



**Xplore** : Activité exclusive MEGAFORM. Développée par des professionnels de l'animation sportive, ce jeu de course d'orientation est conçu pour l'intérieur et l'extérieur. Cette activité d'orientation permet de développer pour tous les enfants entre 5 et 12 ans :

- le sens de l'orientation
- l'éveil aux couleurs
- l'esprit d'équipe
- l'esprit logique

Il est également possible de composer librement d'autres activités avec ce jeu et d'y inclure par exemple des personnes à mobilité réduite, des personnes à déficiences mentales pour devenir un jeu de coopération ludique.

Le set complet est composé de :

- 15 fiches de parcours d'orientation (Recto : trajet – Verso : réponses)
- 15 jetons de 9 couleurs différentes (135 jetons)
- 15 porte-jetons
- 9 balises pour récupérer les jetons
- 3 enveloppes cônes numérotées
- 1 boîte de rangement
- 1 dossier pédagogique

## Jeux et activités

### 1. Trouve le bon chiffre

Plusieurs cônes sont éparpillés dans l'espace de jeux avec ou sans numéro. Les participants courent aléatoirement dans cet espace. Lorsque les participants se déplacent en dispersion dans l'espace, le moniteur annonce un chiffre à haute voix. Les participants doivent, le plus vite possible, retrouver le chiffre annoncé et aller s'asseoir juste à côté.

**Remarque** : au début, il faut se limiter aux chiffres (1 – 2 – 3) qui seront utilisés durant l'activité. Par la suite, pour les plus grands, il est possible de rajouter des numéros afin de rendre le jeu et le travail de mémorisation plus difficile.



### 2. Trouve la bonne couleur.

En respectant la disposition présentée sur les cartes, disposez les balises de manière identique. Lorsque les participants se déplacent en dispersion dans l'espace, le moniteur annonce une couleur à haute voix. Les participants doivent, le plus vite possible, retrouver la couleur annoncée et aller s'asseoir autour de la balise.

**Variantes :**

- Vous pouvez différencier la balise de rassemblement en demandant aux filles de retrouver une couleur et les garçons une autre.



- Pour rendre le jeu plus complexe, vous pouvez annoncer deux ou trois couleurs différentes par lesquelles les participants devront passer.
- La distance entre les balises peut varier suivant l'espace disponible et suivant le niveau des participants.

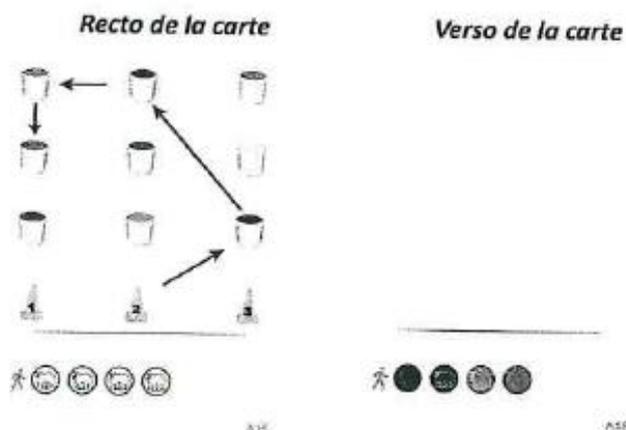
### 3. La chasse aux jetons

Par équipe de deux, chaque participant de l'équipe reçoit soit une carte soit un porte-jetons. Dans le même temps, le moniteur détermine pour chaque équipe un emplacement de vérification. Exemple : toutes les équipes côte à côte sur une même ligne.

Tout d'abord, les participants doivent se placer derrière le cône mentionné sur leur carte (1ère vérification). Dès que la vérification est effectuée, chaque équipe doit suivre les flèches se trouvant sur sa carte. A chaque balise colorée rencontrée, selon le trajet imposé par leur carte, les participants prennent un jeton qu'ils placent dans leur porte-jetons. Lorsque les deux participants ont terminé, chaque équipe retourne à son emplacement de vérification. Le moniteur passe auprès de chaque groupe qui lui présente la carte et le porte-jetons.

Il lui est donc facile de vérifier le trajet de chacun grâce au recto des cartes. En cas de réussite, l'équipe rend la carte de chasse aux jetons terminée. Le moniteur peut alors lui en rendre une nouvelle, l'objectif étant de réussir le plus grand nombre de cartes. En cas d'échec ou d'erreur, le moniteur donne une seconde chance à cette équipe.

**Astuce** : les réponses se trouvent au dos avec les bonnes couleurs de jetons.



### 4. La distribution des jetons

Après avoir réussi le jeu précédent, chaque équipe reçoit une nouvelle carte soit par le moniteur, soit échange entre deux équipes, soit par le déplacement de sa carte vers la droite/gauche. Les enfants vont devoir redistribuer les jetons dans les bonnes balises. La première vérification est identique à celle du jeu « chasse aux jetons ».

**Remarque** : pour vérifier que tous les jetons se trouvent bien dans leur balise correspondante, le moniteur peut demander à chaque équipe d'aller en vérifier une. Il est donc possible d'alterner les deux jeux ('la chasse aux jetons' et la 'distribution des jetons').

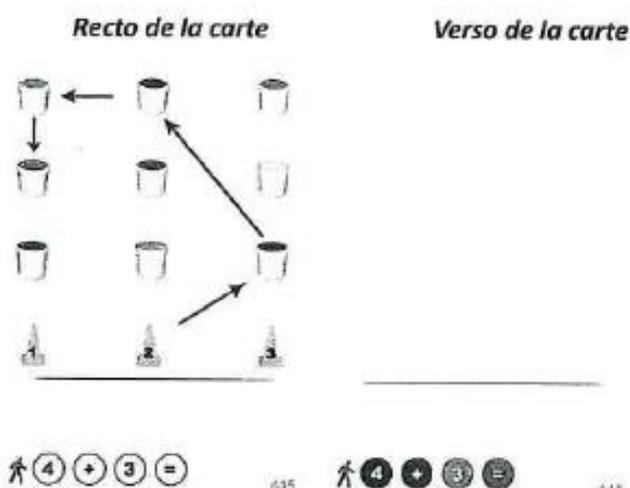
## 5. A la recherche des animaux

L'organisation étant identique au jeu de la chasse aux jetons si ce n'est que les participants ne doivent plus faire attention uniquement à la couleur mais doivent fouiller un peu plus dans les balises pour retrouver l'animal indiqué sur leur carte.

## 6. Le compte est bon

Idem que les jeux précédents mais les enfants doivent retrouver le bon symbole ou le bon chiffre afin de reconstituer l'addition indiquée sur leur carte. Dès qu'ils ont effectué le trajet, ils reviennent auprès du moniteur qui peut le vérifier grâce à l'ordre des couleurs dans le portejetons.

Variante : le moniteur demande le résultat du calcul sur leur carte pour valider la réussite de celle-ci.



## 7. Ecoute-moi !

Les participants sont toujours par deux. Le moniteur donne la carte à l'un d'eux qui ne la montre pas à l'autre. Ils se dirigent ensemble vers leur cône numéroté au départ. De là, celui possédant la carte reste au cône ; l'autre suit les instructions de ce premier. Ces instructions doivent permettre au coéquipier guidé de récupérer les jetons afin de les placer dans son tube. Dès que le trajet est terminé, il revient auprès de son coéquipier et ils vérifient ensemble l'ordre des jetons.

Variantes :

- le guide ne peut pas dire la couleur des jetons à prendre
- réaliser le jeu avec les animaux ainsi que les calculs
- le guide ne peut rien dire mais uniquement utiliser des gestes
- les guides sont dispersés autour de l'espace de jeux, ils doivent ainsi orienter leur carte correctement

Remarque : ce jeu peut également être réalisé comme le jeu de 'la distribution des jetons'.

### 8. Du 2D au 3D

Par équipe de deux, les participants reçoivent 4 flèches (non-fournies dans le kit) d'une même couleur ainsi qu'une carte. Ils vont devoir déposer au sol les flèches de manière identique à celles placées sur la carte sans devoir prendre de jetons. Dès que le trajet est tracé, les cartes sont échangées entre les équipes. Celles-ci doivent alors repérer la couleur de leur nouveau trajet sans prendre de flèches au trajet aller. Lorsqu'ils ont atteint la dernière balise, ils effectuent le trajet retour en ramassant les flèches de la couleur correspondant au trajet de la carte.

- En cas d'erreur, faire déplacer la/les flèche(s) erronée(s).
- En cas d'erreur, laisser la/les flèche(s) erronée(s) et ensuite échanger la carte avec une autre équipe. Ils devront retrouver l'erreur et la signaler.

### 9. Course de réflexion

Afin de remettre les jetons dans les bonnes balises, le moniteur peut demander aux participants de le faire sous forme de course.

**a.** Les participants sont toujours répartis en équipes de deux en se tenant la main. Au premier signal du moniteur, chaque équipe aura trente secondes pour analyser la nouvelle carte. Au deuxième signal, avec le porte-jetons et la carte, ils devront aller remettre les jetons le plus rapidement possible dans les bonnes balises. L'équipe gagnante sera celle qui aura remis tous les jetons à la bonne place et qui sera revenue la première à l'endroit de départ. Attention, pour ce jeu, les duos sont obligés de rester ensemble, sous peine de disqualification.

**Astuce :** le but ici n'est pas spécialement de suivre le trajet indiqué sur la carte mais de trouver le chemin le plus court pour remettre les jetons le plus rapidement possible dans les bonnes balises.

**b.** En respectant les consignes du jeu précédant, les participants peuvent lâcher les mains mais leur carte doit rester à l'endroit de départ. L'équipe gagnante sera celle qui aura remis tous les jetons à la bonne place et qui sera revenue la première.

**Astuce :** les participants peuvent se lâcher les mains et donc se partager le travail. L'un va déposer deux jetons et l'autre les deux autres. Le but ici n'est pas spécialement de suivre le trajet indiqué sur la carte mais de trouver le chemin le plus court pour remettre les jetons le plus rapidement possible et revenir à l'endroit de départ!

