

Jeux d'orientation

Jouer autour du thème de l'orientation avec des louveteaux et des jeannettes, c'est leur permettre de mieux se repérer dans l'espace, de mieux évaluer les distances, de se familiariser avec une carte et une boussole. Ils apprennent à observer la nature et leur environnement.

1 - Course d'orientation

Objectifs

- ▶ Apprendre à lire une carte
- ▶ Apprendre à se servir d'une boussole
- ▶ Se repérer dans son environnement

En pratique

- **Nombre de joueurs** : plusieurs équipes de 4
- **Activité** en extérieur
- **Matériel nécessaire** : au moins une boussole par équipe, un plan par équipe représentant le lieu du jeu (au minimum les points remarquables)

Déroulement

Étape 1

Il faut tout d'abord familiariser les enfants avec l'utilisation de la boussole : repérage des points cardinaux et utilisation des azimuts. Distribuez les boussoles et expliquez son fonctionnement. Ensuite demandez aux enfants de dire quel est le premier point remarquable (arbre, tente, maison, ...) qui se trouve au nord-ouest, puis à l'azimut 230.

Étape 2

Arrive un personnage qui explique qu'il a besoin de reconstituer un texte (suivant l'imaginaire : code secret, recette de cuisine, formule magique) dont l'ordre des mots est essentiel.

Le texte initial a été dérobé par un individu (un écureuil, un espion, un sorcier) qui s'est échappé en laissant tomber derrière lui une carte. Sur cette carte (une par équipe), où l'on repère facilement le point de départ des enfants, sont indiqués plusieurs points remarquables, numérotés. Au dos de la carte est noté un point cardinal ou un azimut. Les enfants doivent donc se rendre au premier point remarquable rencontré en suivant l'indication donnée sur leur carte. Ex : au nord-est du camp on trouve le point n°4, c'est une croix.

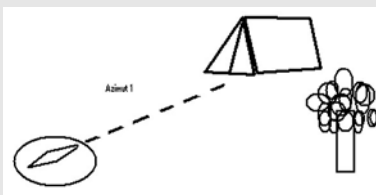
Étape 3

Arrivé au point remarquable (par exemple, un abribus ou un arbre isolé), les enfants trouvent une enveloppe avec le chiffre du point remarquable (histoire de pas se tromper parce qu'on a pas marché en ligne droite). Dans l'enveloppe, ils trouvent un mot. Ce mot est à conserver. Au dos du mot, ils trouvent une nouvelle indication en azimut. Ils devront partir de là où ils ont trouvé l'enveloppe vers cette nouvelle indication.

Étape 4

Les enfants vont devoir trouver cinq mots au moins avant de terminer le jeu. A la fin, ils ont pour indication de revenir à leur point de départ pour donner le texte reconstitué.

Zoom technique - Un point remarquable est le premier objet évident que l'on trouve en regardant dans la direction donnée par un azimut, ou en marchant en ligne droite en suivant exactement la direction de l'azimut, ou en regardant sur une carte pour une plus grande distance (on précisera alors une distance minimum avant de trouver ce point).



Dans l'exemple le point remarquable est la tente et pas l'arbre. Même si les 2 objets peuvent être très proches ! Plus les enfants seront rigoureux avec leur boussole, plus on pourra rapprocher les points remarquables.



IDÉE PLUS !

On peut faire passer plusieurs équipes par un même point. Cela permet de limiter le nombre de points remarquables à identifier. Donc plusieurs mots sur des papiers de couleurs différentes, une couleur par équipe. Dans ce jeu, c'est l'ordre des mots qui est important. On peut avoir des points remarquables proches les uns des autres. Mais attention à bien être rigoureux en préparant les parcours, sinon, tout le monde va se perdre.

Pour donner du sens à l'activité

Peu de temps après l'activité on pourra utiliser les connaissances nouvelles des enfants en terme d'orientation au cours de la journée de randonnée. On laissera les enfants orienter la peuplade à partir de la carte, et les chefs donneront juste les azimuts à suivre en cas de bifurcation du sentier.

2 - Chasse au trésor

Objectifs

- ▶ Développer sa logique en déchiffrant des messages codés ou en suivant des pistes
- ▶ S'aider d'une carte ou d'un plan pour s'orienter
- ▶ Utiliser une boussole

En pratique

- **Nombre de joueurs** : au moins 5 joueurs
- **Activité** en extérieur (peut s'adapter en intérieur si vous avez une grande maison avec beaucoup de pièces, par exemple)
- **Matériel nécessaire** : carte au trésor, boussoles, papier et stylo pour les messages.

Déroulement

Étape 1



Une carte au trésor est découverte. Les contours ressemblent vaguement à l'endroit où l'on se trouve. La carte mentionne un chemin, parsemé de

points de passage. Le point de départ est facilement identifiable (il correspond à l'endroit où se situe la carte). 3 autres « points intermédiaires » sont indiqués sur le chemin dessiné sur la carte, avant d'arriver au point d'arrivée. Ces points intermédiaires sont des objets dessinés. Mais le chemin n'a pas l'air logique... Pourquoi donc ne pas être allé tout droit vers le point d'arrivée?

Étape 2

On découvre un indice sur la carte. C'est un message codé. En le déchiffrant, on obtient une direction à suivre, donnée par un azimut, par un point cardinal, et par une distance en nombre de pas par exemple. Au bout du chemin parcouru, on trouvera un élément, un peu caché, qui ressemble étrangement à l'objet intermédiaire de la carte.

Étape 3

À chaque étape, on trouvera donc un objet, petit ou grand, un peu caché, et un nouvel indice associé, qui sera codé.

Ex : Regardez, dans les fourrés, on dirait une tête de mort, c'est peut-être l'objet de la carte ? Regardez, c'est ça, et en plus, il y a un nouveau message codé coincé dans la mâchoire de ce crâne !

Étape 4

À la fin du parcours, on trouvera un trésor. On peut même rencontrer à cet emplacement l'auteur de la carte qui félicitera les enfants (et remettra des graines Théla ?).



IDÉE PLUS ! Déguisements et décors rajouteront de l'ambiance et prendront au jeu les enfants. Utilisez des codes variés.

Plein d'idées sur la toile scout :

http://www.latoilescoute.net/echanger/jouer_et_veiller/orga_jeux/messages_codes/

Pour donner du sens à l'activité

En variant les façons de trouver une destination (codes, pistes, azimuts, repérage dans l'espace, sur un plan, ...), on incite chaque louveteau et chaque jeannette à trouver sa place dans la résolution des énigmes.

PS : pour vous aider en orientation et enrichir vos activités :

<http://www.latoilescoute.net/mutu/-S-orienter->