usep dans l'Eure

Je pose, tu trouves

Durée:

10 à 15 minutes

Répétition:

2 à 3 fois

Equipement, Matériel:

Balles, cubes, plots

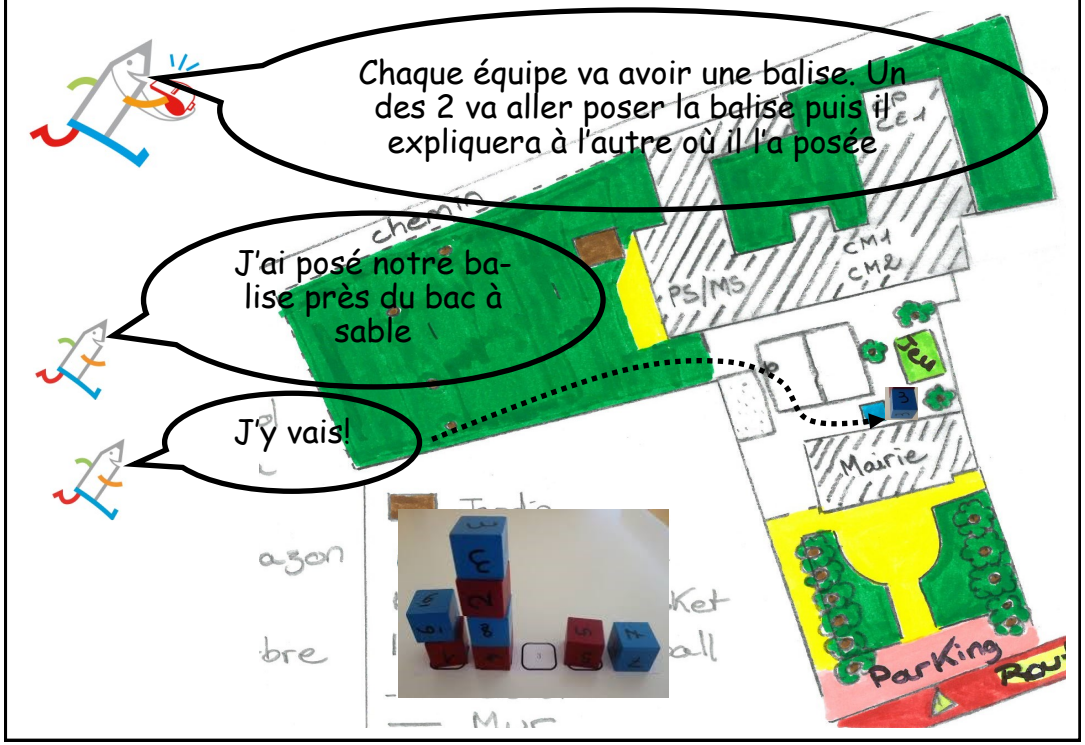
Objectifs:

Utiliser un vocabulaire précis. Apprendre à observer ce qui m'entoure.

Déroulement, consignes et règles:

Les élèves sont répartis par groupe de 2. Le jeu se déroule dans un espace connu.
Un élève va être « le poseur », il va poser un objet «sa balise » (balles, cubes, plots…) que l'autre élève « le chercheur » doit trouver grâce à un guidage (oral ou codé).
De retour, « le poseur » doit décrire cet itinéraire en utilisant un vocabulaire adapté devant, à droite, à gauche, derrière, à côté de…et mentionner les points remarquables bâtiment, arbre, aire de jeux, croisement, patte d'oie, bâtiment.
Astuce: noter dans la main des élèves le numéro ou le dessin correspondant à leur groupe.

Schéma, dessin:



Variantes, évolution des jeux:

.
le type de guidage utilisé, guidage in situ ou non.
Mettre une contrainte dans le nombre de mots utilisés (5 puis 4 puis 3 mots. Exemple: fenêtre / Gouttière / Cantine. La balise se trouve devant la cantine prêt de la fenêtre ou il y a une gouttière.)
Augmenter l'espace de jeu.
Varier l'espace de jeu (connu, semi connu, inconnu).
Contrainte de temps.

Comportements observables:

« Le poseur « ne suis pas le chercheur, il reste au point de départ
« Le poseur » est capable de retrouver sa balise.
« Le poseur » utilise un vocabulaire adapté, précis…
« Le chercheur » retrouve rapidement la balise (« moins d'une minute »).
« Le chercheur » ne regarde pas où le poseur va déposer la balise.