

5.1 Où faut-il passer ?

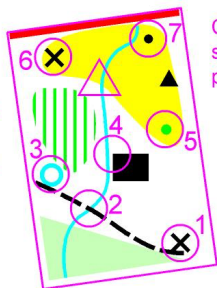
Niveau 3

Support fourni

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min

Du départ, tu suis le ruisseau vers le sud, tu passes devant un bâtiment, à l'intersection avec le chemin, tu prends le chemin à gauche, la balise est à ta gauche.



C'est le poste 1 sur l'élément particulier !



Objectif : légende

- ♦ Acquérir le vocabulaire permettant de décrire les éléments du terrain,
- ♦ Utiliser le moyen de communication "carte" pour donner ou recevoir des informations sur le terrain.



Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) avec juste le départ et 1 carte (fournie) avec tous les postes par binôme,
- ♦ 1 crayon par binôme.



Règles du jeu

1. En binôme, nous sommes face à face et nous ne voyons pas la carte de l'autre, j'ai la carte tous postes, mon coéquipier a la carte avec seulement le départ,
2. A partir du départ, je choisis un poste sur ma carte,
3. J'indique oralement à mon partenaire le trajet pour aller à ce poste,
4. Mon partenaire doit suivre avec son crayon ce trajet sur sa carte,
5. Puis mon partenaire note sur sa carte quel poste j'avais choisi,
6. Nous vérifions ensemble si nous avons le même poste,
7. Si ce n'est pas le cas, je ré-explique le trajet en montrant en même temps ce trajet sur ma carte,
8. Puis nous échangeons nos cartes pour recommencer en inversant les rôles.



Pour animer

1. Former des binômes et expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer le matériel aux binômes,
3. Donner le signal de début de jeu,
4. Vérifier que les enfants respectent bien les règles du jeu,
5. Conclure en fonction du vécu des binômes : il est plus facile de communiquer sur un lieu ou sur un trajet avec une carte qu'avec des mots.



Contrôle réussite

- ♦ Par le professeur au cours du jeu, en observant les différents binômes,
- ♦ Par la comparaison des cartes : elles doivent avoir les mêmes postes à la fin du jeu.



Axes de progression

- ♦ Utiliser la carte du terrain réel, dans ce cas, aller physiquement au poste, une fois trouvé par le coéquipier,
- ♦ Commencer avec des cartes à grande échelle (1/2000), puis des cartes à plus petite échelle (1/5000),
- ♦ Varier les types de cartes : parc, milieu urbain, forêt.
- ♦ Commencer sans bouger, puis marcher en faisant l'exercice, et enfin courir quand la lecture devient facile



Les cartes fournies



5.2 Œil de lynx

Niveau 2

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 10 min



Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant,
- ♦ 10 balises avec des affichettes numéro 1 à 10.



Pour animer

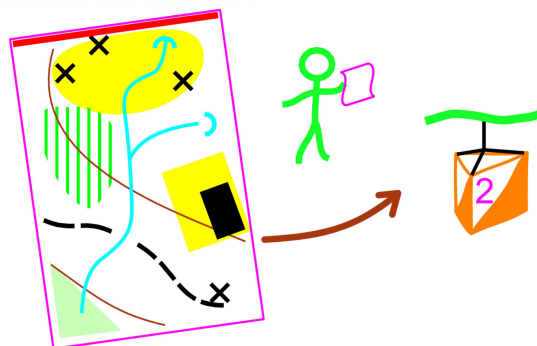
1. Poser les balises n'importe où sur le terrain de sport, avec les numéros visibles,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte par enfant,
4. Donner à voix haute le nom de l'élément à chercher,
5. Lorsque les enfants ont trouvé la bonne balise, citer un nouvel élément, ...



Règles du jeu

1. Je cherche sur la carte tous les éléments qui correspondent au nom de l'élément donné par mon professeur,
2. Je compte le nombre de fois où je trouve l'élément sur la carte,
3. Je vais à la balise qui porte le numéro correspondant à mon résultat,
4. Je reviens au point de départ pour recommencer avec un autre élément.

Cherchez les sources !



Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Par la correction au fur et à mesure, des éléments trouvés.



Axes de progression

- ♦ Donner le même élément à chercher à tous les enfants, puis leur donner des éléments différents,
- ♦ Travailler avec des cartes à grande échelle (1/2000) puis avec des cartes à plus petite échelle (1/10000),
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



Les cartes fournies (avec corrigé)



5.3 O'choix

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 0 min



Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant avec circuit.



Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer une carte par enfant,
3. Lancer la recherche, aider et faire des rappels sur la légende si besoin,
4. Faire la correction à chaque inter-poste avant de passer au suivant,
5. Faire une synthèse des règles à respecter pour construire une trajectoire.



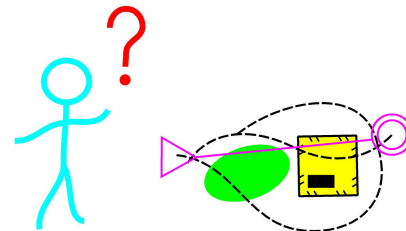
Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants et qui les aide si besoin,
- ♦ Par la correction réalisée en groupe à chaque inter-poste,
- ♦ Par la synthèse globale de fin de séance.



Axes de progression

- ♦ Augmenter la vitesse de lecture de carte en chronométrant le temps de recherche des trajectoires sur chaque inter-poste,
- ♦ Proposer lors du traçage de parcours sur d'autres cartes des choix divers, plus ou moins complexes, avec obstacles (mur infranchissable par



exemple),

- ♦ Utiliser la carte du terrain réel, pour aller tester les différents choix de trajectoire et se rendre compte physiquement des difficultés de l'un ou l'autre choix.
- ♦ Se déplacer entre chaque partie de l'exercice. Plus l'on va vite, plus il est difficile de lire la carte et réfléchir.

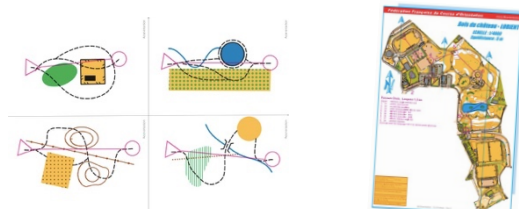


Règles du jeu

1. Je cherche sur ma carte le point de départ,
2. Je repère sur ma carte la position de la première balise,
3. Je construis plusieurs trajectoires possibles, pour atteindre la balise,
4. Je fais attention aux éléments infranchissables,
5. Je choisis la solution qui me semble la meilleure (plus rapide et plus facile),
6. J'écoute la correction,
7. J'étudie l'inter-poste suivant, ...



Les cartes fournies (avec corrigé)



5.4 O'dictée

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 0 min



Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte.



Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer une carte et un crayon par enfant,
3. Lire lentement le texte de la dictée, en s'assurant que les enfants suivent le rythme,
4. Corriger le trajet réalisé, avant de poursuivre sur le trajet suivant.



Règles du jeu

1. Je prends ma carte et je repère le point de départ,
2. J'écoute attentivement et je trace le trajet dicté,
3. Pour ne pas faire d'erreur, je tourne au fur et à mesure ma carte pour qu'elle soit orientée dans le sens du trajet, comme si j'étais en train de faire le parcours en vrai (d'où je viens vers mon ventre, où je vais droit devant moi),
4. J'entoure le poste auquel j'arrive,
5. J'écoute la correction avant de continuer.



Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants et qui les aide si besoin,
- ♦ Par la correction réalisée en groupe à chaque inter-poste.



Axes de progression

- ♦ Allonger les trajectoires de la dictée,
- ♦ Utiliser des lignes et autres repères les plus variés possibles,
- ♦ Faire des "sauts de lignes" en donnant des directions et des distances,
- ♦ Il est intéressant, lorsque l'on possède la carte du terrain réel, d'aller réaliser ensuite sur le terrain les trajectoires dictées



Les cartes fournies (avec corrigé)



5.6 O'croquis

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 15 min



Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 feuille par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



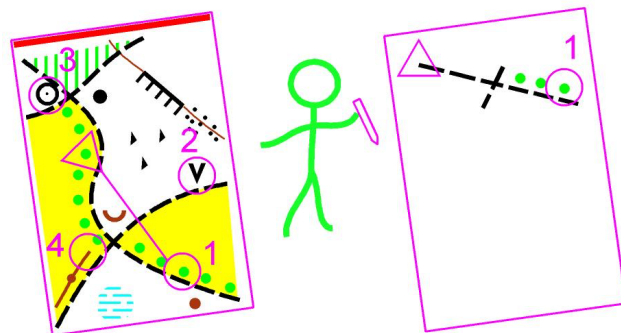
Pour animer

1. Tracer un parcours en étoile (plusieurs postes autour du point de départ, à réaliser les uns après les autres en revenant au point de départ entre chaque poste),
2. Placer les balises sur le terrain,
3. Expliquer les règles du jeu, et fixer les limites du terrain de jeu,
4. Distribuer une carte, une feuille et un crayon par enfant,
5. Leur donner une première balise différente les uns des autres pour répartir les enfants vers les différentes balises,
6. Aider les enfants à sélectionner les éléments nécessaires pour réaliser la trajectoire, mais en limitant le nombre,
7. Si le terrain est vaste, vérifier leur croquis avant de les laisser partir faire le trajet.



Contrôle réussite

- ♦ En auto-correction par les enfants qui vérifient qu'ils ont trouvé la bonne balise à leur retour (contrôle par numéro, lettres, boîtiers



numériques, ...), s'il y a erreur, recommencer la même balise en se faisant aider,

- ♦ Par l'enseignant qui supervise.



Axes de progression

- ♦ Proposer des parcours avec des trajectoires plus complexes,
- ♦ Si possible, varier les types de terrain (urbain, forêt, ...),
- ♦ Ne laisser qu'un temps limité pour tracer le croquis.



Règles du jeu

1. J'étudie le trajet pour aller à ma première balise,
2. Je sélectionne les quelques éléments vraiment utiles à mon trajet,
3. Je trace sur la feuille blanche ces quelques éléments de la carte qui sont indispensables pour réaliser la trajectoire, ce n'est pas du dessin, mais juste un croquis,
4. Je pars trouver la balise avec mon croquis, mais sans la carte,
5. Au retour, je vérifie que c'était bien la bonne balise,
6. Puis je recommence pour la balise suivante.

5.7 Multi puzzle

Niveau 1

Support fourni

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 10 min



Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte.



Matériels

- ♦ 4 cartes différentes, complètes et en morceaux par équipe (fournies).



Pour animer

1. Pour chaque équipe, poser les cartes entières aux extrémités du terrain de sport,
2. Placer les morceaux de carte de l'équipe, mélangés, à son camp de base,
3. Choisir la version 1 ou 2 du jeu,
4. Expliquer la règle du jeu aux enfants,
5. Surveiller le bon déroulement du jeu, aider si besoin en faisant remarquer les éléments particuliers de telle ou telle carte (plus de jaune, de blanc, de vert, symboles plus petits ou plus gros selon l'échelle, plus de maisons, ...),
6. Corriger et recommencer, ...



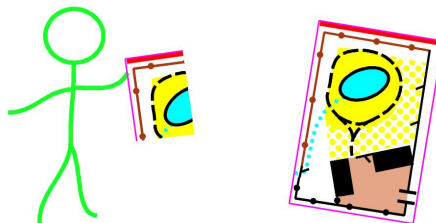
Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Par la vérification du bon placement des morceaux de carte sur les cartes entières.



Axes de progression

- ♦ Augmenter les distances de course entre cartes entières et morceaux de cartes,
- ♦ Augmenter la vitesse en



chronométrant le temps de reconstitution total d'une carte, ou en comptant le nombre de morceaux placés par enfant dans un temps limité.



Règles du jeu

Version 1

1. Je tire au hasard un morceau de carte,
2. Je vais jusqu'aux cartes entières pour placer correctement mon morceau sur la bonne carte,
3. Je reviens chercher un nouveau morceau, ...

Version 2

1. Je vais voir la carte entière qui m'est affectée,
2. Je reviens choisir un morceau qui correspond à ma carte,
3. Je retourne le placer correctement sur ma carte,
4. Je vais chercher le morceau suivant, ...



Les cartes fournies



5.8 Jeu des erreurs

Niveau 2

Support fourni

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 5 min



Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



Matériels

- ♦ 1 couple d'extraits de carte avec et sans "erreurs" (fournis) par enfant.



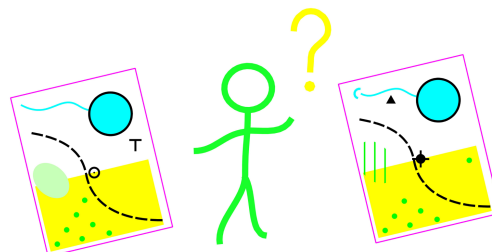
Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer les couples d'extraits de cartes aux enfants,
3. Donner le top départ,
4. Corriger et recommencer ...



Règles du jeu

1. J'observe une des deux cartes, puis l'autre et je recherche les différences entre les deux cartes,
2. Je me signale lorsque j'ai trouvé au moins 7 erreurs,
3. Si les deux cartes ne sont pas proches, je fais autant d'aller et retour entre les deux cartes que nécessaire pour trouver les erreurs,
4. Puis je peux recommencer avec un autre couple d'extraits de carte.



Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Puis par la correction des erreurs en groupe.



Axes de progression

- ♦ Augmenter la distance entre la carte juste et la carte avec erreurs, au départ proposées côte à côte à l'enfant, ensuite espacées d'1m (c'est déjà beaucoup plus difficile), puis éloignées de 10 m pour les enfants qui ont le regard et la mémoire les plus efficaces,
- ♦ Augmenter la taille de la carte et donc le nombre de symboles à vérifier,
- ♦ Augmenter la vitesse en chronométrant le temps de recherche des erreurs.



Les cartes fournies

