



Carte et boussole

Fiches pédagogiques complémentaires



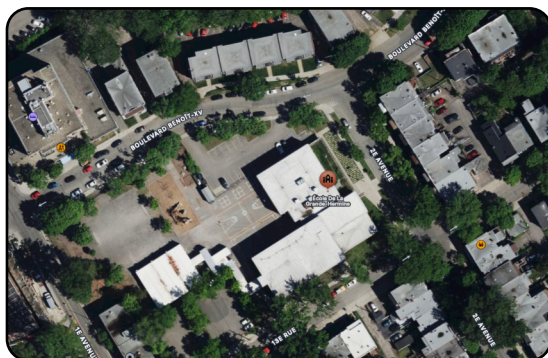
HOURRA!

Créer une carte personnalisée

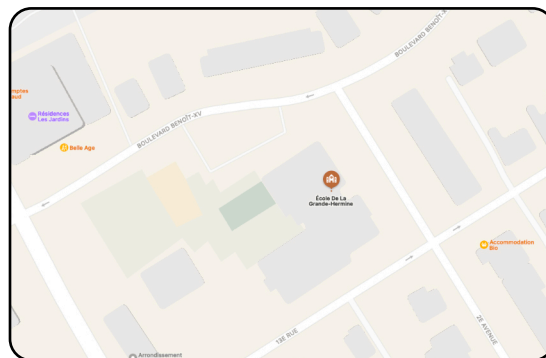
Il est facile de créer une carte personnalisée du quartier autour de l'école ou de la cour de récréation afin de bien adapter les activités proposées.

- 1 Télécharger le document de départ [Microsoft Word](#) ou [Apple Pages](#) à personnaliser.
- 2 Choisir le site ou l'application de carte de votre choix :
 - Site [Google Maps](#)
 - Application Google Maps sur tablette [Android](#) ou [iPad](#)
 - Application Apple Plans sur [iPad](#) ou [Mac](#)
- 3 Entrer l'adresse de l'école et recadrer l'affichage pour sélectionner le quartier ou uniquement la cour de l'école.
- 4 Effectuer une capture d'écran.

Vue satellite



Vue plan



Windows

⊞ + ↑ + S

Mac

⌘ + ↑ + 3

Chromebook

Ctrl + □||

iPad

[Différentes méthodes selon la version](#)

- 5 Insérer l'image de la capture d'écran dans le document et placer des repères aux endroits désirés.

Français – Écriture

À l'aventure!



Déterminer un point d'intérêt dans la cour de récréation ou placer un objet à un endroit précis. À l'image d'une chasse au trésor, les élèves imaginent en équipe un trajet amusant pour s'y rendre et composent les directives.

Note

L'objectif n'est pas de créer un trajet direct et rapide, mais un trajet amusant et varié.

1^{er} cycle

Chaque équipe choisit un endroit approprié dans la cour de récréation pour démarrer leur trajet. À l'aide de la feuille d'exercice [en annexe](#), chaque équipe complète les directives. [La page de lexique](#) permet de fournir davantage d'outils aux élèves pour varier leur directives.

2^e cycle

Remettre à chaque équipe une carte avec un point de départ et un point d'arrivée ou laisser chaque équipe se placer à un endroit différent dans la cour d'école avant de dévoiler le point d'arrivée du trajet. À l'aide de la feuille [en annexe](#), chaque équipe compose les directives en cinq à dix étapes pour décrire leur trajet. Outiller au préalable les élèves avec des exemples de ce que peuvent contenir des directives, comme un verbe, une direction, une distance, un lieu.

Échanger les textes entre les équipes afin de tester les trajets, vérifier la compréhension et apporter des corrections.

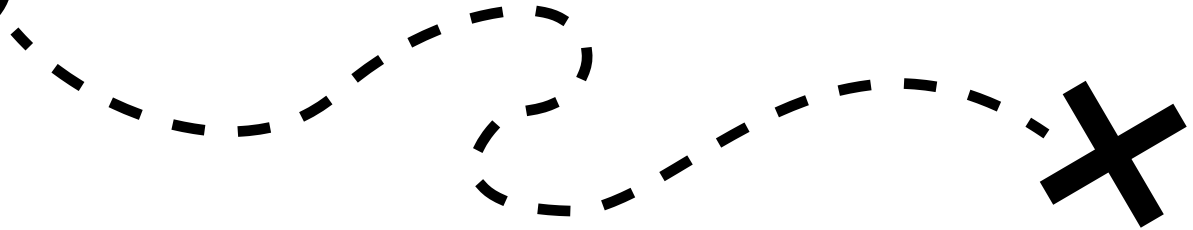
3^e cycle

Chaque équipe détermine un point de départ et un point d'arrivée sur la carte. Les élèves composent un récit de fiction afin de raconter l'aventure du trajet. Encourager les élèves à utiliser dans leur histoire des éléments que l'on peut retrouver au fil du trajet. Utiliser la feuille d'exercice [en annexe](#) afin de structurer le texte.

Pour aller plus loin

Les équipes peuvent prendre des photos pour imaginer leur récit afin de le présenter à la classe.

La chasse au trésor



1. Partir de

.....

.....

2. Marcher jusqu'à

.....

.....

3. Regarder en direction de

.....

.....

4. Avancer de

.....

.....

5.

.....

.....

6.

.....

.....

7.

.....

.....

Tu es arrivé(e)!

Lexique

sautiller glisser grimper ramper tourner

monter descendre traverser

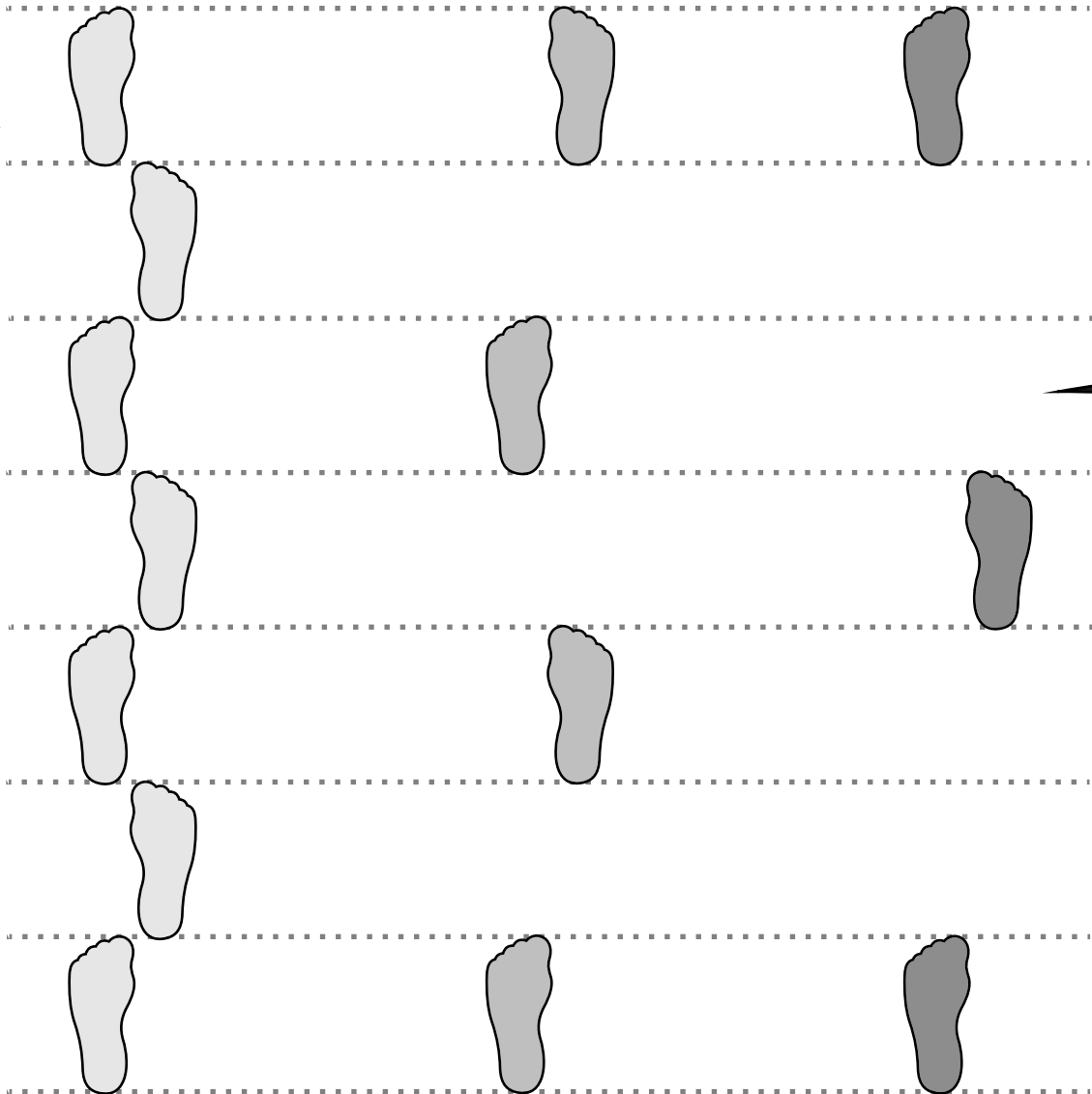
au dessus sous à côté en équilibre

balançoire glissoire arbre banc roche

Pas de lutin

Pas réguliers

Pas de géant



La chasse au trésor

1.

.....
.....
.....

2.

.....
.....
.....

3.

.....
.....
.....

4.

.....
.....
.....

5.

.....
.....
.....

6.

.....
.....
.....

7.

.....
.....
.....

8.

.....
.....
.....

9.

.....
.....
.....

10.

.....
.....
.....

Tu es arrivé(e)!

Mon récit d'aventure

Situation initiale

Événement déclencheur

Première péripétie

Deuxième péripétie

Dénouement

Situation finale

