

La course aux balises

Groupe d'âge :	6 à 12 ans	Durée :	10 à 20 minutes
Nb participants :	6 et +	Intensité :	Modérée à élevée
Matériel requis :	5 Balises Feuilles Crayons	Lieu(x) :	Extérieur

But du jeu

Trouver les codes des cinq balises plus rapidement que les autres équipes.

Déroulement et règles du jeu

La course aux balises est un jeu de plein air qu'il convient d'organiser dans un milieu extérieur à l'école. Si l'espace n'est pas clos, les limites à ne pas franchir auront été nettement définies et reconnues par les élèves sur le terrain comme sur le plan. Avant le jeu, déposer les balises sur le terrain, à des endroits facilement identifiables. Chaque balise portera un code difficilement mémorisable (ex.: 3 RKL 653). Les enfants sont groupés par trois. Chaque triplète dispose d'une feuille de papier, d'un crayon et d'un plan sur lequel sont portés les emplacements de cinq balises. Même si certaines balises figurent sur plusieurs plans, aucun plan ne présente des itinéraires identiques. Grâce au plan, les participants doivent trouver les cinq balises pour en relever les codes. L'équipe gagnante est celle qui revient la première au point de départ, en possession des cinq codes justes.

Variantes

- Courir plusieurs manches en échangeant les plans à chaque nouveau départ.
- Enchaîner trois recherches de suite. La formule permettra de travailler davantage la course de longue durée.
- Placer les balises à des endroits plus difficiles à trouver.
- Si la quantité du matériel le permet, proposer des départs individuels.
- Regrouper les triplètes deux à deux. La première triplète devra aller placer trois balises sur le terrain noter les emplacements retenus sur le plan. La deuxième triplète devra retrouver les balises à l'aide du plan. Inverser les rôles. Pour déterminer l'équipe gagnante, on pourra prendre en compte le nombre de balises retrouvées et/ou le facteur temps.

Règles de sécurité

★ S'entourer de parents accompagnateurs si le site retenu le nécessite.

Habilités motrices développées et compétences visées

Courir