



Sport de camp/Trekking

Exemple AC Nature et environnement – Sport des enfants et Sport des jeunes

3.1 AC Nature et environnement

| Nom du groupe | Groupe de jeunes Untel | |
|--|--|--------------|
| Lieu, date, heure | Place de camp, tente collective, mardi 12 juillet 2013, de 10h00 à 11h30 | |
| Groupe(s) cible(s) et nombre de participants | 20 enfants et jeunes | |
| Fil rouge | Astérix et Obélix chez les Helvètes, fuite devant les Romains | |
| Responsables du bloc | Elias (participants de 8 et 9 ans), Matthias (participants de 10 à 12 ans) | |
| Préparation | Voir liste de matériel | |
| Heure | Programme | Responsables |
| | <p>Remarque pour les moniteurs: thèmes possibles relatifs à la lecture de carte avec des enfants et des jeunes</p> <ul style="list-style-type: none">• Configuration topographique• Réduction et échelles• Généralisation (couleurs, symboles, légende)• Orientation (quadrillages, directions, boussole)• Nivellement (courbes de niveau) <p>Les thèmes sont choisis en fonction de l'âge des participants ; ainsi une partie des thèmes Généralisation et Configuration topographique seront abordés par les 8 et 9 ans et Traçage par les 10 à 12 ans.</p> | |
| 10h00 | <p>Entrée en matière (enfants et jeunes)</p> <p>Faire le lien avec le thème: Astérix et Obélix ont été trahis et découverts par les Romains. Se voyant obligés de fuir, ils demandent une carte à une personne connaissant les lieux. Cette dernière, ne disposant que d'un seul et unique exemplaire, copie alors l'extrait de carte correspondant et le remet aux deux fugitifs. Obélix demande à Astérix comment on fabrique une carte et pourquoi il faut autant de détails pour que l'on s'y retrouve dans le terrain.</p> | |
| 10h10 | <p>Partie principale</p> <p>Les participants sont répartis en deux groupes d'âge: 8-9 et 10-12.</p> | |
| 10h10 | <p>Partie principale pour les enfants (8 et 9 ans):</p> <p>Première partie: Généralisation</p> <p>Répartir les enfants en deux groupes et poser au milieu de chacun d'eux cinq feuilles A4 de différentes couleurs (bleu, vert, noir, blanc et brun). Les enfants se représentent alors un monde en couleurs. A quelles couleurs devraient être associées les choses suivantes: rivière, étang, marais, ruisseau, église, piscine, maison, école, cimetière, pente, trou, talus, forêt, groupe d'arbres, arbre isolé, champ, plante d'appartement, allée, champ? Noter chaque chose sur la feuille correspondante.</p> <p>Distribuer ensuite une copie couleur des symboles d'une carte nationale. Les enfants découpent les différents symboles et les collent d'après les couleurs sur les feuilles correspondantes, ce qui permet ainsi de corriger les erreurs commises lors de la phase précédente. Les enfants sont capables de retenir les bonnes associations (couleurs-choses).</p> | |
| 10h30 | <p>Faire ensuite un petit jeu opposant les deux groupes. Un moniteur mentionne à chaque fois un mot-clé (maison, rivière, forêt, etc.). Les groupes doivent alors donner aussi vite que possible le nom de la couleur correspondante sur la carte nationale. La réponse correcte la plus rapide vaut un point. Le groupe avec le plus grand nombre de points a gagné.</p> | |

| Heure | Programme | Responsables |
|-------|---|--------------|
| 10h40 | <p>Deuxième partie: Configuration topographique</p> <p>Les participants forment des groupes de deux. Chaque groupe reçoit quelques blocs de construction et une feuille A4.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Poser les blocs sur une feuille de papier 2. Comparer les vues de côté et d'en haut 3. Dessiner la surface de chaque bâtiment 4. Echanger les dessins entre les groupes. Les enfants construisent à nouveau des bâtiments correspondant aux surfaces dessinées. Leur village a-t-il la même apparence que le premier? <p>Consigner ensemble ce qu'il n'est pas possible d'identifier sur les esquisses. Que peut-on faire p. ex. pour qu'une église soit reconnaissable? → utiliser un symbole.</p> <p>En tant que moniteur, vous expliquez aux enfants comment ce principe est appliqué sur les cartes nationales, p. ex. lorsqu'il s'agit de représenter des lieux.</p> <p>Comparer une carte postale avec l'image d'un lieu connu par les participants (lieu de rencontre du groupe durant l'année) et l'extrait de carte correspondant.</p> | |
| 11h10 | <p>La leçon continue par un petit jeu: Un moniteur place au centre un bâtiment fait avec des blocs de construction. Les équipes dessinent la surface correspondante sur une feuille. Celles qui parviennent à faire une esquisse correcte obtiennent un point. Le moniteur pose ensuite un nouveau bâtiment, et ainsi de suite. L'équipe qui, à la fin du jeu, a récolté le plus de points a gagné.</p> | |
| 11h25 | <p>Retour au calme</p> <p>Obélix rend visite aux enfants, qui lui expliquent combien les couleurs et les esquisses sont importantes.</p> | |
| 10h10 | <p>Partie principale pour les jeunes (10-12 ans)</p> <p>Astérix explique qu'il est très important de comprendre comment l'on reporte un terrain tridimensionnel sur une feuille de papier bidimensionnelle sans perdre complètement les informations relatives au relief du terrain. Il demande aux jeunes comment ils dessineraient une montagne pour qu'il puisse encore la reconnaître en tant que telle.</p> <p>S'il n'est pas possible de lire le relief du terrain à partir de la carte, nous pouvons nous orienter d'après le réseau des chemins. Toutefois, si la carte comprend des informations concernant le relief du terrain, nous pouvons alors nous déplacer de manière beaucoup plus sûre avec la carte dans le terrain.</p> <p>Fabriquer un relief en carton ondulé. Chaque participant bricole un modèle selon l'un des trois originaux ci-dessous (les agrandir et les distribuer!). Chaque courbe de niveau doit correspondre à une couche de carton.</p> <p>Evaluer les modèles:</p> <p>Que signifient des courbes de niveau rapprochées?</p> <p>Quel est l'espace entre deux courbes de niveau sur une carte au 1:25 000? Quelle serait véritablement la hauteur des montagnes (modèles) si elles étaient dessinées sur une carte au 1:25 000? → Parcourir cette distance en faisant des pas dans le pré permettra ainsi de développer le sens des chiffres. Qu'est-ce qui change en montagne?</p> | |
| 10h40 | <p>Former ensuite des équipes de deux et participer au concours suivant:</p> <p>1^{re} partie: Remplir la feuille d'exercices (cf. document à photocopier).</p> | |

| Heure | Programme | Responsables |
|----------------------------------|---|-------------------------|
| 10h55 | 2^e partie: Reproduire aussi exactement que possible les collines, tirées de l'extrait de carte, avec du sable, de l'argile ou de la terre. Le vainqueur sera désigné par Astérix. | |
| 11h20 | Retour au calme Suivre une ligne imaginaire (courbe de niveau) située sur une pente ou une colline. Faire le tour de la colline, des nez et des dépressions en gardant la même altitude. | Matthias, Joël et Laura |
| 11h30 | Fin du bloc | |
| Concept de sécurité | <input type="checkbox"/> Oui, concept de sécurité indispensable <input checked="" type="checkbox"/> Non, concept de sécurité inutile | |
| Matériel | <p>Programme 8-9 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 x 5 feuilles A4 (couleurs: bleu, vert, blanc, noir et brun) • Blocs de construction et autres feuilles A4 • Carte postale d'un endroit connu avec extrait correspondant de la carte nationale <p>Programme 10-12 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carton (carton ondulé), ciseaux, colle • Modèle de reliefs • Feuille d'exercices • Sable, argile ou terre fine | |
| Variante en cas de mauvais temps | Si les conditions météorologiques sont exécrables, le programme peut avoir lieu dans la tente collective. | |
| Références recommandées | Autres feuilles de travail: http://www.laureundtom.ch/web/f/fm2.html | |

Remarque: Les activités types décrites ci-dessus sont volontairement planifiées de manière très exhaustive. Tous les jeux sont très détaillés afin d'en comprendre les principes. Plus les moniteurs sont expérimentés, plus les explications seront sommaires.