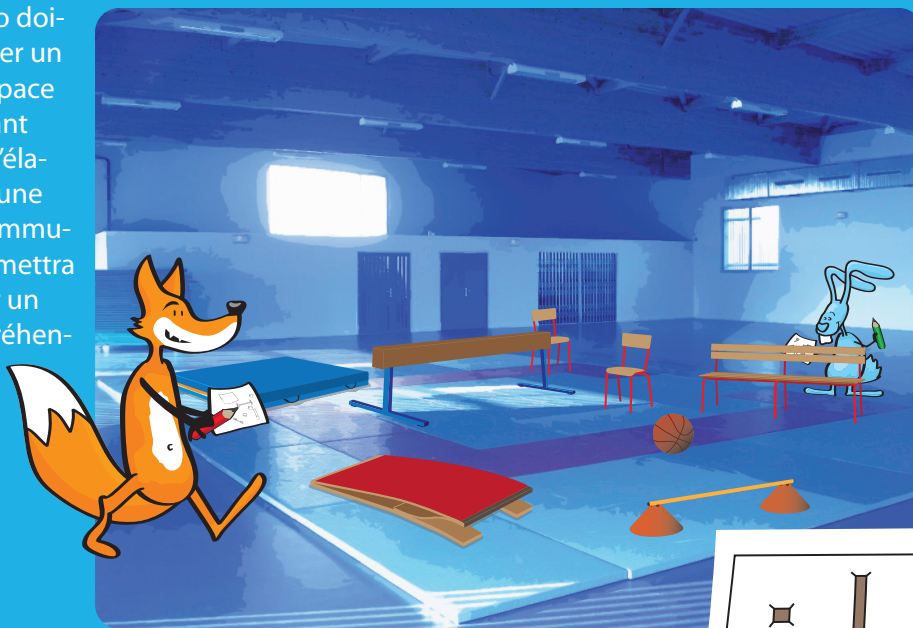


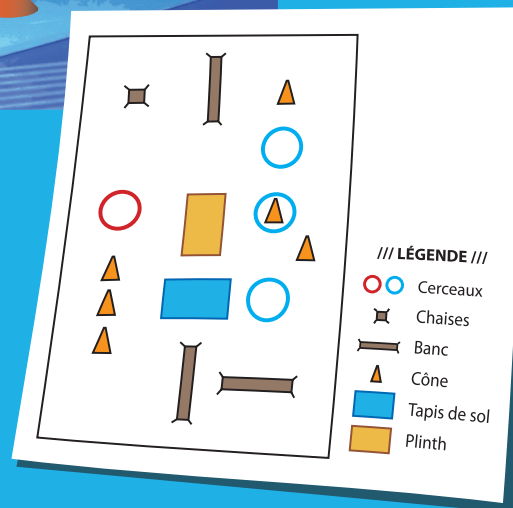
Construis la légende

Fino et Nigo doivent dessiner un plan de l'espace de jeu devant eux. Seule l'élaboration d'une légende commune leur permettra de dessiner un plan compréhensible par tous.



But du Jeu

Dessiner sous forme d'un plan, un espace avec des objets.



Exemple d'un plan et sa légende, dessinés par l'animateur.

difficulté



durée



matériel





Comprendre la notion de symbole, et l'intérêt d'utiliser une légende.



dispositif (durée estimée 60 mn)

Sur une feuille de papier A4, réaliser un plan de différents objets à votre disposition (*ballons, chaises, bancs, tapis, plots, etc.*) en essayant de créer des alignements entre ces objets (voir recto). Le photocopier. À l'aide de votre plan, disposer ensuite les objets sur un terrain bien délimité (handball, basket...).

C'est parti !

Les zigotos dessinent sur une feuille de papier les objets placés sur le terrain de basket. Ils comparent ensuite leur dessin entre zigotos. C'est la bagarre! Pas un zigoto n'a le même dessin! Du calme, l'animateur a la solution, il leur demande de trouver une solution pour que chaque objet soit reconnaissable par tous. Ensemble, ils construisent ainsi une légende commune. Chaque zigoto redessine ensuite le plan avec cette légende. « Chouette, l'animateur a dit qu'ensuite on jouera avec les plans. »



Dans un second temps, vous pouvez profiter de votre plan pour proposer d'autres jeux :

- ▶ Dessiner un itinéraire sur le plan et le faire réaliser (suivi d'itinéraire).
- ▶ Dessiner un itinéraire sur le plan et le faire réaliser « en aveugle », avec un partenaire qui guide en utilisant seulement « droite, gauche, devant, derrière ».
- ▶ Jeu des erreurs : ajouter ou retirer un ou deux éléments sur l'aire de jeu.
- ▶ Faire réaliser un itinéraire sur l'aire de jeu et le faire dessiner par les observateurs.



matériel

pour le dispositif

- ▶ Feuilles A4, crayons papier, gommes.
- ▶ Plots, bancs, chaises, ballons, cerceaux, tapis, etc.
- ▶ 1 plan de l'aire de jeu (avec les objets) réalisé en amont par l'animateur, et photocopie.

pour les jeunes

- ▶ 1 feuille blanche - 1 gomme - 1 crayon.
- ▶ Pour les jeux qui suivront prévoir plusieurs plans par enfant.



consignes

« Dessinez le plus fidèlement possible sur votre feuille de papier les différents objets que vous observez. Le cadre de votre feuille représente la surface du terrain de basket. »
 « Vous ne devez pas communiquer entre vous. »
 « Par petits groupes, comparez ensuite votre dessin à celui des autres, et essayer de tirer des conclusions. »
 « Quand tout le monde aura fini, nous en discuterons tous ensemble ». Cette phase permettra à l'animateur trouver avec les enfants une symbolique commune (construction du symbole et élaboration de la légende).
 « Dessinez à nouveau le plan sur votre feuille de papier, en tenant compte des symboles créés ensemble. »



variantes

- ▶ Nombre d'objets disposés sur le terrain.
- ▶ Forme du terrain (carré, rectangle triangle ou formes géométriques irrégulières).

Justesse de la représentation en comparant les différents plans et surtout en tenant compte des alignements des objets sur le terrain.

