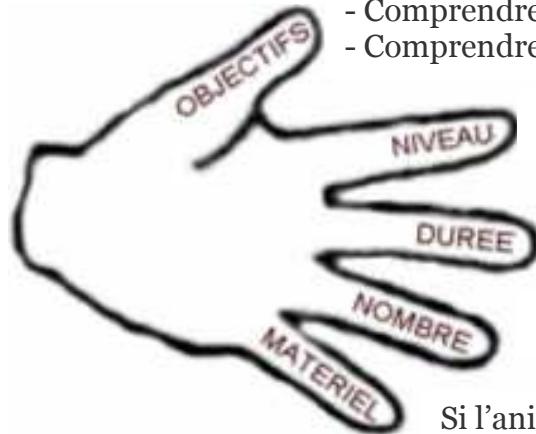


« Jeu de déplacement »

Il s'agit d'une mise en situation pour la SS2.

- Se repérer dans l'espace, reconnaître sa droite et sa gauche
- Comprendre et apprendre les signes directionnels
- Comprendre et suivre des indications directionnelles



Tous niveaux

15 minutes

Jusqu'à 12 participants

Si l'animateur désire construire son plan : un plan réel avec 4 entrées conduisant au rond-point central.

Déroulement :

- Les participants sont répartis en groupe de deux. Un participant se place devant, l'autre derrière. Celui qui se trouve derrière tape sur l'épaule de l'autre. S'il tape sur l'épaule gauche de l'autre élève, ce dernier doit aller à gauche. S'il tape sur l'épaule droite de l'autre élève, ce dernier doit aller à droite. Il s'agit de faire prendre conscience aux apprenants de leur droite et de leur gauche.
- L'animateur donne aux participants des directions qu'ils doivent suivre dans l'espace-classe.
 - Exemples : « Allez tout droit », « Tournez à gauche », « Tournez à droite », « Faites demi-tour », etc.

Remarque : il est possible de construire un plan réel (4 entrées, avec au centre un rond-point) que l'on place au sol et sur lequel marchent les participants. Après avoir respecté les consignes de l'animateur, les participants se retrouvent tous au rond-point. Les 4 entrées conduisant au rond-point doivent donc être construites de manière identique afin que leur parcours soit le même.

- Lors de la deuxième séquence, les participants travaillent en sous-groupes de trois. Un participant se place devant les autres, face à eux. C'est lui qui donne les consignes directionnelles aux deux autres. A la fin de l'activité, chaque participant doit avoir donné des consignes. Pour que le jeu soit distrayant, le rythme doit s'accélérer au fur et à mesure.

Réflexions : *Attention ! L'activité comporte des difficultés car elle s'effectue en miroir.*