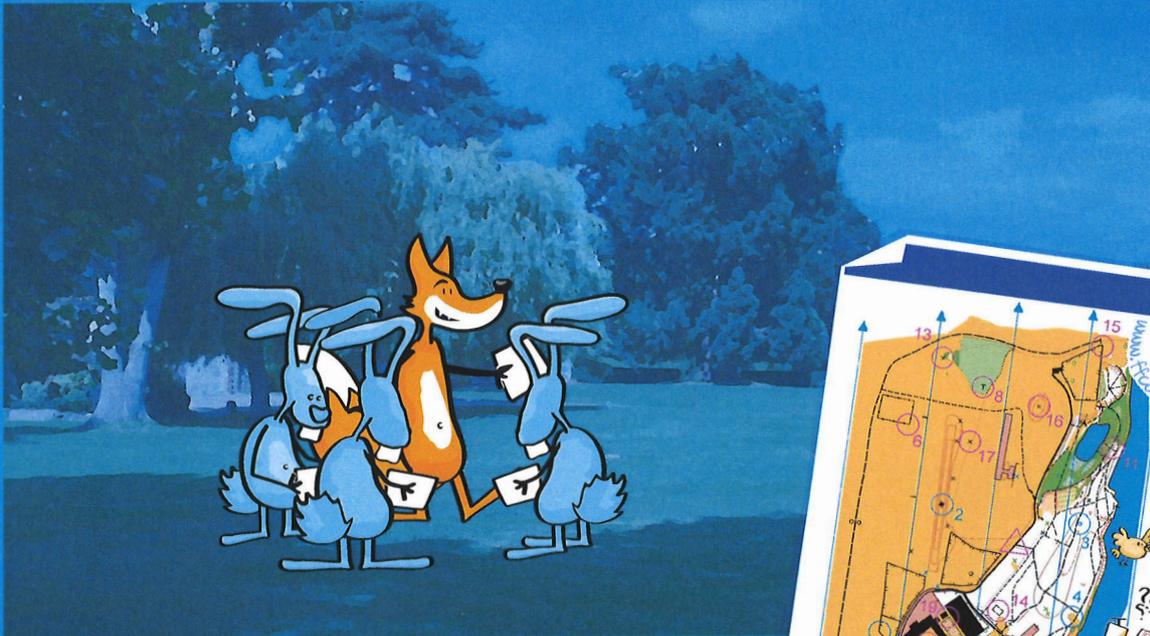
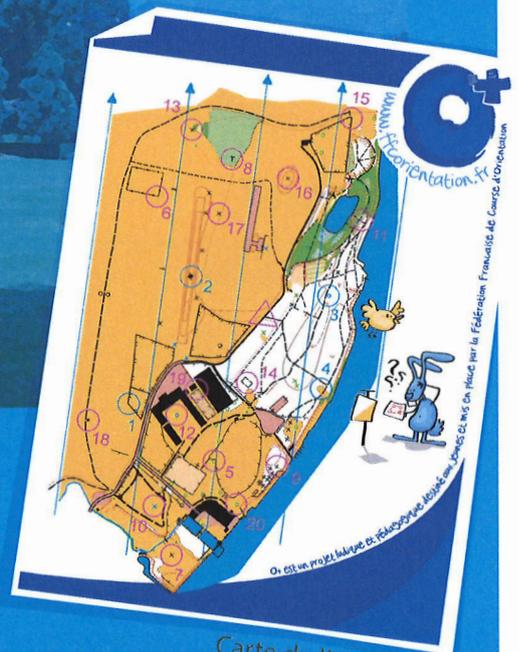


# La Réparte



Top départ ! L'équipe de Fino et Nigo se répartit les balises pour en trouver le plus possible dans le temps imparti. C'est très stratégique, en fonction du niveau de chacun et de la position et difficulté des balises. *Nigo n'est pas le plus rapide, l'équipe décide qu'il ira juste pointer les balises 1 à 4, obligatoires.*



Carte de l'aire de jeu

## But du jeu

*Le jeu : Élaborer une stratégie d'équipe pour trouver le maximum de balises en un temps donné.*

difficulté



durée



matériel





## objectifs

**Pour l'équipe : Apprendre à construire une stratégie d'équipe en fonction du niveau de chacun, afin d'établir le meilleur score dans un temps imparti.**  
**Pour chaque jeune : Apprendre à construire le meilleur itinéraire possible afin de réaliser le contrat décidé en équipe.**



## dispositif (durée estimée variable en fonction du temps et de l'espace disponible)

Sur une carte, placer un réseau de postes autour d'un point de départ central (afin d'augmenter pour les jeunes la difficulté à concevoir un parcours logique et efficace).

4 de ces postes (placés à proximité du départ et numérotés de 1 à 4) sont obligatoires pour tous les équipiers, mais peuvent être réalisés seul. Répartir les jeunes par équipe de 4.

Suivant le niveau, il est conseillé de positionner le réseau de postes sur un secteur délimité par des lignes d'arrêt précises et d'adapter le niveau de traçage..



### C'est parti !

Par équipes de 4 les pitchouns se répartissent le boulot. Chacun doit aller chercher les 4 premières balises (1 à 4) plus un certain nombre de balises en fonction de son

niveau. But du jeu? que l'équipe pointe le plus de balises possibles dans un laps de temps donné. La stratégie est super importante: qui va chercher quoi, et dans quel ordre pour être le plus rapide possible ?



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 20 balises numérotées avec pinces ou symboles distinctifs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte avec toutes les balises et les définitions par jeune.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle par jeune.</li> <li>▶ Au moins 1 crayon par équipe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 chronomètre.</li> <li>▶ Plusieurs cartons de contrôle de correction.</li> </ul>



## consignes

- « J'ai disposé 20 balises sur le terrain. »
- « Vous êtes par équipe de 4 avec chacun une carte «tous-postes», et un carton de contrôle. »
- « Au 1<sup>e</sup> top, vous avez 2' pour vous répartir les balises, en les entourant sur vos cartes avec le crayon. »
- « Les coureurs d'une équipe doivent tous obligatoirement passer aux balises 1 à 4, seuls ou en équipe. »
- « Au 2<sup>e</sup> top, vous avez tous «X» minutes pour trouver vos balises attribuées. »
- « C'est vous qui décidez de l'ordre dans lequel vous faites les balises. »
- « À la fin des «X» minutes, je donnerai un coup de sifflet pour vous alerter que le temps est écoulé. »
- « Le chronomètre de chaque équipe s'arrête lorsqu'elle est complète à l'arrivée. Si vous dépassez le temps imparti, l'équipe est pénalisée d'un point par minute supplémentaire. »
- « Le chrono départage les éventuelles équipes à égalité de points. »



## variantes

- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Augmenter le nombre de balises.
  - Éloigner les balises du départ.
  - Temps de recherche plus ou moins long.
  - Attribuer des points aux balises en fonction de leur difficulté « technique » ou de leur éloignement par rapport au point de départ afin de renforcer la notion de stratégie.
  - Ne pas numéroter les balises sur le terrain pour vérifier que les jeunes savent quelles balises ils poinçonnent.



Nombre de balises et temps réalisé par l'équipe.