

PETIT POUCKET RÔLE DE L'ADULTE ENCADRANT

Je suis responsable d'un groupe de 6 à 8 enfants. Je fais attention à ce que les enfants marchent sur les petits sentiers sans piétiner les plantes.

Mes missions sont les suivantes :

Mise en place d'un parcours : groupe d'enfants + adulte(s) accompagnateur(s)

1. Déposer la pancarte de départ dans la clairière à proximité de la table des organisateurs
2. Les rubans doivent être accrochés dans l'ordre de leurs numéros
3. Le ruban suivant doit être visible depuis le précédent. Il ne s'agit pas de « piéger » les autres équipes
4. Les enfants peuvent choisir l'emplacement des rubans mais n'y touchent pas
5. Ce sont les adultes qui nouent (1 seul nœud) les rubans sur des petites branches à environ 1,50 m du sol. Le ruban doit flotter au vent.
6. Arrivés au dernier ruban, déposer dessous (au pied de l'arbre) la grande pochette avec la question, la devinette
7. Revenir à la table des Jeux avec la petite pochette portant le n° du parcours et le ruban témoin

Recherche d'un parcours

1. Passer à la table des jeux pour recevoir une petite pochette portant le n° du parcours avec le ruban témoin et partir à la recherche de la pancarte « Départ » correspondante
2. Rechercher le ruban N°1, puis N°2...etc... sans les toucher. Tout doit rester en place à l'identique
3. Arrivés à la fin du parcours c'est l'adulte qui ouvre la grande pochette
4. Les enfants résolvent l'énigme ; l'adulte referme la grande pochette et la remet en place au pied de l'arbre pour les futurs groupes qui feront le parcours
5. Tout le groupe revient à la « zone accueil » comme le Petit Poucet en suivant le chemin à l'envers.
6. L'adulte + 1 enfant se présentent à la table des jeux et donnent la réponse de l'énigme, rendent la petite pochette portant le n° du parcours avec le ruban témoin et reçoivent en échange un autre parcours à chercher.

Dépose d'un parcours : à la demande du Maître des Jeux, en fin de journée

1. Chaque équipe récupère (si possible) la petite pochette portant le n° du parcours avec le ruban témoin du parcours qu'elle a installé le matin.
2. Le parcours est suivi jusqu'à la grande pochette.
3. Une fois la grande pochette trouvée, retirer les rubans en revenant vers le départ en respectant l'ordre décroissant. Attention à ne pas en oublier.
4. Compter les rubans afin de vérifier que tous ont été récupérés
5. Rapporter à la table des Jeux la grande pochette en plaçant dedans :
 - o la devinette,
 - o la petite pochette portant le n° du parcours avec le ruban témoin avec les rubans à l'intérieur,
 - o la pancarte de départ du parcours.