

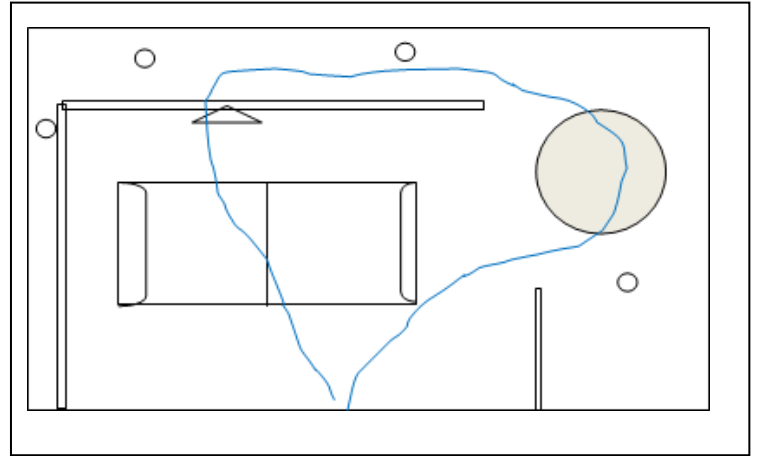
Le parcours

Objectifs :

- se repérer dans l'espace
- prendre des infos et des repères sur un document (codage)
- orienter le plan
- faire la relation plan-terrain

Matériel:

- plan d'une zone connue des élèves (cour)
- coupelles, plots ou chasubles de couleurs différentes



But du jeu (ce qu'il faut faire).

Les élèves doivent créer (ou recréer), suivre ou reconnaître un parcours matérialisé par des plots ou chasubles d'une couleur par exemple

Déroulement:

Dans chaque groupe (ex de 3), 1 élève crée en se déplaçant sur le terrain un parcours qu'il matérialise à l'instar du petit poucet par des objets laissés en cours de route. (ex 8 chasubles vertes ou 8 coupelles bleues)

Les autres élèves du groupe doivent retrouver le parcours qu'a matérialisé l'élève de leur groupe.

Pour la validation, on demandera à tout le groupe de refaire le parcours. Si erreur, il y aura 2 parcours à suivre : on demandera alors aux élèves de réfléchir aux raisons de la non réussite.

On peut laisser l'initiative de la création du parcours aux élèves ou pas. A savoir :

- si l'initiative de création est laissée aux élèves, le « créateur » doit oraliser son parcours en indiquant des caractéristiques de son parcours (éléments rencontrés, ...) ou tracer sur un plan son parcours. **(exercice + difficile)**
- si le créateur doit reproduire un parcours, l'enseignant doit en amont dessiner sur un plan de la zone de jeu une dizaine de parcours différents et en attribuer un au placeur.

Validation : les chercheurs ont reconnu le bon parcours parmi ceux proposés.

Variables de difficulté:

- parcours inventé par le placeur ou imposé parmi un choix
- point de départ et d'arrivée identiques à plusieurs parcours ou pas.
- indicatif du parcours verbalisé ou indiqué sur un plan
- les élèves chercheurs doivent eux tracer sur le plan le parcours que leur camarade leur a oralisé.
- on peut aussi suivre un parcours sans le marquer physiquement (ex : après avoir placé des objets divers dans la zone de jeu, le descriptif peut être : je suis passé par la droite du toboggan puis je suis allé derrière le platane près du portail, j'ai ensuite longé le mur et pris à gauche au niveau du banc et je suis retourné au point de départ par le chemin le plus court »
- difficulté du terrain : plus ou connu des élèves ; plus ou moins grand ; plus ou moins d'indices repérables.

Critères de réussite : (ce qu'il faut faire pour réussir ou ce que l'on veut apprendre aux élèves)

- utiliser des repères fixes pour se repérer
- on peut aussi faire un tour de l'aire de jeu en amont de la situation s'il s'agit d'un terrain ½ connu des élèves.