

## Jeu – La queue de la boussole

Matériel : une grande affiche représentant une boussole à plaquette, 12 cartons avec les noms des parties de la boussole, bandeau, mastic à affiche. Préparation : Agrandir une image de boussole à plaquette pour faire l'affiche (au moins 60 X 90 cm). Sur chacun des 12 cartons, écrire les parties suivantes

Cordon	Plaquette	Lignes Nord-Sud
Nord	Règle	Aiguille magnétique
Gabarit	Loupe	Flèche de direction
Échelles	Capsule mobile	Cadran de graduation

Déroulement : Ce jeu s'inspire du jeu de la queue de l'âne (les yeux bandés, placer la queue de l'âne au bon endroit sur le dessin de l'âne), d'où le nom... On donne un carton (avec une boule de mastic au verso) à un jeune, on lui laisse le temps de lire ce qui est sur le carton, puis on lui bande les yeux. On le fait tourner trois fois sur lui-même, puis il doit essayer de placer son carton au bon endroit sur l'affiche. Quand son carton est placé, on lui enlève son bandeau et on lui demande si son carton est bien placé. Si ce n'est pas le cas, il doit le placer au bon endroit. On fait de même avec un autre jeune et un carton, jusqu'à ce que les 12 cartons indiquent les bons éléments de la boussole à plaquette.

Adaptation en virtuel :

Faire deux versions d'une image de boussole : une avec les noms des parties, l'autre avec ces noms remplacés par les lettres A, B, C, etc. D'abord montrer l'image avec les noms pour identifier les parties de la boussole, puis faire un quiz avec l'autre image avec seulement les lettres. Les jeunes doivent dire le vrai nom de la partie de la boussole.