

## COURSE EN ETOILE

Orientation

<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	12 minimum
<b>Durée :</b>	30 min	<b>Lieu :</b>	terrain vaste et varié
<b>Intérêts :</b>	suivre des indications - se situer sur un plan - coopérer		
<b>Conseils sécurité :</b>	-		
<b>Matériel :</b>	une dizaine de balises (quilles, saut décorées,...) - Un plan par équipe		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>✚ <b>But du jeu</b> : trouver un maximum de balises.</p> <p>✚ Les équipes partent toutes du même point qui sera le point central de l'étoile.</p> <p>✚ Des balises ont été placées à une centaine de mètres de ce point central.</p> <p>✚ Le meneur de jeu donne des indices à chaque équipe pour qu'elle puisse trouver la première balise.</p> <p>✚ Lorsqu'une équipe trouve une balise elle doit relever le code qui est indiqué dessus et marquer sur son plan l'emplacement de la balise</p> <p>✚ elle revient ensuite au point central pour faire contrôler son relevé au meneur de jeu et recevoir des indications nécessaires pour trouver une autre balise.</p> <p>✚ L'équipe qui aura relevé toutes les balises la première sera la gagnante.</p>		
<b>Variante :</b>	<p>Les balises peuvent être des animateurs qui par leur signature confirment qu'ils ont bien vu telle ou telle équipe.</p> <p>En plus de leur code les balises peuvent livrer une énigme qui devra être résolue par l'équipe ce qui permet de réguler les flux au niveau du meneur.</p> <p>En fonction de l'âge des joueurs les balises pourront être placées dans des endroits plus stratégiques, moins évidents, plus éloignés.</p>		
<b>Conseil :</b>	<p>Ne pas envoyer deux équipes sur la même balise en même temps.</p> <p>Prévoir plus de balises que d'équipe.</p> <p>Pour éviter tout cafouillage entre les équipes et connaître le nombre de balises visitées par chaque équipe, le meneur a tout intérêt à se construire un tableau.</p>		

N° BALISE	1	2	3	4	5	6
EQUIPES CODE	♂	M	H	☾	X	♂
AVENTURIERS	X					
EXPLORATEURS	X	X				
INDIANAS		X	X			
RISTEURS	X	X	X	X		