

**JE POSE, TU CHERCHES**

- Intérêts pédagogiques :
  - Jeu pour groupe classe au complet.
  - Peut se jouer dans tout espace.
  - Permet de définir un point de ralliement.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
  - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
  - S'exprimer avec précision (vocabulaire spatial, adapté en fonction du site).
  - Anticiper un déplacement.
- Matériel : 1 carte plastifiée par élève ; toutes les cartes sont différentes (par exemple : photos de la faune et de la flore du lieu).
- But du jeu : Décrire précisément le lieu de dépose de la carte pour qu'un partenaire retrouve celle-ci le plus vite possible. Le binôme qui a retrouvé les deux cartes en premier gagne un point.
- Déroulement :
  - Délimiter un espace (+ ou - étendu selon l'âge et le nombre des élèves).
  - Distribuer une carte jeu à chaque joueur.
  - Chacun va déposer sa carte dans un endroit accessible, où il veut dans l'espace défini (ne pas poser sa carte près d'une autre).
  - Revenir au point de départ.
  - Constituer des paires de joueurs. Chacun doit expliquer à l'autre où trouver sa carte.
  - Rapporter ces cartes au point de départ. Vérifier si c'est la bonne carte.



- Variables :
  - Retrouver sa propre carte (GS).
  - Constituer les binômes avant de lancer le jeu.
  - Limiter la zone de dépose pour obliger à être plus précis dans sa description car plusieurs cartes risquent de se côtoyer dans la même zone.
  - Cacher la carte ( au lieu de la déposer ).
  - Décrire l'itinéraire par écrit en imposant un nombre minimum d'indications sur la fiche trajet.