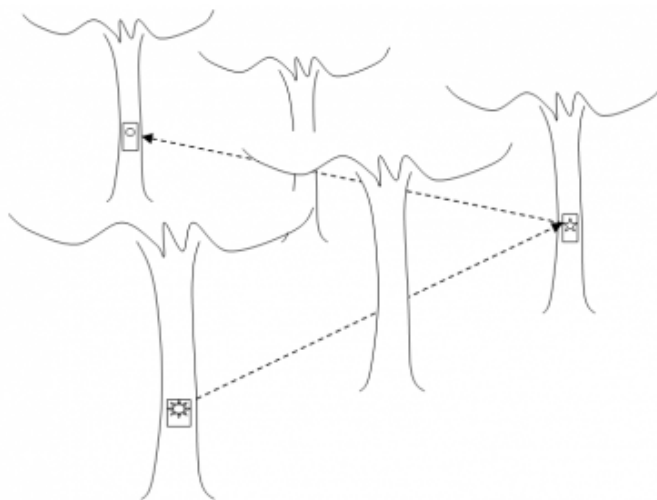
Deux équipes de 5 ou 6 joueurs (il faut autant de cibles que de joueurs, mais ça s'adapte)

On peut ajouter des parcours pour faire jouer plus d'équipes à la fois.

Description détaillée

Préparation

Il faut préparer à l'avance deux parcours symétriques, éventuellement entrecroisés d'une centaine de mètre de long. Pour préparer il faut parcourir le parcours à l'envers.



- Partir du premier point d'arrivée.
- Fixer un carton « cible » de manière visible sur le tronc de l'arbre.
- Choisir un azimut en direction d'un arbre situé à une vingtaine de mètres.
Dans cette direction, marcher vers cet arbre, puis vers le suivant dans la même direction de sorte que l'on ne puisse pas voir la cible depuis le point de visée (les arbres masquent la cible).
- Fixer un carton sur l'arbre sur lequel on vient d'arriver. Y indiquer l'azimut à prendre pour atteindre la cible d'où l'on vient, sans mentionner de distance.
- Poursuivre ainsi cinq à six fois jusqu'à ce qui sera le point de départ du premier parcours.

Répéter l'opération pour le second parcours.

A la fin tu as deux parcours d'environ 100m. Arrange toi pour que les points de départ et d'arrivée soient à peu près au même endroit.

Trace une ligne de départ, depuis laquelle les deux premières cibles sont visibles.

Déroulement

A l'arrivée des équipes, bien prendre le temps d'expliquer la règle, éventuellement rappelle l'utilisation de la boussole.

- Au départ, chaque équipe se rend à la première cible.
- L'un des joueurs de l'équipe fait la visée à partir de l'azimut noté sur la cible. Il se rend avec son équipe au point désigné, et passe la boussole au joueur suivant (comme ça tout le monde joue). Le joueur qui vient de faire la visée reste « prisonnier » à côté de l'arbre.
- Un autre joueur prend la visée suivante et ainsi de suite jusqu'à atteindre l'arrivée.

Le premier joueur à atteindre la dernière cible fait gagner son équipe.

Remarques

On peut remplacer le système de « prison » par un moyen de noter le passage de l'équipe à la balise.

L'arbitre doit faire attention et lutter contre les « opérations râteaux » qui enlèvent tout intérêt au jeu (c'est une des raisons de la mise en place du système de prison).

La dernière cible, ou point d'arrivée, peut être remplacée par un trésor. Mais du fait de la mise en place du système de prisonnier seul un des membres de l'équipe finit le parcours, il est donc préférable que la victoire soit donnée au retour de l'équipe au point de départ.

Matériel

- Au moins une boussole par équipe.
- 10 à 12 Cartons (environ A4) à fixer sur les arbres. Ils servent de cible (ou de balises) pour les visées.
- Ficelle

Post-scriptum :

Peuplade mixte de Nanterre - WE de Groupe 2009