

Animation O+

Mercredi 4 mai 2011, Fort du Plasne

Déroulement :

- Mise en situation : jeu initial + découverte de la carte
- Présentation de la situation finale : comment tracer un parcours ? Quel niveau les élèves peuvent atteindre ?
- Présentation d'autres exercices possibles.
- Retour sur le terrain pour 3 parcours, niveau CM après 5/6 séances de CO.
- Question diverses

Exemples de pratiques :

1 – Jeu initial

Obj. : Faire le lien carte/terrain, intégrer la dimension temps (prise de décision rapide)

Matériel : 10 cartes « labyrinthes », des plots, des cerceaux, 1 feuille réponses.

Départ par petits groupes, les élèves doivent trouver les lettres indiquées par une croix sur la carte. A chaque carte (numérotée) correspond une combinaison de trois lettres. Le premier qui revient avec la bonne combinaison de lettres a gagné.

2- Découverte de la carte de CO.

Obj. : comprendre les légendes spécifiques.

Matériel : 1 carte comprenant un peu plus de postes que d'élèves et 1 balise par élève

- Présentation en classe de la carte, notamment des couleurs, de l'échelle...
- Exercice à 2 : Le duo choisit sur la carte 2 postes. Chaque élève va poser une balise, l'autre va la chercher. S'ils ne sont pas d'accord, ils y retournent ensemble et argumentent.

3 – Situation finale

Obj. : s'auto-évaluer et atteindre une nouvelle étape.

Matériel : balises, cartes, cartons de contrôles, 1 chronomètre.

- Mettre en place 3 niveaux de parcours (bleu, rouge et noir) (3 à 4 parcours par niveau, avec des balises communes, soit une trentaine de balises à poser pour une évaluation avec deux classes)
- Chaque enfant doit réaliser deux parcours au minimum, le premier peut être fait à 2, mais le second seul. Chaque élève choisit son niveau de difficulté et réajuste pour le deuxième parcours.
- Vérification et chronométrage autonome.

Comment tracer pour des enfants :

- L'important, c'est le trajet à effectuer, pas l'emplacement du poste.
- Les mains courantes.
- Les lignes d'arrêt.
- Un repère central évident pour « rester dans le groupe » (prairie)

⇒ Exemples de la Frasse + les Marais (classes de CM)

⇒ Exemple pratique à Fort du Plasne.

3- Autres exercices possibles

- Orienter la carte avec ou sans boussole,
- Reproduction à la craie de figures asymétriques,
- « création » de cartes,
- Exercices « mémoire »,
- 1 carte pour 2, celui qui a la carte guide de derrière,
- Suivre un azimut sur une carte blanche,
- ...