



©Département de Saône-et-Loire

## NOTICE ATELIER – CYCLE 3



3 ADULTES MINIMUM



MAISON DU GRAND SITE ET  
JARDIN ARCHÉOLOGIQUE



1H30



30 ENFANTS MAXIMUM



FORFAIT JOURNÉE : 5€ / ÉLÈVE  
(L'ATELIER DOIT ÊTRE COUPLÉ À UNE  
VISITE GUIDÉE OU À UNE ESCAPADE, LE  
FORFAIT JOURNÉE S'APPLIQUE)

# NE PERDS PAS LE NORD !

Nos objectifs en lien avec le socle commun

## Comment se déplacer dans la nature en s'aidant des éléments naturels ?

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	DOMAINE D'ENSEIGNEMENT	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES
Se repérer, s'orienter dans la <b>nature</b>	Questionner l'espace et le temps	→ Se situer dans l'espace → Se situer dans le temps
Apprendre à <b>utiliser des outils d'orientation</b> pour une balade en nature	Arts plastiques Mathématiques	→ Expérimenter, produire, créer → Mettre en œuvre un projet artistique → Représenter, calculer
Être <b>curieux</b> et <b>observateur</b> . Développer le <b>goût de l'aventure</b>	Questionner le monde	→ Pratiquer des démarches scientifiques → Imaginer, réaliser → S'approprier des outils et des méthodes
Être sensible au <b>respect de l'environnement</b>	Questionner le monde	→ Adopter un comportement éthique et responsable

# G DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

La première partie de l'activité se déroule dans le jardin de la Maison du Grand Site en classe entière.

## ↳ S'orienter dans la nature

Ce temps introductif permet de donner toutes les consignes ainsi que le déroulement de l'activité. Les élèves vont s'initier à la lecture d'un plan et apprendre à utiliser une boussole dans le but de pouvoir s'orienter lors du parcours défis.

La deuxième partie se déroule dans le jardin archéologique, au pied de la Roche de Solutré. La classe est divisée en quatre groupes.



## ↳ Parcours Défis

Sous la forme d'un jeu de piste, les élèves, répartis en groupes, partent muni d'une sacoche contenant des objets (plan du jardin + boussole + bâche + crayon) pour réaliser quatre défis :

- Observer le paysage avec tous ses sens : chaque élève va identifier les différentes composantes de ce paysage grâce à des outils. Ils pourront sentir, identifier chaque couleur et toucher des textures du territoire qui les entoure.
- S'aider d'une girouette et d'un cadran solaire pour s'orienter en nature : que racontent le vent et les nuages ? Ces deux éléments peuvent donner des informations sur la météo à venir. Et pour déterminer l'heure, les élèves vont s'aider du soleil.
- Construire un abri en cas de pluie : à l'aide d'une simple bâche et de morceaux de ficelle, les élèves doivent imaginer et mettre en place un abri de secours.
- Utiliser une boussole pour trouver un trésor : ce jeu coopératif invite le groupe à se repérer dans un espace et bien s'orienter.

À la fin de l'atelier, un temps d'échange avec le(la) médiateur(trice) permet aux élèves de s'exprimer et de donner leur ressenti lors de cette expérience.



## MATÉRIEL FOURNI

- ↳ CADRAN SOLAIRE
- ↳ BOUSSOLES
- ↳ PLAN DU JARDIN ARCHÉOLOGIQUE
- ↳ JUMELLES
- ↳ GIROUETTE