

Jeu topographie

Objectifs techniques :

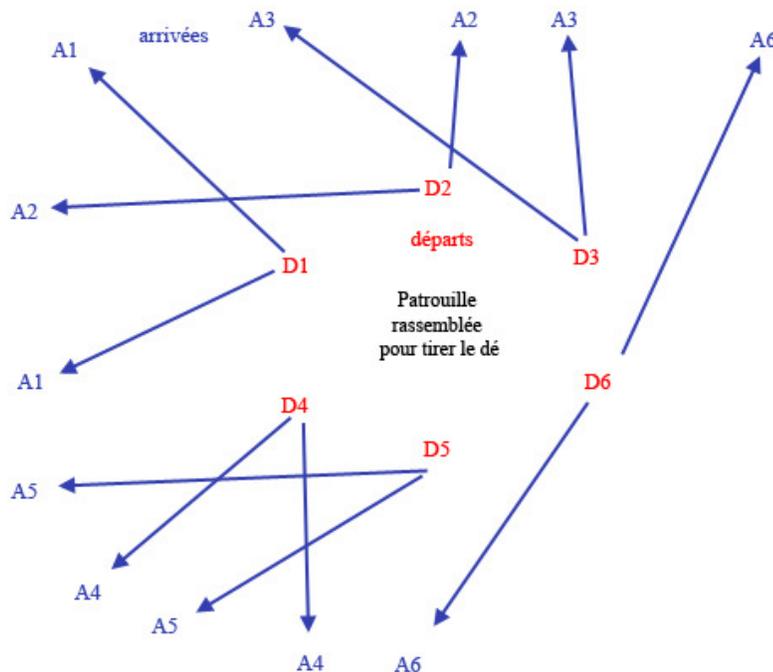
- suivre un azimut sur une courte distance
- connaître la légende des cartes IGN

Matériel :

- au moins une boussole
- un dé (si possible, fabriquer un grand dé en carton)
- 12 petits cartons-azimuts (prévoir pochettes plastiques en cas de pluie, punaises, ficelle pour attacher)
- un marqueur
- 12 enveloppes
- Cartons-légendes (cf 2^{ème} fichier)
- cartons « trop tard ! »

Mise en place :

- Choisir 6 lieux de départs d'azimuts (et leur attribuer un numéro de 1 à 6) : placer à chacun de ces 6 départs deux cartons où l'on inscrit un azimut (différent !). Ces départs doivent être un peu éloignés du centre du jeu, afin que les guides puissent prendre un azimut sans que les autres soient juste à côté (pour qu'elles ne puissent pas trop observer où se dirige la guide qui joue !)
Penser à varier les azimuts inscrits pour que ça ne soit pas trop facile...
- Les azimuts permettent de viser un point précis : arbre, angle de bâtiment, rocher, etc. Ce sont les points d'arrivée (il y en a donc 12) : les placer plus ou moins distants du départ (certains azimuts seront plus faciles, à 5m par exemple, d'autres plus loin...).



- Placer une enveloppe à chaque arrivée : les enveloppes contiennent des « cartons-légende » : plusieurs légendes et leurs significations, qu'il faut associer correctement.

Principe du jeu

On peut jouer individuellement ou en formant des équipes de 2/3 personnes.

- Chaque guide (chacun son tour, en commençant par la plus jeune) lance le dé et va au point de départ indiqué par le numéro du dé.
- La guide choisit un des deux azimuts indiqués, vise grâce à la boussole de manière à découvrir l'enveloppe. Elle prend l'enveloppe et place un carton « trop tard ! » à la place. Elle revient ouvrir l'enveloppe avec la patrouille pour associer les « cartons légendes » : associer chaque légende avec sa signification.
- Attribuer 5 points pour une enveloppe trouvée, 1 point par légende correctement associée.

Cas particuliers :

- Si une guide fait un numéro déjà tiré par une autre, elle va au point de départ indiqué, et choisit un des deux azimuts (sans savoir lequel a choisi la précédente). Si elle tombe sur un carton « trop tard ! », elle revient à la patrouille et gagne les 5 points correspondants à un azimut bien pris, et le tour passe à la suivante.
- Quand les deux enveloppes correspondant à un même point de départ ont déjà été prises, si une guide tire de nouveau ce numéro, elle passe son tour (et ne gagne donc aucun point à ce tour).

Le jeu s'arrête quand toutes les enveloppes ont été trouvées. Compter les points pour déterminer la personne ou l'équipe gagnante.

On peut garder les « cartons légendes » dans le local, par exemple les coller correctement associés sur un panneau... On peut aussi prévoir un carton (vieux calendrier...) sur lequel on vient coller les « cartons légendes » au fur et à mesure du jeu.

On peut refaire le jeu à une autre activité avec d'autres « cartons légendes » que ceux fournis ici (plus compliqués pour augmenter le niveau...). Il suffira de les préparer en avance (pourquoi pas les dessiner pendant une activité...)