

Situation d'apprentissage.

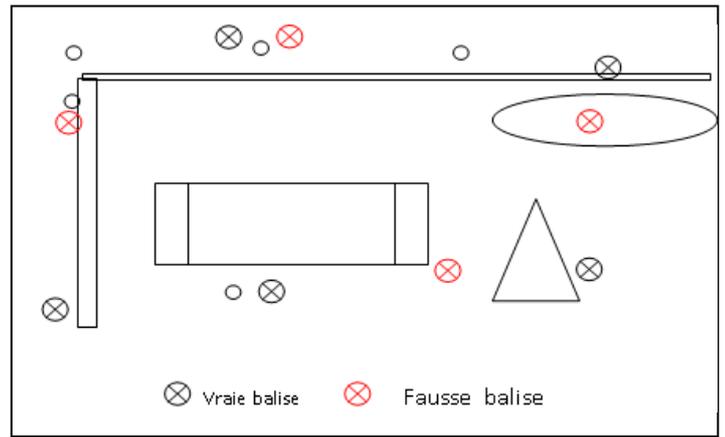
Jeu des erreurs

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 ou plots ou balises



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

Les élèves doivent rechercher les vrais et faux emplacements indiqués sur le plan par rapport aux balises placées sur le terrain.

Déroulement :

Par 2, à l'aide d'un plan et en se déplaçant sur le terrain, rechercher les balises indiquées sur le plan et entourer sur le plan celles qui sont au bon endroit.

L'inverse est également possible, relever le codage des balises qui sont indiquées sur le plan (mais quasi identique à la Sit de Ref)

Variables de difficulté :

- nombre de balises à trouver
- simplification et complexification du plan
- simplification et complexification de la position relative des balises, entre elles ; avec les repères du plan et du terrain.
- 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 $\frac{1}{2}$ connu des élèves.
- orienter sa carte lors des déplacements