

Planche de jeu: Bureau de voyage / Notifier sa destination de voyage



Histoire: La Suisse recèle de nombreux secrets qui attendent d'être découverts. A l'aide du dé, vous atteignez la destination suivante à pied, à vélo, en bateau, en train, en voiture ou en hélicoptère. Votre visite terminée, vous revenez au bureau de voyage et relancez le dé. Une fois que vous avez effectué cinq des neuf destinations, vous pouvez remettre votre plan de voyage au responsable.	
But: point de départ et de pivot avant et après chaque destination	Dangers auxquels faire attention: trop d'équipes en activité
Disposition: <u>Signification des points du dé:</u> 1 à pied + 1 case en avant 2 à vélo +2 cases 3 en bateau +3 cases 4 en voiture +4 cases 5 en train +5 cases 6 en hélicoptère +6 cases	Matériel pour organisation simple: 1 manuel de jeu, 1 liste de matériel, 1 planche de jeu, 18 pions, 1 dé, 1 description dé, 18 plans de voyage, 1 tableau d'évaluation, 1 paroi ou caisson, 1 piquet, 1 affiche, 9 panneaux, 2 stylos, év. matériel pour jeux de transition (pas dans liste de matériel)
	Nombre d'aides 2 responsables de jeu contrôlant le flux
Description: Equipes de 5 à 10 enfants. Avant le début, chaque équipe a un pion et un plan de voyage . Lancer le dé pour définir la première destination à visiter. On démarre par la case 1 (Argovie). Toujours voyager en suivant l'ordre 1 à 9 et 9 à 1. Les destinations déjà visitées sont comptées. <ul style="list-style-type: none"> – Si on atterrit dans une destination déjà visitée, on avance d'une case. – Si la case à visiter est déjà occupée, on passe à la première case libre suivante. – Si toutes les cases sont occupées, on va sur la case d'attente. – Si la case d'attente est également occupée, on passe à la case d'attente libre suivante. – S'il y a plus de 18 équipes en jeu en même temps, on attend. – Poser le pion sur la case correspondante et le responsable de jeu note sur le plan de voyage le chiffre du dé et la destination. Le chiffre du dé joue un rôle pour toutes les destinations. Le responsable de l'office du tourisme de la destination en question inscrit les résultats sur les plans de voyage. Compter 10-12 minutes par destination. Des <u>jeux de transition</u> (petits jeux d'agilité, d'équilibre, etc.) sont disponibles au bureau de voyage. En avoir aussi sur les cases d'attente si possible au niveau de l'organisation.	
Notation / mesure: Les différents critères de taxation figurent sur les fiches de destination. Au terme de la partie, les points de classement correspondants sont communiqués à l'aide d'un tableau Excel. Le classement est établi à la fin. L'organisation de la cérémonie protocolaire est du ressort de l'organisateur. Aucun rang d'égalité.	

Destination 1: Rythme Canton d'Argovie / Aarau / «Course de chevaux»



Histoire:

Aarau organise depuis 1921 la traditionnelle course de chevaux. Lors de ce programme varié, chevaux et cavaliers disputent des compétitions variées. L'hippodrome long de 1'200 m comporte des obstacles qu'il s'agit de surmonter dans des courbes étroites avec, parfois, un chariot supplémentaire pour le cavalier. A noter que les chevaux les plus rapides peuvent atteindre jusqu'à 60 km/h !

A notre tour à présent d'effectuer ce parcours d'obstacles et de récolter de précieux points !

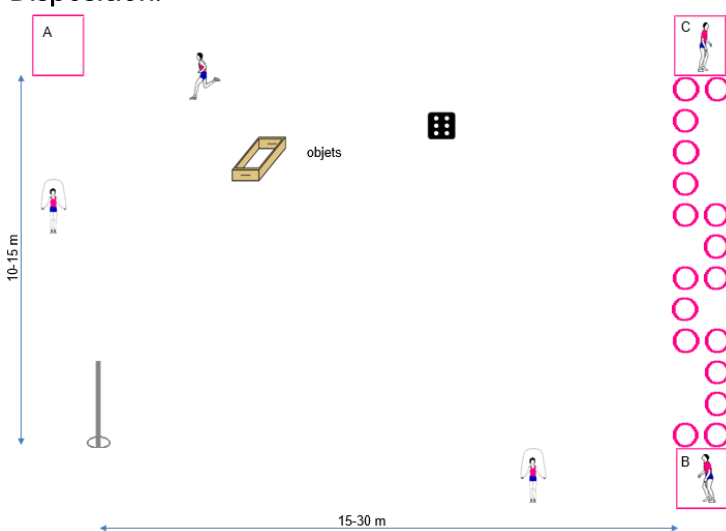
But:

En estafette, rassembler tous les «objets» aussi vite que possible.

Dangers auxquels faire attention:

Séparer les trajets de course des spectateurs

Disposition:



Matériel pour une organisation simple:

Rouleaux bande velcro pour zones de transmission (env. 1,5x1,5 m), 1 piquet, env. 17 cerceaux, 3 dés, 115 objets (qui ne roulent pas!), récipient, 3 cordes à sauter, 1 bande à mesurer, 1 chronomètre, 1 stylo

Nombre d'aides

1 responsable touristique

Description:

A-B: effectuer le trajet de A à B en sautant à la corde. Faire un saut tous les deux pas.

B-C: effectuer le trajet de B à C en sautillant en tenant la corde dans la main. Sauter dans chaque cerceau 1x sur une jambe ou sur les deux (à choix).

C-A: pour le trajet C à A, courir dans terrain défini en tenant la corde dans la main. Lancer le dé dans la zone délimitée et mettre le nombre d'objets correspondant (posés sur le terrain) dans le récipient. Se rendre ensuite dans l'endroit de transmission pour reprendre la corde à sauter.

Organisation:

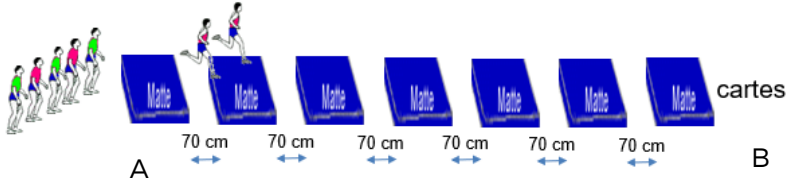
- Le chiffre sur le dé indique le nombre d'objets à ramasser:
- 1 = 90 objets, 2 = 95, 3 = 100, 4 = 105, 5 = 110, 6 = 115.
- Nommer 3 coureurs de départ, les autres enfants sont répartis dans les postes de transmission B et C.
- Les trois coureurs partent simultanément à A et courent jusqu'au poste de transmission suivant occupé. Si tous les postes de transmission ne sont pas occupés (pas assez d'enfants), continuer jusqu'au poste de transmission suivant occupé.
- Au signal « Partez », l'estafette démarre et le chronométrage aussi. L'enfant qui lance le dernier objet dans la boîte dit « stop » et le chronométrage s'arrête.
- Après max. 8 minutes, la compétition se termine.

Notation / Mesure:

Compter les objets restants et rajouter 2 secondes par objet aux 8 minutes pour obtenir le temps total. Le classement indique la **durée totale [minutes et secondes]** de l'équipe. Le temps est reporté sur le plan de voyage. Si plusieurs équipes ont le même temps, l'équipe ayant le moins d'enfants est mieux classée.

Destination 2: courir, sauter Canton de Schaffhouse / Schaffhouse/ «Forteresse du Munot»



Histoire: La vue est magnifique depuis le créneau du «Munot», le signe distinctif de la ville de Schaffhouse bâti au 16 ^e siècle. La tour abrite également le logement du gardien du Munot qui s'occupe des daims qui entourent la forteresse et qui sonne à la main les cloches, tous les soirs à 21h. Nous sautons par-dessus la fosse du Munot et tentons notre chance en saisissant toutes les images portant le même sujet. Attention à sauter par-dessus la fosse...	
But: A l'équipe la plus rapide qui aura retourné les 8 cartes (4 paires) ayant le même symbole et les ayant ramenées en passant par-dessus la fosse du Munot.	Dangers auxquels faire attention: Attention à ne pas se rentrer dedans en traversant les tapis
Disposition: 	Matériel pour organisation facile: 1 chronomètre, 1 stylo, 7 tapis, 1 jeu de cartes de jass Nombre d'aides 1-2 responsable(s) touristique(s)
Description: Nous sautons par-dessus la fosse du Munot pour atteindre les cartes retournées. <ul style="list-style-type: none"> – L'organisateur désigne le sujet des cartes supplémentaires. Avant de commencer, les enfants peuvent choisir le sujet (Coeur, Trèfle, Carreau, Pique) à rassembler. – Le chiffre sur le dé désigne le nombre de cartes supplémentaires aux 24 cartes (seulement 8 au lieu de 9 par couleur!) à ajouter : $2 + \text{chiffre du dé} = \text{nombre de cartes supplémentaires}$ (également 8 au max.). Les cartes choisies sont placées régulièrement devant le tapis B, face contre terre. – Les enfants se disposent par deux derrière le tapis A. Le premier duo court vers le tapis A et saute de tapis en tapis. Lorsque tous deux sont arrivés au tapis B, ils peuvent découvrir 2 cartes. Si elles comportent le sujet à collecter, ils les prennent avec eux pour sauter par-dessus les tapis. Sinon, elles sont remises en place au même endroit. – Le duo suivant prend le départ dès que les deux enfants d'avant ont quitté le tapis B. – Attention: si l'on touche le sol à l'aller ou au retour, il faut refaire toute la trajectoire (A-B ou B-A). Deux duos au maximum en route en même temps. – Une fois que les 8 cartes portant le même sujet sont remises à l'équipe (tapis A), le chronomètre s'arrête et la partie est interrompue. – Après 8 minutes fin de la partie et on note les cartes rassemblées. En cas d'ex-aequo, l'équipe ayant le plus d'enfants est la mieux classée. 	
Notation / Mesure: Le facteur chance repose dans les chiffres du dé. Le temps nécessaire (minutes, secondes, centièmes) est reporté sur le plan de voyage. Si la partie n'est pas terminée après 8 minutes, on compte les cartes rassemblées et on les note à côté des 8 minutes.	

Destination 3: rouler, tourner Canton de Zoug / Baar / «Grottes de l'enfer»



Histoire:

Les grottes en tuf uniques au monde de Lorzentobel bei Baar ZG valent le détour ! De par les informations dignes des contes de fée que les pierres fournissent, elles enchantent petits et grands !
Visite des grottes de l'enfer: pendant **8 minutes maximum**, rassembler 100 bois Kappla au maximum pour faire une stalactite (transporter un Kappla à la fois et le compléter par neuf autres).

But:

- Transporter les bois Kappla en roulant et tournant sous différentes formes, du départ à l'arrivée-
- A l'équipe qui aura construit la plus haute stalactite (tour) avec les bois Kappla...

Dangers auxquels faire attention:

- exécution sous contrôle (attention aux fautes de maintien)
- mouvements de la tête (bien s'enrouler)

Disposition:



Matériel pour organisation simple:

6 cônes, 11 cerceaux, 1 chronomètre, 100 bois Kappla, 1 bande à mesurer, 1 stylo, 1 bloc-notes

Nombre d'aides

1-2 responsable(s) touristique(s)

Description: (d'autres enfants participent à construire la stalactite.)

Sur le chemin du bois, à travers la forêt vers les grottes de Baar: «roulade de troncs d'arbres» 5 enfants sont couchés, ils se roulent sur une distance de 6m. L'enfant de devant prend un Kappla et roule de marquage en marquage (chaque enfant transporte au moins 1x un Kappla pour autant que le temps le permette).

Par-dessus bâton et caillou et à travers les branches

Les quatre enfants sans Kappla sont à quatre pattes, les uns à côté des autres de telle manière que l'enfant ayant le Kappla puisse passer par-dessus et par-dessous les quatre autres. Ensuite, il se met debout dans un cerceau avec le Kappla, dos tourné vers les autres cerceaux.

Debout en colonne à la caisse et à l'entrée des grottes

L'enfant 1 avec le Kappla fait une rotation complète près du premier cerceau et transmet entre ses jambes le Kappla à l'enfant 2. L'enfant 2...du deuxième-dixième cerceau... L'enfant dans le 10^e cerceau fait lui aussi une rotation complète avec le Kappla et le pose par terre en passant sous ses propres jambes.

Construire la plus haute stalactite.

→ L'équipe reçoit 10 bois Kappla et construit au lieu dit (dans le 11^e cerceau) une stalactite aussi haute que possible. Après chaque transport de Kappla, l'équipe continue de construire la stalactite avec 10 Kappla maximum. En cas de chute de la stalactite, il peut la reconstruire avec les Kappla déjà ramassés pendant la durée prescrite. L'équipe ayant utilisé les 10 Kappla peuvent recommencer à rouler comme des troncs d'arbre.

Notation / Mesure:

Mesurer la hauteur de la stalactite (dans le cas où elle tombe pour estimer la hauteur finale).

Construire le nombre de bois Kappla correspondant au chiffre du dé lancé au début.

Mesurer la **hauteur actuelle de la stalactite** et la reporter sur le plan de voyage en **centimètres [cm]**.

Destination 4: élans et balancers Canton de St-Gall/ St-Gall / «Olma»



Histoire: L'Olma de St-Gall est réputée dans toute la Suisse et attire chaque année environ 400'000 visiteurs en Suisse orientale. La célèbre saucisse de veau de l'Olma y est pour quelque chose, elle qui est servie dans les stands de la foire, sans moutarde. Pour que tout le pays puisse apprécier cette saucisse de veau, nous aidons le canton de St-Gall à les livrer. Pour ce faire, nous devons accomplir avec élan de longues distances.	
But: Viser si possible dans le centre pour effectuer une grande distance avec plusieurs cordes.	Dangers auxquels faire attention: <ul style="list-style-type: none"> – Emplacement saut en longueur avec cordes – – Assurance à la barre fixe (tapis, aide,...)
Disposition: Distance séparant les poteaux de la barre fixe du centre du frisbee: 6-7m 	Matériel pour organisation simple: 2 barres fixes, 4 cordes, 1 couvercle de caisson, 1 rouleau bande velcro, 1 bande à mesurer, 1 stylo, 1 chronomètre, 6 sachets de sable, 6 tapis fins, 2 cerceaux, 2 frisbee Zones: 1 tapis fin, 1 cerceau, 1 frisbee
Description: Effectuer deux formes de suspensions consécutives dans l'ordre ci-après. Comme les barres fixes et cordes diffèrent d'une salle à l'autre, on peut s'exercer dans cet environnement pendant 3 minutes. Ensuite, l'équipe essaie pendant 5 minutes de prendre autant de cordes que possible à l'aide de lancers ciblés (zone= tapis avec cerceau et frisbee au milieu) pour se balancer avec elles aussi loin que possible.	
1. Début – forme de suspension à la barre fixe: L'enfant se suspend à la barre fixe et essaie de lancer un sachet de sable si possible au milieu de la zone (frisbee). Pour ce faire, il colle le sachet entre les pieds (un enfant l'aide) et le lance ; il peut se balancer, il n'y a pas de nombre de balancers donné. Notation: le sachet reste loin sur le tapis = 1 corde, le sachet touche l'anneau = 2 cordes, le sachet est entre l'anneau et le frisbee (sans toucher) = 3 cordes, le sachet touche le frisbee = 4 cordes.	
2. Se balancer aussi loin que possible à la corde: Après la barre fixe, l'enfant connaît le nombre de cordes qu'il peut utiliser pour traverser une distance aussi grande que possible. Il se balance de corde en corde (selon le nombre permis). Il commence debout sur le caisson et se réceptionne sur le sol de la halle. La distance la plus longue atteinte est marquée par une bande velcro. L'enfant revient ensuite à la forme de suspension à la barre fixe pour faire d'autres essais.	
Notation / Mesure: Est mesurée [en mètres et centimètres] au final la distance la plus grande atteinte avec les cordes (sur tous les enfants de l'équipe). Le chiffre du dé donne le facteur de multiplication de la distance (chiffre 1= x 0,7; 2 = x 0,8; 3 = x 0,9; 4 = x1,0; 5= x 1,1; 6= x 1,2); Le résultat est reporté sur le plan de voyage.	

Destination 5: déraper, glisser Canton des Grisons / St-Moritz / «Canal de glace»



Histoire:

La piste de bob de St-Moritz est à la fois l'unique et la plus ancienne en glace naturelle au monde ! Légendaire depuis les pionniers du canal de glace des années 30, elle fait 1722 m de long et représente aujourd'hui encore un défi sportif. Un chemin didactique nous amène du parking à notre destination le long de la piste de bob. Il faut trois semaines à l'équipe de construction pour la mettre en place.

Les **8 minutes qui suivent** vous serviront à construire un « canal de glace », à l'inspecter et à l'effectuer.

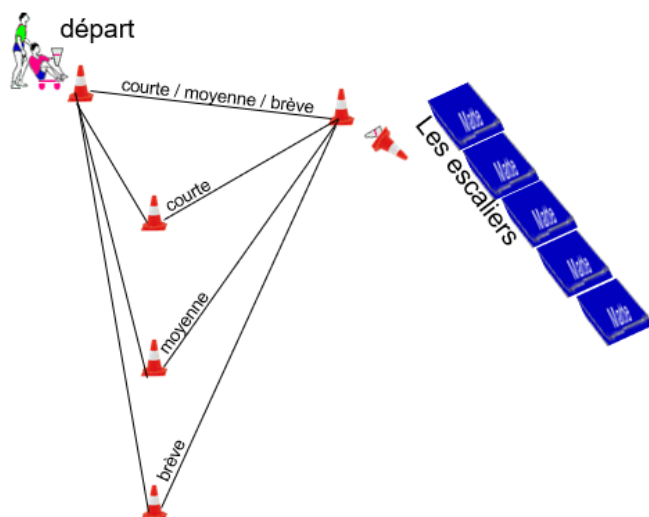
But:

Pousser le bob avec force et transporter les glaçons aussi vite que possible à la piste de bob pour effectuer autant de descentes que possible.

Dangers auxquels faire attention:

Selon l'endroit, il vaut mieux porter des pantalons longs pour éviter brûlures et griffures

Disposition:



Matériel pour une organisation simple:

1 stylo, 5 tapis fins, 2 chariots à roulettes, 10 volants de badminton, 1 chronomètre, 6 cônes, 1 escalier, (bande de mesure)

Nombre d'aides

1-2 responsable(s) touristique(s)

Description:

2 bobs (2 chariots) sont en route en même temps, soit quatre enfants. Un enfant pousse le bob sur lequel est assis un autre enfant sur une distance définie jusqu'au point de sortie. L'enfant assis porte un glaçon (volant de badminton) qu'il dépose dans le canal de glace. 10 courses en bob sont effectuées en tout. La distance à parcourir est définie par le chiffre du dé.

- 1, 2 -> pousser le bob sur une courte distance, courir 1x comme équipe les 3 distances
- 3, 4 -> pousser le bob sur une distance moyenne, courir 1x comme équipe sur une distance longue et moyenne
- 5, 6 -> pousser le bob sur une longue distance, courir 1x comme équipe une brève distance
→ continuer à courir jusqu'à la piste de bob.
- Effectuer le plus possible de descentes dans le temps donné. Chaque descente en bob se termine les pieds en avant. Toute autre arrivée ne compte pas.

Important:

Tous les enfants doivent avoir poussé/être resté assis 1-2x.

Un enfant maximum qui glisse sur la piste de tapis. Pendant ce temps, aucun enfant n'a le droit de grimper les escaliers. Tous les enfants doivent glisser. Pour le reste, organisation libre.

Notation / Mesure:

Le **nombre** de descentes des deux pistes de bob est reporté sur le plan de voyage.

Destination 6: grimper, prendre appui Canton du Tessin / Bellinzone / «Via ferrata»



Histoire: C'est dans la région de Monte Carasso, près de Bellinzone, que se trouve la via ferrata Tre Signore qui propose un vue magnifique sur la plaine de Magadino. Nous aussi nous effectuons une via ferrata dans la salle d'engins qui commence sur le chariot hors de la halle et se termine après les espaliers. Les enfants se déplacent toujours à deux.	
But: Effectuer le parcours neuf fois aussi vite que possible.	Dangers auxquels faire attention: La sécurité en premier: <ul style="list-style-type: none"> – grimper et prendre appui en veillant à ne pas tomber. – ne pas travailler avec les engins inutilisés de la salle d'engins.
Disposition: 	Matériel pour organisation simple: Banc, espaliers, 1 sautoir par segment d'espaliers, 2 chariots à barres/bancs, 6 cônes, 2 chronomètres, 1 stylo, 1 bloc-notes, 2 dés, év. clochette Nombre d'aides 2 responsables touristiques (1 par équipe en lice).
Description du concours en trois partis : <ul style="list-style-type: none"> – Partie 1: installer le parcours de grimpe dans salle des engins en fonction des engins disponibles. Par exemple traverser le banc, revenir en courant et retraverser le banc en faisant 10 sauts de lièvre (bras en appui sur le banc). – Partie 2: slalomer jusqu' aux espaliers avec le chariot à bancs / barres sous les genoux. – Partie 3: traverser les espaliers et fentes (toucher les sautoirs avec les deux pieds). Terminer en toucher un autre sautoir sur le plus haut espalier à la fin du parcours ou, si possible, une clochette. 	
Remarques: <ul style="list-style-type: none"> – Départ simultané obligatoire des deux enfants dans tous les concours partiels. Le chronomètre stoppe lorsque le deuxième enfant a touché le sautoir après avoir fini de traverser les espaliers. La deuxième paire peut commencer lorsque la première attaque les espaliers. – Tout le monde effectue le parcours au moins une fois, jusqu'à avoir effectué neuf courses en changeant de partenaire à chaque fois. On fait en sorte que tous les enfants effectuent le même nombre d'essais (fair-play). – Les neuf temps obtenus sont reportés sur un bloc-notes dans l'ordre de leur exécution. On lance le dé une deuxième fois. Le chiffre est additionné à celui du chiffre du dé du jeu. La somme des dés décide du résultat qui compte : la somme des dés 3 correspond au temps effectué en troisième, la somme 10 au premier temps et la somme 11 au deuxième temps. Exception : si les deux chiffres sont identiques, on relance les deux dés jusqu'à avoir deux chiffres différents. 	
Notation / Mesure: Le facteur chance réside cette fois dans les chiffres des dés qui décident quel est le temps pris en compte. Ce temps (minutes, secondes, centièmes) est reporté dans le plan de voyage.	

Destination 7: lutter, bagarrer Canton de Berne / Meiringen / «Sherlock Holmes»



Histoire:

C'est dans les environs de Meiringen, près des chutes d'eau de Reichenbach, que le personnage de roman d'Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes, a chuté avec le professeur Moriarty le 4 mai 1891. Or, Sherlock Holmes survécut et profita de l'occasion pour mettre en scène sa propre mort afin de se débarrasser plus tard de Moran.

Nous avons à disposition 8 minutes au total pour notre «mission de lutte».

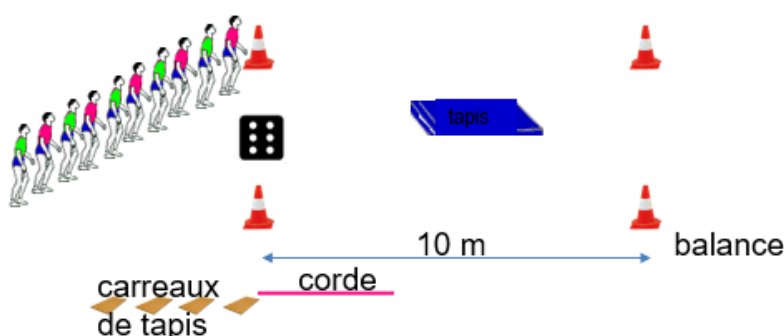
But:

Les équipes font de leur mieux en luttant contre les obstacles et les résistances au poids et elles réalisent autant de points de tapis et de poids en kg que possible par enfant.

Dangers à prendre en compte:

tapis qui se tourne, bonne technique de lever de poids

Disposition:



Matériel pour organisation simple:

1 rouleau de bande velcro, 1 bande à mesurer, 1 chronomètre, 1 balance, 1 calculatrice, 1 bloc-notes, 1 stylo, 1 tapis fin «cailloux», 1 dé, 1 corde, 5 carreaux de tapis

Nombre d'aides

1 responsable tourisme

Description:

Effectuer deux formes de bagarre/lutte consécutives dans un ordre donné. Il s'agit tout d'abord de retourner autant de «pierres» que possible du chemin. Le nombre est défini par le dé. Les enfants se mettent en rang. Celui de devant lance le dé -> le nombre de points sur le dé correspond au nombre d'enfants qui retournent le tapis une fois. 1 = tout seul, 2 = à deux, 3 et 4 = soulever le tapis sur 3 ou 4 têtes puis le retourner de l'autre côté et 5-6 idem en faisant une rotation de long de l'axe longitudinal afin de le reposer de l'autre côté.

Attention: l'addition de quatre + nombre du dé -> 5-10 essais

Seul ou à 2 -> 1 pt par retournement

A 3 ou 4 -> 2 pts par retournement

A 5 ou 6 -> 3 pts par retournement

Pour finir, mais après 5 minutes au maximum, on passe à la 2^e partie lors de laquelle l'équipe a trois essais en tout pour pouvoir tirer autant de poids que possible par personne sur 10m. Un essai est valable lorsque les 10m ont été effectués avec succès.

Restrictions concernant le fait de **tirer autant de poids que possible**:

Par essai, 5 enfants max. sont à l'œuvre. A eux de choisir s'ils veulent tirer ou être assis sur le tapis.

Chaque personne peut tirer une fois et être tirée 1-2 fois.

Tous les membres du groupe doivent participer au moins une fois à cet exercice.

Notation / Mensuration:

La **somme des points** des tapis est notée comme **résultat A [chiffre]** sur le plan de voyage. Pour le 2^e exercice, après chaque partie réussie noter le **poids total**, le diviser par le nombre de personnes tirant. Le poids le plus élevé par personne des essais réussis est également inscrit comme **résultat B [en kg et g]** sur le plan de voyage (point de classement A + point de classement B)/2 = point de classement Destination 7. -> En cas d'égalité de points, Destination 7 équipes de deux, c'est l'équipe ayant le meilleur résultat B qui a le meilleur rang.

Destination 8: lancer, réceptionner Canton de Genève / Genève / «Jet d'eau»



Histoire:

A l'origine, le jet d'eau de Genève était une soupape de sûreté d'une pompe de l'usine hydraulique construite en 1885. La construction actuelle – un jet d'une hauteur allant jusqu'à 140 m – date de 1951 et est devenue un véritable atout touristique.

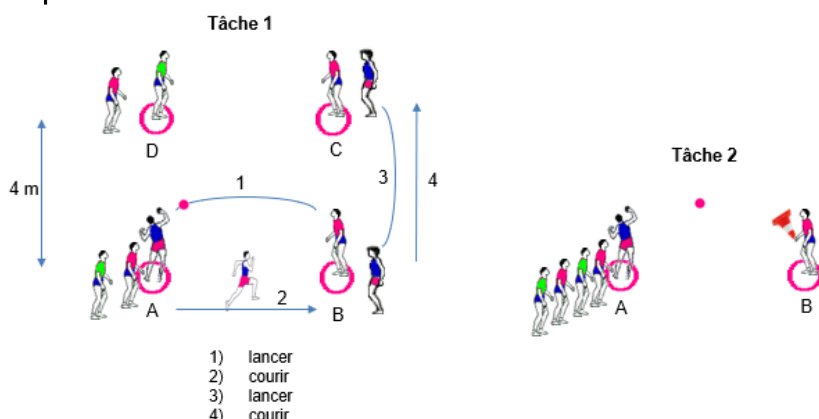
Nous sommes maintenant une fontaine et des chasseurs de gouttes d'eau, si précieuse...

But:

A l'équipe qui attrapera pendant **8 minutes** le plus grand nombre de gouttes d'eau à la main et surtout à l'aide du récipient

Dangers auxquels faire attention:

Disposition:



Matériel pour une organisation simple:

4 cerceaux, 1 rouleau de bande velcro, 1 récipient, 1 stylo, 15 balles de tennis, 1 cône, 1 chronomètre, 1 bande à mesurer

Nombre de volontaires

1-2 responsables touristiques

Description:

Tâche 1: en carré, nous essayons tout d'abord de faire passer un ballon aussi vite que possible.

- Le chiffre du dé indique le nombre de tours que le ballon doit faire dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. La distance de lancer est toujours de 4m. Calcul du nombre de tours : $5 + \text{chiffre indiqué sur le dé} / 2$ (exemple: $5 + 3 / 2 = 6,5$ tours, si l'on est arrivé en bateau (= 3 au dé)). Cela signifie 6 tours entiers (à 4 lancers) plus 2 lancers supplémentaires.
- Au signal, le ballon est lancé de cerceau en cerceau dans lequel se trouve un enfant à chaque fois. Si le ballon n'est pas rattrapé, l'enfant doit aller le chercher lui-même et le lancer à travers le cerceau. Après le lancer l'enfant suivant suit le ballon et se positionne dans le cerceau suivant (si 5 enfants) ou reste debout derrière (si 6-10 enfants).

Tâche 2: continuer sans interruption pendant les 8 minutes.

- Un enfant est debout, un cône dans les mains dans le cerceau B et attend les balles de tennis lancées. Les membres de l'équipe ont leur propre balle qu'ils doivent lancer à partir du cerceau A dans le cône de l'enfant dans le cerceau B. Si la balle est rattrapée, l'enfant qui l'a rattrapée revient en arrière en courant et se positionne en queue de rangée. L'enfant qui lance part tout de suite en avant en courant pour remplacer celui qui attrape. Lorsque sa balle a été rattrapée il ramasse sa balle de tennis et vient de se mettre en queue de rangée (celui qui marque devient rattrapeur).
- Aucun point n'est donné pour les balles qui ressortent du cône lors de la réception.

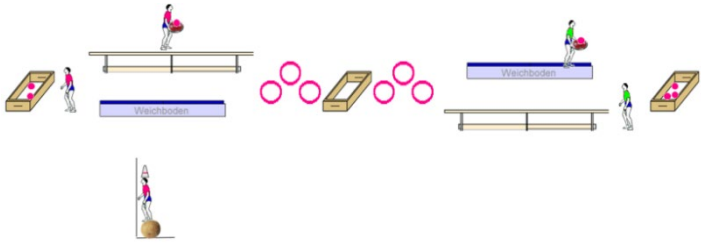
Notation / Mesure:

Le facteur chance existe dans le nombre de tours indiqué par les dés pour la tâche 1. Le **chiffre total des balles rattrapées avec le cône** dans la 2e partie est noté dans le plan de voyage.

En cas d'ex-aequo, l'équipe ayant le plus grand nombre de points au dé est mieux classée (si l'ex-aequo persiste, elles ont le même classement).

Destination 9: tenir en équilibre Canton de Neuchâtel / Hauterives / «Maisons sur pilotis»



Histoire: Des communautés vivaient au bord du lac de Neuchâtel il y a plus de 5000 ans. Leurs maisons bâties sur des pilotis les protégeaient de la montée des eaux, des prédateurs ou des ennemis. Ils conservaient leurs aliments dans des débarras accessibles uniquement par des chemins et ponts étroits. Aidons ces paysans sur pilotis à mettre leur nourriture en sécurité, mais attention à ne pas tomber à l'eau!	
But: L'équipe transporte tous les ballons avant la fin de l'exercice	Dangers auxquels faire attention: Effectuer le parcours en gardant le contrôle
Disposition: 	Matériel pour une organisation simple: 3x récipients (à ballons), 2 bancs, 2 tapis épais, 6 morceaux de tapis, 26 ballons différents, 2 frisbees, 3 balles en dur (ballon médical ou de football), 3 rouleaux en carton de papier WC, 3 balles de tennis, 1 stylo, 1 chronomètre Nombre de volontaires 2 responsables touristiques
Description: Partager l'équipe en deux groupes (groupe 1 = 3 enfants, groupe 2 = les autres enfants). Au signal «Partez», les deux groupes démarrent en même temps et on enclenche le chronomètre. Groupe 1: tenir en équilibre: tenir en équilibre debout sur un ballon en fonction du chiffre du dé. La tâche se termine dès contact avec le sol, l'enfant rejoint alors le groupe 2 et aide au transport. Chiffre 1 ou 2 = s'appuyer contre la paroi avec une main et faire tenir le rouleau en carton WC sur la tête Chiffre 3 ou 4 = s'appuyer contre la paroi avec une main et jongler de l'autre main avec la balle de tennis Chiffre 5 ou 6 = s'appuyer contre la paroi avec un doigt et avec l'autre toucher la tête et le pied en alternant. Groupe 2: transport de plusieurs balles avec parcours d'équilibre organisé en estafette. Remarque: dessus le banc et cerceau / retour à travers le cerceau et dessus tapis épais. Les enfants sont debout des deux côtés du parcours, prêts pour la transmission. L'enfant A commence, fait tenir un ballon en équilibre sur un frisbee jusqu'à la moitié du parcours où se trouve le débarras, laisse tomber la balle et revient en courant là d'où il est parti. Dès que l'enfant A a posé le ballon dans le débarras, l'enfant B démarre de l'autre côté avec le ballon qu'il veut sur le frisbee et va jusqu'au milieu, le lance aussi dans le débarras et revient en tenant en équilibre pendant qu'un enfant démarre du côté A. Si le ballon ou un enfant touche le sol lors de l'aller, l'enfant revient au départ et l'enfant de l'autre côté part. Si le ballon ou un enfant touche le sol au retour, il le ramasse et poursuit. La tâche dure jusqu'à ce que le groupe 2 ait transporté tous les ballons ou qu'il n'y ait plus d'enfant en équilibre dans le groupe 1. Si l'équipe n'a pas encore terminé après 8 minutes , la compétition est malgré tout terminée.	
Notation / Mesure: Est compté le nombre de ballons transportés dans le débarras dans le temps imparti. Ce chiffre ainsi que la durée totale sont notés sur le plan de voyage. En cas d'ex-aequo, c'est l'équipe la plus rapide qui gagne.	