

Cherchez l'erreur



Nigo doit poinçonner les balises dont la position et la définition correspondent à son plan. D'après toi, quelles balises peut-il poinçonner ?

But du jeu

Repérer les différences entre :
emplacement des balises sur la
carte, sur le terrain, et définition.

La définition est : « arbre isolé, côté nord »



je ne poinçon-
ne pas, car un
rond bleu est
un point d'eau.



je ne poinçon-
ne pas, car la
balise est côté
Est de l'arbre.



Je poinçonne,
la définition et
l'emplacement
correspondent.

Exemple de mise en place du jeu en extérieur

difficulté



durée



matériel





objectif

Améliorer la maîtrise de la lecture de carte et des directions cardinales.



dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Dans un espace si possible extérieur, et peu ou pas connu, posez un réseau de postes d'une vingtaine de balises assez proches les unes des autres. Le jeu peut aussi se dérouler en intérieur en créant un ou plusieurs circuits sur des plateaux de jeu à base de cerceaux, plots, chaises, etc.

Les jeunes possèdent chacun une liste de définitions, et une carte de l'espace de jeu, avec les balises. Le but du jeu est que, contrairement à d'habitude, la position des balises sur le terrain et sur la carte ne correspondent pas toujours. Les jeunes doivent poinçonner seulement les balises identiques sur la carte et sur le terrain et dont la définition est exacte.

C'est parti !

En extérieur : Chaque petiot muni de sa carte va à la recherche des balises figurant sur sa carte. A chaque balise trouvée, il poinçonne seulement si celle-ci correspond à l'emplacement de sa carte et à la définition donnée.

En intérieur : chaque petiot réalise le circuit figurant sur sa carte. A chaque balise du circuit, il poinçonne seulement si celle-ci correspond à la définition donnée.



matériel

pour le dispositif	par jeune
<ul style="list-style-type: none"> ▶ En extérieur : <ul style="list-style-type: none"> - des balises numérotées de 1 à 20 avec poinçons. ▶ En intérieur : <ul style="list-style-type: none"> - des balises avec poinçons, + plots, caissettes, cerceaux, chaises, etc. permettant d'aménager 1 ou plusieurs plateaux de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ En extérieur : <ul style="list-style-type: none"> - 1 carte tous-postes et 1 liste de 20 définitions. - 1 carton de contrôle et 1 crayon. ▶ En intérieur : <ul style="list-style-type: none"> - 1 ou plusieurs cartes par circuit. - au moins 1 liste de définitions par circuit.



Vous pouvez utiliser chaque circuit dans le sens inverse pour multiplier le nombre de parcours.



consignes

- « Allez chercher les balises indiquées sur votre carte.
- « Avant de poinçonner, vous devez vérifier si la balise est bien placée (l'emplacement sur votre carte et la définition correspondent à la position de la balise sur le terrain) ou mal placée (l'emplacement sur votre carte ou la définition ne correspondent pas à la position de la balise sur le terrain). Ne poinçonnez que les balises bien placées, donc soyez vigilant et précis. Par exemple la balise est mal placée :
 - si l'élément sur la carte et le terrain sont différents : un arbre sur la carte et un banc sur le terrain.
 - si la place de la balise donnée par la définition par rapport à l'élément est différente : la balise est placée à l'ouest du banc alors qu'elle devrait être placée au sud du banc.



variantes

- ▶ Pour simplifier la situation :
 - Les erreurs ne sont que sur les éléments.
- ▶ Pour complexifier la situation :
 - Les erreurs sont aussi sur les positions par rapport à l'élément.

Trouver toutes les erreurs.
Être capable de préciser la nature de l'erreur et la corriger



Conseils pour prolonger la séance :
En extérieur, profitez du réseau de postes posés pour proposer aussi des petits circuits.

