

**Zeitschrift:** Bulletin pédagogique : organe de la Société fribourgeoise d'éducation et du Musée pédagogique  
**Herausgeber:** Société fribourgeoise d'éducation  
**Band:** 93 (1964)  
**Heft:** 6  
  
**Rubrik:** Plein air

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 20.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Plein air

Avec les beaux jours, reviennent les courses, promenades en forêt et pique-nique. Voici une liste de jeux-exercices d'observation pour ceux qui sont à court d'idées.

*Avant le jeu, trois points à observer :*

- a) préparer les accessoires;
- b) expliquer le jeu à ceux qui doivent seconder le moniteur;
- c) expliquer le jeu à ceux qui doivent jouer.

*Quelques petites épreuves :*

- Dessiner et orienter une rose des vents, avec 2 bâtons.
- Reconnaître 4 dessins de traces d'animaux.
- Reconnaître 5 marques d'autos d'après leurs signes distinctifs de marque : chevrons : GM, étoile; Mercédès, etc.
- Reconnaître 5 types d'avions d'après de belles photos.
- Lancer des « pives » (ou cailloux) dans un carré marqué sur le sol par des bandes de papier.
- Tirer à l'arc contre une cible (sac rempli de feuilles, ballonnets).
- Reconnaître les montagnes à l'horizon.
- Reconnaître les signes de la circulation.
- Montrer l'endroit où l'on se trouve sur une carte au 1/25 000.



- Apporter 5 feuilles d'arbres dont on sait le nom.
- Reconnaître 5 rameaux choisis par le maître.
- Avec l'horaire, dire à quelle heure part le prochain train pour X.
- Mesurer exactement 10 m. sur la route.
- Passage d'un pont de corde.
- A travers bois, s'approcher à 3 m. du maître sans que celui-ci aperçoive les enfants.

- Dire le nom des villages traversés, ou le nom de la villa devant laquelle on vient de passer, ou la couleur des volets de l'auberge.
- Allumer un feu sous une ficelle tendue à 1 m. de haut et à laquelle pendent des pétards à moineaux. Le temps pour allumer le feu est compté depuis la remise du papier et des 3 allumettes, jusqu'à l'éclatement du pétard.
- Ramper sous une barrière (perche sous deux souches).
- Yeux bandés, prendre en main une ficelle et la suivre sur un parcours pas trop dangereux, mais présentant quelques obstacles.
- Adresse : course avec pomme de terre dans la cuillère – avec verre plein sur une assiette – escalader un stère, courir le long d'un billon, franchir un ruisseau – grimper à un arbre et redescendre par un autre tout proche – slalom entre des branches plantées en terre.
- Grimper toute l'équipe sur un arbre, jusqu'à une certaine branche; compter le temps mis pour y arriver en s'aidant les uns les autres.
- Allumer un feu sur un couvercle en métal; à transporter sur un parcours donné.
- Allumer une bougie et la garder allumée sur un parcours donné.

#### *Jeu de kim :*

- Manière traditionnelle : regarder 20 objets usuels pendant 3 min. En faire la liste de mémoire. Redonner cette liste oralement ou par écrit, soit tout de suite, soit après un certain temps, individuellement ou collectivement.
- Kim au toucher : équipe avec les yeux bandés : reconnaître les objets qui passent dans les mains.
- Kim à l'odeur, reconnaître fromage, café etc., enfermés dans des sachets.
- Kim au bruit : de derrière un écran (arbre) faire entendre divers bruits : tintements de clefs, papier froissé, respiration forte.
- Kim le long d'une piste : objets disposés le long d'un chemin où passe l'équipe. Reconnaître et dresser la liste en fin de parcours. Les objets peuvent être des signes de la circulation.
- Donner à identifier un carton découpé en forme de pays ou canton. Compliquer, en demandant de placer villes, cours d'eau, etc.
- Des accessoires, vis, écrous, peigne, etc., sont mis dans un sac. Chaque équipe identifie le plus d'objets en palpant le sac.

LOUIS JOYE