

## LA PISTE AUX FEUX

### FOLLETS

En Equipe

<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	12 minimum
<b>Durée :</b>	45 min	<b>Lieu :</b>	terrain vaste - forêt - chemin
<b>Intérêts :</b>	observer - s'orienter - s'organiser - coopérer - apprivoiser les déplacements dans la pénombre		
<b>Conseils sécurité :</b>	Rappeler les limites de terrain pour tous - rappeler les consignes en cas de difficultés.		
<b>Matériel :</b>	catadioptrés de couleur rouge, orange et blanc - une lampe par équipe - panneaux en carton numérotés		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>✚ <b>But du jeu :</b> effectuer en équipe un parcours balisé par des repères lumineux.</p> <p>✚ Pour chaque équipe (A, B, C...), On fabrique une série de panneaux à fond blanc, qui porte une lettre et un numéro d'ordre (A1, A2, A3...). On trace également une piste jalonnée par des catadioptrés de couleurs différentes : rouge c'est un danger, il faut franchir les 10 m de piste qui suivent sans se faire repérer par un observateur - blanc, il faut bien observer et découvrir et/ou ramener un des panneaux blancs situés dans un rayon de 5 m - Orange, il faut continuer dans la même direction.</p> <p>✚ Les pistes partent de points différents pour aboutir au même endroit elles sont de difficulté et de longueur comparable.</p> <p>✚ À l'heure convenue, les équipes s'engagent sur leur piste. La gagnante sera celle qui arrivera la première en ayant trouvé tous les panneaux.</p>		
<b>Variante :</b>	Pour des joueurs de moins de 12 ans, accompagné chaque équipe par un animateur.		
<b>Conseil :</b>	<p>Les catadioptrés blancs signalent la présence d'un objet insolite dans un rayon de 5 m. L'équipe doit découvrir cet objet et le garder en mémoire. À l'arrivée, elle devra donner la liste des objets qu'elle a rencontrés.</p> <p>Remplacer les panneaux par des silhouettes découpées dans du papier fluorescent : il s'agit d'oiseaux et d'animaux actifs durant la nuit, que les joueurs devront identifier. À l'arrivée, les équipes restituent les silhouettes qu'elles ont trouvées.</p> <p>Sur la piste, aux endroits rouges, on peut ajouter (des animateurs, d'autres joueurs...), des bandits. Par le jeu de prise de foulards ils pourront donner des pénalités aux pisteurs en les capturant.</p>		

