La carte magique

- Durée : 2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Idée :

Les groupes ont une carte magique. Sur cette carte, il n'y a que les endroits où ils sont déjà passés, la suite de la carte apparaissant « par magie » à chaque fois que le groupe arrive sur un point précis.

Déroulement :

Les groupes reçoivent chacun une carte magique. Il n'y a sur cette dernière qu'un tout petit bout de carte, avec soit un endroit qu'ils connaissent pour la situer, soit l'endroit de début de piste. Une petit croix est mise sur cette carte, il s'agit de l'endroit clef : une fois arrivé à cette endroit, l'animateur donne au groupe un second bout de carte, ce dernier chevauchant un peu le précédent. Le groupe pourra ensuite coller la suite de la carte sur la grande feuille qui fait office de carte magique. Il est possible ainsi de faire avancer le groupe de point en point, par exemple en faisant une course entre les différents groupes. Il est important que la personne qui les accompagne soit impartial, ne faisant que donner les bouts de carte qu'une fois arrivé à l'endroit précis (croisement de route, etc..). Ca donnera ainsi l'occasion aux jeunes d'exercer une lecture précise de la carte, tout en étant accompagné. La piste peu être assez longue, par exemple si elle est parcourue à vélo, mais ne doit pas dépasser 2h, la motivation des jeune risque de retomber. Il est assez intéressant de faire suivre aux différentes équipes plus ou moins le même tracé, (mais dont les endroits clefs ne sont pas les mêmes), les jeunes sont ainsi motivés par la proximité des autres équipes.

Matériel :

par équipe: Une grande feuille, un baton de colle, un jeu de petit bout de carte marqué. Un trésor

---

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Antoine, 3-Jetés Nyon (CH)