



Les enfants
font leurs Jeux



Raid nature

Marchaux – 30 juin et 1er juillet 2025



Accès sur site



Le bus vous déposera à proximité du bois de la Chaille à proximité du 23 rue de la Grappe : vous empruntez un « chemin blanc » jusqu'à une cabane de chasse.

Organisation de la rencontre

Avant la rencontre :

- Séparer votre classe en deux groupes ;
- Etudier les parcours ;
- Entraîner la capacité d'endurance de vos élèves (activités de course longue) ;

La rencontre :

- Un parcours de 4 km est balisé dans la forêt de la Chaille à Marchaux.
- Le raid nature est une activité sportive qui allie à la fois course nature, orientation et épreuves à réaliser et/ou obstacles à franchir.
- Chaque demi-classe emprunte le parcours au départ d'une des épreuves et effectue la rotation en suivant le sens indiqué sur le plan.
- Les distances entre chaque obstacle ou épreuve sont parcourues par les élèves qui restent en groupes.
- Sur chacun des parcours, les groupes d'élèves ne pourront repartir que lorsque l'épreuve sera réussie et/ou les obstacles seront franchis. Les critères de réussite sont détaillés pour chacune des épreuves)
- Un pique-nique est pris sur place.

Le parcours

DÉTAILS SUR LE PARCOURS

4.04 km

Distance

112 m

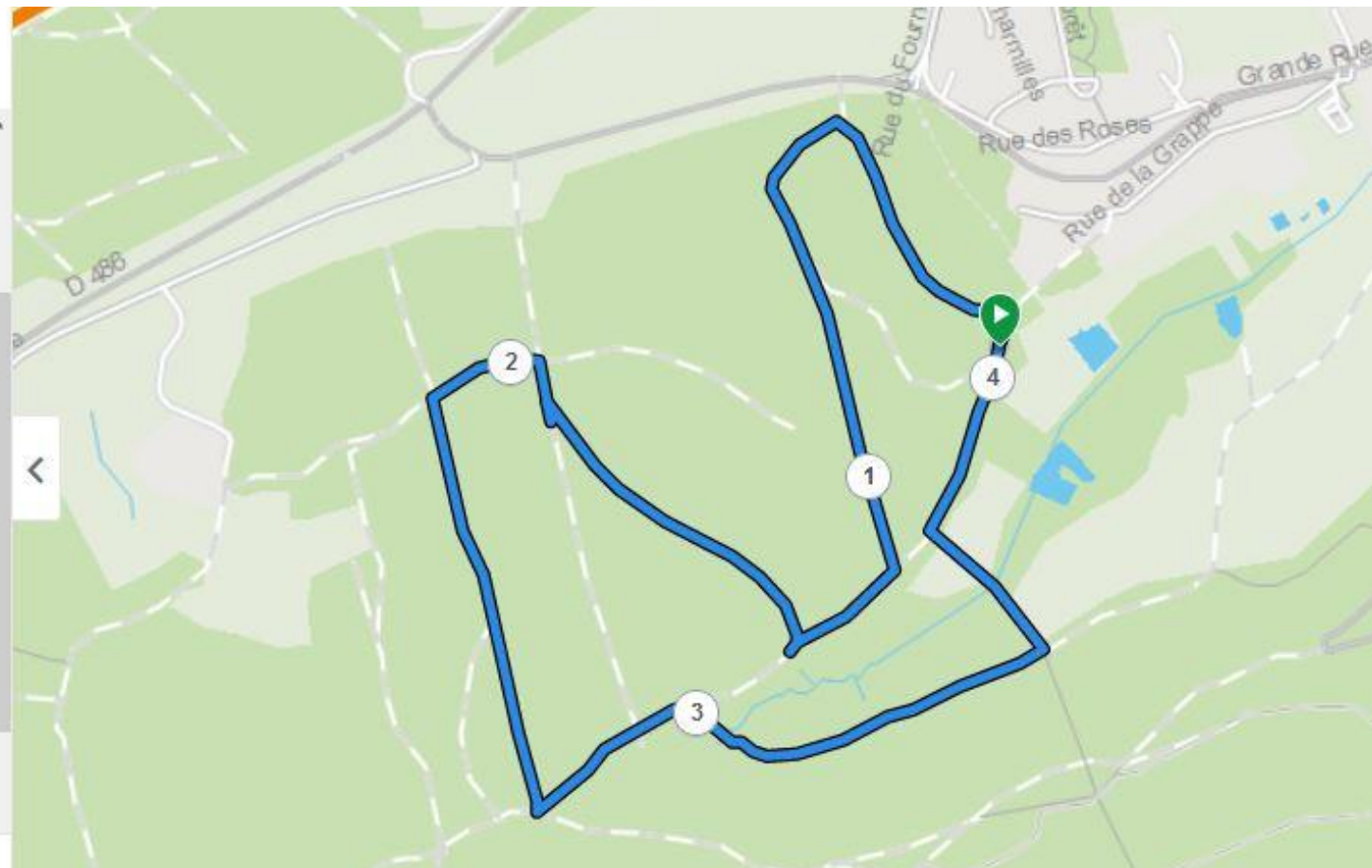
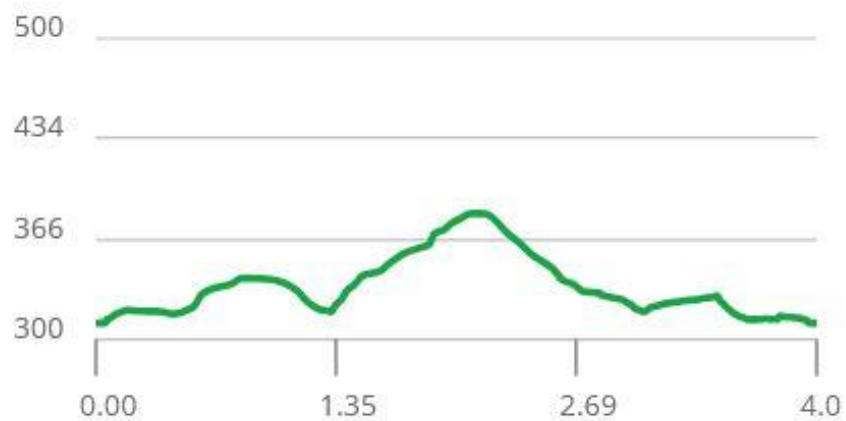
Ascension totale

112 m

Descente totale

Altitude

Développer



Les épreuves



Parcours Ninja



Le parcours est réalisé au moins une fois par chaque membre du groupe.

Fronde



La cible est touchée au moins 1 fois par tous les membres du groupe.

Tir à l'arc



La cible est touchée au moins 1 fois par tous les membres du groupe.

Equilibre



Chaque membre du groupe parcourt les différents agrès sans mettre le pied au sol.

Slackline



Chaque membre du groupe parcourt une slackline sans mettre le pied au sol.

Rivière de pneus



L'obstacle est franchi au moins une fois par tous les membres du groupe.

Tirs de nerf



La cible est touchée au moins 1 fois par tous les membres du groupe

Toile d'araignée



Chaque membre du groupe traverse au moins une fois la toile d'araignée.

Habileté



4 élèves déplacent la balle entre les deux barrières, sans la faire tomber au sol, en tenant chacun l'extrémité d'un jalon.