



# S'orienter

Pour apprendre à lire une carte, utiliser une boussole, faire un azimut..., bref t'orienter sans ton smartphone, tu trouveras ici des fiches pratiques à télécharger : <https://lesscouts.be/fr/recherche?keyword=orientation&type=&language%5B%5D=fr#>, page consultée le 16 juillet 2021.

Et pourquoi pas en profiter pour faire du géocaching ?

## Piste aléatoire

### Objectifs

- Vivre un jeu de piste sans destination,
- Se laisser guider par la chance,
- Vivre un moment délirant en petits groupes,
- Apprendre à mieux se connaître,
- Et, en fin de parcours, utiliser une carte topographique.

### Matériel

- 1 carte topographique des environs,
- 1 petite boîte en carton par équipe, style boîte d'allumettes,
- Entre 20 et 30 petits papiers « actions » à réaliser,
- 1 vélo par animateur.

### Déroulement

- Créer des équipes.
- Chaque équipe reçoit une carte des environs et une boîte d'allumettes contenant les petits papiers « actions ».
- À chaque carrefour, 1 papier est tiré au hasard et son action est réalisée. Le papier tiré ne peut plus être remis dans la boîte.
  - > Exemples :
    - Si vous sentez l'odeur de la pluie, tournez à gauche.
    - Si vous avez vu un animal mort depuis le départ, retournez au carrefour précédent.

- Si la personne qui tient le papier a un prénom qui commence par la lettre... , tournez à droite.
- ...

- Tu peux également introduire des épreuves à réaliser (récolter des signatures, faire des photos, décoder des messages ...).
- Lorsqu'il n'y a plus de papier dans la boîte, ou que l'heure de fin approche, les équipes reviennent au camp ou gagnent le point de rendez-vous en s'aidant de la carte topographique.
- Tu peux aussi leur demander de tracer au crayon leur parcours sur la carte au fur et à mesure du déplacement.
- Pendant toute la durée du jeu, les animateurs sillonnent le secteur à vélo.

### Conseils

- Donne des consignes claires quant à la sécurité routière et un numéro de téléphone en cas d'urgence.
- Donne une heure de fin et un point de rendez-vous précis.
- Joue un rôle perturbateur, tes animé-es doivent « se fondre dans le décor » s'ils t'aperçoivent à plus de 50 m.
- Garde une activité en réserve pour temporiser au moment des retours.

**Fiche pratique**, encartée dans Patro, n°901, juin 2021.