

Objectifs:

Explorer l'espace seul ou en groupe. Etre capable d'observer. Etre capable de mémoriser un trajet. Etre capable de décrire verbalement mon trajet.

Déroulement, consignes et règles:

L'enseignant va créer 3 itinéraires à l'aide de languettes fléchées de couleurs différentes (3 couleurs: jaune, rouge vert). À la fin de chaque parcours il installera une carte. Sur le parcours rouge l'arme du crime, sur le vert le lieu du crime et sur le jaune le meurtrier.

Grace à ces parcours l'enfant va retrouver le lieu du crime (parcours vert), l'arme (parcours rouge) et le meurtrier (parcours jaune). A chaque fois qu'il trouve une carte il l'entoure sur sa feuille de report. Le jeu se termine lorsqu'il a trouvé les 3. Les élèves seront répartis en binômes sur les 3 parcours. Dès qu'ils ont fini un parcours ils passent sur le suivant. Pour les classes nombreuses ne pas hésiter à doubler les parcours pour favoriser l'activité de l'élève.

Variantes, évolutions des jeux:

Agrandir l'espace de jeu. Réduire le nombre de languettes.

Augmenter l'espace entre chaque languette.

Augmenter ou réduire la taille des cartes.

Au milieu du trajet proposer une fausse piste.

Faire des zig zag sur le chemin.

Passer au dessus, en dessous de certains objets.

Les parcours se croisent sur le chemin.

Faire installer le jeu par certains groupes.

Jouer en aveugle avec un guide. L'indice sera un objet correspondant.

Exemple: pour les lieux un objet correspondant à ce lieu

livre = bibliothèque. Pour les armes prendre l'objet correspondant.

Pour les personnes un dictaphone qui prononce son nom. Le

guide aura interdiction de parler dès la découverte de l'indice

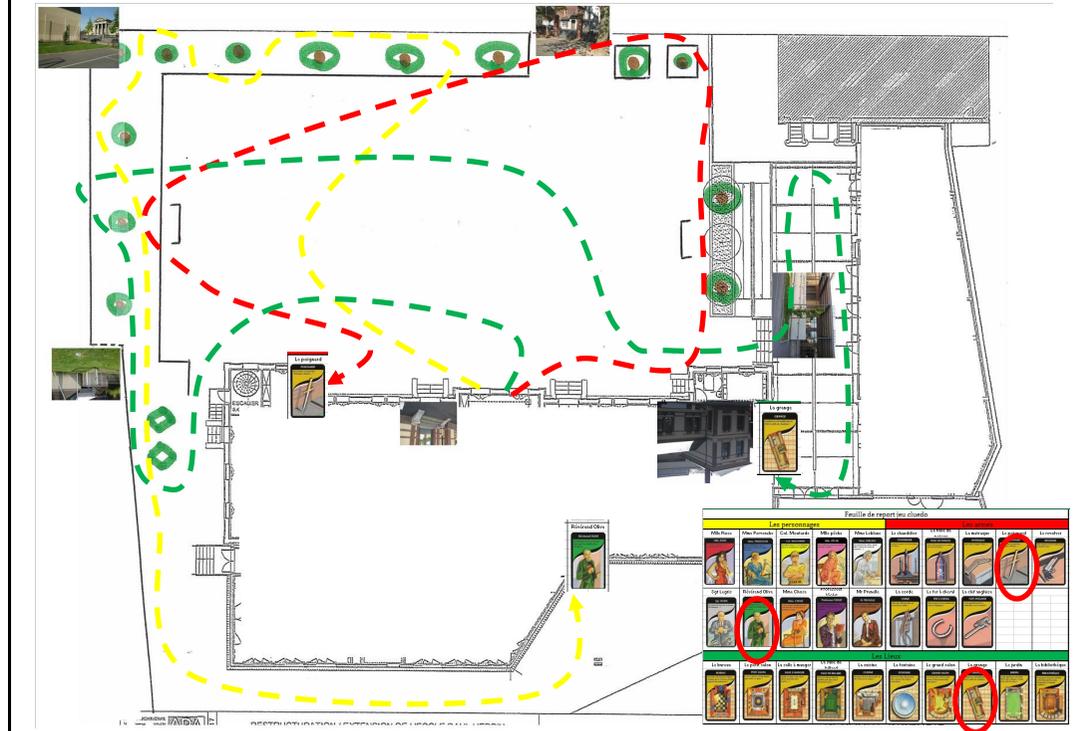
faite. A voir.....

Durée:
10 minutes

Répétition:
3 parcours

Equipement, Matériel:
Languettes pvc de 3 couleurs différents (ou bouts de cartons avec des flèches ou plots).
Cartes du jeu de société Cluedo
Feuilles de report

Schéma, dessin:



Comportements observables:

8 groupes sur 12 parviennent à réaliser les 3 parcours dans le temps imparti.

Ils parviennent à suivre le balisage au sol.

Ils ne touchent pas au marquage au sol.

Ils laissent les indices en place (ils ne reviennent pas avec)

Ils trouvent 2 indices sur 3.