



Radiocache

Jeu d'orientation et de découverte

Le but du jeu est de retrouver des indices ou des messages préalablement cachés en utilisant des émetteurs-récepteurs pour communiquer entre ceux qui connaissent le lieu des cachettes et ceux qui cherchent.

Cette activité rend compte des possibilités d'autonomie que procure la maîtrise des procédures de communication lorsque l'on a besoin de fournir et de recevoir des informations précises.

Prérequis

- Savoir se servir des PMR 446 (émetteurs-récepteurs portatifs utilisant une fréquence libre de droits). Cf FTA#12 Aide-mémoire PMR
- Connaître l'alphabet international

Objectifs pédagogiques

- Se situer avec précision dans l'espace et sur une carte
- Fournir et recueillir des informations concises et précises
- Utiliser l'alphabet international
- Maîtriser l'usage des émetteurs-récepteurs portatifs en fréquence libre

Préparatifs

- Chaque paire de PMR446 sera réglé sur un canal identique et codée de la même manière en CTCSS si l'environnement le nécessite (CTCSS = dispositif de protection contre des intrusions indésirables).
- Les objets à trouver seront préparés, puis cachés aux endroits choisis, ni trop visibles de loin, ni trop difficiles à trouver.
- Après repérage du terrain, une carte ou une photographie aérienne du terrain de jeu sera préparée en autant de nombre que d'équipes avec l'indication des endroits où les indices à trouver seront déposés.
- Une autre carte du même endroit sera éditée en quantité identique sans indication des caches.

Matériel nécessaire

- Deux PMR446 par équipes chargés avec batteries supplémentaires et chargeur
- Carte, plan ou photographie aérienne du terrain de jeu
- Messages ou objets à réunir

Déroulement

- Avant l'arrivée des participants, les messages (ou objets) à trouver seront positionnés aux endroits clés, mais pas nécessairement cachés. S'il y a plusieurs équipes, une couleur sera donnée à chacune et les messages seront repérés avec les mêmes couleurs.
- Au sein de chaque équipe d'environ cinq participants, deux seront désignés pour être les pilotes. Un PMR446 sera remis aux pilotes et un aux autres membres de l'équipe.
- Les pilotes seront amenés à un endroit d'où ils ne pourront pas voir le terrain et devront y rester jusqu'à la fin du jeu. La carte du terrain de jeu avec le lieu des indices leur sera remise.
- Les autres équipiers reçoivent ensuite les cartes sans indices et se dirigent en un endroit qui leur est indiqué.
- Au lancement du jeu : les pilotes se mettront en contact avec leurs

Durée

Entre ½ heure et une heure selon terrain et sagacité des participants

Consigne

L'appelé est toujours nommé en premier suivi de l'appelant.



Sport et santé



équipiers auxquels ils demanderont de leur expliquer où ils se trouvent. Variante : les équipiers de chaque équipe pourront avoir été amenés en des endroits différents indiqués sur la carte dont les pilotes disposeront.

- À partir du moment où les pilotes savent où se trouvent leurs équipiers, ils devront les guider par radio vers les endroits où sont déposés les messages.

Buts du jeu : rassembler tous les messages pour découvrir un message plus long, réunir les chiffres constituant le code d'ouverture d'un coffre dans lequel se trouve un trésor... ou toute autre utilisation dans le cadre d'un grand jeu plus complet.

Suivi : au moment de rassembler le matériel utilisé (PMR et cartes) un temps d'évaluation permettra de recueillir les commentaires des participants afin de vérifier leurs apprentissages, noter leurs remarques pour améliorer le jeu et leur proposer un jeu d'un niveau supérieur tel qu'une chasse au trésor avec recherche de balises (cf FTJ#4).



Sur la photo ci-dessus, chaque triangle rouge indique le lieu de dépôt d'un message. Le triangle bleu gris indique l'emplacement des pilotes.

Variante

Plutôt que de scinder les équipes en deux (pilotes et chercheurs), chaque équipe recevra à la fois la carte sans indices et la carte comportant les indices nécessaires à une autre équipe. Cela permet d'augmenter le nombre d'équipes si l'on dispose de moins de PMR. Cela crée également une émulation intéressante et l'obligation de mieux encore maîtriser la manière dont les communications s'effectuent. Cette émulation doit être comprise et animée dans un esprit coopératif plutôt que compétitif.

Soit quatre équipes de couleurs différentes

Binôme ORANGE - VERTE

- L'équipe ORANGE dispose de l'enveloppe de l'équipe VERTE (plan d'ensemble avec localisation des enveloppes de la couleur VERTE). Elle guidera l'équipe VERTE.
- L'équipe VERTE dispose de l'enveloppe de l'équipe ORANGE (plan d'ensemble avec localisation des enveloppes de la couleur ORANGE). Elle guidera l'équipe ORANGE

Binôme JAUNES - ROUGE

- L'équipe JAUNE dispose de l'enveloppe de l'équipe ROUGE (plan d'ensemble avec localisation des enveloppes de la couleur ROUGE). Elle guidera l'équipe ROUGE
- L'équipe ROUGE dispose de l'enveloppe de l'équipe JAUNE (plan d'ensemble avec localisation des enveloppes de la couleur JAUNE). Elle guidera l'équipe JAUNE

Annexes

- FTS#3 Alphabet international
- FTA#12 Aide-mémoire PMR