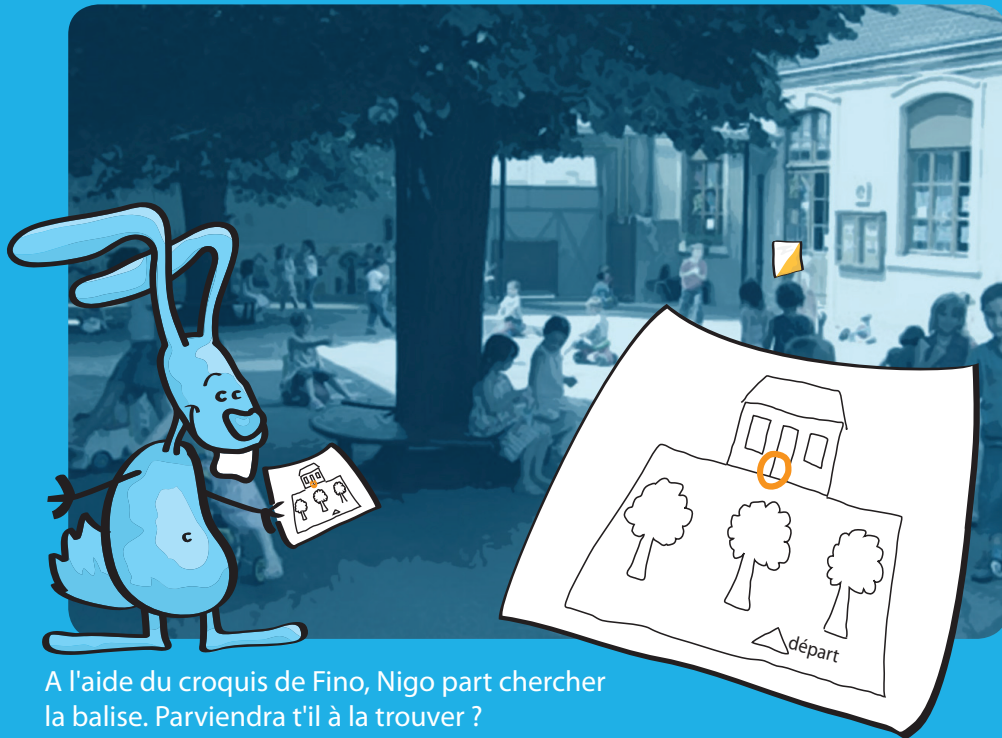


Pose-dépose au croquis



Fino a posé sa balise et dessiné un croquis pour que Nigo puisse la retrouver.

A l'aide du croquis de Fino, Nigo part chercher la balise. Parviendra t'il à la trouver ?

But du Jeu

Poser une balise et dessiner un croquis en plaçant correctement les éléments les uns par rapport aux autres, pour permettre à un autre de la retrouver.

difficulté



durée



matériel





objectif

Dessiner un plan fidèle à la réalité.



dispositif (durée estimée du jeu : 45 mn)

Le groupe est partagé en équipes de 2, et l'espace de jeu est partagé en 2 zones. Chacun va placer une balise dans sa zone respective, puis revient au départ dessiner un croquis qui montre l'emplacement de la balise posée. Les 2 jeunes échangent alors sans parler leur croquis, et vont chercher la balise posée par l'autre. On joue autant de fois que possible dans un temps donné.

Après la séance, affichage et comparaison des croquis. Ce temps de réflexion et de mise en commun sur les échecs et les réussites en fin de séance doit mettre en évidence l'utilité d'un support fidèle à la réalité (dans la disposition des éléments les uns par rapport aux autres) et d'une légende commune.

C'est parti !

Chacun des 2 pitchouns d'une équipe part dans sa moitié de terrain, choisit un élément caractéristique (arbre, banc, etc.) et y place sa balise. Il revient au départ et dessine sur feuille blanche un plan qui permettra à l'autre de retrouver sa balise. Il échange alors son croquis avec son partenaire et chacun part récupérer la balise de l'autre. Une fois les 2 balises ramenées, le jeu repart pour un tour.



matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Supports pour dessiner. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Feuilles blanches, 1 crayon à papier, 1 gomme. ▶ 1 balise numérotée et 1 «fiche récapitulative» pour 2. 	



consignes

À chaque équipe :

- « L'espace est partagé en 2 zones. Vous choisissez un emplacement dans votre zone pour votre balise et vous la posez. »
- « Vous revenez au départ et vous dessinez un plan pour indiquer où se trouve votre balise. »
- « Vous échangez, sans parler, vos croquis. »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, revenez au départ pour que l'autre vous conduise à l'endroit où il l'a mise. »
- « Ensuite, on joue autant de fois que possible, en changeant l'emplacement de la balise. »
- « À la fin de la séance, nous afficherons et nous comparerons les croquis réalisés. »
- « Pensez à noter vos noms sur les croquis. »



variantes

- ▶ Faire l'exercice avec des équipes de 4 pitchouns (2 binômes).
- ▶ Les pitchouns disposent d'un plan avec quelques éléments déjà dessinés.
- ▶ Possibilité de restreindre l'espace de pose des balises pour éviter que les pitchouns ne s'éloignent trop du départ.
- ▶ Les lieux de poses peuvent être prévus à l'avance dans les deux zones et symbolisés par des cercles. Chaque espace est repéré par une lettre et possède son « jumeau » dans l'autre zone repéré par la même lettre en fonction de son éloignement du départ. Les deux pitchouns qui s'opposent jouent avec la même lettre.

Retrouver le plus vite possible la balise grâce au croquis « juste ».

Poser et trouver le plus de fois possible la balise.

