



JEU DE PISTE

Titre de l'activité	Un JEU DE PISTE pour découvrir le patrimoine
Thème	<p>Créer et mettre en œuvre un jeu de piste pour faire découvrir un patrimoine ou un paysage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différents types de jeux de pistes et les terrains possibles • Savoir adapter le jeu de piste au public et au terrain • Appréhender la création des balises et du livret d'accompagnement • Savoir faire découvrir un territoire
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le patrimoine et comprendre sa place dans un territoire, un paysage
Public cible	<p>Tous publics : dès 6/7 ans > adulte Prérequis : lecture Cette activité se prête à un groupe de minimum 4 personnes</p>
Type d'activité	<p>Transmission pratique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participation à un jeu de piste - Création d'un jeu de piste <p>Le jeu de piste vise à organiser une activité ludique collective en extérieur au cours de laquelle les participants doivent retrouver un objet ou boucler un parcours à l'aide d'indices récoltés lors d'épreuves ou d'énigmes. C'est l'ensemble de ces épreuves, associées au parcours en plein air, qui conduiront à découvrir un patrimoine et un paysage. Il s'agit d'une version ludique et simplifiée de la course d'orientation.</p>
Mots clés	Jeu de piste – Découverte du territoire – Balises - Orientation

Étapes par étapes...

1- Préparation du jeu de piste

Les animateurs auront au préalable repéré le terrain, défini le patrimoine ou le paysage qui doit être mis en évidence dans le jeu de piste (par exemple : à la découverte des bergeries)

pris en compte le public : quelle difficulté du parcours et des questions en fonction de l'âge et de la mobilité du public – il convient d'estimer la durée du parcours en fonction du public
préparé les balises : il s'agit de repères installés à des points clés du jeu de piste qui permettent de faire avancer le parcours

décrit le livret : indices, questions,

établi un livret réponse : livret sur lequel on répond aux questions placées sur les balises le long du parcours. On doit obligatoirement visiter les balises pour répondre aux questions !

Le jour J, les balises et le matériel devront être mis en place sur le terrain avant l'arrivée des participants.

2- Accueil des participants

Le discours et les consignes seront adaptés au public

- a. Présentation du territoire concerné : ville, campagne, forêt, etc., dénivelés, risques, points de vues, ...
- b. Présentation du jeu de piste :
 - Thème : biodiversité, paysage, patrimoine, ...
 - Durée¹ durant laquelle les joueurs pourront répondre aux questions et boucler le jeu de piste
 - Type de balise² : généraliste sur le patrimoine / spécifiques au territoire
 - Type de la course³ : en cercle, en étoile, en ligne...
 - Présenter la carte et le livret réponse
- c. Annonce des consignes de sécurité : délimitation du périmètre de jeu, prévention incendie, obligation de rester en groupe, protections solaires, etc.
- d. Création des groupes : à partir de 2 personnes
- e. Distribution du matériel : carte, livret,
- f. Lancement du jeu de piste

3- Durant le jeu de piste

- Rester à l'écoute des participants et répondre à leurs questions

	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer si possible sur le terrain de jeu en restant visible et accessible - Motiver les équipes <p>4- Fin du jeu de piste</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe revient au complet au point de départ à l'heure dite - Soit un livret réponse est distribué à la fin et rempli, soit les livrets remplis en cours de jeu sont corrigés à la fin - Lorsque le groupe s'en va, les animateurs vont récupérer l'ensemble des balises et du matériel <p>¹ <u>Durée</u> : la durée doit être adaptée au lieu, au dénivelé et au public</p> <p>² <u>Les balises</u> : deux types de balises peuvent être proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Généralistes : ce sont les balises qui peuvent être utilisées sur différents territoires, avec des questions générales sur le thème proposé • En fonction du territoire : ce sont les balises qui proposent des questions qui collent au territoire du jeu de piste (lecture de paysage, observations, patrimoine, ...) <p>³ <u>Type de courses</u> :</p> <p>Le type de course doit être adapté au lieu, au dénivelé et au public</p> <ul style="list-style-type: none"> • En étoile (pour les plus jeunes) : les équipes reviennent régulièrement au cours du jeu faire valider les balises effectuées auprès des animateurs qui les renvoient sur une ou plusieurs autres balises (appelé : nids de balises) • En ligne : les équipes partent d'un point A vers un point B sans revenir vers l'animateur. Dans ce cas l'animateur doit pouvoir se rendre du point A au point B rapidement pour accueillir les joueurs en fin de jeu. • En cercle : comme la course en ligne, sauf que l'animateur reste au point de départ.
Espaces nécessaires	<ul style="list-style-type: none"> - En extérieur
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - Papier - Crayon, stylos, feutres, ... - Planche rigide - Cartes et livrets
Durée	De 2h à 1 journée suivant le public et le territoire
Contact 	Union APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse – France www.apare-cme.eu Contact: Caroline SAINT-PIERRE cpie84@apare-cme.eu