

Compétence au cycle 3 : Adapter ses déplacements à des environnements variés		Nom du jeu : Le mot secret	Activité : Orientation
Objectif d'apprentissage : coder et indiquer sur un plan l'emplacement de balises / Suivre un plan pour retrouver des balises			
Descriptif de la tâche :			
But	Découvrir le mot secret caché par l'équipe partenaire		
Dispositif	Dans la cour de l'école ou un espace fermé assez vaste: 1. La classe est divisée en 2 équipes : « Rouge » contre « Noire ». 2. Chaque équipe est scindée en 2 " groupes partenaires " de 6 à 7 joueurs : - dans l'équipe "Rouge" : les Cœurs ♥ sont partenaires des Carreaux ♦ - dans l'équipe "Noire" : les Piques ♠ sont partenaires des Trèfles ♣ 3. Les groupes (♥,♣) se dirigent dans un espace non visible par les (♦,♠) et choisissent chacun un mot secret de 6 lettres qu'ils écrivent sur des étiquettes (une lettre par étiquette écrite en couleur – rouge ou noire selon la couleur de son équipe). 5. Ensuite, les groupes (♥,♣) cachent les lettres du mot secret et indiquent leurs emplacements sur un plan qu'ils dessinent. 6. Le groupe ♥ remet son plan au groupe ♦ (idem entre ♣ et ♠) qui doit retrouver les lettres cachées par leurs partenaires et reconstituer le mot secret. 7. Les rôles sont ensuite inversés.		
Consigne	« Les ♥ et les ♣ écrivent un mot secret de 6 lettres sur des étiquettes qu'ils cachent puis indiquent leurs emplacements sur un plan qu'ils dessinent. Les ♦ doivent retrouver les lettres du mot secret des ♥ en utilisant ce plan. Idem entre ♣ et ♠ puis les rôles sont inversés. »		
Critères de réussite	Retrouver toutes les lettres de l'équipe partenaire pour trouver leur mot secret		

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
<ul style="list-style-type: none"> - choisir des repères pertinents pour cacher les lettres - prendre en compte la spécificité du terrain pour concevoir le plan - représenter le milieu de façon claire et précise - gérer sa sécurité et ses efforts 	<ul style="list-style-type: none"> - pas d'observation et d'analyse des repères visuels → - mauvaise coordination dans les déplacements, dans l'équipe (ex : des élèves courent partout sans but, ils « enterrent » les lettres comme un trésor, ...) → - représentation erronée ou incomplète du plan → 	<ul style="list-style-type: none"> - organiser un parcours-mémoire (voir fiche-action en maternelle) dans la cour avec des affichettes collées sur des éléments remarquables - faire verbaliser les stratégies qui fonctionnent, les difficultés des équipes qui n'ont pas trouvé les lettres - en classe, travailler la notion de plan

Trame de variance	
Simplifier : <ul style="list-style-type: none"> - donner un plan de la cour - travailler en binôme pour cacher les lettres - réduire le périmètre 	Complexifier : <ul style="list-style-type: none"> - chaque équipe cache simultanément les étiquettes sur un espace différent et non visible l'une de l'autre - espace 1 (♥,♣) / espace 2 (♦,♠) – puis échange leurs plans. - chaque élève cache une étiquette et réalise son propre plan sur lequel il indique son emplacement - donner un temps limité à la recherche - organiser l'activité dans un espace semi-connu (parc voisin)
Sécurité <ul style="list-style-type: none"> -enseignant placé à un endroit stratégique où l'ensemble des élèves seront visibles -signal sonore pour le rassemblement immédiat 	Evaluation <ul style="list-style-type: none"> - l'élève sait : représenter l'espace, collaborer et repérer les éléments pertinents