

Animer la Carte Près de Chez Nous ! « Le rallye numérique ! » *6-17 ans*

Cette fiche constitue une proposition d'animation de la Carte Près de Chez Nous pour un public enfant. Cette animation s'est déroulée dans le cadre de la tournée de la MAIF NUMERIQUE TOUR de 2018.

Intention pédagogique

- Permettre l'appropriation de la cartographie Près de Chez Nous (sens, usages, visée collaborative),
- Susciter l'envie de l'utiliser au quotidien (soi, sa famille...).

Déroulé de l'animation

- 1. Accueil des participant.es -5 minutes
- 2. Réalisation de 3 à 5 défis numériques – 20-30 minutes
- 3. Temps de clôture 5-10 minutes

VARIANTES POSSIBLES en fonction de la dynamique de groupe et de l'âge

- Variante 1 (entre le temps 2 et 3 : Partage ludique autour de la notion de « Bien Commun »)
- Variante 2 (laisser les participant.es chercher les lieux autour de chez eux)
- Variante 3 (à partir d'une fiche exemple, leur permettre de créer un nouveau lieu)

1. ACCUEIL DES PARTICIPANT.ES (*Bonjour, nous sommes x et x (ex : Gisèle TrouveTout et Yacine ChercheVite), deux enquêteurs de la carte Numérique « Près de Chez Nous ! ». Cette carte est sur internet et elle abrite 11 000 lieux qui, par leur pratique, respectent la nature et l'humain, prennent en compte chacun d'entre nous, font attention à la planète, ! Par exemple, parmi ces 11 000 lieux, il y a des boulangeries qui utilisent de la farine sans pesticides, il y a des fermes pédagogiques qui prennent soin des animaux, il y a des magasins qui s'appellent des ressourceries où l'on peut acheter et vendre des produits déjà utilisés afin de leur donner une nouvelle vie !*

Aujourd'hui, nous avons reçu plusieurs demandes d'habitant.es, qui ont besoin d'aide pour faire leur recherche de lieu sur la carte. Comme nous sommes occupés, nous avons besoin d'enquêteurs comme vous pour les aider ! Etes vous ok ?

+ Explication de la règle

2. REALISATION DES DEFIS NUMERIQUES

La règle est simple,

1. Consultez la vidéo et retenez les informations importantes pour réaliser votre recherche,
2. Réalisez la recherche sur la carte en notant le lieu et la catégorie du lieu
3. Une fois trouvé ou si vous avez besoin d'un coup de pouce, appelez Gisèle ou Yacine afin de vérifier si la réponse est valable.
4. Si la réponse est valable, vous pouvez essayer d'aider une seconde personne !
5. A la fin, remercier les enfants de la résolution de toutes ces énigmes !

3. TEMPS DE CLOTURE

En fonction du groupe, du temps et de l'intention de l'animat.eur.rice, la clôture peut prendre différente forme :

1. Les ressentis autour de l'animation (à l'aide de « l'outil patate »)
2. Ce avec quoi je repars (tour de parole)

Éléments nécessaires au bon déroulé de l'animation

- Matériel : 1 ordinateur connecté à Internet avec un son correct. (Prévoir un ordinateur pour 3 ou 4 enfants maximum// En fonction, du temps de clôture choisi, prévoir l'outil patate).
- Temps : 30 à 45 minutes
- Nombre d'animat.eur.rice : En fonction de l'âge : 1 pour 8 pour les moins de 10 ans (deux postes d'ordinateurs) et 1 pour 12 pour les plus de 10 ans (trois postes d'ordinateurs).

Trucs et astuces de l'animat.eur.rice

- Au démarrage, préciser à l'enseignant.e ou l'animateur.rice qui accompagne le groupe son rôle auprès des enfants (facilite, soutien mais ne pas faire « à la place »). Demander si des enfants nécessitent une adaptation spécifique (ex : accueil d'un enfant en situation de handicap, difficulté à l'écrit ou à la compréhension...)
- En fonction de l'âge (- de 12 ans), ne pas hésiter à apporter un accessoire d'enquêteur (ex : chapeau, loupe...), cela implique davantage les enfants dans l'intrigue, le défi,
- Les vidéos ont un niveau de difficulté différent (lieu de recherche, utilisation de sous catégories...)
- Ne pas faire l'économie du temps de clôture (redescente émotionnelle du groupe, feedback pour l'animat.eur.rice...)

Annexes :

Lien vers les vidéos :

Lien vers le site internet : <https://presdecheznous.fr/>

Animation « Bien Commun » : A VENIR

Animation « Outil patate » :



