

# L'Omnibus



Fino suit un itinéraire défini et s'arrête sur des éléments caractéristiques de la carte. Derrière lui, Nigo suit l'itinéraire sur sa carte vierge. Saura t'il montrer à Fino les bons points d'arrêt ?

## But du Jeu

*Suivre un itinéraire et être capable de se situer sur la carte à chacun des arrêts.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

**apprendre à observer et à se situer en permanence sur la carte en appliquant la méthode P.O.P.\***

\*Plié, Orienté, Pouce : le plan doit être Plié, Orienté, et le Pouce placé à l'endroit où l'on se situe sur le plan. A chaque déplacement sur le terrain, le pouce suit la progression sur le plan.



## dispositif (durée estimée du jeu 30 mn)

Un plan ou une carte de l'espace concerné. Les chenapans restent ensemble et tels un petit train suivent l'animateur.

L'animateur marque des arrêts fréquents « tel un omnibus ».

A chaque « gare » les enfants doivent :

- ▶ Orienter correctement leur carte en la posant au sol.
- ▶ Localiser le plus précisément possible « la gare » sur la carte.

Chaque bonne réponse rapporte un point.



- ▶ Chaque arrêt doit se faire sur ou à proximité d'un point remarquable.
- ▶ Opérer des changements de direction fréquents afin d'obliger les enfants à orienter leur carte.
- ▶ Plus le niveau des enfants progresse plus le train quitte « les mains courantes » (lignes et éléments principaux de la carte).

## C'est parti!

La bande de chenapans, une carte vierge chacun à la main, se met en rang derrière l'animateur. Ce dernier se met en route et zigzague sur l'aire de jeu. A chaque arrêt, les chenapans posent la carte au sol, l'orientent, et montrent à l'animateur où ils pensent être sur la carte. L'animateur valide et donne 1 point, ou corrige, puis le petit train se remet en route.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
	▶ 1 carte vierge du site par enfant.	▶ 1 carte avec le parcours tracé et les « gares » localisées. ▶ 1 liste des enfants pour noter les points gagnés par chacun.



## consignes

« Chacun d'entre vous a une carte vierge. Vous allez tous me suivre comme un petit train. Vous devez lire et suivre sur la carte le chemin emprunté lors des déplacements. Quand je m'arrêterai, vous devrez :

- ▶ Poser votre carte au sol et l'orienter correctement.
- ▶ Me montrer sur votre carte l'endroit précis de l'arrêt.

Chaque réponse juste vous rapporte un point. »



## variantes

▶ Pour simplifier la situation :

- Ne travailler que sur l'orientation correcte de la carte (point 1 ci-dessus).
- Le parcours guidé par l'animateur est surligné sur les cartes.
- Une carte pour deux chenapans. On joue à deux.

▶ Pour complexifier la situation :

- Une carte pour deux chenapans. On joue chacun son tour.
- Chaque erreur de localisation fait perdre un point.
- L'animateur garde les cartes lors des déplacements et les jette à chaque arrêt (*mémorisation, relocalisation*).

▶ Cette situation peut être réalisée ensuite pour :

- Faire découvrir aux chenapans les balises placées sur le terrain avant une épreuve individuelle. Le « train » passe alors par toutes les balises placées sur le terrain et les jeunes doivent les localiser sur leur carte vierge après avoir correctement orienté leur carte.
- Réaliser un temps d'échauffement en début de séance.



Récolter le plus de points possible.