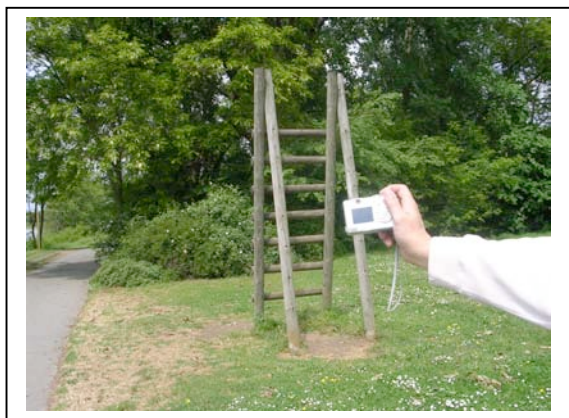


### PARCOURS PHOTOS

- Intérêts pédagogiques :
  - Jeu d'équipe.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
  - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
  - Photographier des "éléments remarquables".
  - Passer de l'espace vécu à sa représentation en 2 dimensions pour l'équipe qui construit le parcours, et inversement pour les équipes qui vont effectuer le parcours.
  - Définir un point de mire.
  - Se déplacer avec efficacité (garder le cap).
  - Coopérer.
- Matériel : appareil photo, 6 cartes lettres qui forment un mot, par exemple :

A Z I M U T   B A L I S E

- But du jeu : retrouver un parcours à l'aide de 6 photos et reconstituer un mot avec les lettres récupérées.
- Déroulement :
  - 1<sup>er</sup> groupe : - en possession d'un appareil photo, préparer le parcours en photographiant des éléments remarquables (6) de la zone de jeu.
    - déposer une des lettres à l'endroit photographié.
  - 2<sup>ème</sup> groupe : - réaliser ce parcours.
    - reconstituer le mot à l'aide des lettres récupérées.



*Travailler avec la photographie couleur est essentiel pour aborder la lecture de plans conventionnels ou de cartes d'orientation par la suite. Cet espace perçu (photographié) permet de passer de l'espace vécu à l'espace conçu.*

- Variables :
  - Limiter le temps.
  - Photographier en noir et blanc.
  - Lettres dans l'ordre ou dans le désordre.
  - Nombre de photos.
  - Pour GS et CP utiliser des images séquentielles, des pièces de puzzle plutôt que des lettres...