

6.1 O'promenade

Niveau 1

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



Matériels

- ♦ Aucun



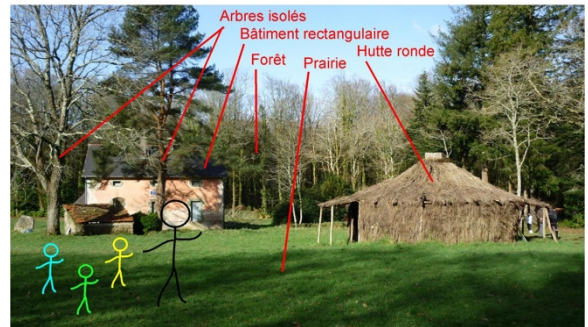
Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Mener la promenade de la classe afin de faire découvrir progressivement le plus d'éléments possibles,
3. À chaque arrêt, montrer aux enfants, un élément caractéristique du terrain (chemin, talus, ...),
4. Puis leur faire se souvenir des éléments caractéristiques des endroits où ils sont passés.



Règles du jeu

1. Je reste avec le groupe,
2. Pendant le trajet, je regarde autour de moi pour voir par où je passe, et pas seulement là où je pose mes pieds,
3. Aux arrêts, j'observe les éléments caractéristiques proches et un peu plus lointains qui peuvent me servir de repère,
4. Au retour en classe, je peux raconter (ou décrire par écrit) la trajectoire suivie et les éléments observés aux arrêts.



Contrôle réussite

- ♦ Par le professeur qui veille à ce que tous les enfants participent et "voient" effectivement les éléments rencontrés,
- ♦ Les qualités nécessaires pour "lire" le terrain, acuité visuelle et sélection des informations intéressantes, s'améliorent par la pratique.



Axes de progression

- ♦ Commencer par des éléments faciles à voir (mur, bâtiment, route, étang, ...) puis chercher à voir des éléments de plus en plus difficiles (luminosité d'une clairière, petit sentier, charbonnière, trou, muret, ...),
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.

6.2 O'photo

Niveau 2

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 30 min



Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



Où est-ce ?



Matériels

- ♦ 1 photo du terrain de jeu par enfant.



Pour animer

1. Aller réaliser des photos du terrain,
2. Mettre en place sur le terrain, aux endroits photographiés, les moyens de contrôle (objets, lettres, chiffres, boîtiers électroniques, ...),
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Indiquer les limites du terrain de jeu,
5. Distribuer une photo par enfant,
6. Lorsque l'enfant a trouvé le bon endroit, lui donner une nouvelle photo.



Contrôle réussite

- ♦ En auto-contrôle par les enfants qui vérifient que l'endroit qu'ils ont trouvé est le bon, en vérifiant leur "preuve",
- ♦ Ou par le professeur de la même manière.



Axes de progression

- ♦ Commencer par des terrains connus et restreints, pour aller vers des terrains moins connus mais toujours de surface limitée afin que les enfants puissent trouver l'élément photographié dans un temps raisonnable et en toute sécurité,
- ♦ Trouver la partie de terrain photographiée, puis si c'est trop facile, l'emplacement du photographe lorsqu'il a pris la photo,
- ♦ Accélérer la recherche en donnant un temps limité pour traiter le plus de photos possibles,
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



Règles du jeu

1. J'observe la photo et je repère les éléments caractéristiques (chemin, bâtiment, point d'eau, ...),
2. Je trouve sur le terrain l'endroit photographié,
3. J'en rapporte la preuve (moyen de contrôle),
4. Je recommence avec une nouvelle photo.

6.3 Je regarde

Niveau 2

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



Matériels

- ♦ 1 feuille par enfant,
- ♦ Des crayons de couleurs différentes à disposition des enfants,
- ♦ Si besoin planchettes supports pour dessiner dans de bonnes conditions.



Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer feuille et crayons aux enfants,
3. Placer les enfants devant le paysage à dessiner, il est possible de les répartir pour que chaque groupe d'enfants ait un site ou un point de vue différent,
4. Aider les enfants à repérer les éléments principaux du paysage,
5. Conclure en constatant que chacun a une manière de voir et de représenter les choses, mais que les éléments essentiels de repères doivent être présents dans tous les dessins.



Contrôle réussite

- ♦ Par le professeur au cours de la séance et par les échanges de dessins en fin de séance.



Axes de progression

- ♦ Décrire ce qui est vu, à l'oral et pas par le dessin,
- ♦ Commencer par des paysages simples et connus, puis aller vers des milieux plus chargés en éléments,
- ♦ Pour rendre la chose plus facile, limiter pour chaque enfant l'angle de vue de la zone à dessiner,
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



Règles du jeu

1. J'observe la partie de paysage que je dois dessiner,
2. Je représente d'abord les éléments les plus importants (bâtiment, route, lac, champs, ...),
3. Puis je représente les éléments plus petits (sentiers, bosquet, ruisseau, talus, ...),
4. Je ne dessine pas les éléments qui ne restent pas dans le paysage (piétons, voitures, ...) ni les petits détails (panneaux d'indications routières, branches des arbres, ...),
5. Après je peux regarder les dessins de mes camarades pour voir la manière dont ils ont représenté le paysage.

6.4 Jeu des mots

Niveau 2

Support fourni

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 10 min



Objectif : lecture de terrain

- ◆ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



Matériels

- ◆ 10 plots ou balises,
- ◆ Lettres (fournies),
- ◆ Étiquettes de mots réalisables avec les lettres (fournies).



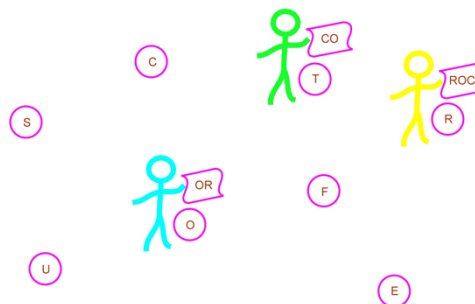
Pour animer

1. Placer les plots sur le terrain (tous visibles du point de départ) et associer une lettre à chaque plot. La disposition des lettres est aléatoire. Les lettres ne doivent être visibles que lorsque les enfants seront sur le lieu du plot,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Donner à chaque enfant un mot à reconstituer,
4. Après contrôle, donner un autre mot, ...



Contrôle réussite

- ◆ Ponctuel par l'enseignant qui peut poser quelques questions (ou était le "p" ?),
- ◆ Possible aussi avec la mise en place d'un système de contrôle : numéro associé à la lettre à recopier par l'enfant, pince, boîtier numérique.
- ◆ Ou encore en associant à chaque enfant un deuxième enfant qui le suit pour le contrôler.



Axes de progression

- ◆ Agrandir le terrain de jeu, surtout si les enfants sont nombreux pour éviter les collisions,
- ◆ Utiliser un terrain nu (cour, gymnase) puis un terrain naturel (parc, forêt),
- ◆ L'exercice peut aussi être réalisé par des équipes de 2 ou 3 enfants. Il leur faut alors s'organiser pour trouver les lettres du mot le plus rapidement possible. Possible aussi en opposition avec une autre équipe.



Règles du jeu

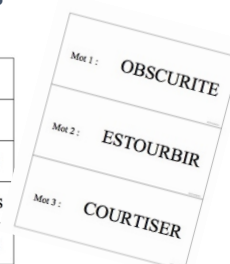
1. Je recherche chaque lettre, dans l'ordre, pour reconstituer le mot qui m'a été donné,
2. J'essaie de me souvenir de l'endroit où j'ai vu chaque lettre, pour aller plus vite à reconstituer les mots suivants.



Les supports fournis



EST	BOIS	TROU
QUEST	BUTTE	FOSSE
FORET	COURIR	ROUTES
BOITES	COURSE	CIRCUITS
TOURISTE	FUIR	COURBE



6.5 Pose sans carte

Niveau 3

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



Matériels

- ♦ Une balise numérotée ou autre objet par binôme.



Pour animer

1. Regrouper les enfants en binôme,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Indiquer les limites de la zone de jeu,
4. Distribuer une balise à chaque binôme,
5. Aider les enfants qui auraient plus de difficultés,
6. Jouer le rôle d'arbitre en cas de désaccord au sein du binôme.



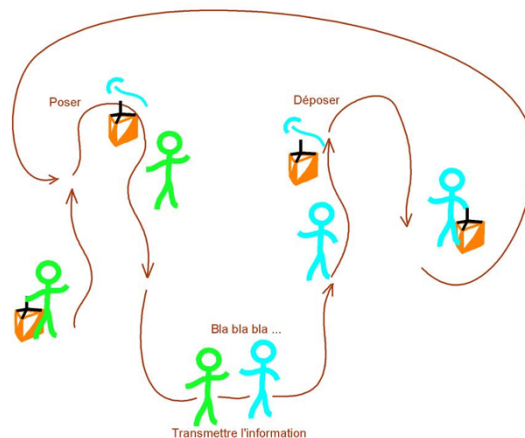
Contrôle réussite

- ♦ Par le camarade qui trouve ou ne trouve pas la balise,
- ♦ Par l'enseignant lorsqu'il y a besoin d'un arbitrage.



Axes de progression

- ♦ Commencer par une zone du terrain restreinte, puis agrandir le terrain,
- ♦ Lorsque les enfants maîtrisent l'exercice, limiter le temps de transmission des informations,
- ♦ Les deux équipiers peuvent aller poser simultanément chacun leur balise, puis déposer de même après avoir échangé leurs informations respectives,



- ♦ Les échanges d'informations peuvent aussi être écrits en réalisant un croquis qui utilisera la légende IOF,
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



Règles du jeu

1. Je prends la balise,
2. Tout en restant dans les limites de la zone de jeu, je vais poser ma balise à un endroit précis (rocher, arbre, extrémité d'un chemin, coude d'un talus, ...) et pas au milieu d'une prairie par exemple,
3. Je reviens expliquer oralement à mon partenaire comment trouver la balise, je peux expliquer comment y aller et/ou lui décrire l'endroit particulier où elle se trouve,
4. S'il trouve la balise, il la repose à un autre endroit avant de revenir,
5. S'il ne la trouve pas, il revient et nous allons la chercher ensemble,
6. Et nous poursuivons de la même manière chacun notre tour.

6.6 Pose/score

Niveau 3

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



Matériels

- ♦ 1 balise par enfant avec moyen de contrôle.



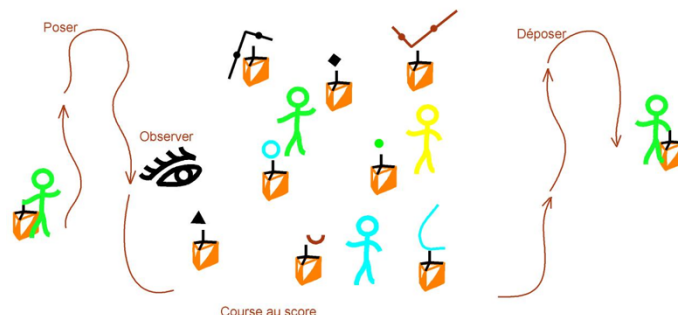
Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Indiquer les limites du terrain,
3. Distribuer une balise par enfant avec moyen de contrôle (lettre, nombre, image, boîtiers électroniques)
4. Donner un temps de pose et d'observation du terrain, 5 minutes par exemple (signal de début de pose, signal de retour),
5. Une fois tous les enfants revenus, donner le départ pour la course au score,
6. Donner le signal de fin de recherche, ou attendre que tous les enfants reviennent,
7. Contrôler les résultats des enfants pendant que ceux-ci vont déposer la balise qu'ils ont posée.



Contrôle réussite

- ♦ Par les enfants eux-mêmes qui vont compter le nombre de balises différentes trouvées,
- ♦ Par l'enseignant qui supervise l'ensemble de l'activité.



Axes de progression

- ♦ Commencer par une zone du terrain restreinte, puis agrandir le terrain,
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



Règles du jeu

1. Je prends la balise,
2. Tout en restant dans les limites de la zone de jeu, je vais poser ma balise à un endroit précis (rocher, arbre, extrémité d'un chemin, coude d'un talus, ...), et pas le long d'un fossé par exemple.
3. Puis en me promenant, j'essaie de repérer les autres balises,
4. Au signal je reviens au point de rassemblement,
5. Au nouveau signal de départ, je vais trouver dans l'ordre que je veux le plus de balises possibles et j'en rapporte la preuve,
6. Au signal de fin, je rentre vérifier le nombre de balises différentes que j'ai trouvé,
7. Puis je vais déposer ma balise.