

COURSE EN ETOILE

Orientation

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	12 minimum
Durée :	30 min	Lieu :	terrain vaste et varié
Intérêts :	suivre des indications - se situer sur un plan - coopérer		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	une dizaine de balises (quilles, saut décorées,...) - Un plan par équipe		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : 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>		
Variante :	<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>		
Conseil :	<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	C	X	♂
AVENTURIERS	X					
EXPLORATEURS	X	X				
INDIANAS		X	X			
RISTEURS	X	X	X	X		