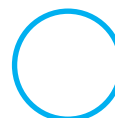




Objectif : Se mettre à la place du photographe

Lieu : espace connu / semi-connu / inconnu

Dispositif : Atelier



Durée : 20 min

Matériel

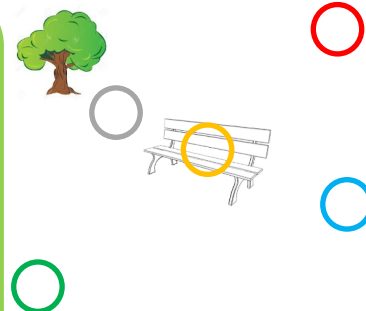
- Un jeu de 3 à 5 photos d'un même élément remarquable (banc, poubelle, arbre, statue, toboggan...) : prises de différents endroits et distances (côtés, dessus, de face, de dos, ...).
- Un jeu supplémentaire, pour le maître de la validation, avec au dos de chaque photo, une gommette de couleur indiquant le cerceau correspondant.
- Autant de cerceaux de couleurs différentes que de prises de vues par élément remarquable.
- Des tubes de carton (type « papier toilette »)

Organisation

- Pour chaque élément remarquable photographié, disposer un cerceau de couleur correspondant aux différentes prises de vues.
- 3 enfants peuvent jouer simultanément + 1 Maître de la validation.
- Plusieurs points d'activité sont mis en place autour d'un élément remarquable.

Déroulement

- Chaque enfant a une photo et, par essais successifs, en se plaçant dans chaque cerceau, détermine la place du photographe quand il a pris la photo.
- Quand il est certain de sa réponse, il énonce au Maître de la validation la couleur du cerceau.
- Si elle est juste, ils échangent leur rôle. Si elle est fautive, il retourne chercher l'emplacement.
- Tous les joueurs peuvent ainsi jouer simultanément et échanger les rôles pendant un temps donné.
- La même situation peut être reproduite sur plusieurs éléments remarquables.



Consigne

Dans quel cerceau était le photographe quand il a pris la photo?
Tu peux t'aider du tube de carton pour voir plus précisément ce qu'il voyait.

But

Se mettre à la place du photographe

Critère de réussite :

L'emplacement du photographe

Point de vigilance : Il est préférable d'utiliser des photos de « saison ».

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de prises de vues par élément
- Distance de prise de vue
- Aucun cerceau n'est placé, c'est au joueur de le positionner à l'endroit exact où se situait le photographe.

Maître de la validation

A l'aide du jeu de photos « correction », il vérifie l'emplacement du photographe (couleur du cerceau).

