

challenge mobilité



Rappel : Le Pich

« Dans le cadre d'une semaine de découvertes culturelles, votre centre propose à ses stagiaires 3 sorties et excursions pour leur faire découvrir notre beau pays. Ces derniers sont ravis et aimeraient en profiter pour ramener des souvenirs et des produits locaux à leurs proches...

Les équipes vont-elles pouvoir surmonter les défis et imprévus qui les attendent ? »

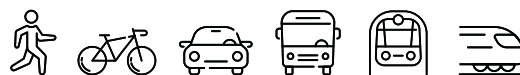
2

1/ IMPRIMER EN RECTO

4

Il est important de rappeler qu'il n'est pas essentiel de gagner. Nous conseillons d'annoncer les points à la toute fin de la séance de debriefing pour préserver l'esprit convivial et éducatif du jeu. Si vous pensez que votre groupe aura besoin d'un peu de piment pour rester motivé tout au long de la partie, vous pouvez aussi les dévoiler au fur et à mesure de la partie.

challenge mobilité



Aide-mémoire pour l'animation

Ce mini carnet sert aux animateurs et reprend toutes les étapes à suivre durant le jeu.

Il ne remplace pas les règles du jeu, qu'il est nécessaire de lire entièrement avant d'animer.



1

2/ PLIER ICI SUR LES POINTILLÉS

3

- le temps
 - le prix
 - l'impact
 - le Total général
- Il y aura 4 totaux à prendre en compte :
- C. Fiche Totaux + Résultats (TR)**
- marcher au moins 15 minutes.
- du voyage à la marche, il faut
5. Attention, pour valider une partie (trajet réel)
4. Remplir le tableau correspondant indiqués
3. Vérifier vos données sur les sites
2. Faire vos estimations et remplir la partie correspondante (estimation)
1. Tracer les lignes sur les cartes
- B. Fiches Destinations (FD 1 - 2 - 3)**
- A. Déterminer le point de départ collectivement**