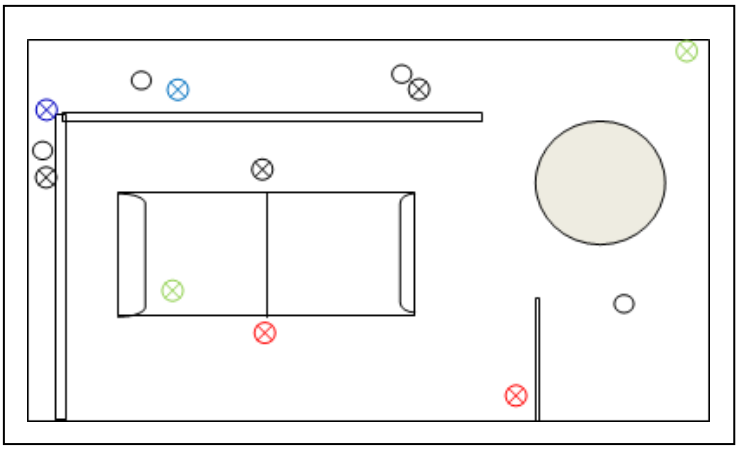
Situation d'apprentissage.

Je pose, tu cherches

Objectifs :

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



matériel:

- plan d'une zone connue des élèves (cour)
- balises ou coupelles ou objets
- crayon – gomme.

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

Les élèves doivent tout à tour aller placer en grand secret 1 ou 2 objets puis indiquer sur le plan à son binôme où il l'a caché.

Pour que le jeu fasse surtout intervenir la lecture de plan, il est souhaitable que le chercheur ne sache pas quel objet il doit chercher mais qu'il ne connaisse que son emplacement sur le plan.

Déroulement:

En ½ groupe, les élèves placeurs vont déposer 1 ou 2 objets puis reviennent voir leur partenaire. Sur un plan, ils montrent (ou indiquent avec une croix) où ils ont déposé les objets. C'est alors que de mémoire ou avec le plan, les élèves chercheurs se déplacent et vont récupérer les objets.

Validation : si le chercheur a ramené le bon objet.

Si objet erroné ou non trouvé, le chercheur est accompagné de son binôme placeur pour retrouver les objets, puis analyse et échanges entre élèves pour identifier la source de l'erreur.

Variables de difficulté:

- on peut dire où est l'objet plutôt que de l'indiquer sur le plan (oralisation des repères et indices utiles)
- position des balises par rapport à des repères facilement identifiables par les élèves (*ex : à un coin de la cour, sous l'unique banc de l'école, .. .)*
- le groupe des cacheurs peut avoir décider de regrouper tous les objets au même endroit -> si c'est le cas, faire émerger de la part des chercheurs que les indications sur le plan ne sont pas assez précises pour permettre de les retrouver ou alors exiger des cacheurs qui l'indiquent tous sur un même plan et en tenant compte des positions relatives (trop difficile !)
- difficulté du terrain : plus ou moins 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)

- observer la position en fonction des autres éléments, prendre des indices sur le plan et sur le terrain
- s'autoriser à tourner le plan lors de ses déplacements !!!
- 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.