

Je retrouve les doudous

Objectifs:

Explorer l'espace. Observer une photo (objet irréel, dématérialisé) pour retrouver le lieu autour de soi. Mémoriser un emplacement. Se déplacer efficacement. Décrire verbalement ce lieu ou mon trajet.

Déroulement, consignes et règles:

Les élèves sont répartis en binômes, ils doivent rapporter le doudou. 1 doudou distinct par groupe de deux enfants.

L'enseignant donne à chaque binôme une photo de l'endroit où est posé le doudou (le lieu sur le recto du support), la photo du doudou de l'autre côté du support.

Dans un premier temps, le binôme va chercher le doudou. Après contrôle de l'adulte, on les envoie redéposer le doudou à sa place. Exemple de mots que l'enseignant peut utiliser pour aider les élèves:

« Regarde bien la photo »

« Va à l'endroit de la photo, prends le doudou et ramène le »

Variantes, évolution des jeux:

Nombre d'objets.

Temps entre pose et récupération. (mettre un sablier)

Changer d'espace (classe, salle de motricité, bâtiments de l'école, cour de récréation).

Agrandir l'espace.

Etre dans un lieu moins connu (la cours des grands).

Jouer sur le « zoom de la photo » (angle de vue plus ou moins proche).

Changer l'angle de prise de vue.

Ajouter sur la photo du lieu des éléments perturbateurs.

Les élèves n'emmenent pas la photo avec eux, elle reste au point de départ. (principe du memory)

Durée:

10 minutes

Répétition:

2 à 3 recherches par groupe

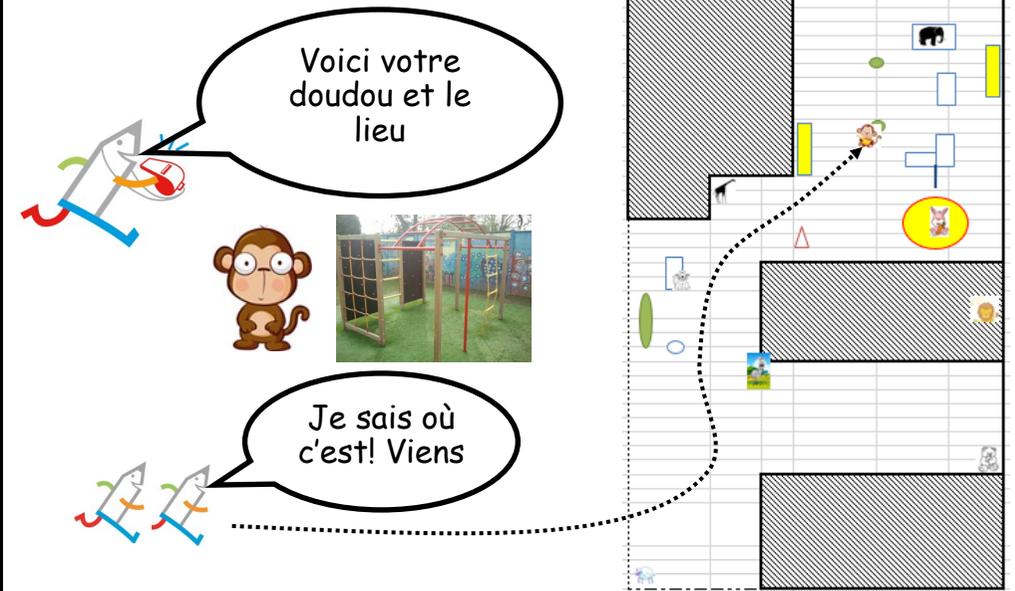
Equipement, Matériel:

10 doudous différents

10 photos

10 lieux (cachettes)

Schéma, dessin:



Comportements observables:

Le bon doudou nous est rapporté 2 fois sur 3.

Il est redéposé au bon endroit 2 fois sur 3.

Un binôme parvient à ramener et redéposer 3 doudous en 10 minutes.

Communication, échanges au sein des binômes.

Course ou déplacement efficace. Si on voit des déplacements hasardeux, à nous d'aider les élèves.

L'enseignant veillera à mettre en valeur la réussite des élèves.