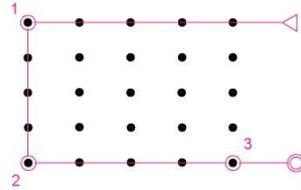


# « le labyrinthe »



- **But du jeu** : Réaliser, le plus vite possible, son parcours en poinçonnant toutes les balises dans l'ordre du circuit.



- **Organisation** : Jeu individuel

Chaque coureur a une carte sur laquelle est tracé un circuit (de 3 à 19 postes). Des cartes de niveau de difficultés croissants sont à disposition (1 à 7). Chaque coureur effectue son parcours, du départ jusqu'à l'arrivée. Les départs sont espacés de 30 secondes. Une fois terminé, le coureur corrige son carton de contrôle avec la correction. Si il a tout juste, il a terminé, sinon il repart rectifier ses erreurs.

Le jeu débute quand l'animateur donne le départ au premier coureur, ensuite il s'assure que les départs sont décalés. Il se termine lorsque le circuit est terminé et validé par la correction.



- **Matériel** : 25 piquets (ou plots de même couleur) et 21 balises avec pinces.

1 jeu de plusieurs cartes de niveaux différents

1 carte et un carton de contrôle par coureur.

1 fiche de correction.

Aménagement de l'espace pour les zones de départ, arrivée, correction...



- **Variantes** :

**Simplification** :

- 1) Utiliser les cartes comportant des repères sur le terrain environnant.
- 2) Faire le parcours à deux, ou en se faisant guider à distance.
- 3) Utiliser la fiche méthodologique.

**Complexification** :

- 1) Réaliser les parcours dans l'ordre croissant (1 à 7).
- 2) Réaliser les parcours en mémo (sans prendre la carte avec soi).
- 3) Réaliser les parcours en confrontation individuelle ou en équipe (relais)
- 4) Désorienter le coureur en le plaçant ailleurs qu'au départ pour débiter son circuit.

