

DE LOIN, DE PRÈS

• Intérêts pédagogiques :

- Jeu pour groupe classe au complet.
- Jeu d'équipe.
- Utilisation maximale de l'espace de jeu.
- Parcours en étoile.

• Compétences développées : l'élève est capable de :

- Prendre des repères pertinents sur le terrain.
- Garder en mémoire une portion de paysage.
- Coopérer.

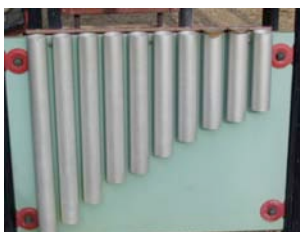


• Matériel : 2 jeux de photos : un jeu "plan large" , un jeu "plan serré".

• But du jeu : retrouver un détail d'un paysage.

• Déroulement : au point de ralliement, pour chaque équipe :

- Piocher une photo "plan large" d'une partie de la zone de jeu visible du point de ralliement.
- Se rendre sur place et observer attentivement le lieu.
- De retour au point de ralliement, retrouver un détail du paysage observé parmi plusieurs clichés "plan serré" proposés par le meneur de jeu.



- Recommencer avec une autre photo.

• Variables :

- Chronométrer le jeu.
- Attribuer des points selon que le détail est plus ou moins facile à retrouver.
- Jeu plus facile : chaque équipe dispose d'une photo plan large et de quatre détails. Retrouver le bon sur place (et non pas au point de ralliement).

