



Jouer dans la ville

La nature est un terrain de jeu idéal... Mais la ville peut aussi se révéler attrayante. Voici une animation scout aux accents citadins. Belle découverte !

Jeu d'orientation

- **Public** : éclaireurs ou pionniers
- **Type de jeu** : orientation
- **Durée** : plusieurs heures, voire une journée
- **Objectifs** : gagner un maximum de points, en un temps bien défini, en retrouvant des balises fixes et mobiles et en relevant des défis.

Déroulement

Les scouts forment des équipes de six personnes maximum. Pour ce faire, tu peux utiliser différentes techniques : se rassembler sur base de la même couleur de bonbon, du même cri d'animal, du même symbole (pique, cœur, carreau, trèfle), etc.

Chaque équipe reçoit une carte qui montre l'emplacement des balises. À chaque balise se trouvent un poinçon et les consignes d'un défi à relever. Tu peux représenter chaque balise par une photo de l'endroit où elle est cachée. Il en existe deux types :

- **Les balises mobiles** : ce sont des personnes qui circulent dans un périmètre donné. Les scouts consultent leur carte pour repérer la zone dans laquelle ces personnes se baladent. Quand ils les retrouvent, elles poinçonnent leur carte.
- **Les balises fixes** : elles sont placées dans un lieu précis. Une fois que les scouts les ont dénichées, ils poinçonnent leur carte pour prouver qu'ils sont passés par là.

À chaque balise correspond un défi. Si l'équipe le relève, elle gagne des points supplémentaires. Évidemment, plus le défi est difficile, plus il rapporte de points et inversement. Tu trouveras des idées de défis ci-contre. Veille à ce que les équipes puissent relever la majorité des défis sur le chemin vers la prochaine balise. Ainsi, elles ne se limitent pas à marcher entre deux balises.

Plus une balise est éloignée du point de départ, plus elle rapporte de points. Chaque balise, fixe ou mobile, est représentée sur la carte par une couleur selon son éloignement :

- les balises les plus éloignées sont rouges et valent trois points ;
- les balises moyennement éloignées sont oranges et valent deux points ;
- les balises les plus proches sont vertes et valent un point.

Où placer les balises ?

Place les balises à des endroits discrets et juste avant le début de l'activité pour éviter que des personnes ne les déplacent. Si tu crains que les poinçons soient subtilisés, tu peux disposer uniquement des feuilles plastifiées aux endroits stratégiques et distribuer un poinçon différent par équipe : chaque fois qu'une équipe trouve une balise, elle poinçonne la feuille. À la fin de l'activité, tu récupères les feuilles pour voir qui est passé où et comptabiliser ainsi les points de chaque équipe.

Prévois un nombre suffisant de balises pour que les équipes n'aient pas le temps de toutes les atteindre. Les scouts devront ainsi faire preuve de stratégie pour récolter un maximum de points.

Par ailleurs, il y a des personnes qui circulent dans la ville pour freiner les équipes. Lorsqu'elles attrapent un scout, toute l'équipe doit relever un défi avant de pouvoir reprendre la route.

Voyager d'une balise à l'autre

En fonction du périmètre de jeu, tu peux varier les moyens de transport (à vélo, à pied, en bus, en tram, etc.). Tu peux soit imposer un moyen de transport aux scouts (trottinette, roller, etc.), soit leur permettre d'utiliser ceux qu'ils veulent. Dans tous les cas, veille à ce que les scouts aient ce qu'il faut avec eux (abonnement, argent, moyen de transport, etc.).



Défis : quelques idées

1. Dingbats

0 naviguer 0

Réponse : naviguer entre deux eaux.

PI RAIL

Réponse : soupirail.

PANNTOMBREAU

Réponse : tomber dans le panneau.

ELLIADÉM

Réponse : le revers de la médaille.

2. Énigmes visuelles

Réponse : une prise de judo.

Réponse : éclair de génie.

Réponse : poisson d'avril.

Réponse : amour propre.

Réponse : avocat du diable.

Réponse : coup d'état.

Réponse : maison d'édition.

3. Actualité

Tu peux créer des questions en te basant sur des événements phare. Si les scouts sont fans de presse people, tu peux aussi leur proposer quelques questions à ce sujet.

4. Galerie de personnages

Le but est de reconnaître les personnes sur les photos. Tu peux proposer des photos de célébrités, de personnages fictifs, d'anciens animateurs, de membres de ton staff déguisés au point qu'ils en sont presque méconnaissables, etc.

5. Paroles de chansons

Les scouts lisent le couplet d'une chanson. Ils doivent en retrouver le titre et/ou l'auteur.



6. Divers

- Trouver un totem pour chaque lettre de l'alphabet.
- Réaliser un azimut pour trouver une balise bonus qui n'apparaît pas sur la carte.
- Décoder un message en morse.
- Réaliser trois origamis différents.
- À toi d'imaginer la suite !

Fin de l'activité

Les scouts doivent revenir à un point de rendez-vous à une heure bien précise. Ils ont des points de pénalité s'ils arrivent en retard ; ils en gagnent s'ils sont en avance. À leur retour et en fonction de l'heure, tu leur proposes un buffet de goûters, un repas à la bonne franquette, un pique-nique, etc. Bref, quelque chose qui clôture ton animation de manière conviviale !

Circuler en ville en toute sécurité

- Respectez les feux piétons. S'il n'y en a pas et que vous traversez sur un passage piétons, vous avez priorité sur les autres usagers, à l'exception des trams.
- Traversez sur les passages piétons, s'il y en a à moins de 30 mètres.
- Évitez de courir ou de traverser sans regarder.
- Marchez sur les trottoirs. N'empruntez la chaussée que s'ils sont impraticables.
- Faites attention aux transports en commun, particulièrement au tram qui reste toujours prioritaire.
- Restez visibles : portez des vêtements clairs ou des bandes réfléchissantes, surtout en hiver ou en soirée.

Source : www.bruxellesmobilite.irisnet.be > Bruxelles Mobilité > Se déplacer à Bruxelles > Piéton > Quelques conseils.

Illustrations :
<http://www.ac-nice.fr/iennice2/administration/doc/logic.pdf>
<http://www.alyon.org/jeux/logique/devinettes.html>

