

Objectifs:

Suivre un itinéraire. Première approche de la lecture sur carte. Apprendre à comprendre la représentation sur carte face à la réalité.

Déroulement, consignes et règles:

Des objets (bancs, tapis...) sont placés dans une grande salle. L'enseignante construit le plan avec les élèves en utilisant des représentations variées (différentes formes géométrique et couleurs variées ou proche de l'objet dessiné).

Faire des groupes de 2 ou 3 élèves.

Pour les PS c'est l'enseignant qui pose les trésors.

Pour les MS et GS ce sont les élèves « pirates » qui vont poser les trésors. Un « des pirates » du groupe va poser les trésors dans la salle et les reporter sur le plan. Il aura pour contrainte d'en cacher deux sur l'itinéraire et un où il veut. Il indique l'itinéraire et les trois emplacements sur le plan (Après vérification par l'enseignant). Il donne la carte aux trésors à son partenaire qui devra les retrouver en lisant le plan.

Lorsque que le chercheur de trésor a fini on inverse les rôles.

Astuce: noter sur la carte le nom du groupe ou la forme des objets à retrouver.

Variantes, évolutions des jeux:

Construire un parcours de motricité avec des figures imposées (le tunnel des pirates = passer sous le banc, le pont de l'enfer = je passe sur la poutre, aire de la roulade, zone du kangourou, avant la découverte d'un des trésors. Construire une ou des histoires. (Motivation des élèves)

Augmenter le nombre de trésors.

Changer d'espace de jeu.

Durée:

20 minutes

Répétition:

Equipement, Matériel:

Une salle

Un plan

Des trésors (balles, cubes...)

Des dossards

Des feutres ou crayons

Schéma, dessin:



Comportements observables:

Pour « le poseur » les trésors sont placés aux bons endroits sur la carte.

S'il fait une erreur, après explications de l'enseignant, il est capable de le replacer au bon endroit.

Le chercheur retrouve les 3 trésors dans le temps prévu.

Le chercheur retrouve ses trésors et pas ceux d'un autre groupe.