

8.1 Localisation

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 15 min



Objectif : définition de poste

- ◆ Connaître les symboles de définition de poste,
- ◆ Utiliser la rose des vents.



Matériels

- ◆ De la craie,
- ◆ 6 balises,
- ◆ Des extraits de définitions de poste (fournies).



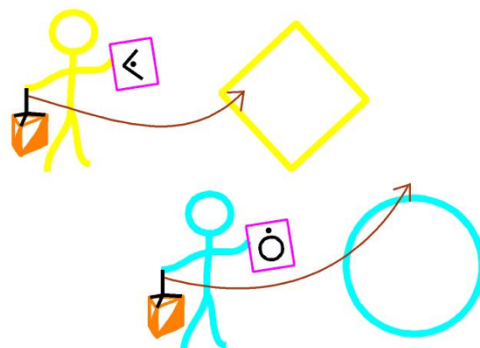
Pour animer

1. A la craie, tracer au sol, 3 cercles, 2 carrés (l'un orienté côté nord, l'autre orienté angle nord) et une étoile à 8 pointes de dimension 3/4 m minimum (voir fiches jointes),
2. Poser une balise et les définitions de postes correspondantes au centre de chaque symbole tracé. Les définitions de poste sont des symboles permettant de dire précisément où se situe la balise par rapport au poste. (La carte dit juste quel est le poste qui porte la balise)
3. Répartir les enfants sur les 6 figures,
4. Situer le nord,
5. Expliquer les règles du jeu,
6. Veiller à la compréhension des consignes et au changement de figure des groupes.



Contrôle réussite

- ◆ Par l'enfant qui vient reprendre la balise, s'il y a erreur, elle doit être dite à l'enfant qui l'a faite pour lui permettre de progresser,
- ◆ L'enseignant intervient en arbitre si les enfants ne sont pas d'accord.



Axes de progression

- ◆ Pour la vitesse, mettre les enfants en compétition : le plus rapide à poser correctement 3 balises. Attention, le gain en vitesse ne doit pas se faire au détriment de la qualité de la lecture de la définition.

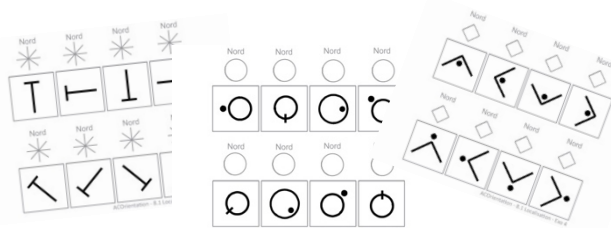


Règles du jeu

1. Je prends une définition de poste et je l'observe,
2. Je pose la balise à l'endroit précis indiqué par la définition de poste,
3. Je pose ma définition de poste sur ma balise,
4. Je laisse ma place à mon camarade,
5. Il corrige ce que j'ai fait et utilise une nouvelle définition pour recommencer,
6. Lorsque mon groupe a fait toutes les définitions de poste, nous changeons de figure ...



Les définitions fournies



8.2 Pose balise

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 10 min



Objectif : définition de poste

- ♦ Arriver directement sur le poste,
- ♦ Connaitre les symboles de définition de poste,
- ♦ Utiliser la rose des vents.



Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec les postes,
- ♦ 1 définition de poste par enfant (texte ou symbole),
- ♦ 1 balise par enfant,
- ♦ La légende des symboles de définition, si besoin.



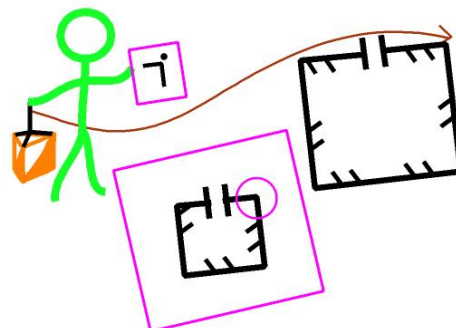
Pour animer

1. Tracer sur la carte, des postes correspondant au niveau des enfants,
2. Proposer une définition de poste pour chaque poste,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer une carte, les définitions de poste et une balise par enfant,
5. Donner le feu vert pour la pose, et écouter les commentaires des enfants à leur retour, si certains n'ont pas réussi ou ne sont pas sûrs d'avoir réussi, les renvoyer contrôler le poste avec un ou deux camarades,
6. Il est ensuite possible d'utiliser ces postes pour un autre exercice (course au score, course au poste, course 2 en 1, ...),
7. Envoyer les enfants déposer les postes.



Contrôle réussite

- ♦ Par les autres enfants, si le poste est réutilisé dans un autre exercice, ou lors de la dépose,



- ♦ Par l'enseignant ou un groupe d'enfants, si l'enfant a signalé une difficulté lors de sa pose.



Axes de progression

- ♦ Proposer d'abord des postes sur des lignes (chemin, talus, ruisseau, ...), puis des postes de plus en plus éloignés des lignes, et varier les définitions de ces postes,
- ♦ Utiliser des cartes avec des échelles de plus en plus petites (du 1/2000 vers le 1/5000, puis le 1/10 000), sur des terrains variés (urbains, naturels).



Règles du jeu

1. J'observe ma carte et ma définition de poste, j'en déduis l'endroit précis où je devrais poser ma balise sur le poste (attention aux murs, clôture, ..., il faut la mettre du "bon" côté !)
2. Puis je prévois le trajet que je vais faire pour aller jusqu'à mon poste,
3. Au signal de départ, je vais poser ma balise comme je l'ai prévu,
4. Si j'ai rencontré une difficulté, j'en fait part au professeur à mon retour,
5. Au signal, je vais déposer la balise d'un camarade.

8.3 Écrire définition

Niveau 4

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 15 min



Objectif : définition de poste

- ◆ Connaître les symboles de définition de poste,
- ◆ Utiliser la rose des vents.



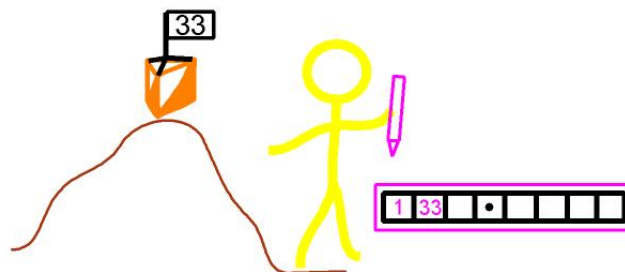
Matériels

- ◆ 10 balises,
- ◆ Une feuille et un crayon par enfant,
- ◆ La légende des symboles de définition si besoin (fournie).



Pour animer

1. Placer sur le terrain les balises, sur des postes correspondant au niveau des enfants,
2. Fixer les limites de la zone de recherche,
3. Situer le nord,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Distribuer une feuille et un crayon par enfant,
6. Donner le feu vert pour aller observer les postes et écrire les définitions,
7. Envoyer les enfants déposer les postes.



Contrôle réussite

- ◆ Lors du retour en comparant les définitions écrites au corrigé, par les enfants en auto-correction et par l'enseignant.



Axes de progression

- ◆ Demander d'abord des définitions en texte, puis lorsque le principe est bien compris, en symboles (légende internationale),
- ◆ Proposer d'abord les balises sur des lignes (chemin, talus, ruisseau, ...) mais à un endroit précis (extrémité, coude, arbre au bord de la rivière), puis sur des postes de plus en plus éloignés des lignes,
- ◆ Varier les définitions de ces postes.

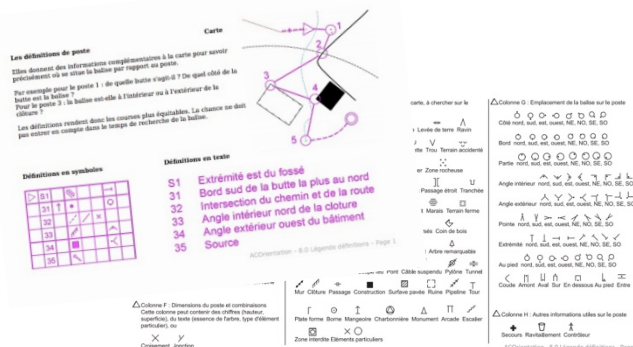


La légende fournie



Règles du jeu

1. Je me promène sur le terrain pour aller voir chaque balise posée,
2. Pour chacune de ces balises, j'observe en détail l'endroit où elle est posée par rapport à l'élément qui sert de poste,
3. J'en déduis la définition du poste et je l'écris (en texte ou en symbole),
4. Puis je vais étudier une autre balise.



8.4 O'précision

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



Objectif : définition de poste

- ◆ Connaître les symboles de définition de poste,
- ◆ Utiliser la rose des vents.



Matériels

- ◆ 1 carte du terrain par enfant avec le parcours et les postes,
- ◆ Les définitions de poste par enfant,
- ◆ 1 crayon par enfant,
- ◆ Des balises posées en grappe,
- ◆ Des plots.



Pour animer

1. Choisir les postes, les points d'observation, et les définitions des postes,
2. Marquer par des plots les points d'observation,
3. Installer les grappes de balise, une grappe de balise correspond à un point d'observation avec une balise bonne par rapport à la carte et à la définition de poste,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Distribuer une carte, les définitions des postes et un crayon à chaque enfant, (le crayon peut aussi être fixé à côté du point d'observation),
6. Faire respecter le silence nécessaire à la réflexion !

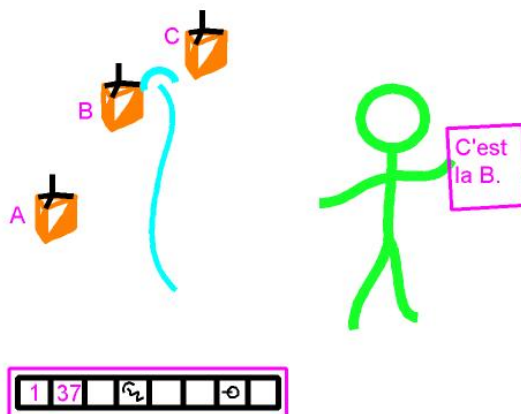


Contrôle réussite

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



Exemple fourni



Axes de progression

- ◆ Varier les définitions de poste utilisées,
- ◆ Utiliser des cartes avec des échelles de plus en plus petites (du 1/1000 vers le 1/5000) par exemple,
- ◆ Éloigner un peu le poste du point d'observation,
- ◆ Augmenter le nombre de balises de la grappe (de 2 à 5).



Règles du jeu

1. Avec ma carte, je me rends, en suivant le chemin indiqué, au premier point d'observation,
2. J'observe le poste indiqué sur la carte (emplacement théorique de la balise), et je lis sa définition de poste,
3. Je choisis la balise qui est correctement placée, par rapport à la carte et à la définition de poste,
4. J'indique son nom au dos de ma carte avec le numéro de balise : 3A = 3ème poste, 1ère balise à partir de la gauche. S'il y a 3 balises, la réponse est A si la bonne balise est celle la plus à gauche, C si c'est la plus à droite, B si c'est celle du milieu,
5. Je poursuis mon trajet jusqu'au point d'observation suivant ...

8.5 Parcours définition

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



Objectif : définition de poste

- ♦ Arriver directement sur le poste,
- ♦ Connaitre les symboles de définition de poste,
- ♦ Utiliser la rose des vents.



Matériels

- ♦ 1 carte du terrain avec parcours de sprint par enfant,
- ♦ Les définitions de poste pour chaque enfant,
- ♦ Des balises sur le terrain.



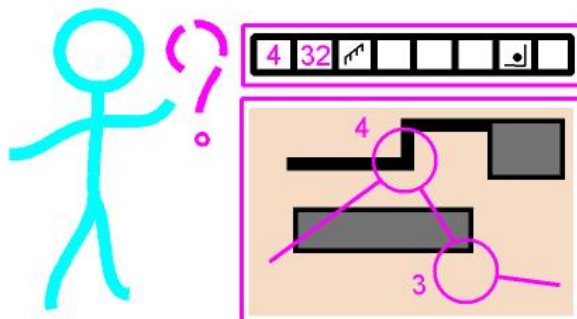
Pour animer

1. Tracer un parcours court, avec des choix de trajectoires qui nécessitent d'utiliser les définitions de poste pour choisir la meilleure,
2. Placer les balises sur les postes prévus en respectant la définition,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer carte et définitions de poste à chaque enfant au moment de son départ,
5. Faire partir les enfants de manière décalée, sur les différents parcours pour qu'ils ne se suivent pas,
6. Analyser à leur retour leurs différents choix de trajectoires.



Règles du jeu

1. Au moment du départ, je prends ma carte et mes définitions de postes,
2. Pour chaque poste, je choisis la meilleure trajectoire après avoir étudié la carte et lu la définition du poste,
3. Je vais le plus rapidement possible à ce poste et je recommence pour le poste suivant.



Contrôle réussite

- ♦ En groupe après l'arrivée des enfants, en analysant les trajectoires décidées et réalisées (parfois différentes !), et si les parcours ont été chronométrés en analysant le temps total et les temps inter-poste.



Axes de progression

- ♦ Varier les définitions de poste utilisées, et placer les balises de manière à ce qu'un enfant qui lit ses définitions de poste pour construire son trajet gagne du temps (angle extérieur ou intérieur de clôture par exemple),
- ♦ C'est un exercice plus intéressant à mettre en place dans un milieu aménagé (complexes sportifs, certaines cours de récréation, parcs aménagés, ...)
- ♦ Chronométrer les temps réalisés par les enfants pour leur mettre un peu de pression, mais attention, ils doivent continuer à construire correctement leur trajectoire !