



ACTIVITE individuelle ou collective

Les carrés magiques d'orientation

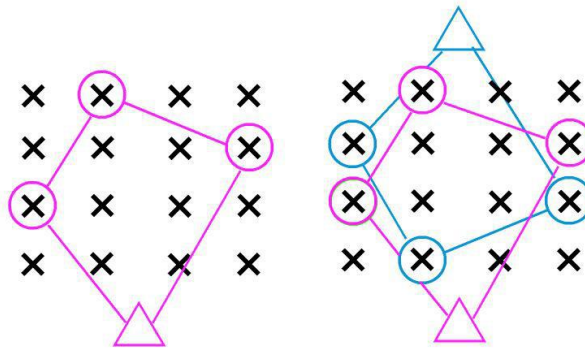
Descriptif

Jeu d'orientation chronométrés ou en défis

Terrain

carré de plots/piquets/toiles/cerceaux.
 espace libre entre chaque poste sur terrains découverts (3X3, 4x4, 5x5, etc...)
 1 plot de départ par concurrent (distanciation)
 La taille des terrains peu varier d'une cour de récréation à un terrain de football à condition de reproduire parfaitement le carré de plots/piquets/toiles/cerceaux du dessin

Les départs et arrivées se font du triangle



Ordre libre ou imposé de visite des postes.
 le défi peut être proposé seul ou en équipe (relais).

Vous pouvez décliner vos circuits à l'infini

But du jeu

Réaliser le circuit le plus vite possible.

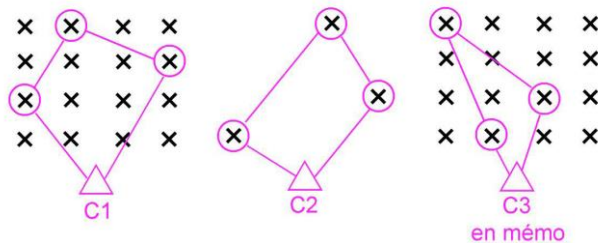
Pour réussir le circuit, l'élève doit toucher avec le pied le plot correspondant (ou mettre un pied dans le cerceau) et/ou retenir le code du/des poste(s) à visiter (pas de pince CO !).
 Le vainqueur est celui qui restitue son code le plus vite possible dans l'ordre ou le désordre selon la formule imposée par l'enseignant (passage dans un ordre libre ou imposé aux postes)

Règles à respecter

- Interdiction de rentrer dans le carré avant et entre les challenges.
- Si piquet identique à visiter, la priorité est donnée au coureur le plus proche du piquet
- (règle de distanciation)

Variantes

Chacun peut construire ses propres circuits en plaçant les concurrents sous pression. (limiter le temps de course, de lecture de carte, parcours mémo, nombre important de postes à visiter, combinaisons à enchaîner, etc...)



Déclinaisons en relais (les concurrents enchaînent sur plusieurs combinaisons identiques à toutes les équipes mais réalisées dans un ordre différent).

Lien d'exemple vidéo: <http://www.ffcorientation.fr/jeunes/>

Nous vous invitons à faire vos retours sur le lien google form



Amusez-vous bien !!!