

10.1 Promenade boussole

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 0 min



Objectif : boussole

- ♦ Orienter la carte à l'aide de la boussole,
- ♦ Contrôler sa direction à la boussole.



Matériels

- ♦ 1 carte par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



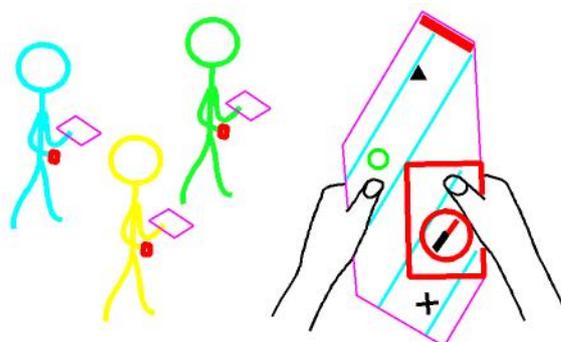
Pour animer

1. Distribuer une carte et une boussole par enfant,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Mener en ligne droite le groupe à un endroit de la carte, endroit qui montre un élément permettant de se localiser, mais trop peu d'éléments permettant d'orienter la carte,
4. Après contrôle de la réussite, aller à l'emplacement choisi suivant, ...



Règles du jeu

1. Je reste avec le groupe et le professeur, en repérant la direction suivie lors du déplacement,
2. Lors de l'arrêt, j'oriente ma carte à l'aide de la boussole (nord de la carte vers le nord du terrain indiqué par l'aiguille rouge de la boussole), je la plie (sans marquer le pli), je positionne mon pouce à l'endroit où je suis en m'aidant de ce que j'ai vu pendant mon déplacement, et je tiens ma carte d'une seule main,
3. Je conserve cette position (carte dans la main avec pouce bien positionné) pendant le déplacement jusqu'au prochain point d'arrêt.



Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant et / ou par les enfants entre eux, contrôle de la bonne tenue de la carte, avec une bonne position du pouce, et de la bonne orientation de la carte (aiguille rouge de la boussole vers le bandeau rouge du haut de la carte si "vraie" carte de CO),
 - Vérifier que la boussole est bien en position horizontale, sinon l'aiguille se bloque et elle n'indique plus le nord.



Axes de progression

- ♦ Faire de petits trajets entre deux arrêts, puis augmenter les distances,
- ♦ Augmenter la vitesse de déplacement, mais toujours prendre le temps aux arrêts de vérifier que tout le monde tient correctement sa carte,
- ♦ Réaliser des trajets en ligne droite, puis faire des trajets proposant plusieurs segments linéaires et enfin proposer des courbes.

10.2 Carte blanche

Niveau 4

Support fourni

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 5 min



Objectif : boussole

- ♦ Orienter la carte à l'aide de la boussole,
- ♦ Contrôler sa direction à la boussole.



Matériels

- ♦ Différentes cartes « blanches » (fournies),
- ♦ Des plots pour les points de départ,
- ♦ 1 boussole par enfant,
- ♦ Le tableau personnel « double pas » (réalisé dans l'atelier « double pas »).



Pour animer

1. Placer plusieurs départs, pour que les enfants ne se suivent pas,
2. Répartir les cartes au niveau des plots de départ,
3. Distribuer une boussole par enfant,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Faire une démonstration de la tenue carte et boussole,
6. Donner l'échelle des cartes : 1/500 ou 1/1000 en fonction de la place,
7. Répartir les enfants sur les différents plots de départ,
8. Aider les enfants en difficulté.



Contrôle réussite

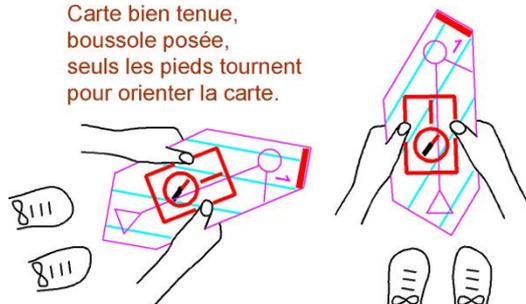
- ♦ Par l'enseignant, contrôle de la bonne tenue carte et boussole,
- ♦ Par l'enfant lui-même qui vérifie à quelle distance du point d'arrivée il se situe à la fin de son parcours.



Axes de progression

- ♦ Augmenter le nombre de postes des cartes blanches,
- ♦ Commencer par des terrains plats et découverts, puis répéter le même

Carte bien tenue,
boussole posée,
seuls les pieds tournent
pour orienter la carte.



exercice en forêt, en terrain pentu (beaucoup plus difficile !).

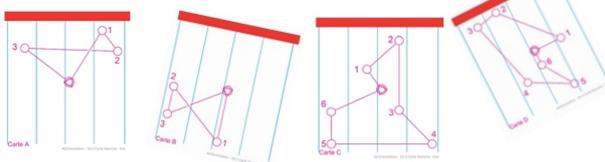


Règles du jeu

1. Au plot de départ, je prends une carte,
2. Je tiens correctement ma carte pour aller du départ vers le poste 1 (endroit d'où je viens vers mon ventre, endroit où je vais droit devant moi),
3. A l'aide de la boussole, je trouve la bonne direction : je pose la boussole sur la carte bien tenue et je tiens le tout avec les deux mains, coudes serrés le long du corps. Ensuite seuls les pieds tournent jusqu'à ce que l'aiguille rouge de la boussole se dirige vers le nord de la carte. Il suffit alors de relever la tête pour voir au loin la direction dans laquelle il faut aller.
4. Je marche dans cette direction en comptant mes double pas. En fonction de la distance à faire, je m'arrête lorsque je pense être arrivé au poste 1 (il n'y a rien pour le signaler sur le terrain),
5. Je recommence pour aller aux postes suivants.



Les cartes fournies



10.3 Attaque de poste

Niveau 4

Support fourni

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 10 min



Objectif : boussole

- ♦ Orienter la carte à l'aide de la boussole,
- ♦ Contrôler sa direction à la boussole,
- ♦ Maîtriser les trajectoires en azimut.



Matériels

- ♦ Carte avec parcours en étoile (fournie),
- ♦ 5 ou 10 balises numérotées,
- ♦ 1 boussole par enfant.



Pour animer

1. Placer les balises comme précisé sur la carte, mais visibles du point de départ, et le numéro caché à l'intérieur, (pour la pose des 10 balises, il est plus rapide d'en poser déjà 5, puis de placer ensuite les 5 intermédiaires),
2. Distribuer une boussole et une carte (format A4) par enfant,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Faire une démonstration de la tenue carte et boussole,
5. Aider les enfants en difficulté.



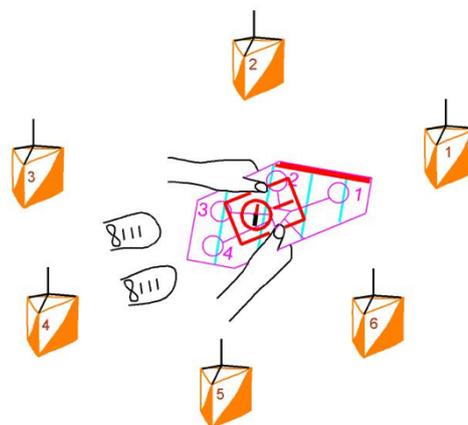
Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant, contrôle de la bonne tenue carte et boussole,
- ♦ Par l'enfant lui-même qui vérifie le numéro de la balise lorsqu'il y arrive.



Axes de progression

- ♦ Augmenter le nombre de branches de l'étoile (5 puis 10),
- ♦ Éloigner les postes qui peuvent ainsi ne plus être visibles des points de départ, il faut dans ce cas prendre un repère intermédiaire et recommencer la visée lorsque l'on arrive à ce point,



Règles du jeu

1. Au point de départ, je prends une carte,
2. Je tiens correctement ma carte pour aller du départ vers le poste 1 : (endroit d'où je viens vers mon ventre, endroit où je vais droit devant moi),
3. A l'aide de la boussole, je trouve la bonne direction : je pose la boussole sur la carte bien tenue et je tiens le tout avec les deux mains, coudes serrés le long du corps. Ensuite seuls les pieds tournent jusqu'à ce que l'aiguille rouge de la boussole se dirige vers le nord de la carte.
4. Il suffit alors de relever la tête pour voir devant moi la balise jusqu'à laquelle je vais,
5. Je contrôle le numéro de la balise et je reviens au point de départ pour recommencer avec les postes suivants.



Les cartes fournies

