

Zeitschrift: Bulletin pédagogique : organe de la Société fribourgeoise d'éducation et du Musée pédagogique
Herausgeber: Société fribourgeoise d'éducation
Band: 93 (1964)
Heft: 9

Artikel: Un jeu de piste
Autor: Denise, M.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1040375>

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: 19.02.2026

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

DU PLAISANT AU SÉVÈRE

Un jeu de piste

Si un sympathique soleil de septembre vous invite au dehors et si, par hasard, les grandes vacances vous avaient fait oublier un peu ce qu'est l'école active, alors n'hésitez pas à prendre le chapitre de lecture : « Septembre » (cours supérieur, page 94) et organisez le jeu de piste suivant.

J'explique le jeu en détail pour ceux qui n'en auraient peut-être jamais fait.

La veille du jeu

Vous décidez de diviser vos élèves en 2 ou 3 groupes, selon le nombre : équipes bleue, verte et jaune. Vous inscrivez les 7 messages suivants sur des papiers aux 3 couleurs nommées ci-dessus :

Message 1

Cueillez des colchiques, une plante entière même, et essayez de répondre aux questions suivantes :

1. De bas en haut, nommez toutes les parties de cette plante.
2. Quelle est la couleur du colchique ?
3. A quelle famille cette fleur appartient-elle ?
4. Le colchique est « poison », on dit que c'est une plante . . . ?
5. Votre petite sœur a sucé une tige de colchique ; vous savez que c'est un poison. Qu'allez-vous lui donner ?
6. Le colchique a un autre camarade qui lui ressemble beaucoup, mais il fleurit au printemps. Comment s'appelle-t-il ? En quoi ressemble-t-il au colchique ?

Message 2

Arrêtez-vous au pied de cet arbre (un hêtre) qui désire vous parler. Ecoutez-le et essayez de répondre aux devinettes qu'il vous pose :

1. Savez-vous comment je m'appelle ?
2. Quel surnom les gens me donnent-ils ?

3. Je suis fier de mon tronc, devinez-vous pourquoi ?
4. Savez-vous à quoi sert mon bois ?
5. Cueillez un de mes fruits. Ne trouvez-vous pas qu'il est joli ? Comment s'appelle-t-il ?
6. Qui se nourrit de mon fruit ?

Message 3

Chacun cueille 3 baies. Mais ne les mangez pas, gardez-les pour le but !

Message 4

Admirez la couleur des feuilles de cet arbre (un cerisier). Cueillez-en quelques-unes que vous apporterez à votre maître. Comment s'appelle cet arbre ?

Message 5

Pendant 3 minutes, asseyez-vous, faites silence et écoutez tous les bruits que vous entendez, puis dictez-les à votre chef d'équipe. (N'inscrivez qu'une fois le même bruit.)

Message 6

Admirez ce paysage et dictez à votre chef d'équipe tout ce qui, dans ce paysage, vous indique que c'est l'automne.

Message 7

En attendant les autres équipes, vérifiez encore une fois vos réponses . . . trouverez-vous peut-être quelques erreurs ?

Le matin du jeu

Vous indiquez le chemin de chaque équipe avec des flèches tracées sur la route ou sur des murs, des piquets, etc..., avec des craies bleues, vertes et jaunes. Faites quelques détours afin que chaque équipe ait un chemin différent, si possible, mais les 3 pistes doivent cependant aboutir au même but.

Quand vous arrivez près d'un champ de colchiques, vous tracez sur la route un carré dans lequel vous inscrivez le chiffre 5 par exemple ; de ce carré, vous comptez 5 pas dans la direction que vous voulez et vous cachez votre premier message sous une pierre, dans l'herbe, etc.

Puis, vous continuez votre parcours vers une forêt. (Mettez suffisamment de flèches pour indiquer le trajet.) Quand vous arrivez au pied d'un hêtre, cachez-y votre deuxième message, dessinez de nouveau un carré (signe à tracer chaque fois que vous voulez cacher un message), comptez

le nombre de pas depuis le hêtre jusqu'au carré et inscrivez ce nombre dans le carré. Vous poursuivez votre promenade dans la forêt pour déposer votre troisième message près de belladones, de framboisiers ou de mûriers.

Le quatrième message se trouvera près d'un cerisier sauvage.

Vous cacherez les cinquième et sixième messages à l'orée du bois. Ces deux messages pourront être développés en classe, en vue d'une rédaction. Déposez le septième et dernier message au but que vous vous étiez proposé.

Le moment du jeu

Tous les enfants se trouvent devant l'école (départ des pistes) à une heure précise. Vous leur donnez les explications nécessaires ; n'oubliez pas de leur indiquer le nombre de messages que vous avez cachés ; ils trouveront donc ceux-ci toujours après un carré dans lequel vous aurez inscrit un chiffre.

Formez les trois groupes et chacun nomme un chef d'équipe qui aura le souci d'inscrire les réponses qu'il présentera au maître à la fin du jeu.

Pour rendre le jeu plus pittoresque et pour distinguer plus facilement les groupes, vous pouvez distribuer à chaque enfant un petit drapeau ou un chapeau, ou pour les filles, un ruban dans les cheveux de couleurs correspondantes aux équipes.

Le groupe vainqueur est celui qui totalise le plus de points.

Conclusion

Ce jeu vous demandera un supplément de travail certes, mais : « La plus grande joie, c'est de cueillir chez les autres la joie qu'on y met », donc vos enfants se chargeront bien de vous la procurer, ne le croyez-vous pas ?

SR M. DENISE

Ecole pédagogique privée FLORIANA

Pontaise 15 Lausanne Tél. 24. 14. 27

Direction : E. Piotet

Excellente formation de
Gouvernantes d'enfants
Jardinières d'enfants
et d'Institutrices privées

Placement des élèves assuré

La directrice reçoit tous les jours de 11 h. à midi (sauf samedi) ou sur rendez-vous.