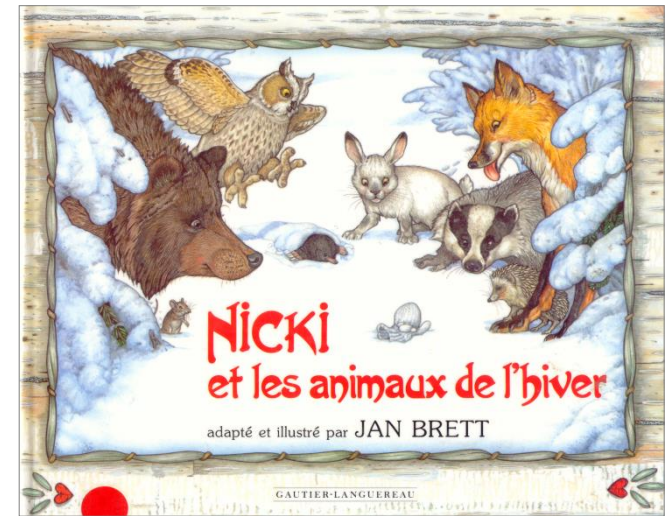
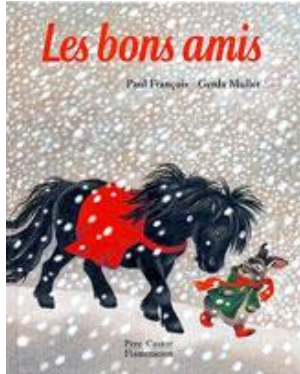


**RAID HIVERNAL : Un abri pour l'hiver  
pour les animaux**  
**Projet de l'élève : découvrir des indices pour  
reconstituer une histoire**



## 1-Le projet interdisciplinaire Littérature, espace et EPS

### 2-Les supports de la fiction : Les bons amis (P François) et Nicki les animaux de l'hiver (Y Bret) , Sur les traces des animaux

### 3-Organisation

### 5-Les annexes

## 1-Projet interdisciplinaire

| Champs disciplinaires | Objectifs d'apprentissage   | Situations  |
|-----------------------|---|---|
| Maîtrise de la langue | <b>Emettre des hypothèses</b><br><b>Identifier les différents espaces de la fiction</b><br><b>Savoir représenter le déplacement du héros</b><br><b>Utiliser un vocabulaire spécifique</b> | En classe<br>Séance 1<br>Matériel : 5 scans des lères de couverture de chaque album<br>Organisation : 4 ou 5 groupes<br>-->Manipulations et émission d'hypothèses<br>« De quoi parle le livre?<br>Quels sont les personnages?<br>Où se passe l'histoire? »<br>Confrontation de chaque groupe<br>La maîtresse note sur une affiche les différentes propositions des groupes  |
|                       | <b>Identifier les différents espaces de la fiction</b><br><b>Savoir représenter le déplacement du héros</b><br><b>utiliser un vocabulaire spécifique</b>                                  | Séance 2<br>Matériel : les scans d'images de l'album<br>Dessiner les personnages rencontrés<br>Les découper<br>Les remettre dans l'ordre<br>Tracer le chemin du héros la une feuille  |
|                       |   | Séance 3<br>Idem mais avec l'autre album  |
|                       | <b>Utilisation du vocabulaire topologique</b><br><b>« sur, sous, près... »</b>  | Séance 4<br>Choisir des images pertinentes de l'album<br>-->Les bons amis, les intérieurs des maisons des personnages<br>Faire décrire les objets et leur disposition dans l'espace<br>-->Utiliser les indices scannés et les disposés dans l'espace de la maison<br>-->A2, l'un demande de dessiner le personnage et en utilisant le lexique spécifique aide à la précision du dessin<br>-->Reconnaître les indices de chaque page |

|                                     |   |  |
|-------------------------------------|---|--|
| <p><b>EPS</b></p>                   | <p><b>Transfert des acquisitions dans un autre espace</b></p>   | <p>Séance 5<br/> 2 groupes A et B<br/> A sur les Bons amis<br/> B sur Nicky<br/> Matériel : les images des scans de l'album<br/> Chaque groupe dispose dans l'espace les chemins pour aller rendre visite aux différents personnages. Proposition à l'autre groupe<br/> --&gt;discussion<br/> -Que met-on au centre?...<br/> -Comment peut-on dessiner le chemin effectué?<br/> -Par groupe : proposition et recherche<br/> --&gt;discussion et choix de la classe</p> |
| <p><b>Maîtrise de la langue</b></p> | <p><b>Mettre en réseau d'autres albums</b></p>  | <p>Séance 7 à 10...<br/> Choisir d'autres albums(voir liste)<br/> -Faire un tri entre les déplacements circulaires et en étoile</p>  |
| <p><b>Evaluation</b></p>            | <p><b>Trouver des Balises dans un milieu inconnu</b></p> <p><b>Raquette : effectuer un déplacement long en s'adaptant au terrain, au milieu et aux différents états de la neige</b></p> | <p>Rencontre proposée par l'USEP</p>   |

## 2-LES SUPPORTS DE LA FICTION

### A- Les bons amis de P François

Pour les plus jeunes l'itinéraire sera balisé.

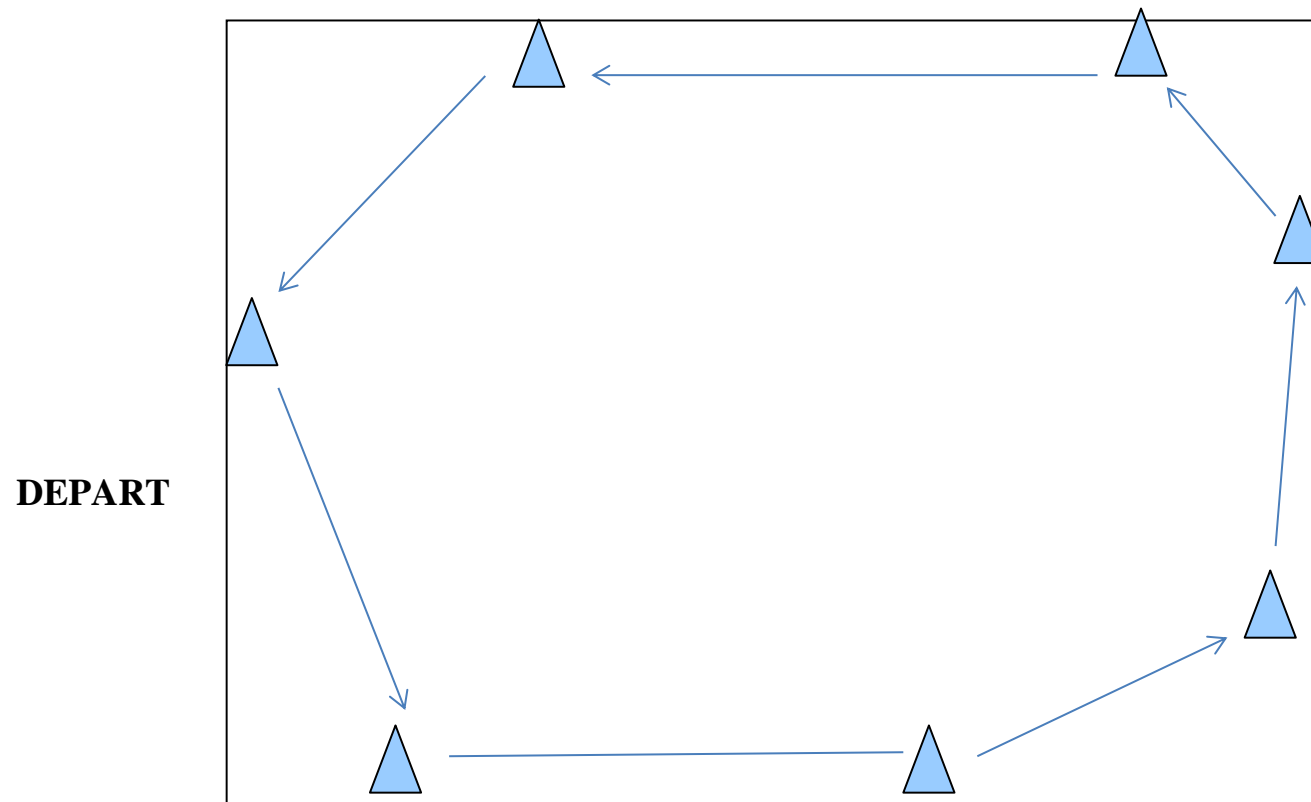
Un déplacement circulaire : La carotte voyage chez le lapin, chez le cheval, chez le chevreuil et revient chez le lapin

Les indices de chaque animal sont déposés sur l'itinéraire sur des repères sucettes sur des emplacements facilement identifiables : des arbres, des barrières, des maisons, des poteaux, du mobilier...

Le déplacement auprès de la balise nécessite une adaptation à la trace  
à la pente, au terrain...

Les élèves seront par équipe. Chaque équipe aura une feuille de route et cochera les éléments trouvés sur l'itinéraire

Compétence : suivre un itinéraire balisé

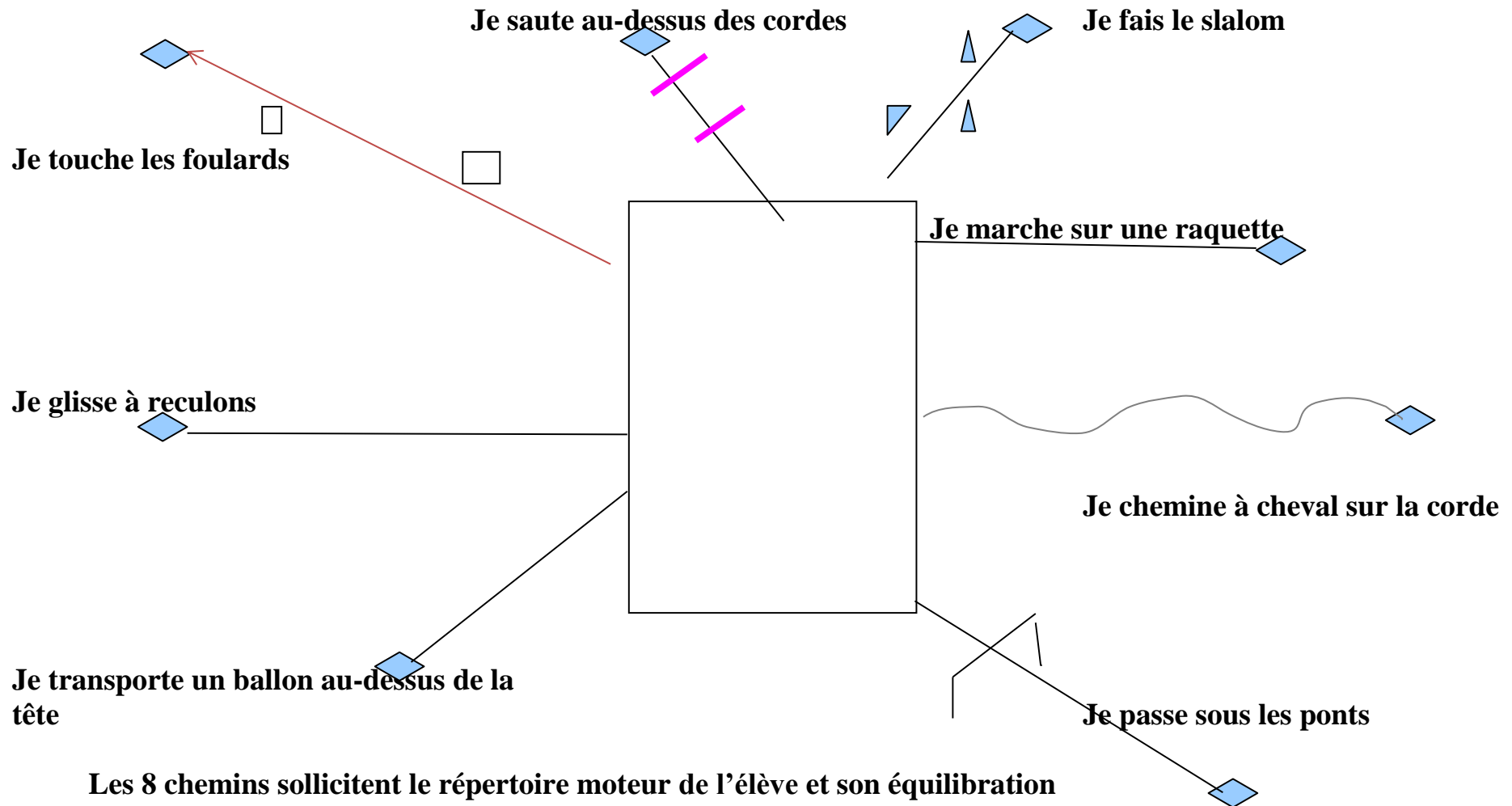


## **B- Nicki les animaux de l'hiver Y Brett**

Un déplacement en étoile,

8 balises-sucettes pour les 8 animaux de l'histoire. Les élèves seront par équipe. Chaque équipe piochera un animal dans un panier placé en dehors du dispositif et cheminera sur l'itinéraire de cet animal pour revenir à la moufle au centre. Les animaux du jeu sont : la taupe, le lapin, le hérisson, le hibou, le renard, l'ours, le blaireau, et enfin la souris

Compétence : adapter son déplacement aux sollicitations de l'espace



## **C-Sur les traces des animaux**

Pendant l'hiver les animaux sont contraints de se déplacer dans la neige. Ils laissent leurs traces quand ils se déplacent pour se nourrir.

→Quels animaux vivent ici ?

### **Un déplacement en étoile**

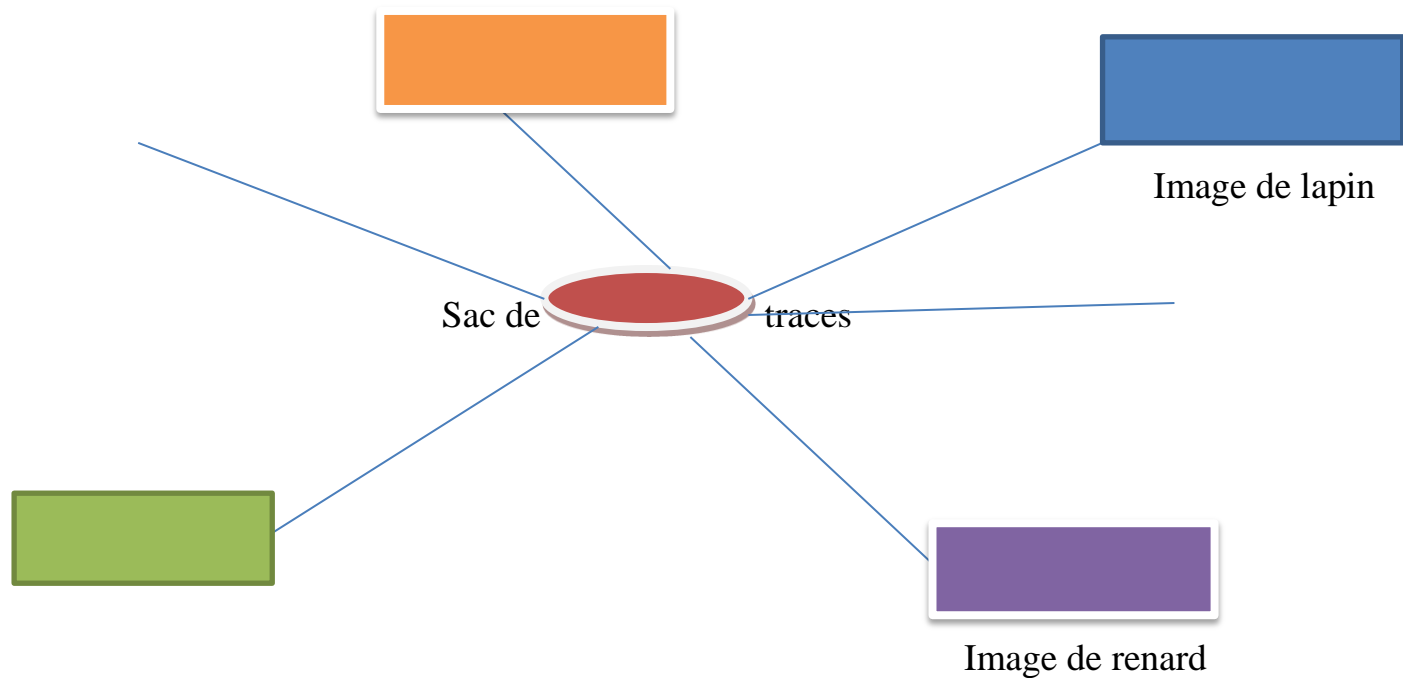
Chaque chemin balisé par une sucette ou autre repère représente l'itinéraire d'un animal : renard, oiseau, lapin....

A l'aide de représentation des traces d'animaux les équipes vont se déplacer sur les différents itinéraires.

Chaque équipe tirera une trace dans le sac central et se dirigera sur le bon itinéraire en repérant l'affiche de départ. Au terme de l'itinéraire ils trouveront une affiche représentant l'animal correspondant à la trace.

Sur leur feuille de route les élèves devront cocher l'animal concerné. Ils reviendront au centre auprès du maître qui validera et ils recommenceront.

Compétence : fournir un effort



### **3-ORGANISATION**

Un atelier pour chaque classe, numérotés de 1 à 3.

1/Parcours circulaire (Les bons amis)

2/En étoile divergent (Les traces)

3/En étoile convergent (Nicki)

Chaque atelier durera 45mn. Les classes pourront en faire 2 ou 3 en fonction de l'âge des enfants. De même, les itinéraires seront plus ou moins longs.

Chaque classe aura préparé les feuilles de route et organisé les équipes.

Chaque classe constituera des équipes de 4.

Chaque classe s'entourera de 5 adultes plus l'enseignant

Les raquettes sont à louer en amont de la rencontre.

Les parents accompagnateurs aident à l'affectif et la sécurité du dispositif.

Chaque classe aura sa pharmacie et la liste des parents à contacter en cas de besoin. Les enseignants communiqueront aux familles le matériel nécessaire : bottes, gants, bonnet, crème, casse-croûte.

Les adultes sur le site emporteront dans leur sac à dos de l'eau pour hydrater les enfants.

Chaque classe apportera des pelles, des râteaux si la neige se prête à cet exercice pour construire ou creuser un abri pour les héros de l'histoire. Sinon l'abri sera construit en branchages.

#### **→Gestion du temps**

##### **MATIN**

| <b>HORAIRE</b>     | <b>ATELIER 1 Les bons amis</b> | <b>ATELIER 2 Les traces</b> | <b>ATELIER 3 Nicki</b> |
|--------------------|--------------------------------|-----------------------------|------------------------|
| <b>10h /10h35</b>  | <b>La Muraz A</b>              | <b>La Muraz</b>             | <b>La Muraz B</b>      |
| <b>10h40/11h15</b> |                                | <b>Délestage</b>            |                        |
| <b>11h20/midi</b>  | <b>La Muraz B</b>              |                             | <b>La Muraz A</b>      |

## APRES-MIDI

|                    |                                |                             |                       |
|--------------------|--------------------------------|-----------------------------|-----------------------|
|                    | <b>Atelier 1 Les bons amis</b> | <b>Atelier 2 Les traces</b> | <b>Atelier3 Nicki</b> |
| <b>12h30/13h10</b> | <b>Peillonnex A</b>            |                             | <b>Peillonnex B</b>   |
| <b>13h20/14h05</b> |                                | <b>Délestage</b>            |                       |
| <b>14h10/15h</b>   | <b>Peillonnex B</b>            |                             | <b>Peillonnex A</b>   |

→ **Les adultes accompagnateurs** : chaque enseignant expliquera à son équipe d'adultes la finalité de l'USEP : faire se rencontrer les enfants dans un espace inconnu et construire leur autonomie. Ils auront un rôle de sécurisation de chaque espace et d'assistance au maître. Ils n'accompagneront pas leur enfant.

### → les ateliers

| <b>Atelier 1 Les bons amis</b>  | <b>Atelier 2 Les traces</b>   | <b>Atelier 3 Nicki</b>  |
|---|---|---|
| <b>Nombre d'adultes</b><br><b>-1 au départ avec l'enseignant</b><br><b>-1 à la correction</b><br><b>-3 sur le dispositif</b>  | <b>Nombre d'adultes</b><br><b>-1 au départ avec l'enseignant</b><br><b>-1 à la correction</b><br><b>-3 sur le dispositif</b>  | <b>Nombre d'adultes</b><br><b>-1 au départ avec l'enseignant</b><br><b>-1 à la correction</b><br><b>-3 sur le dispositif</b>  |
| <b>1-Présenter le livre</b><br><b>Consigne :</b> <i>C'est sur les traces d'une carotte que vous allez marcher. Voici l'histoire « Des bons amis » C'est l'hiver et il fait froid, les animaux n'ont rien à manger. Pour aider son ami chaque animal va transporter la carotte à la maison de son ami »</i><br>2-Montrer le balisage (carotte) qu'il faut suivre<br>3-Montrer la feuille de route et l'emplacement de la croix qui signifiera la découverte de l'indice<br>4-Faire partir l'équipe | <b>1-Présenter le dispositif</b><br><b>Consigne :</b> <i>» Ici sur le plateau des Brasses vivent des animaux. L'hiver est long et froid. La vie est difficile. Pour se nourrir ils se déplacent dans la neige et laisse des traces. Chaque animal a une trace. A vous de les retrouver. »</i><br>2-Présenter les traces et les animaux<br>3-Faire piocher une trace dans le sac à chaque équipe<br>4-Lecture des sucettes-images pour retrouver la même trace<br>5-Départ des équipes<br>6-Retour vers l'adulte au centre | <b>1-Présenter le livre</b><br><b>Consigne :</b> <i>» Voici l'histoire de Nicki et les animaux de l'hiver. Tous les animaux du jeu veulent aller se cacher dans la moufle. Sera-t-elle assez grande pour accueillir tout le monde ? »</i><br>2-Montrer le dispositif et les chemins<br>3-Piocher un animal par équipe et le garder<br>4-Chercher le bon chemin de l'animal sur le plan<br>5-Se rendre au début du chemin de l'animal concerné<br>6-Se déplacer sur l'itinéraire et aller déposer son image dans la moufle |



|   |  |   |
|---|--|---|
|   |  |   |
| <p><b>Correction</b><br/>Vérifier la feuille de route des équipes à la fin du circuit<br/>Et lecture de l'album</p> | <p><b>Correction</b><br/>Vérifier la feuille de route des équipes à chaque retour et renvoyer l'équipe à la pioche</p> | <p><b>Correction</b><br/>Vérifier la feuille de route des équipes quand elle arrive à la moufle et renvoyer à la pioche</p> |

#### **4- FINALITE**

L'USEP met en place le dispositif, coordonne les activités et accueille les classes. Elle offre à chaque élève un diplôme de participation. Un abri pour les animaux l'hiver sera construit avec la contribution de chaque classe.

#### **5-SITE**

Les ateliers seront mis en place à l'entrée du plateau **de Plaine Joux les Brasses**, au départ de la piste rouge, près du restaurant l'Alpage. Pour plus de confort, les bus conduiront les élèves avant la rencontre à la salle hors sacs pour passer aux toilettes, ils reviendront ensuite déposer les élèves sur le parking de l'Alpage ou ils pourront se chauffer des raquettes et se préparer à la rencontre. S'il fait très beau, les classes piqueniqueront sur place sinon chaque enseignant peut réserver la salle hors-sacs pour l'accueil des classes.