natureVolution
Explo'Carto
Cycle 3
Cycle 4
Lengkobale
Towuti Lake
MATARAMBEO
Solo river
Lindu river
Amorome
Avec le soutien de
URIAGE
EAU THERMALE
isère
LE DÉPARTEMENT

Explo'Carto

Niveaux : CE2 - 3ème	Durée : 2h	En classe entière

Objectifs de l'activité :

- S'initier à la cartographie de manière plus ou moins compliquée
- Pratiquer une activité physique en lien avec la mise en place d'une expédition scientifique

Liens avec le programme :

- **EPS**

> S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
> Adapter ses déplacements à des environnements variés

PRÉPARATION

1

Matériel nécessaire

- Plots, obstacles (éléments de la nature etc.)
- Ardoise effaçable et feutres effaçables

- Organiser le terrain de jeu : positionner sur un terrain des éléments qui seront les points repères de la carte.

Par exemple : un tas de branche, des plots, des barrière, des obstacles à contourner, un tapis de gymnastique représentant la mer..

- Réfléchir à ce que les élèves devront deviner (forme, mots, etc.)

DÉROULÉ

2

1. Préparation

- Faire des équipes de 4 à 6 joueurs.
- Dans chaque équipe, désigner les joueurs qui seront cartographes et les joueurs qui seront explorateurs (avec des chasubles par exemple).

But du jeu : Les cartographes auront un mot à faire deviner aux explorateurs de leur équipe, ils vont devoir communiquer les bonnes informations aux explorateurs pour que ceux-ci suivent le bon itinéraire. Une fois l'itinéraire effectué, ils devraient pouvoir trouver quel était le mot à deviner.

Pour faire deviner le mot, ils vont devoir tracer un itinéraire qui "dessine" ce mot. Quand les explorateurs vont partir sur le terrain et effectué l'itinéraire, ils pourront le retracer sur leur carte vierge et voir quel dessin cela forme.

2. Déroulement

Première manche : pas de contraintes, stratégie au choix

- Donner une carte vierge (ardoise) aux cartographes et le mot à faire deviner.
- Les laisser dessiner sur leur carte vierge les points repères et tracer l'itinéraire avec la bonne forme.
- Pendant que les cartographes réfléchissent les explorateurs s'échauffent.

- Quand les cartographes sont prêts, ils peuvent commencer à communiquer avec les explorateurs. Ils n'ont pas le droit de leur montrer leur carte mais ils peuvent faire la stratégie qu'ils veulent : les guider à voix haute, leur donner els indications avant et les laisser faire etc.
- Les explorateurs suivent les cartographes et une fois l'itinéraire parcouru, ils récupèrent une carte vierge et dessinent le parcours qu'ils viennent de faire (les cartographes n'ont plus le droit de les aider)
- Ils essaient de deviner ce que ça représente et de trouver le mot.

On peut mettre les équipe en compétition pour pimenter le jeu. Le but est d'être la première équipe à trouver le mot à deviner)

Deuxième manche : contraintes (Cycle 4)
Dans la deuxième manche, on distribue une boussole aux équipes. les cartographes ne peuvent communiquer que grâce à des distances et des points cardinaux (Exemple : Sud-Est, 100 pas ou Nord, 3 mètres). Selon la difficulté qu'on veut mettre, on peut leur laisser le droit d'écrire les coordonnées, ou les obliger à tout faire de tête (et donc à s'organiser en groupe)

Troisième manche : contraintes (Cycle 4)
Dans la troisième manche, les cartographes ne parlent plus que par des lettres et des chiffres. (Exemple : SE 100 ou N3)
Selon la difficulté qu'on veut mettre, on peut leur laisser le droit d'écrire les coordonnées, ou les obliger à tout faire de tête (et donc à s'organiser en groupe)

A la fin de chaque manche on inverse les rôles entre cartographes et explorateurs dans l'équipe.

3. Fin

- Conclure en rappelant comment on utilise une boussole pour s'assurer que tout le monde a bien compris.

Variantes pour Cycle 3 :
Si l'utilisation de la boussole s'avère compliquée pour des classes du cycle 3, il est possible de faire des manches avec d'autres contraintes : pas de paroles et que des mimes, un explorateur qui a les yeux bandés etc.

Exemples de mots à faire deviner :
- Du matériel : tente, canoé...
- De la biodiversité : arbre, fleur, oiseaux, serpent...
- Des lettres qui formeront un mot : SULAWESI, AVENTURE