

<https://documentation.ac-normandie.fr/spip.php?article54>



Documentation

# Le Rallye 6toyen des 5e pour les futurs 6e

- ENSEIGNER - LIAISONS INTER-DEGRES -



Date de mise en ligne : mardi 3 juin 2014

---

Copyright © NormanDoc' - Tous droits réservés

---

## Le Rallye 6toyen des 5e pour les futurs 6e

Le Rallye 6toyen des 5e pour les futurs 6e

Le collège comme sujet d'étude pour répondre à des besoins :

- Les élèves de 5èmes semblent les moins respectueux des règles de vie au collège dans les temps « hors classes » (couloirs, passages au self, espaces partagés).
- Au programme de 5ème en géographie : « connaître l'environnement proche de l'établissement » permet le maniement des cartes et autres représentation de l'espace.
- En éducation civique, on aborde les droits et les devoirs en société.

Le parti-pris du jeu est retenu pour dépasser le simple « rappel des règles » qui semblait trop « moralisateur pour un public hétérogène de plus de 70 élèves

Titre	Le Rallye 6toyen des 5e pour les futurs 6e
Auteur du scénario	Virginie Poirier-Chevalier (Histoire-Géographie), Claire Moser (Français), Ludivine Lemay (Technologie), Françoise Vallée Documentation,
Date du scénario	Janvier 2014
Classe/ niveau	Tout le niveau 5è soit 70 élèves répartis en 2 groupes de 30
Disciplines impliquées	Géographie, documentation, français, technologie
Budget et/ ou financement	Pas de budget gratuité du prêt de 5 tablettes.
Durée indicative	3 heures divisées en deux séances de 1h20 avec 20 min de pause au milieu.
Dispositif	La semaine décloisonnée dite de « l'accompagnement »
Mots-clés	mobilité, tablette tactile, rallye, éducation à la citoyenneté, transversalité
Objectifs disciplinaires et/ ou transversaux	Géographie : -savoir lire une carte-connaître l'environnement proche de l'établissement -Utiliser différents langages notamment les images, le plan.(Compétences 5 : Culture humaniste)Français :  -Lire et comprendre un énoncé  -Rédiger un court texte (Com-pé-tence 1 : Maîtrise la langue française) Technologie :  -Concevoir un document multimédia à plusieurs. -S'approprier un environnement de travail. (Compétence 4 : Maîtrise des techniques de l'information et de la com-mu-ni-cation)
Objectifs documentaires	-Recherche d'information pour l'aide à la création des énigmes(par exemple pour la définition de mots de la consigne, l'anagramme, l'alexandrin)- Restituer - communiquer- Déterminer les tâches à accomplir  (Compétence 7 : Être autonome et prendre des initiatives)-Exploiter l'information(Compétences 4 : Utiliser les périphériques à disposition
Apprentissages visés	-Prendre conscience des différentes personnes qui interviennent dans le collège et leur fonction, lors de la recherche des indices pour créer l'énigme.-Savoir se comporter dans chacun des lieux

## Le Rallye 6toyen des 5e pour les futurs 6e

Obstacles possibles	La question de l'échelle et du planLa compréhension de la consigne (la tâche à réaliser est complexe). La production de ressources multimédias (texte, image fixe, audio ou vidéo) pour l'énigme.
Outils TICE utilisés	-L'appareil photo des 5 Tablettes, prise de son combinée à quelques applications de création de contenu multimédia (Tellagami, iPhoto, GarageBand).-Deux salles équipées chacune d'un vidéoprojecteur
Ressources utilisées pour la pré-pa-ration	Le plan d'évacuation du collège avec toutes les salles du RDC au 1er étage.Les informations relatives au gymnase ont été utilisées comme support pour nos exemples.

## Déroulement :

Les élèves de 5ème sont répartis en deux groupes de 35 élèves, chaque groupe est pris en charge par deux professeurs, dans deux salles, le CDI et la salle de technologie.

Lancement de l'activité (classe recomposée de 35 élèves).

 Explication de l'objectif à atteindre : réaliser un jeu de piste à destination des futurs 6èmes. S'interroger sur les objectifs d'un tel jeu de piste.

Le déroulement se fait en deux temps entrecoupé par une pause au milieu :  
-Repérage de l'espace et de sa représentation

 Formulation des énigmes (par groupe de 5 élèves)

## Séance 1 :

**Introduction :** Le collège, comment le représenter ?

Description :

1/ Consigne : les futurs 6èmes ont besoin d'un plan pour se repérer dans le collège, dessine-le.

Arrêter l'activité (le carnage ?) au bout d'un quart d'heure et faire le point en prenant appui sur les productions des élèves.

2/ Travail sur la notion d'échelle, de légende, voir document joint Echelle.pdf en annexe réalisé par le professeur de géographie.

3/ Travail à partir du plan existant qu'on aura partiellement effacé : repérage des informations connues. On demande ensuite aux élèves de compléter les éléments qui manquent. D'après ce plan, quels sont les lieux par lesquels devraient passer les élèves de 6èmes pour avoir une bonne connaissance du collège ? Ces lieux sont listés au tableau, il en faut 14 en tout. On annonce que chaque classe s'occupera de 7 lieux ; en mettant le travail des deux

classes en commun, on obtiendra le jeu de piste. (en amont, Consigne :définir le circuit et quels lieux pour quelle classe).

## Séance 2 :

**Introduction :** Travail de formulation d'énigmes (groupes de 5 élèves)

### Description :

Vous allez devoir vous occuper d'un lieu et inventer deux énigmes :

La première permettra de trouver le nom de votre lieu (elle sera donc posée à la fin de l'étape précédente). La deuxième permettra de trouver une ou plusieurs lettres. Ces lettres mises bout à bout formeront un message à l'adresse des 6èmes. (en amont, définir ce message et pourquoi pas RALLYE 6TOYEN). Les élèves sont répartis en 7 groupes de 5.

Groupe 1 : réaliser une grille de mots croisés

Groupe 2 : réaliser une phrase cryptée

Groupe 3 : prendre en photo un élément du lieu dans lequel il faut se rendre trouver 5 indices pour caractériser le lieu et créer une mini-vidéo de 30 secondes. Réalisé avec les tablettes.

Groupe 4 : réaliser un enregistrement de bruitages pour faire découvrir la salle trouver 5 indices pour caractériser le lieu et créer une mini-vidéo de 30 secondes. Réalisé avec les tablettes.

Groupe 5 : Écrire 4 indices (=4 phrases) rédigés en alexandrins.

Groupe 6 : faire trouver 4 mots dans le dictionnaire. Ces 4 mots doivent tous se rapporter au lieu qu'il faut découvrir.

Groupe 7 : trouver 5 indices pour caractériser le lieu et créer une mini-vidéo de 30 secondes. Réalisé avec les tablettes.

A chaque fois, il faut en plus poser une question sur le lieu. Cette question doit concerner une règle à respecter dans le lieu. Il peut s'agir d'un QCM. Les groupes qui répondront correctement à cette question recevront l'une des lettres de la phrase mystère.

Voir le détail des explications consignes des énigmes  
Consignes.pdf

## Conclusion :

Finalelement, dans ce Rallye 6toyen, c'est l'usage des tablettes tactiles et l'idée de fédérer d'un partenariat qui a regroupé quatre acteurs de différentes disciplines.

Le partis-pris du jeu pour ne pas tomber dans l'écueil d'un discours trop moralisateur,

Bilan conseils aux lecteurs :

Ce qui a fonctionné

Les élèves contrairement à ce qu'on pouvait s'attendre ont bien réussi l'activité de dessin du plan de leur collège. Ils nous ont surpris par la qualité de leur tracé, Bonne orientation, bonnes proportions, même si l'échelle ne figurait pas.

Les enseignantes ont apprécié l'usage des applications sur tablettes et ont déclaré qu'elles auraient pu servir plus largement. Il n'a pas fallu longtemps aux élèves pour prendre en mains les applications.

Ce qui n'a pas fonctionné

L'objectif général était de faire ressortir des points du règlement intérieur, ceux-ci n'ont été que survolés. Reformuler plus clairement les attentes en matière d'apprentissage des règles de vie du collège, du futur élève de collège.

Conseils

Insister davantage sur les problèmes de comportement ressentis par les personnels de l'établissement et pourquoi inviter ceux-ci à témoigner auprès des élèves pour donner plus de force à ce projet.

Perspectives de prolongement

En matière de création d'énigmes, cette initiation pourra être sans conteste investie dans la production d'une randonnée ludique avec énigmes (cf : Le Géocaching des 5e activité II Créer une cache).

Idée de prolongement : plutôt que d'avoir les ressources embarquées « en local » sur les tablettes : On pourrait imaginer de les mettre sur le web pour un accès à tous, via des flashcodes sur une carte murale de l'établissement, par exemple.

À condition que les smartphones (en mode B.Y.O.D), soit autorisés dans l'établissement. On trouve ce genre d'activité dans d'autres pays, mais on ne dit pas si cela apporte une réelle plus-value ? C'est une question à débattre...