

## 7.1 Promenade suivi

Niveau 2

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 0 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain au cours de la trajectoire.



### Matériels

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



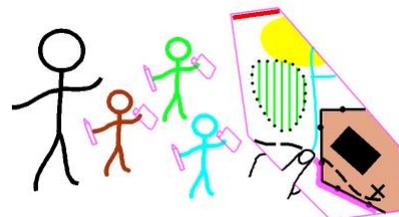
### Pour animer

1. Prévoir un trajet correspondant au niveau des enfants,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte et un crayon par enfant,
4. Mener la promenade ou, si elle a été tracée préalablement, la faire mener par les enfants à tour de rôle en leur confiant la carte du professeur,
5. Faire des pauses pour laisser le temps aux enfants de reporter le trajet effectué sur leur carte,
6. Vérifier que la carte est toujours correctement tenue et orientée de manière à voir à gauche sur le terrain ce qui est à gauche sur la carte.



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant, en cours de promenade, qui vérifie que tous les enfants suivent sur le terrain et sur la carte, puis au retour par la correction des cartes des enfants,
- ♦ Par l'enfant en auto-contrôle, au fur et à mesure de la promenade et en observant le corrigé en fin de séance.



### Axes de progression

- ♦ Les premières fois, faire des pauses fréquentes pour laisser les enfants noter, puis augmenter les temps et distances entre pauses,
- ♦ Augmenter la vitesse de déplacement, marcher puis trotter,
- ♦ Utiliser des trajectoires variées et de plus en plus complexes ou avec de moins en moins d'éléments de repère,
- ♦ Noter la trajectoire réellement effectuée après n'importe quel parcours est difficile, mais très formateur.



### Règles du jeu

1. Je reste avec le groupe,
2. Pendant la promenade, je tiens ma carte correctement (pliée et orientée), j'observe le terrain, mon pouce reste toujours placé à l'endroit où je suis,
3. Lors des arrêts, je reporte au crayon sur ma carte le chemin précis que j'ai parcouru,
4. Si j'ai des difficultés et ne sais plus où je suis, je demande au professeur de me re-situer pour pouvoir continuer l'exercice,
5. À la fin de la promenade, je corrige mon tracé en le comparant au corrigé affiché.

## 7.2 Stop !

Niveau 2

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 10 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant,
- ♦ Craies de couleur ou 16 plots.



### Pour animer

1. Dessiner au sol, à la craie, le chemin à suivre et les croix de couleurs en respectant la carte (ou placer les plots),
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte à chaque enfant,
4. De visu, vérifier que les enfants marquent les arrêts aux bons endroits.



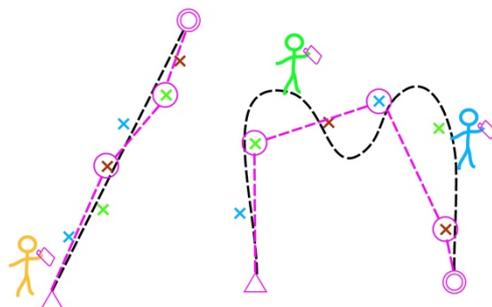
### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants, puis par la correction des cartons de contrôle,
- ♦ Par les enfants, l'un observant le parcours de l'autre et vérifiant que les arrêts sont marqués aux bons endroits.



### Règles du jeu

1. Je fais en marchant le parcours indiqué sur ma carte, en suivant le chemin,
2. Je pense à m'arrêter à chaque poste (cercle rose) indiqué sur ma carte,
3. Je peux recommencer le même parcours, mais en allant de plus en plus vite, et toujours en m'arrêtant à tous les endroits indiqués sur la carte.

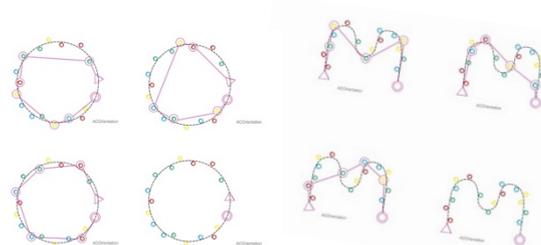


### Axes de progression

- ♦ Augmenter la vitesse de course en chronométrant le temps de réalisation des parcours,
- ♦ Proposer d'autres circuits à partir des mêmes tracés au sol,
- ♦ Il est intéressant de mettre en place cet atelier avec la carte du terrain réel : s'il n'y a pas suffisamment d'éléments naturels d'un côté et de l'autre du chemin, il est possible de rajouter des plots,
- ♦ Utiliser des points d'arrêt faciles (un plot de couleur différente, un carrefour, un angle de bâtiment, ...), puis plus difficile à repérer (un plot parmi d'autres, un trou, une dépression, un poteau d'une clôture s'il est sur la carte, ...).
- ♦ Cet atelier oblige les enfants à rester vigilant par rapport à leur environnement et les consignes indiquées sur la carte, tout au long de leur parcours.



### Les cartes fournies



## 7.3 O'précision initiation

Niveau 2

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant,
- ♦ Des balises posées en grappe,
- ♦ Des plots.



### Pour animer

1. Installer les grappes de balise (1 à 5 balises) avec toujours une balise bien placée sur le poste, les autres fausses, toutes visibles du point d'observation,
2. Marquer par des plots les points d'observation,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer une carte et un crayon à chaque enfant,
5. Faire respecter le silence nécessaire à la réflexion !



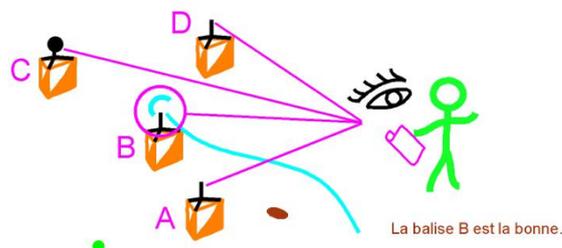
### Contrôle réussite

- ♦ En auto-correction et par l'enseignant en fin de parcours, en comparant les réponses écrites au dos de la carte avec le corrigé.



### Axes de progression

- ♦ Utiliser des cartes avec des échelles de plus en plus petites (du 1/2000 vers le 1/5000) par exemple,
- ♦ Éloigner un peu les balises des points d'observation,



- ♦ Augmenter le nombre de balises de la grappe (de 1 à 5). Avec une seule balise, il faut savoir si celle-ci est bien ou mal placée sur le terrain par rapport aux indications de la carte.



### Règles du jeu

1. Avec ma carte, je me rends à un point d'observation,
2. J'observe le poste indiqué sur la carte (emplacement théorique de la balise),
3. Je regarde les différentes balises placées sur le terrain,
4. Toujours en restant au point d'observation, je choisis la balise qui est correctement placée,
5. J'indique son nom au dos de ma carte avec le numéro de balise : « 2C » = balise n°2, 3ème balise en partant de la gauche (A est la balise la plus à gauche),
6. Je vais à un autre point d'observation  
...



### Exemple fourni

## 7.4 Promenade localisation

Niveau 2

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 0 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte.



### Matériels

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



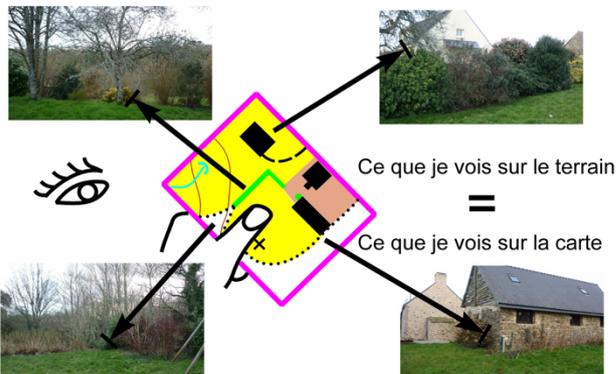
### Pour animer

1. Prévoir un trajet de promenade intéressante avec les points d'arrêts possibles,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte et un crayon à chaque enfant,
4. Guider la promenade jusqu'à un point caractéristique,
5. A l'arrêt, laisser le temps aux enfants de se repérer,
6. Les aider si besoin en vérifiant l'orientation de la carte et en leur montrant sur le terrain les éléments de repère pour se localiser,
7. Poursuivre la promenade après correction.



### Règles du jeu

1. Je reste avec le groupe,
2. A l'arrêt, j'observe autour de moi pour me repérer,
3. J'oriente la carte en fonction de ce que je vois autour de moi,
4. Je trouve sur ma carte l'endroit précis où je suis arrêté,
5. Je coche cet endroit sur la carte,
6. Et je pose le pouce à cet endroit avant de poursuivre la promenade.



### Contrôle réussite

- ♦ Ponctuel par l'enseignant qui contrôle certains enfants lors de l'arrêt,
- ♦ Plus complet ensuite en corrigeant les cartes.



### Axes de progression

- ♦ Les enfants regardent la carte pendant le trajet, puis ils la plient pour ne pas la voir pendant le trajet mais seulement aux arrêts : beaucoup plus dur car il faut se relocaliser si l'on n'a pas suivi le parcours en temps réel,
- ♦ Utiliser d'abord des cartes avec des éléments de repères faciles (parc, bois aménagé), puis des cartes plus naturelles (forêt),
- ♦ Faire la promenade en marchant puis accélérer pour passer en vitesse footing.

## 7.5 Papillon et score

Niveau 2

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



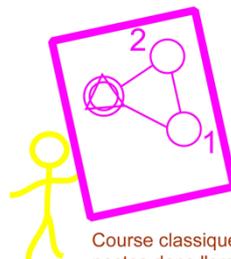
### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec des parcours classiques en papillon,
- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec course au score,
- ♦ Balises avec moyen de contrôle.

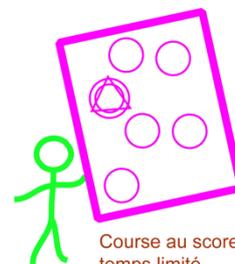


### Pour animer

1. Tracer les parcours papillons de 2 à 3 postes, en prévoyant les trajectoires qui seront empruntées par les enfants pour aller d'un poste à l'autre (chaque parcours a un peu l'allure d'une aile de papillon),
2. En déduire la carte de course au score, qui regroupe l'ensemble des postes des parcours papillons,
3. Poser les balises de la course au score,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Laisser partir les enfants sur les différents parcours papillons en alternance toutes les 15 secondes, de manière à ce qu'ils ne se suivent pas,
6. Noter sur quel circuit les enfants partent pour toujours savoir dans quelle zone de terrain ils se trouvent,
7. Finir par la carte de course au score, avec un départ en masse (tous en même temps) et en fixant un temps limité amenant à l'heure de fin de séance. Le top de fin peut être donné avec un coup de sifflet si le terrain n'est pas trop vaste.



Course classique :  
postes dans l'ordre,  
temps libre, mais  
le plus court possible !



Course au score :  
temps limité,  
ordre des postes libre,  
mais le plus possible !



### Contrôle réussite

- ♦ Au retour des parcours papillons, en vérifiant les postes trouvés,
- ♦ Au retour de la course au score, en comptant le nombre de postes différents trouvés.



### Axes de progression

La progression est liée aux trajectoires et à la position des postes :

- ♦ D'abord les postes aux changements de direction,
- ♦ Puis sur des éléments d'un côté ou de l'autre des lignes suivies par l'enfant, mais visibles des lignes,
- ♦ Puis des postes permettant des "sauts de ligne" dans la trajectoire,
- ♦ Enfin des postes laissant un choix de trajectoire, mais toujours visibles des lignes empruntées par les enfants.



### Règles du jeu

1. Au top départ, je réalise le parcours indiqué par ma carte, en trouvant les postes dans l'ordre indiqué, et en allant le plus vite possible,
2. Je ne me laisse pas influencer par les autres coureurs qui ont d'autres parcours et par les autres postes qui ne me concernent pas.
3. Pour la course au score, je trouve le maximum de balises, dans l'ordre que je veux, dans le temps donné.

## 7.6 Parcours classique

Niveau 2

Carte du terrain

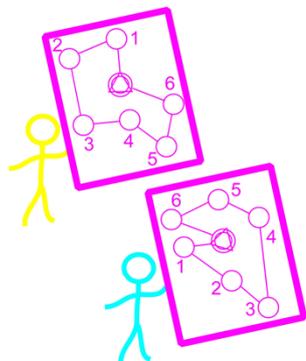
Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant, avec parcours classique,
- ♦ Balises avec moyens de contrôle.



### Pour animer

1. Tracer un ou plusieurs parcours classique (postes à trouver dans l'ordre indiqué), en prévoyant les trajectoires qui seront empruntées par les enfants pour aller d'un poste à l'autre,
2. Poser les balises des parcours, et les moyens de contrôle ou d'auto-contrôle si souhaité,
3. Laisser partir les enfants sur les différents parcours en alternance toutes les 15 secondes, de manière à ce qu'ils ne se suivent pas,
4. Noter sur quel circuit les enfants partent, pour toujours savoir dans quelle zone de terrain ils se trouvent.



### Contrôle réussite

- ♦ Au retour des parcours classiques en vérifiant les postes trouvés ou en

auto-contrôle par les enfants avec des lettres ou chiffres sur les postes et des définitions de poste sur la carte.



### Axes de progression

La progression est liée aux trajectoires et à la position des postes :

- ♦ D'abord les postes aux points de décision (changement de direction),
- ♦ Puis sur des éléments d'un côté ou de l'autre des lignes suivies par l'enfant, mais visibles des lignes,
- ♦ Puis des postes permettant des "sauts de ligne" dans la trajectoire,
- ♦ Enfin des postes laissant un choix de trajectoire, mais toujours visibles des lignes empruntées par les enfants,
- ♦ Les enfants peuvent partir en groupe (2 ou 3) puis seuls lorsqu'ils s'y sentent prêts.



### Règles du jeu

1. Au top départ, je réalise le parcours indiqué par ma carte, en trouvant les postes dans l'ordre indiqué, et en allant le plus vite possible,
2. Si j'ai une erreur, je recommence mon parcours (la seule erreur admise en compétition est le poste "en trop"),
3. Je ne me laisse pas influencer par les autres coureurs qui ont d'autres parcours et par les autres postes qui ne me concernent pas.



### Exemple fourni

## 7.7 Promenade en repérage

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 10 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant,
- ♦ 10 balises.



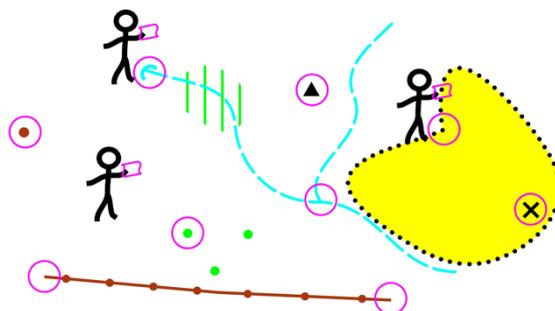
### Pour animer

1. Placer les balises sur des éléments du terrain, représentés sur la carte,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Indiquer les limites de la zone de recherche,
4. Donner le nombre de balises à trouver ou le signal de fin de l'exercice,
5. Distribuer une carte et un crayon à chaque enfant,
6. Faire partir les enfants dans des directions différentes,
7. Aider les enfants si besoin, en vérifiant l'orientation de la carte et en leur montrant sur le terrain les éléments de repère pour se localiser,
8. Donner le signal de fin.



### Règles du jeu

1. Je sillonne la zone de recherche (sans dépasser les limites !),
2. Je garde ma carte bien orientée et mon pousseur sur l'endroit où je suis,
3. Lorsque je vois une balise, je note son emplacement sur ma carte,
4. Je poursuis ma promenade jusqu'à avoir trouvé toutes les balises ou jusqu'au signal de fin de la recherche.



### Contrôle réussite

- ♦ Ponctuel par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Plus complet ensuite en corrigeant les cartes.



### Axes de progression

- ♦ Proposer plus de balises sur une surface de recherche plus grande, les balises ne sont pas cachées et sont toujours placées sur des éléments ponctuels précis,
- ♦ Utiliser d'abord des cartes avec des éléments de repères faciles (parc, bois aménagé), puis des cartes plus naturelles (forêt),
- ♦ Faire l'exercice sans chronométrage pour laisser aux enfants le temps de bien analyser chaque emplacement, puis chronométrer pour les obliger à réfléchir vite une fois qu'ils maîtrisent l'exercice.
- ♦ Cet atelier demande une bonne maîtrise de l'espace par l'enfant pour réussir à couvrir toute la surface de ses déplacements et ne pas "oublier" de balise.



### Exemple fourni

## 7.8 Choix de direction

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 5 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain.



### Matériels

- ♦ 4 balises avec moyen de contrôle,
- ♦ 1 plot,
- ♦ 1 carte (fournie) par enfant.



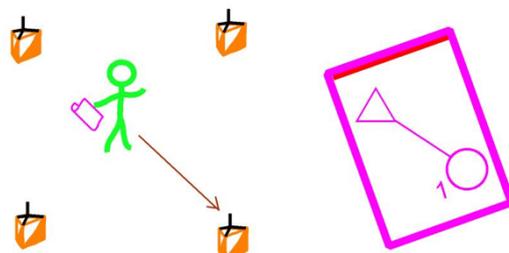
### Pour animer

1. Placer 4 balises sur 4 directions cardinales, nord est, nord ouest, sud est, sud ouest,
2. Placer au centre le plot de départ,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Indiquer où se situe le nord sur le terrain,
5. Distribuer une carte à chaque enfant,
6. Contrôler tous les 2 ou 3 retours au point de départ.



### Règles du jeu

1. Je suis au point de départ,
2. J'oriente ma carte en fonction de la position du nord du terrain (le nord de la carte est toujours le haut de la carte lorsqu'elle est tenue dans le sens de lecture habituel),
3. Je vais jusqu'à la balise placée dans la direction du trajet n°1,
4. Et j'en rapporte la preuve (lettres, chiffres, boîtier électronique, ...),
5. Je reviens au départ et je recommence avec le trajet n°2 ...



### Contrôle réussite

- ♦ En auto-contrôle par les enfants lors de leur retour, en comparant leur réponse avec le corrigé,
- ♦ Par l'enseignant qui en notant les réponses des enfants voit leurs progrès ou leurs difficultés.



### Axes de progression

- ♦ Pour les enfants en difficulté, une fois la carte correctement orientée, leur faire suivre le trajet départ vers balise avec le doigt : il suffit de prolonger cette ligne en tendant le bras pour trouver la bonne direction,
- ♦ Prendre le temps de réfléchir, puis essayer d'aller de plus en plus vite pour choisir la bonne direction,
- ♦ Utiliser d'abord 4 directions, puis affiner les choix en proposant plus de possibilités (8 directions en ajoutant les nord, sud, est, ouest),
- ♦ Il est intéressant d'utiliser une carte de terrain réel avec des carrefours à 4, 5, 6 branches : le choix du bon chemin à un carrefour est facile en tenant sa carte bien orientée.



### Les cartes fournies (avec corrigé)



## 7.9 Promenade départ

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 10 balises avec moyen de contrôle,
- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec les mini circuits.



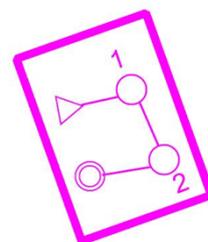
### Pour animer

1. Tracer 4 parcours de 2 à 3 postes, avec des points de départ différents,
2. Placer les balises prévues sur le terrain,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Mener les enfants en groupe jusqu'au premier point de départ,
5. Distribuer une carte à chaque enfant,
6. Donner le top départ, retrouver les enfants à l'arrivée,
7. Ramasser les cartes,
8. Mener les enfants au départ suivant et recommencer ...



### Règles du jeu

1. Je reste en groupe en observant autour de moi,
2. A l'arrêt, je prends une carte, je l'oriente et je positionne mon pouce à l'endroit où je suis (POP), je réfléchis à la direction que je vais prendre,
3. Au signal de "départ", je fais le circuit indiqué par la carte,
4. Je retrouve le groupe à l'arrivée.



### Contrôle réussite

- ♦ En auto-contrôle par les enfants lors de leur retour, en comparant les preuves de leur circuit avec le corrigé,
- ♦ Par l'enseignant qui observe et échange avec les enfants sur leurs réussites ou leurs difficultés.



### Axes de progression

- ♦ Pour que les enfants ne se suivent pas, proposer à chaque départ des circuits différents (la moitié de la classe peut faire poste 1 puis 2, l'autre moitié poste 2 puis 1),
- ♦ Augmenter la vitesse et la distance du cheminement commun, pour se rendre aux points de départ, car lorsque l'on vient de courir, il est plus dur de réfléchir,
- ♦ Proposer des points de départ avec des repères faciles pour se situer et pour orienter la carte, puis complexifier, mais le point de départ doit toujours correspondre à un élément de la carte et du terrain,
- ♦ Proposer des circuits faciles puis augmenter progressivement leur difficulté (voir fiche parcours classique).



### Exemple fourni

## 7.10 Suivi d'itinéraire

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 10 balises,
- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



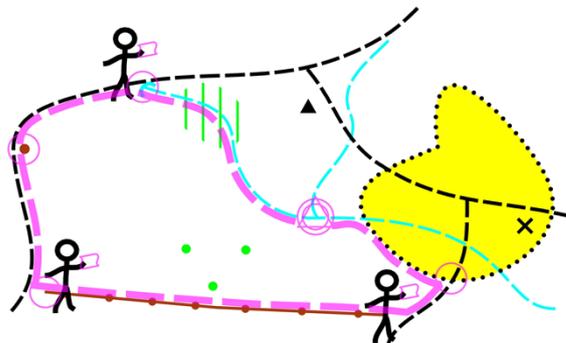
### Pour animer

1. Tracer au feutre fluo plusieurs parcours à suivre par les enfants, passant par les balises, mais sans indiquer la position de celles-ci sur la carte (voir niveau de traçage sur la fiche parcours classique),
2. Placer les balises sur le terrain,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer une carte à chaque enfant,
5. Faire partir les enfants avec au moins une minute d'écart sur un même parcours (alterner les départs sur différents parcours pour permettre des départs plus fréquents),
6. Lorsqu'un parcours est terminé, contrôler,
7. Si un enfant est en difficulté, vérifier l'orientation de sa carte et lui indiquer les éléments de repère du circuit, il recommence le même parcours, si besoin en étant accompagné par un camarade, pour réussir.



### Contrôle réussite

- ♦ Lors du retour l'enseignant écoute les enfants qui racontent, puis de



manière plus complète, il vérifie le report des positions des balises sur les cartes.



### Axes de progression

- ♦ Utiliser d'abord des cartes avec des éléments de repères faciles (parc, bois aménagé), puis des cartes plus naturelles (forêt),
- ♦ Faire le suivi en marchant puis accélérer pour passer en footing,
- ♦ Poser des balises "pièges" situées en dehors du trajet (que les enfants ne doivent donc pas noter).
- ♦ Cet exercice est réputé être l'un des plus difficile, mais l'un des plus formateur aussi.



### Règles du jeu

1. Je garde ma carte bien orientée et mon pouce sur l'endroit où je suis,
2. Je plie la carte si besoin,
3. Je reste scrupuleusement sur le parcours indiqué par ma carte, en utilisant les éléments de repère que je vois sur ma carte et sur le terrain,
4. S'il y a une balise sur ma trajectoire, je note sur ma carte l'endroit précis où elle se situe.

## 7.11 Pose avec carte

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 balise numérotée par binôme,
- ♦ 1 carte du terrain par binôme,
- ♦ 1 crayon par binôme.



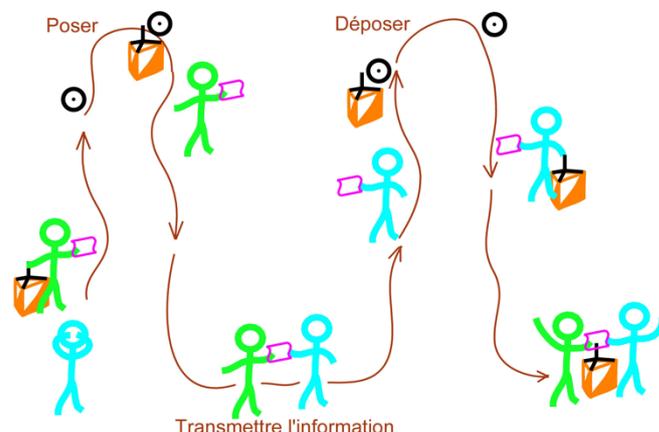
### Pour animer

1. Fixer les limites de la zone de pose,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer balise, carte et crayon à chaque binôme,
4. Si un enfant est en difficulté, vérifier l'orientation de sa carte et lui indiquer les éléments de repère de la zone,
5. Si un enfant ne trouve pas la balise de son partenaire, le binôme retourne ensemble la chercher.



### Contrôle réussite

- ♦ Contrôle de la pose par l'enfant qui dépose,
- ♦ En cas de conflit, les enfants retournent ensemble sur le lieu de désaccord et l'enseignant est arbitre si besoin.



### Axes de progression

- ♦ Imposer les lieux de pose, puis laisser le binôme libre de les choisir,
- ♦ Utiliser d'abord des cartes avec des éléments de repères faciles (parc, bois aménagé), puis des cartes plus naturelles (forêt),
- ♦ Faire la pose dépose en marchant puis accélérer pour passer en footing.



### Règles du jeu

1. Je garde ma carte bien orientée et mon pouce sur l'endroit où je suis,
2. Je plie la carte si besoin,
3. Je choisis un endroit caractéristique pour poser la balise,
4. Je note sur ma carte son emplacement,
5. Je vais poser la balise,
6. Je reviens et je donne la carte à mon coéquipier,
7. Il va rechercher ma balise,
8. Nous échangeons les rôles et nous recommençons.

## 7.12 Contrôle carte

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 10 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain.



### Matériels

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



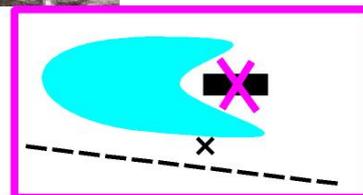
### Pour animer

1. Créer des erreurs sur la carte,
2. Fixer les limites de la zone de contrôle,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer carte et crayon à chaque enfant,
5. Si un enfant est en difficulté, vérifier l'orientation de sa carte et lui indiquer les éléments de repère de la zone.



### Règles du jeu

1. Je garde ma carte bien orientée et mon pouce sur l'endroit où je suis,
2. Je plie la carte si besoin,
3. A chaque fois que je constate une différence entre ce que je vois sur le terrain et ce qui est représenté sur la carte, je le note sur ma carte,
4. Je contrôle d'abord les grands éléments qui se voient de loin : ils me servent ensuite de points de repères,
5. Puis je contrôle les plus petits éléments.



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui rassure et encourage, cet exercice étant particulièrement difficile pour les enfants qui manquent de confiance,
- ♦ Par les enfants qui peuvent aller demander si les erreurs qu'ils croient trouver en sont bien (ils peuvent ainsi se rassurer et poursuivre plus facilement).



### Axes de progression

- ♦ "Créer" des erreurs faciles et très visibles (oublier un bâtiment, mettre de la forêt à la place de la prairie, ...), puis modifier les détails de la carte (escalier, forme d'un chemin, ...),
- ♦ Varier les types de terrain (urbain, forêt, terrain de sport, ...),
- ♦ Agrandir la surface de la zone de contrôle,
- ♦ Restreindre le temps de recherche de manière à obliger les enfants à courir pour couvrir la surface de la zone à observer,
- ♦ Cet exercice peut aussi servir à remettre à jour une carte un peu ancienne !

## 7.13 Course 2 en 1

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec circuit,
- ♦ 2 fois plus de balises sur le terrain que de postes placés sur la carte.



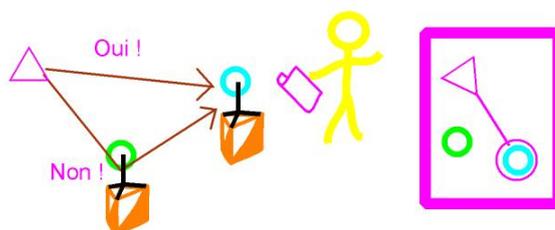
### Pour animer

1. Tracer des parcours correspondant au niveau des enfants,
2. Placer sur le terrain les balises des parcours avec leur moyen de contrôle et ajouter des balises pièges sur les trajectoires,
3. Indiquer les limites de la zone de course,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Distribuer une carte à chaque enfant,
6. Faire partir les enfants en alternance sur les différents parcours pour qu'ils ne se suivent pas,
7. Conclure sur la nécessité d'appliquer les techniques précédemment apprises pour ne pas perdre du temps à aller voir toutes les balises !



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui gère les départs et retours des enfants,
- ♦ Par les enfants qui contrôlent leur circuit à chaque retour.



### Axes de progression

- ♦ Tracer des circuits correspondant au niveau technique des enfants, puis augmenter progressivement ce niveau (voir fiche parcours classique),
- ♦ Varier les types de terrain (urbain, forêt, terrain de sport, ...),
- ♦ Chronométrer les parcours de manière à faire accélérer les enfants : la lecture de la carte doit permettre de vraiment gagner du temps !



### Règles du jeu

1. J'utilise ma carte et les techniques d'orientation (POP, lecture de carte, de terrain, ...) pour faire le parcours proposé,
2. Je ne me laisse pas distraire par les balises qui ne correspondent pas à celles que je cherche,
3. Je valide mon passage aux balises par le moyen de contrôle prévu (lettres, chiffres, boîtiers électroniques, ...),
4. A l'arrivée, je vérifie que je n'ai pas fait d'erreur : si erreur, je recommence, si tout est bon, je fais un autre parcours.

## 7.14 Course aux postes

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 15 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 10 balises sur 10 éléments différents du terrain.



### Pour animer

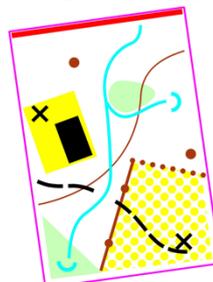
1. Poser les balises sur un élément de chaque type (une des buttes, une des extrémités de fossé, ...),
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte par enfant,
4. Donner à voix haute le nom de l'élément à chercher,
5. Lorsque les enfants ont trouvé la balise correspondant à cet élément, donner la correction, puis citer un nouvel élément, ...



### Règles du jeu

1. Lorsque le professeur donne le nom d'un élément, je cherche sur ma carte tous les éléments qui correspondent au nom donné par mon professeur,
2. Puis je vais à tous ces endroits jusqu'à trouver la balise,
3. Je reviens contrôler et écouter le nom de l'élément suivant.

Cherchez les sources !



### Contrôle réussite

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



### Axes de progression

- ♦ Commencer avec une petite surface puis agrandir la zone de recherche : pour une surface de carte assez grande, l'exercice peut se faire en équipe, chaque membre de l'équipe prenant en charge une partie de la carte,
- ♦ Varier les types de postes (surface, jonction / intersection de lignes, éléments ponctuels),
- ♦ 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.

