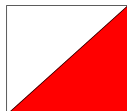


# Jeu du Béret



## Organisation



X balises



1/élève



1/élève



Non



A partir de 6 ans



Tout le groupe en même temps



30' environ



Non

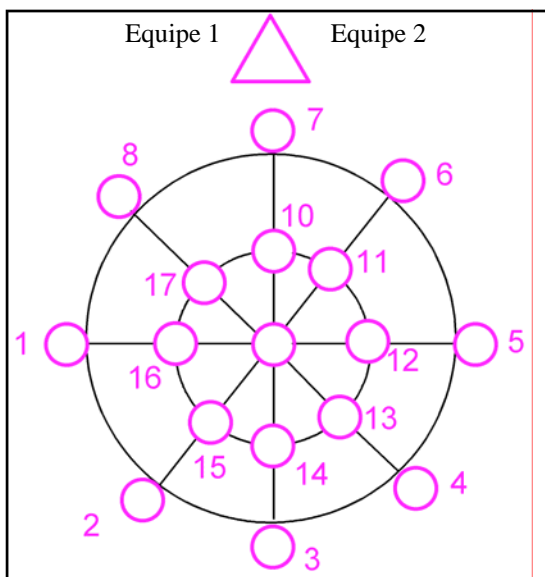


Fig 1 : Organisation du jeu avec des plots

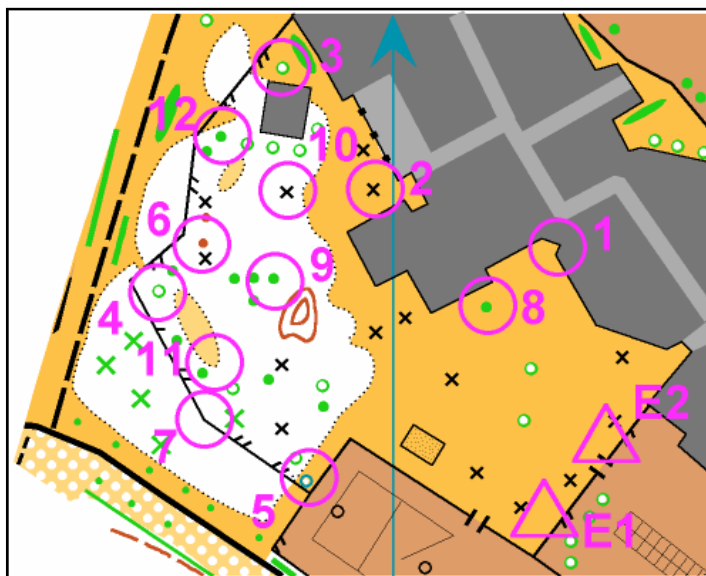


Fig 2 : Option carte

**Le jeu** : récupérer le béret et le ramener dans son Camp sans se faire toucher pour l'adversaire

**Objectifs** : Apprendre à orienter son plan et à se repérer dans un espace simplifié et sécurisé

## Mise en place :

Placer sur le terrain 16 plots ( ou piquets balises pinces ) de manière géométriques ( Fig 1 )

Placer un plot supplémentaire ( si la disposition des plots le nécessite ) qui servira de référence et permettra d'orienter le plan correctement

Réaliser sur une feuille A4 un plan de l'aire de jeu que vous avez réalisé avec les plots.

Numéroter chaque plan de telle façon à ce qu'ils soient différents l'un de l'autre ( décaler à chaque fois d'un plots pour effectuer la numérotation. Chaque enfant aura ainsi un plan différent )

Constituer 2 3 4 équipes afin que les élèves soient mobilisés le plus souvent possible et attribuer à chacun des équipiers une lettre

Installer les équipes et délimiter les camps

Pour une meilleure équité il est préférable de positionner les équipes côte à côte plutôt que face à face comme l'exige traditionnellement la règle de ce jeu

# Jeu du Béret



## Matériels :

- 16 plots et 16 bérets
- 16 plans, de l'aire de jeu, différents réalisés et photocopiés, avant la séance, par l'animateur.



## Ce qu'il faut faire :

1 - J 'annonce une lettre correspondant à 2 élèves des équipes adverses ( si le jeu est composé de 2 équipes ) et un chiffre qui désigne le numéro du béret (un plot).

2—Vous consultez votre plan ( ou carte )

2- Vous devez récupérer le béret

3- Courir pour ne pas se faire attraper par l'adversaire dès que vous êtes en possession du béret

## Consignes :

- Bien lire son plan
- Ne pas suivre sans réfléchir

## Variables :

- Varier l'emplacement du point de départ des équipes
- Ne pas donner le plan aux élèves mais poser un plan devant chaque équipe. Lorsque un équipier est désigné, il vient consulter la carte, l'oriente, mémorise la position du béret si rend et le ramène
- Donner un plan par équipe, Faire mémoriser les postes pendant trois minutes , Récupérer la carte et commencer le jeu
- Utiliser une carte d'orientation
- Ne pas mettre de béret. C'est le premier arrivé au plot qui marque le point. Vous privilégiez ainsi la lecture du plan

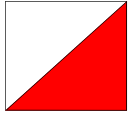


**Évaluation** : Rapidité pour définir le bon béret. Ne pas se fier à l'adversaire.  
Ramener le béret sans se faire toucher

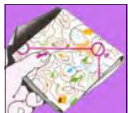
# Jeu des anomalies



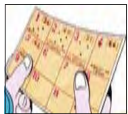
## Organisation



Non



1/élève



Non



Non



A partir de 10 ans



Tout le groupe en même temps



60' environ



Oui



Fig 1 : Utilisation de la cour d'école



**Le jeu :** en se promenant sur le terrain trouver les Anomalies (foulards, cerceaux, plots) et les situer sur votre plan.

**Objectifs :** Apprendre à bien observer et se situer en permanence sur le terrain  
Solliciter la relation carte terrain pour se repérer dans un espace sécurisé

## Mise en place :

Placer dans une cour d'école différents éléments ( foulard , cerceaux, plots, ballons ) ou faire poser un ou deux objets par un ou deux élèves ( Fig 1 )  
Ces objets devront obligatoirement être posés sur des éléments remarquables ( banc, jeux, arbres isolés, angles clôtures, bâtiment,...)  
Réaliser sur une feuille A4 un plan de l'école.

## Jeu des anomalies



### Matériels :

- Cerceaux, plots, foulards, ballons, balises 10x10...
- Une carte par élève
- Un crayon par élève

### Ce qu'il faut faire :

1 - En parcourant la cour de l'école et en lisant votre plan vous allez découvrir des anomalies, ( Objets supplémentaires )

2— Vous devez les situer de façon précise sur votre plan avec votre crayon

### Consignes :

- Bien lire son plan
- Être très précis dans le positionnement

### Variables :

- Les élèves partent sans stylo et doivent mémoriser deux ou trois anomalies puis reviennent au point de départ et reportent sur leur plan l'emplacement des objets qu'ils ont mémorisés
- Possibilité d'effectuer cet exercice dans la classe



### Évaluation :

- L'enseignant observera le comportement des élèves ( font-ils l'exercice seul ou en groupe? S'entraident-ils? )
- Précision dans l'emplacement des anomalies
- Éventuellement rapidité d'exécution



Il est bien entendu nécessaire de corriger l'exercice avec l'ensemble du groupe en ramassant les objets et de demander à chaque élève de montrer l'emplacement sur sa carte.