

Du 6 au 10 mars 2023

Cycle : 1

Niveaux : 1, 2 et 3

Défi 4 : Le jeu du théâtre

Objectifs :

- Se repérer dans l'espace dans une situation spatiale complexe
- Comprendre et utiliser le vocabulaire adapté qui permet de s'orienter
- Expliciter sa pensée : échanger, s'exprimer, s'expliquer, se justifier

Matériel :

- Des feuilles-consigne
- 4 cartes

Activité :

Les élèves doivent comprendre une indication de position dans l'espace et partager cette information pour valider leur position par rapport à celles des autres camarades. Cela oblige l'élève à communiquer avec les autres joueurs pour résoudre son problème.

Aide possible :

- Mettre pour les plus jeunes un adulte sur une position

Consigne :

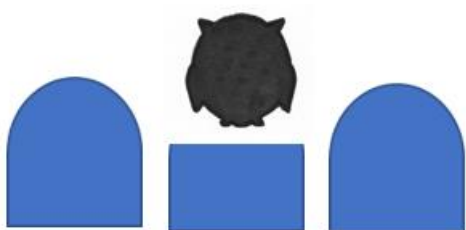
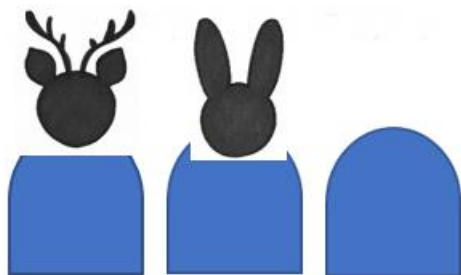
Vous devez vous placer dans les spectateurs en respectant les indications données sur les « cartes - consigne ».

Ne pas oublier de dire :

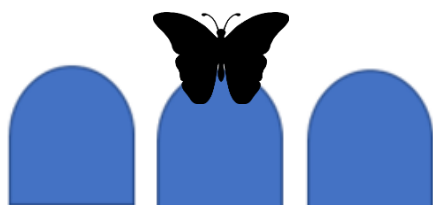
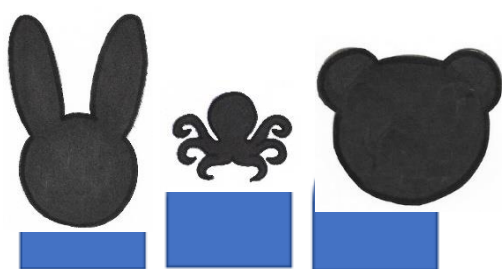
- Un joueur / un animal par chaise.
- Tous les animaux regardent dans le même sens.

Solutions :

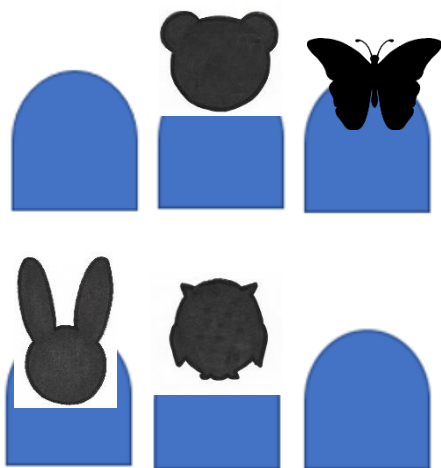
Solution niveau 3



Solution niveau 2



Solution niveau 1



Déroulement :

Etape 1 : présentation de la situation et appropriation de la consigne

- On donne la consigne générale.
- On explicite le codage aux élèves mais on peut leur laisser l'interpréter. Le codage est assez facile à expliciter dans sa partie présence/absence de l'animal mais devient plus complexe quant au fait qu'il s'agit de positions relatives à l'observateur.
- Ne pas oublier de donner :
 - le critère de réussite pour l'élève : -« Il faut que toutes les cartes-consigne fonctionnent »

Etape 2 : Phase de recherche : se positionner selon l'indication donnée par la feuille-consigne

- Les élèves rencontrent pour certains quelques difficultés usuelles
- Ils ont du mal à se décentrer : ils assimilent leur position de l'animal au milieu de la feuille-consigne comme étant forcément au centre du dispositif.
- Ils ont du mal à orienter la feuille-consigne.

Conseils :

- S'appuyer sur la présence d'un adulte repère ou d'un animal en peluche ou d'un plot qui fournit une aide à la décentration de l'élève
- Ne pas hésiter à ce qu'ils discutent ensemble de leur position : c'est la confrontation avec les autres qui peut les aider aussi à remettre en cause l'idée qu'ils sont au cœur du dispositif spatial.

- Dire aux élèves que les animaux comme les élèves regardent devant eux : il convient alors de tenir sa carte-consigne droite les animaux tournés devant (possibilité d'ajouter une flèche sur la feuille comme au sol ...)

Les élèves, passés ces difficultés, tâtonnent, essayent, se confrontent entre eux dans leurs positions et peuvent alors procéder aux premières déductions spatiales (exemple : - « Je ne peux pas être sur la première ligne car j'ai un animal devant moi, donc du coup ... »)...

Etape 3 : Vérification / co-validation :

Les élèves vérifient que la configuration au sol est conforme à celle induite par chacune des 4 feuilles consignes.

Le critère de réussite pour l'enseignant sera alors de voir si :

- les élèves sont capables de retrouver quel élève représente tel animal ;
- pour les plus à l'aise, les élèves sont capables d'utiliser le lexique à bon escient et en situation (à droite, à gauche, à côté, derrière, devant ...)

