


POINT DE VUE

- Intérêts pédagogiques :
 - Jeu pour groupe classe au complet.
 - Jeu d'équipe.
 - Parcours en étoile.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Lire un paysage et établir la correspondance avec la photographie qui le représente.
 - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
 - Choisir la photo qui correspond à la prise de vue : vérifier les indices comme grillage, jeux, table, ...
 - Se situer dans un espace donné par rapport à des points remarquables (ici banc, table).
 - Coopérer.
- Matériel : photos retouchées et plastifiées, feutres velleda (les réponses s'écrivent directement sur les photos).
- But du jeu : retrouver le site photographié pour répondre à la question posée sur la fiche.
- Déroulement : au point de ralliement, pour chaque équipe :
 - Piocher une photographie.
 - Se rendre sur place.
 - Se positionner par rapport à la photo pour pouvoir répondre.
 - Revenir au point de départ et faire valider sa réponse par le meneur.
 - Recommencer avec une autre photo.



Quand je suis sur le banc N°1, la table A est :

- à ma droite ?
- à ma gauche ?
- derrière moi ?
- devant moi ?
- Entoure la bonne réponse.



Quelle est la « bonne » ? Entoure la.

- Variables :
 - Chronométrer le jeu.
 - Attribuer des points selon la difficulté de la question.