



DESTINATAIRE  
**Animateur/  
Directeur**

PUBLIC  
**Tous publics**

THÈME  
**À quoi  
penser ?**

## À quoi penser ? Le jeu de piste

**Cette fiche « À quoi penser ? » souligne sur son verso de manière visuelle et concise les points essentiels à prendre en compte pour mettre en place un jeu de piste. Vous trouverez ci-dessous des conseils pratiques pour aller plus loin dans cette démarche.**



### L'organisation

- On peut distinguer trois catégories de jeux de piste :
  - **Le pisteur** : chaque indice trouvé donne une indication de la direction où se trouve le suivant et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.
  - **En étoile** : à chaque indice trouvé, il faut retourner à un point central pour le faire valider et obtenir une nouvelle indication. C'est donc un système d'allers-retours constants.
  - **Avec carte** : les participants ont une carte sur laquelle se trouvent des indications visuelles pour repérer les indices.
  - Il faut également vous poser la question de la finalité du jeu :

- **La plus rapide** : être la première équipe à avoir trouvé tous les indices et la solution/ré-compense finale.

- **Le cumul** : être l'équipe à avoir le plus de balises/indices à la fin du temps imparti.

- **La tête et les jambes** : le jeu se déroule en deux phases : une première étape où il s'agit de récolter le plus d'indices possible en un temps donné puis une seconde qui permet, grâce à l'association des indices récupérés, de trouver soit l'énigme finale (qu'il faut résoudre), soit directement la solution ou encore un emplacement où se trouve l'élément final du jeu.

- Il faut enfin réfléchir à la configuration de circulation des équipes : mêmes indices et sens de parcours, parcours inversés, parcours séparés. Chaque possibilité a ses avantages et des inconvénients qu'il faut anticiper et minimiser au maximum.

### Les indices

- Les indices peuvent prendre des formes très variées :
  - une photo qui représente un lieu,
  - une énigme/question dont la solution permet d'aller au lieu suivant,
  - une indication d'orientation (boussole, indication de pas, de direction, etc.),
  - des indications sur un plan / une carte,
  - des éléments naturels (feuilles, bâtons, cailloux) auxquels on accorde une signification spécifique en fonction de la manière dont ils sont disposés...
- Éviter d'utiliser comme indices des feuilles de papier. Elles peuvent se confondre avec des déchets, s'envoler ou être abîmées par la pluie.
- Penser à ne rien laisser dans la nature au terme du jeu. ▶

## À QUOI PENSER ?



# JEU DE PISTE

Voici les éléments clés pour un jeu de piste de qualité.

## ORGANISATION



- ▶ Éviter les jeux de piste qui reposent uniquement sur la vitesse (accessibilité à tous).
- ▶ Estimer la durée et la difficulté du parcours de manière fiable, et réfléchir à la configuration de circulation des équipes.
- ▶ Éviter les distances trop importantes entre les différents indices.
- ▶ Trouver un équilibre entre la durée des déplacements et la recherche d'indices.
- ▶ Délimiter des zones de recherche d'indices qui ne soient pas trop vastes.

## SÉCURITÉ



- ▶ Baliser le parcours de manière bien visible.
- ▶ Rechercher et vérifier le parcours au préalable.
- ▶ S'interroger sur l'encadrement de l'activité : un animateur dans chaque équipe ? Une visibilité constante des joueurs ? Quelle autonomie ?
- ▶ Pour les jeux de piste en autonomie, définir les moyens de communication avec les encadrants.
- ▶ Donner en début de partie des consignes de sécurité simples et claires.

## INDICES



- ▶ Diversifier les types d'indices proposés aux joueurs (recherche, questions, photos, etc.).
- ▶ Donner des précisions quant à l'aspect des indices à trouver (montrer des exemples).
- ▶ Donner des indications sur la localisation possible des indices (sur le sol, en hauteur, enterrés...).
- ▶ Ne pas placer les indices sur le terrain trop en avance par rapport au déroulement du jeu.
- ▶ Réfléchir à ce qui se passe lorsqu'une équipe n'arrive pas à trouver un indice.

## ÉQUIPES



- ▶ Composer des équipes comptant un nombre réduit de joueurs.
- ▶ Faire en sorte que chacun ait un rôle à jouer au sein de son équipe.
- ▶ Pour les jeux de piste à dominante sportive, penser à l'équilibre des équipes en tenant compte des capacités des uns et des autres et de la nature des épreuves.
- ▶ Déterminer si les équipiers doivent rester groupés durant le jeu et à comment faire respecter cette consigne.

## DÉFINITION

Le jeu de piste est une activité qui repose sur un principe de déplacement d'un espace à un autre grâce à la découverte d'indices ou de balises.

### PEUT SE JOUER EN

individuel et/ou équipe



### SOUS LA FORME D'UNE

compétition ou épreuve coopérative



### LES DÉPLACEMENTS SONT

déterminés ou libres

