

La terre est une orange

Matériel : une orange et un fin crayon-feutre noir par jeune

Déroulement : Pour expliquer la difficulté de transposer notre terre (ronde et en 3 dimensions) sur une carte (plate et en deux dimensions), donner à chaque jeune une orange, et leur demander de dessiner des "continents" sur leur orange. Puis, les jeunes doivent éplucher leur orange le plus possible en un seul morceau. Ils peuvent alors constater par eux-mêmes que le résultat à plat est bien différent de l'orange ronde...

Cartographie

Matériel : papier, crayons, carte topographique

Déroulement : Activités pour faire le lien entre la carte et le monde réel.

- Pour les castors (7-8 ans) : leur demander de faire le plan du local.
 - Pour les louveteaux et exploratrices (9-11 ans) : leur demander de faire le plan du camp et d'essayer autant que possible de respecter l'échelle (les proportions).
 - À partir de 12 ans : Sur une vraie carte topographique : identifier les deux systèmes de quadrillages : les degrés, minutes, secondes (en noir sur les cartes canadiennes) et les mètres (en bleu). Montrer comment utiliser l'échelle pour calculer la distance entre deux points sur la carte.
-

Le champ magnétique terrestre

Matériel : aimant rectangulaire, limaille de fer, feuille de papier, "slinky".

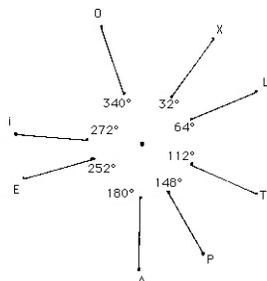
Déroulement : Pour illustrer les "lignes" du champ de force magnétique de la terre, on met l'aimant sous la feuille de papier et on saupoudre de limaille de fer. On verra apparaître des ovales concentriques entre les deux bouts de l'aimant. Pour transposer ça en 3 dimensions, on met le slinky en forme de beigne. Ça donne une idée de la forme du champ magnétique terrestre entre les pôles Sud et Nord.

Les azimuts

Matériel : une boussole par équipe de jeunes (ils sont en équipe de 2), neuf piquets de tente (pour jouer à l'extérieur) ou bornes (pour jouer à l'intérieur), corde (env. 50 pieds ou 17 mètres) ou ruban à mesurer, huit cartons (plastifiés si possible) d'environ 15 cm X 15 cm avec chacun une des huit lettres suivantes : I O X L T E A P.

Imprimer les quatre pages suivantes qui contiennent les cartes d'instructions pour les jeunes sur les trois premières (les 90 du jeu original et des supplémentaires), et les réponses sur la dernière.

Préparation : (Note : il est plus facile de le préparer avec deux personnes, mais c'est possible quand même tout seul). Placer un piquet ou une borne au centre de la superficie qui sera utilisée pour jouer. Attacher la corde ou le ruban à mesurer à ce piquet central. (La distance des 8 bornes sur la circonférence par rapport au centre peut être ajustée selon l'espace disponible. L'important c'est que le rayon soit pareil pour les 8 bornes. Cependant, plus le rayon est court, plus l'exercice sera difficile, car un rayon court augmente les chances de se tromper). Une personne est au centre et place sa boussole aux azimuts indiqués un peu plus bas pour chaque lettre. L'autre personne tient le bout libre de la corde et place la borne ou le piquet avec le bon carton pour chaque lettre à l'endroit pointé par l'azimut de la boussole au centre



X	32	L	64	T	112	P	148
A	180	E	252	I	272	O	340

Déroulement : Chaque équipe reçoit une carte d'instructions (à découper sur celles que vous avez imprimées), qui indique à l'équipe leur position de départ, ainsi que des azimuts les dirigeant vers différents repères de la circonférence. Chaque équipe prend note de la lettre figurant sur chaque repère rencontré sur leur parcours. Le mot code de 6 lettres qui en résulte est comparé au mot code respectif figurant sur la feuille réponse (que vous aurez aussi imprimée). Chaque carte d'instructions (il y en a 90) décrit un parcours différent. Exemple : Une équipe reçoit la carte d'instruction suivante :

#66 E

26, 136, 342, 242, 78

- #66 : c'est le numéro de la carte d'instruction : il vous permet de trouver la bonne réponse correspondante sur la feuille réponse. Chaque carte contient des renseignements différents.
- E : l'équipe doit commencer à partir du piquet ou de la borne avec la lettre E.
- 26 : Au piquet E, l'équipe doit placer sa boussole à l'azimut 26 et se déplacer jusqu'au repère indiqué par cet azimut. Arrivé au repère suivant (ça devrait être la lettre "O"), l'équipe note la lettre, puis règle sa boussole à l'azimut 136 et se déplace jusqu'au nouveau repère. L'équipe continue ainsi jusqu'à ce qu'elle arrive au dernier repère indiqué par le dernier azimut, 78. Le mot code produit par les différents repères rencontrés (EOTXIL) est vérifié sur la feuille réponse.