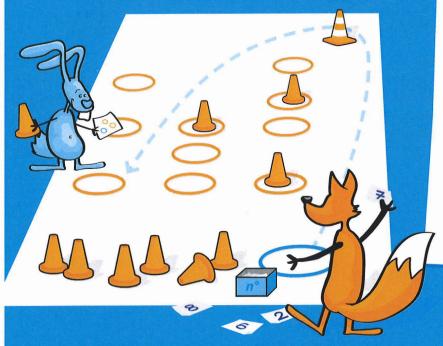


Rapid'O

ight © FFCO



plateau de jeu : B

1 9
6
5 8 3
4
7 10 2

cerceau départ

Exemple d'un des plateaux

de jeu et son plan.

But du Jeu

En se relayant, l'équipe de Fino et Nigo a déjà placé 3 plots. C'est à Nigo de jouer : il a tiré au sort le n°7. Va t-il placer son plot dans le bon cerceau ?

À l'aide d'un plan, et en se relayant, les jeunes d'une équipe doivent disposer le plus rapidement possible des plots dans les bons cerceaux.

difficulté



durée



matériel









Fēdēration française siteweb: www.ffcorientation.fr mail:contact@ffcorientation.fr

Pour que les jeunes puissent être sollicités plusieurs fois en cours de jeu, il faut limiter le

nombre d'équipiers par équipe. Sinon, ajou-

tez des plots, ou ajoutez un nouveau plateau de jeu.

Être capable de lire rapidement et de façon juste un plan.



dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

3 plateaux de jeu avec 10 cerceaux disposés de manières différentes.

3 équipes (de 4 ou 5), chacune répartie sur un des 3 plateaux de jeu.

3 boîtes pour tirer au sort des tickets numérotés, et 1 plan de chaque plateau de jeu.

En se relayant, les coureurs de chaque équipe doivent disposer les cônes dans les bons cerceaux en fonction du plan et des tickets tirés. L'arrêt du jeu se fait, soit lorsque la première équipe a terminé, soit lorsque toutes les équipes ont terminé. Valider le nombre de plots corrects à l'aide des cartes correction.

C'est parti!

On forme les équipes. Au top départ, un garnement de chaque équipe tire au sort un ticket dans la boite. Il prend le plan sur lequel il localise le numéro tiré, et va poser un plot le plus rapidement possible à l'endroit correspondant sur son plateau de jeu, en n'oubliant pas de passer derrière le plot de contournement. Puis il revient rapidement passer le relais (=le plan) au garnement suivant qui recommence la même opération. Chaque plot bien placé rapporte un point. Il est interdit de déplacer un plot déjà en place. En cas d'égalité de point, la première équipe qui a terminé marque 2 points supplémentaires.



matériel

pour le dispositif	par équipe	pour l'animateur
 30 cerceaux. 3 plots de contournement. 1 plan de chaque plateau de jeu. 	numérotés de 1 à 10.	 1 plan correction de chaque plateau de jeu. 1 liste des participants pour
n Astuc	couleurs différentes par équipe).	noter les erreurs de chacun et totaliser les points.

Effectuer plusieurs manches sous forme de tournoi en tournant sur les plateaux de jeu (3 manches possibles). Pour multiplier les possibilités de manches, confectionnez des plans numérotés différemment.



consignes

- « À l'aide du plan, et en fonction du numéro que vous avez tiré au sort, vous devez placer sur l'aire de jeu 10 cônes (1 seul à la fois, en vous relayant) dans les cerceaux numérotés de 1 à 10 sur votre plan d'équipe. »
- « Chaque positionnement juste rapporte un point à l'équipe. » Option rapidité : « En cas d'égalité de points, l'équipe la plus rapide marque 2 points supplémentaires. »
- « Vous ne devez pas regarder la carte en avance. »



variantes

- **Pour simplifier la situation :**
 - On enlève le plot de contournement.
- > Pour complexifier la situation :
 - Mémorisation : une station mémorisation (située au plot de contournement) permet de consulter la carte et de mémoriser la position du plot sur le plan.
 - Faire tourner plusieurs fois le jeu et ensuite donner de nouvelles cartes.

Minimum 7 pts réalisés par l'équipe à chaque manche, et rapidité d'exécution.

Les fiches O'abc sont mises en place par la Fédération Française de Course d'Orientation (FFCO) dans le cadre du projet O+

