

Séance 6 : Se placer dans le décor

« Place au concret »

Objectifs : Apprendre à convertir une mesure pour passer des centimètres au kilomètres. En comptant le nombre de foulées, définir les kilomètres parcourus par les personnages.

Obstacles : La mesure est une notion trop abstraite pour certains élèves. Il est difficile pour eux de comprendre ce que représente une distance en mètre ou en kilomètre.

De plus, aborder les conversions pour appliquer une mise à l'échelle c'est également très complexe.

Stratégies pédagogiques : Avec le professeur d'EPS, les jeunes ont chronométré leurs nombres de foulées sur 50 mètres.

Le fait de marcher fait prendre conscience de la mesure. Ainsi, un mètre n'est plus une notion abstraite mais un mouvement, un grand pas. La mesure est vécue à travers le corps.

La notion d'échelle est travaillée en étape en partant du dessin.

Les élèves font la mesure de l'île en centimètres, à partir de la feuille puis cherche à convertir en kilomètres avec le professeur de mathématiques, en sachant que 20 cm correspond à 400 km et que 1 cm correspond à 20 km.

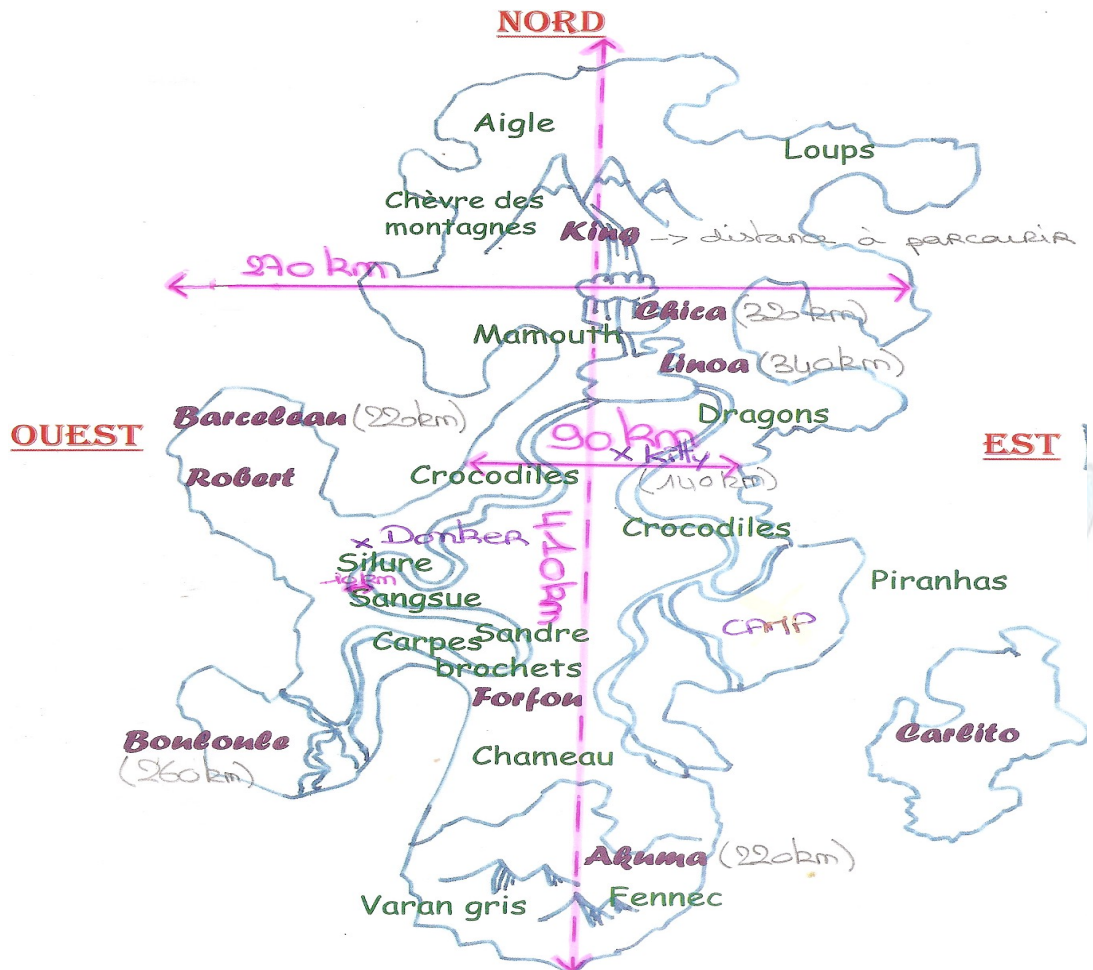
Grâce à cela ils mesurent la longueur réelle de l'île en:

- mesurant la longueur de l'île sur la feuille
- sachant que 1 cm fait en réalité 20 km
- faisant les calculs nécessaires

Sur papier, l'île mesure 20,5 cm. Ils font donc le calcul suivant :
 $20,5 \times 20 = 410 \text{ km}$.

L'île fait donc 410 km de longueur et 270 kilomètre de largeur.

Ensuite, en cours de sport, les élèves ont calculé le nombre de foulées effectuées sur une marche de 50 mètres :



- Bouboule : 28 secondes, 50 pas
- Akuma : 37 secondes, 60 pas
- Barceleau : 30 secondes, 54 pas
- Kitty : 36 secondes, 65 pas

Puis, chacun calcul combien de kilomètres il a à parcourir pour se rendre au camp depuis son point de chute, à l'aide d'un ruban sur leur carte papier :

- King a 340 km à parcourir

- Linoa a 340 km à parcourir
- Akuna a 220 km à parcourir
- Barceleau a 220 km à parcourir
- Bouboule a 240 km à parcourir
- Kitty a 140 km à parcourir

Chaque jeune arrive donc par leur propre chemin, les uns du nord, les autres des marais, d'autres encore du sud. Ils sont hésitant les uns les autres, ils ne se connaissent pas et ne savent donc pas à qui faire confiance lors de leur arrivée au camp. A leur arrivée, un vieux sorcier est déjà là, seul et fatigué.

Avec la fatigue des kilomètres et la peur de l'inconnu, une soudaine envie de combat entre chacun s'installe, mais une catastrophe naturelle, prénommée le Diablock arrive. Pour survivre, il ont deux choses à faire : s'entendre et fonder une ville sur le camp.

Bilan de la séance + :

Les élèves ont pu avoir une vision concrète de ce qu'est la conversion et à quoi cela sert. Ils ont pu avec un ruban, s'imaginer dans l'île faire les kilomètres jusqu'au camp.

Grâce à ce travail de mise à l'échelle, ils ont une meilleure vision de leur île, mais pour que cela soit encore plus concret les élèves vont créer une maquette de l'île prochainement...