

PÉDAGOGIE > PPDB > VAI > ACTIVITÉS > RÔLES

RÔLE EXPLORATEUR 1/2

Branche :	Durée :	Nombre d'enfants :	Nombre d'adulte :
VAI	1h30	à partir de 3	1

Objectifs :	Matos :
- Découvrir et apprendre la légende d'une carte IGN - Savoir se repérer sur une carte IGN - Savoir proposer un trajet avec une carte IGN	- 1 carte IGN de la région pour 3/4 jeunes - 1 annexe par groupe découpée - 1 feuille et un stylo - 2 pochettes plastiques par groupe + 1 feutre tableau - 1 rouleau de scotch

Qu'y a t'il derrière le rôle explorateur ?

il connaît les éléments (la météo), comment et où installer le coin d'équipe par rapport au soleil... Il apprend à connaître la nature (les bêtes, les arbres...) et à la faire découvrir à sa cordée. Il sait lire une carte et une boussole, et il guide la tribu lors des explos.

1. Introduction (10 min)

Distribuer une carte pour 3/4 Vaillant.e.s. Laissez-leur le temps de les découvrir et de les observer. Puis, tous ensemble, recueillir toutes les connaissances qu'ils ont déjà sur une carte IGN : légende, orientation ...

2. Découverte de la légende (30 min)

Demander de cacher la légende de la carte (soit en pliant soit en posant une feuille par dessus). Distribuer une annexe par groupe (découpée à l'avance). Ils vont devoir retrouver les paires. Ils peuvent regarder la carte et essayer de trouver les éléments pour comprendre mais évidemment pas le droit de regarder la légende. Quand un groupe a fini, proposer de s'auto-corriger avec la légende tout en cherchant les éléments sur la carte. Il peuvent aussi réfléchir à quoi correspond chaque couleur ? Quand tout le monde a fini, faire un rapide retour tous ensemble. Vous pouvez aussi proposer de repérer le lieu sur la carte et donc les éléments qu'on retrouve et avec lesquels on peut se repérer.

3. Les règles d'un trajet d'explo (15 min)

Définir ensemble quelles sont les règles à respecter quand on réalise un itinéraire d'explo. On ne leur donne pas juste la liste mais c'est à eux de les chercher, on peut poser des questions pour les aider. Chaque groupe note les consignes sur leur feuille.

- Ne pas faire du hors pistes/coupe à travers champs
- passer régulièrement dans un village (eau...)
- prévoir un accès en voiture le plus proche pour le lieu de couchage
- ne pas passer sur des sentiers ou parcelles privées
- faire en dessous de 15 km par jour si relief plat (sinon 10 km)
- Interdiction de prendre une nationale ou autoroute
- éviter les sentiers douteux
- éviter les départementales
- faire attention au relief
- prendre au maximum les GR et PR
- éviter les grandes villes
- ne pas sortir de la carte

4. Créer un trajet (20 min)

Maintenant que les Vaillant.e.s ont toutes les clés en mains, proposer de construire un itinéraire d'explo de 2 jours. Elle doit commencer et finir au lieu du camp avec une zone définie de recherche pour le lieu où dormir.

Ils peuvent utiliser les pochettes plastiques et les feutres tableau pour proposer et changer si besoin.

5. Programmer le lendemain (15 min)

Quand les équipes ont toutes un itinéraire d'explo validé, elles vont pouvoir désormais définir un itinéraire de marche pour le lendemain !

Suivant le nombre d'équipes et de jeunes, vous pouvez proposer que chacune fasse un bout de trajet ou une boucle. Vous devez partir à 10h et être rentré.e.s pour 11h30 (max !). Ils doivent aussi définir un lieu où ils pourront faire une activité de 30 min (il faut de la place pour que tout le monde soit assis).

Rendez-vous le lendemain en tenue adéquate !