



Une proposition des Éclaireuses Éclaireurs de France pour les temps  
**D'ACCOMPAGNEMENT EDUCATIF**  
A destination des collégiens ou élèves de cycle 3



# Les Explorateurs

Graphisme : Latelier animé / Tiffany BANACH  
photo : Alexandre SIMON / dessin : Ulric WAES



**FICHES OUTILS**  
| [www.eedf.fr](http://www.eedf.fr) | [ecole@eedf.asso.fr](mailto:ecole@eedf.asso.fr) |

L'ASSOCIATION LAÏQUE DU SCOUTISME FRANÇAIS



Ces fiches techniques permettent d'accompagner la proposition d'Accompagnement Éducatif des Éclés à destination des collégiens ou élèves de cycle III .

Ces fiches sont classées par module (cf. le guide pédagogique).

La liste ci-dessous n'est que la première série de fiches, qui s'enrichira au fil des expériences partagées des uns et des autres :

## **Module 1 :** CONSTITUTION D'UNE ÉQUIPE SOLIDAIRE

### 1.1 Quelques jeux

## **Module 2 :** S'APPROPRIER SON RÔLE D'EXPLORATEUR

### 2.1 Jeu Destinations Secrètes

### 2.2 La ludothèque des Explorateurs

### 2.3 Exploration au Collège

### 2.4 Le jeu de cartes des Explorateurs

## **Module 3 :** CHOISIR ET DÉFINIR LE PROJET D'EXPLORATION

### 3.1 Du rêve à la réalité

### 3.2 Lire une légende de carte

### 3.3 Choisir une destination

### 3.4 Education aux TICE

## **Module 4 :** S'ORGANISER ET VALIDER

### 4.1 Organiser l'équipe : les fonctions

### 4.2 Faire valider son projet

## **Module 5 :** VIVRE L'EXPLORATION

## **Module 6 :** VALORISER

### 6.1 Valoriser le projet



# MODULE 1 : Constitution d'une équipe solidaire

## Quelques jeux

### DES JEUX POUR DIRE QUI ON EST

Des individus se réunissent, ils doivent se présenter, se définir.

On peut proposer une interview en binôme ou en trinôme, le blason, le portait chinois, le « si ..je », le « j'aime, je n'aime pas », la petite annonce, le « je me souviens » ; mais aussi le photo langage, le brainstorming, la silhouette...

#### LE VIDE POCHE :

Pour vous présenter sortez deux ou trois objets de votre poche, de votre sac ou dessinez les 3 objets auxquels vous tenez le plus. Ces objets vous représentent, ils ont une histoire avec vous, parlez de vous en racontant ces objets.

#### JEU DES PRÉNOMS :

Debout en cercle, chacun se présente avec un gestuel choisi et un adjectif pour se qualifier (calme, timide, boudeur, etc...). quand vient son tour, chacun redit le prénom (associé au geste et à l'adjectif) de chaque personne qui s'est déjà présentée.

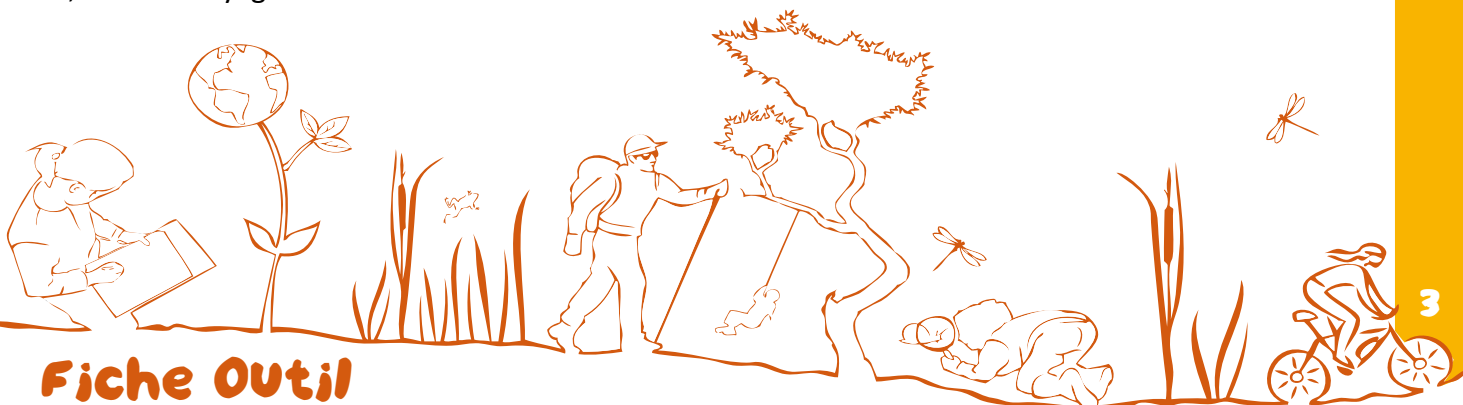
#### L'ANAGRAMME :

Chacun associe un adjectif qui doit correspondre à sa personnalité pour chacune des lettres de son prénom (ainsi LEA peut être Libre, Etonnée et Agitée ). Quand tout le monde a écrit, chacun tire un papier au sort et le lit. La personne concernée précise le choix des adjectifs pour se définir. Attention, il faut laisser assez de temps pour qu'ils trouvent les adjectifs qui leurs correspondent le mieux. Il peut être utile d'avoir une liste d'adjectifs classés par ordre alphabétique affichée dans la salle

#### J'AIME, JE N'AIME PAS :

Pour vous présenter, choisissez 4 items pour dire ce que vous aimez, et 4 items pour dire ce que vous n'aimez pas. Laissez 5 minutes pour réfléchir et écrire, puis partager oralement ou en affichant les productions.

**DES IDÉES POUR CE JEU :** J'aime, je n'aime pas le soleil, la neige, la pluie, le vent, la vitesse, le sport ,la lecture, la marche, la nature, les animaux, les voitures, la mode, le cinéma, la musique classique, le jazz, la peinture, les musées, les arbres, les oiseaux, la mer, la montagne, le brouillard, la grippe, les bagarres, la violence, les films de guerre, les bd, les cerf-volant, la glace au chocolat, les exercices de math, rester assis, grimper aux arbres, pleurer, prêter mes affaires, inviter des amis, être invité, dormir dans l'herbe, nager, me disputer, dire du mal des autres, regarder la tv, chanter, danser, me faire bronzer, visiter un endroit inconnu, me faire des amis, rester tout seul, me cacher, cuisiner, balayer, faire la vaisselle, ranger mes affaires, perdre mes affaires, parler, me taire, le silence, le bruit, crier ,chuchoter, rire, me mettre en colère, prendre mon temps, mettre mes parents en colère, obéir aux ordres, donner des ordres, aider les autres, voler des choses, avoir de l'argent, faire des cadeaux, me faire câliner, faire des bêtises me faire gronder, jouer, construire des choses, casser des choses, bricoler, ne rien faire, chercher des champignons dans les bois, ramasser des pommes, aller faire les courses, faire mon lit, passer l'éponge sur la table, mettre le couvert, apprendre mes leçons, jouer aux cartes, faire du vélo, monter sur un cheval, faire de la moto, faire un voyage en avion...



Fiche Outil

# MODULE 1 : Constitution d'une équipe solidaire

## DES JEUX POUR COMMUNIQUER, S'EXPRIMER, NEGOCIER

Il s'agit de faire entrer les élèves en communication les uns avec les autres, voire de leur faire prendre conscience qu'il y a une différence entre ce qui est dit et ce qui est entendu.

Ainsi, on peut jouer à « la rumeur », au message à l'oreille, à des jeux de rôle (exploration), faire une simulation d'un entretien téléphonique pour réserver une visite, jouer à l'héritage, faire le test NASA...

### LE JEU DU POST IT :

Écrire au préalable sur des post-it des noms d'animaux familiers, les coller dans le dos de chaque participant, chacun se promène et questionne les autres pour essayer d'avoir des informations concernant l'animal qu'il a dans le dos. Les questions doivent être fermées, on ne peut répondre que par oui ou par non.

A chaque fois qu'un personnage se « découvre », il met son post-it de manière visible, et continue de renseigner les autres participants.

Variante : les noms d'animaux sont remplacés par des objets variés (savon, voiture, ballon, etc...). On peut aussi créer des « couples » (Donald et Daisy, un Schtroumpf et Gargamel...) et dans ce cas chacun, en plus de deviner qui il est, doit trouver sa « moitié ».

- Information technique sur la transmission de l'information (cf. entonnoir de la communication)

Cet exercice permet d'accompagner les élèves dans une démarche expérientielle, les aide à analyser et à prendre du recul.

### BIBLIOGRAPHIE

- « *Clés pour l'expression en groupe* » ; Éditions : Les Presses d'île de France ;

Écrit par : E et O Bernard ; Extrait sur : [www.presses-idf.fr](http://www.presses-idf.fr) ;

En vente à la Boutique Éclé : [www.laboutiqueeclé.com](http://www.laboutiqueeclé.com)

### SITES UTILES

- [http://fr.scoutwiki.org/Cat%C3%A9gorie:Jeu\\_pour\\_faire\\_connaissance](http://fr.scoutwiki.org/Cat%C3%A9gorie:Jeu_pour_faire_connaissance)
- [www.planet'anim.com](http://www.planet'anim.com)
- [www.momes.net](http://www.momes.net)
- <http://www.occe03.com/107+les-jeux-cooperatifs.html>
- [www.zanmateurs-fous.com](http://www.zanmateurs-fous.com)
- [www.bafa.free.fr](http://www.bafa.free.fr)
- [www.pratiquesdanim.com](http://www.pratiquesdanim.com)
- <http://lnmail.oldiblog.com/?page=lastarticle&id=102955>
- [www.animationweb.free.fr](http://www.animationweb.free.fr)

### LE JEU DE LA RUMEUR

L'animateur lit à un élève un court texte. Ce dernier écoute attentivement et essaie de retenir le maximum de détails qu'il transmettra le plus fidèlement possible à l'élève suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier élève. Les joueurs qui entrent dans la salle, gardent le silence jusqu'à la fin de l'exercice.

A la fin, l'animateur lit à haute voix, cette fois-ci, pour l'ensemble des joueurs le texte initial...

S'en suivent des échanges au sein du groupe :

- Pourquoi cette déperdition à l'arrivée ? Émettre des hypothèses.

- Comment faire pour l'éviter ? Faire des propositions.



# MODULE 2 : S'approprier son rôle d'Explorateur

## Le jeu Destinations Secrètes

Cette proposition est une adaptation du jeu Destinations secrètes, le tour du monde en 80 sites de chez NATHAN, qui n'est malheureusement plus édité... Ceci dit, on peut le trouver sur le marché de l'occasion ou en vide-grenier.

Si vous avez la chance de trouver le jeu, prévoir une heure complète pour faire une partie.

Ce jeu peut être aussi remplacé par des jeux de découvertes type Mille bornes en France, Richesse de France, « Explore », Safari photo (ed.Patrix), ...



### MATÉRIEL :

- Des cartes destinations distribuées aux participants en leur demandant de les garder secrètes.
- Un plateau planisphère avec latitude et longitude partagé en 4 zones : SUD/EST, NORD/EST, SUD/OUEST, NORD/OUEST, avec les latitudes et longitudes.
- 16 fiches renseignements affichées au tableau ou posées sur une table.
- Une feuille et un crayon par participant.
- Des gommettes ou drapeaux avec pate à fixer.
- Des jetons.

### ETAPE 1

Seul ou par 2 , écrire une carte postale avec les infos trouvées sur les fiches de renseignements affichées. Il faut raconter son voyage, mais sans dire le nom du pays, de la ville ou du lieu visité.

### ETAPE 2

#### Jeu des Devinettes :

Le reporter lit sa carte postale. Chacun essaie de trouver la destination en posant, à tour de rôle, une question à laquelle le reporter ne peut répondre que par oui, non ou je ne sais pas.

Celui qui trouve la destination, pose le drapeau sur le lieu trouvé sur le plateau de jeu et devient à son tour reporter.

Si la destination n'est pas trouvée au bout du tour de table, le reporter aide en donnant des indices de la fiche de renseignements.

#### Variante :

Le reporter donne les indices un par un. Si quelqu'un trouve avec le 1er indice, il gagne 3 jetons, 2 jetons avec le deuxième et un seul avec le troisième. On compte les jetons à la fin du jeu.

#### Suites du jeu :

On fait un tour de table pour dire si l'on a déjà voyagé en train, en avion, en France, à l'étranger... On propose que ceux qui ont des photos de voyage nous les apportent pour une prochaine séance.



# MODULE 2 : S'approprier son rôle d'Explorateur

## La Ludothèque des Explorateurs :



**RICHESSES DU MONDE**



**LES MONUMENTS DU MONDE**



**L'ÎLE INTERDITE**



**VOYAGE AUTOUR DU MONDE**



**IL ÉTAIT UNE FOIS LES EXPLORATEURS**



**C'EST PAS SORCIER «ÉCOLOGIE»**

D'autres jeux sont également en vente à la boutique Éclé :  
[www.laboutiqueeclé.com](http://www.laboutiqueeclé.com)



**TERRA VENTURA**



# MODULE 2 : S'appropriier son rôle d'Explorateur

## Exploration au collège

### PRÉPARATION :

L'animateur doit au préalable visiter les espaces, demander (ou faire) un plan de l'établissement avec les extérieurs, demander à avoir un accès libre pour les enfants le jour du jeu et une visite exceptionnelle de la salle des professeurs. Il devra aussi disposer d'une liste avec la fonction des personnels du collège (infirmière, cuisinier, secrétaires...) et demander une autorisation afin de mobiliser le responsable technique pour répondre à des questions et faire visiter les locaux techniques.

Il peut être utile d'afficher l'autorisation exceptionnelle de visite de la salle des professeurs, faite par le chef d'établissement, dès la semaine précédente dans la salle concernée afin de prévenir les enseignants.

### DÉROULEMENT DU JEU :

L'équipe se répartit en groupes qui visitent le collège en remplissant des fiches enquêtes.

### MATÉRIEL :

Plans et questionnaires photocopiés pour chaque équipe.

### RÈGLE DU JEU :

Chaque équipe reçoit un plan du collège en A3, avec des questions sur une fiche enquête et part à la découverte (en autonomie). L'équipe revient ensuite avec ses réponses en salle d'activité pour recevoir la fiche suivante. Des consignes strictes de calme et de politesse sont bien entendu exigées.

Pour vérifier si le jeu et ses règles sont bien compris, la découverte de la salle des professeurs est faite avec l'animateur. Les élèves sont invités à observer les décors et le mobilier, à prendre des notes, le tout en silence. Une fois sortis, les élèves dessinent un élément ou la salle de mémoire. Ces dessins seront ensuite commentés, comparés et serviront à l'exposition finale.

## LA VIE AU COLLÈGE

### Étape 1 : CONNAIS MIEUX TON COLLÈGE ET LES PERSONNES QUI Y TRAVAILLENT

Découverte des fonctions et des employés du collège.

### Étape 2 : SE REPÉRER AU COLLÈGE

Lecture de plan et observation de l'environnement : arbres et espaces extérieurs, espaces techniques comme chauffage, livraisons des cuisines, tri des déchets, parkings et éclairages.

### Étape 3 : DÉCOUVRIR LES SITES TECHNIQUES DU COLLÈGE

Un questionnaire sur les aspects techniques du fonctionnement du collège.

### Étape 4 : SÉCURITÉ ET SANTÉ AU COLLÈGE

Lecture des affichages de sécurité et questions sur les consignes et symboles utilisés. Rôle et situation de l'infirmier, point sur les extincteurs.



Fiche Outil

# MODULE 2 : S'approprier son rôle d'Explorateur

## LA VIE AU COLLÈGE

### Étape 1 : CONNAIS MIEUX TON COLLÈGE ET LES PERSONNES QUI Y TRAVAILLENT

Relie le nom et la fonction des personnels donnés (à compléter au préalable !)



- |  |   |           |
|--|---|-----------|
| Principal(e)                           | • | • M _____ |
| Intendant(e)                           | • | • M _____ |
| Conseiller(e) Principal(e) d'Education | • | • M _____ |
| Secrétaire                             | • | • M _____ |
| Infirmier(e)                           | • | • M _____ |
| Assistant(e) d'éducation               | • | • M _____ |
| Assistant(e) de Vie Scolaire           | • | • M _____ |
| Documentaliste                         | • | • M _____ |
| Agent d'entretien                      | • | • M _____ |
| Chef de cuisine                        | • | • M _____ |
| Professeur                             | • | • M _____ |





# MODULE 2 : S'approprier son rôle d'Explorateur

## LA VIE AU COLLÈGE

### Étape 2 : SE REPÉRER AU COLLÈGE



Pour cette étape, allez donc faire un tour dans la cour et les espaces extérieurs !

1/ Ajouter les arbres sur le plan du collège.

Noter les variétés d'arbres que vous avez reconnues :

---

---

2/ Cherchez la cuve à gaz ou d'autres signes de stockage d'énergie.

Notez vos trouvailles :

---

---

3/ Observez les éclairages extérieurs. Quel est le nombre de lampadaires ?

---

---

4/ Placer une croix verte sur le plan pour signaler les poubelles et tris des déchets. x

5/ Sur le plan, coloriez en jaune les espaces dangereux (ex : livraison ....).

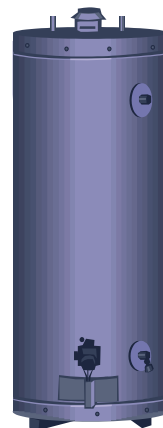


# MODULE 2 : S'approprier son rôle d'Explorateur

## LA VIE AU COLLÈGE

### Étape 3 : DÉCOUVRIR LES SITES TECHNIQUES DU COLLÈGE

Cherchez le responsable du service entretien pour lui demander des renseignements.



1/ Comment sommes nous chauffés ?

---

---

2/ Avec quelle source d'énergie ?

---

---

3/ Comment se fait la production d'eau chaude ?

---

---

4/ Quelle est la consommation d'eau ?

---

---

5/ Quelle autre énergie utilisons nous et pour quel usage ?

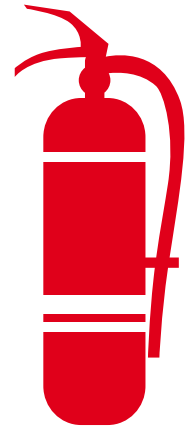
---

---



# MODULE 2 : S'approprier son rôle d'Explorateur

## LA VIE AU COLLÈGE



### Étape 4 : SÉCURITÉ ET SANTÉ AU COLLÈGE

**Q1. Dans quelle discipline y a-t-il des consignes de sécurité à respecter ?**

- L'histoire-géographie  La technologie  L'anglais

**Q2. Qu'est-ce que le vandalisme ?**

- Le fait de détruire ou de dégrader un bien appartenant à autrui  
 Les invasions barbares du Ve siècle  Le fait de vendre des orchidées vanda

**Q3. Qu'est-ce que le racket ?**

- Une extorsion, un vol avec violence  Une obsession à voler au collègue  
 Un manche et une partie élargie pour frapper une balle

**Q4. Dans quel document sont écrites les règles de vie au collège ?**

- Le menu de la semaine  Le règlement intérieur  
 Le procès verbal du conseil d'administration

**Q5. Quel type d'exercice permet d'apprendre l'attitude à adopter en cas d'incendie au collège ?**

- Un exercice de prévention  Un exercice d'éducation civique  Un exercice de secours

**Q6. Qu'est-ce que la force publique ?**

- La puissance d'un Etat  La force de s'exprimer en public  
 La gendarmerie et la police

**Q7. Qui sont les professionnels chargés de garantir la sécurité des citoyens ?**

- La gendarmerie, la police et les sapeurs-pompiers  Les agents de sécurité  
 Les gardes du corps

**Q8. Les gendarmes et les policiers sont :**

- Des bénévoles  Des fonctionnaires  Des salariés du privé

**Q9. Quel est le rôle des policiers ?**

- Prévenir et sanctionner les actes de violence et les délits et maintenir l'ordre  
 Arrêter les criminels, les interroger et les juger  Secourir les blessé

**Q10. Quel est le rôle des sapeurs-pompiers ?**

- Prévenir les secours  Prévenir, lutter contre les risques d'incendie  
 Prévenir, lutter contre les incendies et secourir les blessés



# MODULE 2 : S'appropriier son rôle d'Explorateur

## Étape 4 : RÉPONSES

**Q1. Dans quelle discipline y a-t-il des consignes de sécurité à respecter**

- ✓ La technologie

**Q2. Qu'est-ce que le vandalisme ?**

- ✓ Le fait de détruire ou de dégrader un bien appartenant à autrui

**Q3. Qu'est-ce que le racket ?**

- ✓ Une extorsion, un vol avec violence

**Q4. Dans quel document sont écrites les règles de vie au collège ?**

- ✓ Le règlement intérieur

**Q5. Quel type d'exercice permet d'apprendre l'attitude à adopter en cas d'incendie au collège ?**

- ✓ Un exercice de prévention

**Q6. Qu'est-ce que la force publique ?**

- ✓ La gendarmerie et la police

**Q7. Qui sont les professionnels chargés de garantir la sécurité des citoyens ?**

- ✓ La gendarmerie, la police et les sapeurs-pompiers

**Q8. Les gendarmes et les policiers sont :**

- ✓ Des fonctionnaires

**Q9. Quel est le rôle des policiers ?**

- ✓ Prévenir et sanctionner les actes de violence et les délits et maintenir l'ordre

**Q10. Quel est le rôle des sapeurs-pompiers ?**

- ✓ Prévenir, lutter contre les incendies et secourir les blessés



# MODULE 2 : S'approprier son rôle d'Explorateur

## Le jeu de cartes EXPLORATEURS

### MATÉRIEL :

Le jeu de cartes qui contient des cartes transports, destinations, budgets, prix de visite, fonctions, imprévus et des jetons (des vieux boutons ou des grains de maïs feront l'affaire !).

### RÈGLE DU JEU :

Chaque joueur tire une carte de chaque pile pour organiser une exploration pour 10 explorateurs. Il doit vérifier la faisabilité en termes de budget et de temps sur une journée de 10 h maximum. Il faut penser au trajet aller-retour en fonction du transport possible.

Le plus jeune commence.

Lorsqu'un explorateur peut valider son projet, il gagne un jeton et range toutes ses cartes.

Si non il peut échanger une ou deux (variante plus rapide) cartes de son choix. Il doit alors reposer la carte ou les cartes qu'il ne veut plus et tirer obligatoirement une nouvelle carte imprévus. Il vérifie s'il peut valider sa nouvelle exploration pour le tour suivant.

Le gagnant est celui qui a validé 3 Explorations et donc gagné le premier 3 jetons.

### Le jeu de cartes des Explorateurs est disponible :

- en planches bristol à découper ;
- en téléchargement (à imprimer en recto/verso et à plastifier) sur :  
[www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)  
> rubrique enseignants

ou sur demande à :  
[ecole@eedf.asso.fr](mailto:ecole@eedf.asso.fr)

- En vente à la Boutique Éclé (avec le sac à dos des Explorateurs) :  
[www.laboutiqueecle.com](http://www.laboutiqueecle.com)



# MODULE 3 :

## Choisir et définir le projet d'Exploration

### DU RÊVE À LA RÉALITÉ

#### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- documentation d'agences de voyages, des guides de voyage (guide du routard), revues de type GEO ;
- cartes IGN et/ou plans de villes du lieu d'animation (un rayon de 30 km environ) ;
- divers documents (en préfecture ou sur internet) sur passeport, devises étrangères ;
- ciseaux, colle, stylos, peinture, papier Canson ;
- accès internet et imprimante ;
- téléphone ;
- tableau ;
- tables ;

#### DEROULEMENT :

##### Phase 1 : DÉBAT COLLECTIF

Qui a déjà voyagé ? Chacun raconte (bâton de parole)

Quand on voyage est-on libre comme « l'oiseau » ? Quelles sont les contraintes ou précautions à prendre (papier d'identité, vaccins, passeport, visas, sacs de voyage, argent, devises...) ?

##### Phase 2 : INDIVIDUELLEMENT

Imaginons que tout est possible ! Quel voyage aimerais-tu faire ? Avec qui, pourquoi ?

Réalisation d'une fiche individuelle « rêve de voyage » avec illustrations découpées dans des revues ou dessins et commentaires.

##### Phase 3 : PARTAGE DU RÊVE

Chacun partage avec le groupe son projet de rêve.

Cela permet d'identifier ce qui plait à chacun (découvrir, rencontrer, se dépasser...).

L'échange qui suit doit permettre de dégager des envies partagées, afin de permettre au groupe de définir son projet d'exploration.



# MODULE 3 :

## Choisir et définir le projet d'Exploration

### Lire une légende de carte

La légende d'une carte IGN, c'est la liste de tout ce qui y est représenté. Ces éléments sont regroupés en plusieurs catégories, ce qui facilite leur identification.

#### 1) LES COULEURS

**Noir** : Pour les chemins, les constructions, ainsi que les noms des lieux.

**Vert** : Pour la végétation

**Bleu** : Pour l'eau

**Orange** : Pour le relief du terrain

**Magenta** : Ajouté sur les cartes de randonnées pour représenter les informations touristiques et les itinéraires.

#### 2) LES ÉLÉMENTS LINÉAIRES

Un grand nombre d'éléments du paysage sont représentés par des lignes : les fleuves, les rivières... Mais aussi les constructions : les routes, dont le nombre de voies de circulation et la qualité sont représentés, de même que les chemins de fer. Un autre élément qui fait partie du paysage est représenté sous forme de ligne (en général marron) est le relief : ce sont les « fameuses » courbes de niveau. Enfin des traits représentent les limites administratives qui ne sont, bien sûr, pas visibles dans le paysage !

Autre route : péage, aires de service, de repos	
Route à 2 chaussées séparées	
Route de très bonne viabilité (3 voies et plus)	
Route de bonne viabilité (2 voies larges)	
Route de moyenne viabilité (2 voies étroites)	
Route étroite régulièrement entretenue	
Autre route étroite : régulièrement entretenue, irrégulièrement entretenue	
Chemin d'exploitation, Sentier	
Route en construction, Tunnel routier	
Route en remblai, en déblai, Route et chemin bordés d'arbres	
Lavie de terre, Défilé linéaire non identifié, Haie	
Voie ferrée : à crémaillère, déclassée, déposée	
Ligne de transport d'énergie électrique, Téléphérique, Remontée mécanique	
Population communale en milliers d'habitants, Limite d'État avec bonnes	
Limite et chef-lieu de département, d'arrondissement	
Limite et chef-lieu de canton, de commune	
Limite de camp militaire, de zone réglementée de champ de tir	
Limite de forêt domaniale, Limite de parc naturel, de zone périphérique	
Itinéraire balisé sur sentier (GR, autre sentier) (1), hors sentier (2)	
Itinéraire non balisé intéressant sur sentier	
Itinéraire de ski, de randonnée ou de raid	
Passage délicat	
Remontée mécanique en service en été	
Limite de zone réglementée	

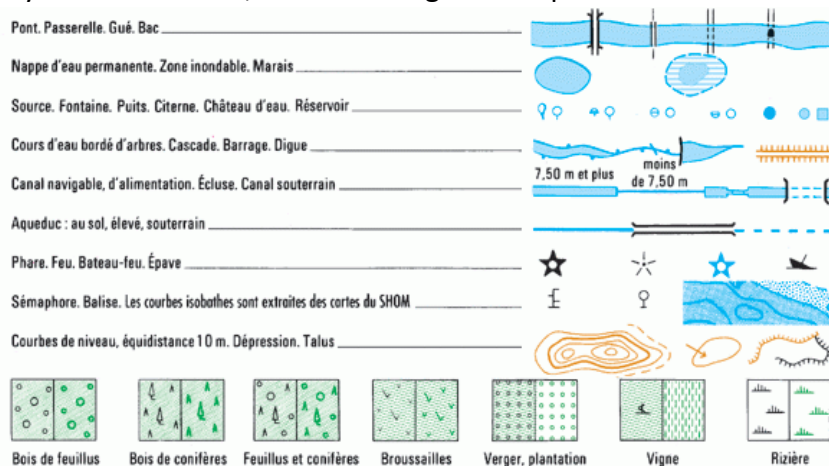


# MODULE 3 :

## Choisir et définir le projet d'Exploration

### 3) LES ÉLÉMENTS SURFACIQUES

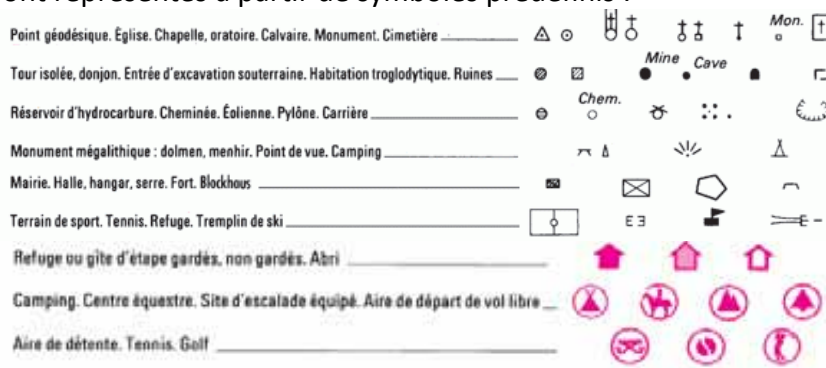
Les bois, vergers, broussailles et autre éléments de végétation sont représentés par une couleur verte, plus ou moins tramée (composée de lignes ou de points plus ou moins denses). Ces éléments peuvent être agrémentés de symboles. Les lacs, mers et étangs sont représentés en bleu.



### 4) LES ÉLÉMENTS PONCTUELS

Les éléments ponctuels représentent tout ce qui existe dans le paysage (ou presque !) Les églises, mairies, tours, cimetières, points de vue...

Tous ces éléments sont représentés à partir de symboles prédéfinis :



### 5) LA TOPONYMIE

- Les noms de lieux sont en noir
- Les noms de l'hydrographie (et tout ce qui est associé à l'eau) sont en bleu
- Les indications d'altitude sont en orange

### 6) L'OMBRAJE

En plus de ces codes, le relief est rendu explicite à l'aide de l'ombrage.

L'ombrage symbolise un éclairage venant de l'angle Nord-Ouest de la carte (comme un soleil rasant ayant une incidence de 40 degrés)





# MODULE 3 :

## Choisir et définir le projet d'Exploration

### Choisir Une destination

#### MATÉRIEL :

- cartes touristiques et/ou IGN des environs du collège
- compas
- marqueurs fluo
- tableau
- téléphone
- tableau

#### ÉCHANGE COLLECTIF :

Redéfinition des dispositions matérielles pour l'exploration :

- Budget : quel budget avons-nous ? Combien sommes-nous (prévoir un invité, prof ou surveillant en plus) ?
- Transports : dans notre ville, quels sont les moyens de locomotion disponibles ? A quel prix ? Qu'est ce qui est possible sur le temps imparti pour notre exploration ? A pieds, quel rayon d'action est-il possible d'envisager ?
- Sur les cartes, tracer des cercles de couleurs selon le moyen de transport : piéton, vélo, bus et train.

#### RECHERCHE (SEUL OU PAR 2) :

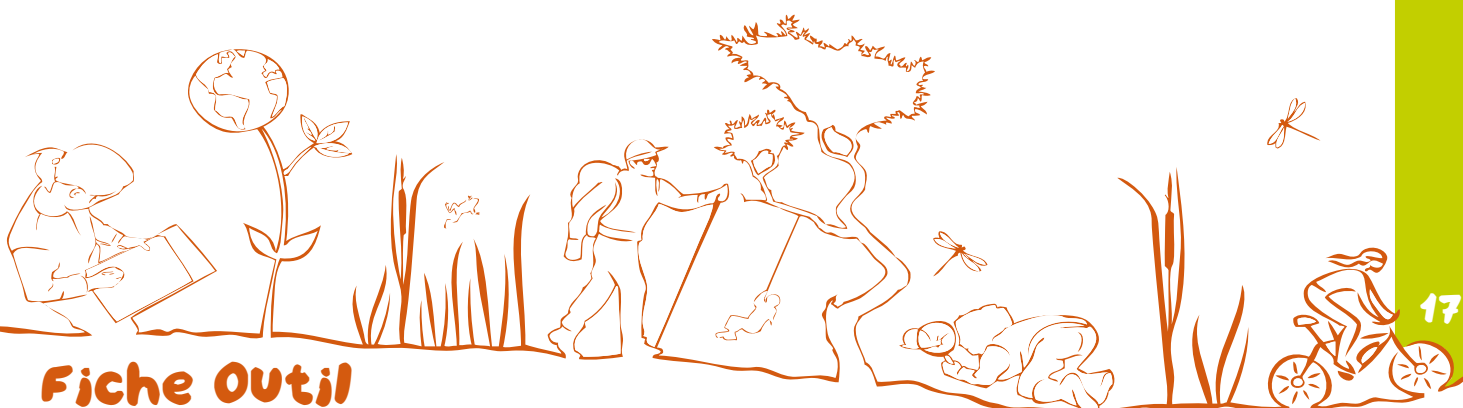
- recherche sur internet pour vérifier ces constats. Au retour, échange sur le rayon d'exploration possible ;
- recherche sur documentations réunies dans la salle ou au CDI : les élèves regardent et échangent sur des destinations possibles ;
- Une boîte à idées ou un panneau sont à disposition pour noter des propositions d'explorations possibles .

#### PRISE DE DÉCISION :

Après avoir exploré la faisabilité de chacune des propositions, il faut mettre en place un conseil afin de décider collectivement de l'exploration à vivre.

Pour cela il faut un président de séance, un secrétaire chargé de prendre en note les décisions, et s'organiser pour décider, c'est-à-dire voter.

Envisager un vote en plusieurs tours est nécessaire pour que la décision soit au mieux partagée : entre chaque tour, les propositions peuvent être amendées afin de répondre le plus possible aux attentes et envies des uns et des autres.



# MODULE 3 :

## Choisir et définir le projet d'Exploration

### Éducation aux TIC

#### OBJECTIFS :

- découvrir les différents moteurs de recherche (google etc...) ;
- se familiariser avec les sites tels que : MAPPY, VIA MICHELIN, SNCF... ;
- utiliser internet pour des actions concrètes et sous forme ludique ;
- être en situation de résolution de problèmes en terme de gestion de temps (vitesse en km/h, distance, temps de transports) et de budget.

#### MATÉRIEL :

- de 5 à 10 ordinateurs connectés à internet ;
- des cartes routières, touristiques, plans de villes ...

#### 1/APPRENDRE À CHERCHER DES HORAIRES DE TRAIN OU DE BUS PAR INTERNET :

Tirage au sort d'une destination et d'un jour de voyage (liste établie des villes ayant des gares routières ou ferroviaires)

**CONSIGNE :** chercher sur un site de transport en commun un horaire et tarif pour faire un aller/retour en une journée entre deux communes désignées.

Les jeunes (seul ou par 2) doivent donner le plus rapidement possible les horaires et les tarifs. On compare les résultats, le premier groupe gagne un point.

#### 2/APPRENDRE À CALCULER UNE DISTANCE EN KM ENTRE 2 POINTS :

- en utilisant des sites internet spécialisés (Via Michelin, Mappy...) ;
- par des mesures sur une carte routière ou IGN ;
- en visualisant les sites locaux (patrimoine, paysages remarquables...) sur l'itinéraire ou à proximité.

**CONSIGNE :** trouver par exemple la distance en km entre votre commune et le château ouvert aux visites le plus proche.

#### 3/UTILISER VIA MICHELIN OU MAPPY POUR TROUVER UN ITINÉRAIRE ENTRE 2 LIEUX DONNÉS

Les jeunes (seul ou par 2) doivent donner le plus rapidement l'itinéraire possible. On compare les résultats : le premier groupe gagne un point.



# MODULE 4 : S'organiser et valider

## Organiser l'équipe : les fonctions

### LE COORDINATEUR D'ÉQUIPE

Le(la) CE est responsable, avec l'adulte encadrant, de la bonne préparation et de la réalisation de l'exploration. Il(elle) est garant(e) du respect des consignes de sécurité et des heures de rendez-vous et veille à la bonne tenue morale, physique des membres de son équipe. Il(elle) est garant(e) du respect du programme établi et se doit de signaler tout problème ou dysfonctionnement.

### LE RESPONSABLE ÉCOCITOYEN

Il(elle) est responsable de la bonne gestion du projet dans le domaine de la protection de la nature et l'environnement. Son rôle est d'anticiper la question de la gestion des déchets pour l'exploration, de se renseigner sur les consignes de tri du secteur concerné, de prévoir les sacs poubelles permettant un tri. Il a un regard attentif sur les espaces visités, tant en vigilance que prévoyance.

### L'INTENDANT

Il (elle) est responsable de la qualité des repas pris durant l'exploration. Il élabore et propose des menus équilibrés, liste les quantités nécessaires, vérifie la bonne conservation des aliments transportés pour le pique-nique, se renseigne sur les commerces rencontrés et leurs jours et heures d'ouverture. Il gère le stock des ingrédients de base, adapte les repas si besoin.

### LE RESPONSABLE ITINÉRAIRE

Il(elle) étudie la destination choisie et cherche les moyens de transport possibles. Il(elle) trouve les cartes IGN ou du secteur, les tarifs et horaires des bus ou train, les pistes cyclables ou autres moyens de locomotion. Avec l'équipe, il(elle) choisit la solution la mieux adaptée et calcule avec le trésorier la dépense correspondante.

### LE RESPONSABLE MATÉRIEL

Il(elle) veille à ce que l'équipe dispose d'un matériel en bon état et adapté à l'exploration, il(elle) tient l'inventaire régulier de ce matériel et sa répartition éventuelle, vérifie que l'équipe dispose des fournitures nécessaires à la vie quotidienne (lampe, papier WC). Il(elle) est garant de la préparation du matériel avant l'activité et de son nettoyage/rangement en fin d'activité en signalant les pertes et dégâts éventuels.

### LE REPORTER

Le (la) reporter s'occupe de transmettre et rédiger les communications nécessaires ou souhaitées par l'équipe. Il(elle) peut être le relais avec les parents pour expliquer le projet, prévoit le matériel pour faire une exposition, un film, ou nourrir le site internet. Il(elle) cherche les outils nécessaires (prêts ou locations) tels que appareil photo, projecteur, écran... Il(elle) peut si nécessaire faire un budget (impression de photos, achat de papier) qu'il transmet au trésorier.



# MODULE 4 : S'organiser et valider

## LE SECRÉTAIRE

Le(la) secrétaire est responsable du livre de bord ou cahier de l'équipe (prise de notes) ; il(elle) réalise l'agenda de l'équipe et des personnes contactées (adresses, téléphone et courriels). Il(elle) recherche la documentation nécessaire à l'exploration et assure la diffusion des informations après l'exploration : articles sur le site Internet du collège, blog, envoi d'un article pour la presse...

## LE SECOURISTE

Il(elle) gère la trousse de secours durant l'exploration, son entretien et son réassortiment, Il(elle) assure le cas échéant les gestes de première urgence auprès de ses co-équipiers et tient un registre des petits soins et problèmes de santé rencontrés par les membres de l'équipe.

*Il ne s'agit pas de transformer qui que ce soit en médecin urgentiste... En revanche, les petits bobos sont fréquents ! La composition de la trousse est celle d'une trousse de base. Elle ne peut forcément pas répondre à tous les besoins mais elle sera utile dans la très grande majorité des cas. Attention, aucun médicament n'est donné sans ordonnance.*

## LE RESPONSABLE SÉCURITÉ

Il(elle) se renseigne et connaît les règles de sécurité selon le mode de locomotion choisi (code de la route, usage des voies cyclables). Il(elle) est vigilant et vérifie que l'exploration ne présente aucun risque potentiel (abord de rivière, déplacement en ville, risque d'incendie en forêt). Il(elle) peut joindre les services spécialisés (pompiers, ONF, gendarmerie) si nécessaire et a à portée de main les numéros de téléphone d'urgence. Il(elle) veille au respect du code de la route et des règles de sécurité lors des déplacements.

## LE TRÉSORIER

Il(elle) élabore le budget nécessaire à l'exploration avec l'équipe et l'animateur. Il(elle) est responsable de la « caisse » pour l'exploration, tient les comptes à jour, les transmet en fin d'activité au collège. Le budget prévisionnel est établi par le(la) trésorier(e) une fois que l'équipe a fait ses choix (activités...) et que certains postes de dépenses ont été arbitrés (par demande de renseignements auprès des fournisseurs et des prestataires). Le compte de résultat est établi par le(la) trésorier(e) dès l'activité terminée, avant de rendre les comptes à la structure organisatrice (feuille(s) de comptabilité et justificatifs). Ces éléments participeront au bilan de l'exploration.



# MODULE 4 : S'organiser et valider

## Faire valider son projet

### QUE VEUT-ON DÉCOUVRIR, QUE VEUT-ON APPRENDRE ?

Pendant l'exploration, le groupe va traverser des espaces parfois inconnus, souvent inattendus. Comment vivre l'exploration et ne rien « louper », être attentif à l'environnement traversé, ne pas passer à côté des choses ni des personnes ?

Dans la préparation, on est organisé, chacun sa fonction, chacun ses missions. Ce qui est important c'est que :

- On travaille tous sur le projet final
- On échange sur les progressions de chacun
- On améliore la qualité de la découverte
- On met au propre le carnet d'exploration.

### POUR POUVOIR SE RÉALISER, LE PROJET DOIT ENSUITE ÊTRE PRÉSENTÉ AU CHEF D'ÉTABLISSEMENT OU AU CPE POUR VALIDATION :

Le temps de la validation est important, il fait l'objet d'un rendez vous de toute l'équipe avec le chef d'établissement assisté par d'autres adultes concernés par l'exploration. Les jeunes vont présenter leur mission à l'oral, répondre aux questions et argumenter. Ce moment leur permet de mettre le projet en avant et les valorise individuellement au sein d'une équipe.

Si le projet est validé, on vérifie ensuite les aspects réglementaires : les dates doivent être vérifiées, les autorisations parentales signées, l'encadrement et les modalités de financement sont précisés.

Concernant l'encadrement, un assistant de vie scolaire ou un enseignant peut être associé au projet, selon le thème de l'exploration : prof d'arts plastiques ou d'histoire si dominante patrimoine, d'éducation physique si activités sportives, de SVT ou de géographie pour une exploration nature...

Si la sortie se passe en dehors du temps scolaire, un contrat avec les Eclaireuses Eclaireurs de France peut être mis en place afin de couvrir l'action du point de vue des assurances.



# MODULE 5 : Vivre l'Exploration

L'Exploration est réalisée sur une journée ou plus.

Les jeunes Explorateurs ont préalablement réfléchi et prévu une solution de remplacement ou d'adaptation en cas d'imprévu ou de circonstances particulières.

Tout au long de la journée, l'intervenant veillera à l'épanouissement de chacun. Cette Exploration, aboutissement d'un investissement personnel fort, doit être une réussite qui donnera aux jeunes l'assurance que l'engagement est source d'évolution et de confiance en soi.



# MODULE 6 : Valoriser

## UN PROJET SE PENSE AVANT, SE VIT PENDANT ET SE VALORISE APRÈS

Cette valorisation peut prendre plusieurs formes :

- exposé en classe,
- exposition dans le hall,
- journal,
- montage vidéo ou photos
- ...

La date de l'exposé ou de l'exposition doit être définie bien avant la sortie, par exemple lors de la validation du projet avec le principal.

Une journée portes ouvertes peut être le bon moment.

Un blog peut être facilement réalisé et son adresse envoyée par chaque élève à sa famille.

Un article dans la presse locale ou sur le journal municipal peut avoir été réalisé lors de l'exploration. (N'hésitez pas à faire un tour sur : <http://www.canalblog.com>)

Le «reporter» de l'équipe a fait des photos, collecté des cartes postales ou plaquettes publicitaires du site exploré, rapporté des éléments utiles à la transmission des souvenirs. De plus, les cartes utilisées, la fiche budget du trésorier, le menu, tout peut apparaître !

Lors de la valorisation du projet, il faut penser à remercier (donc peut-être inviter) les personnes ressources qui ont permis au projet de vivre : la documentaliste du CDI, le chef de cuisine pour ses conseils, les parents...

