



# L'élève se questionne sur ce qui l'entoure

Piste de travail en Connaissance de l'Environnement 1-3P

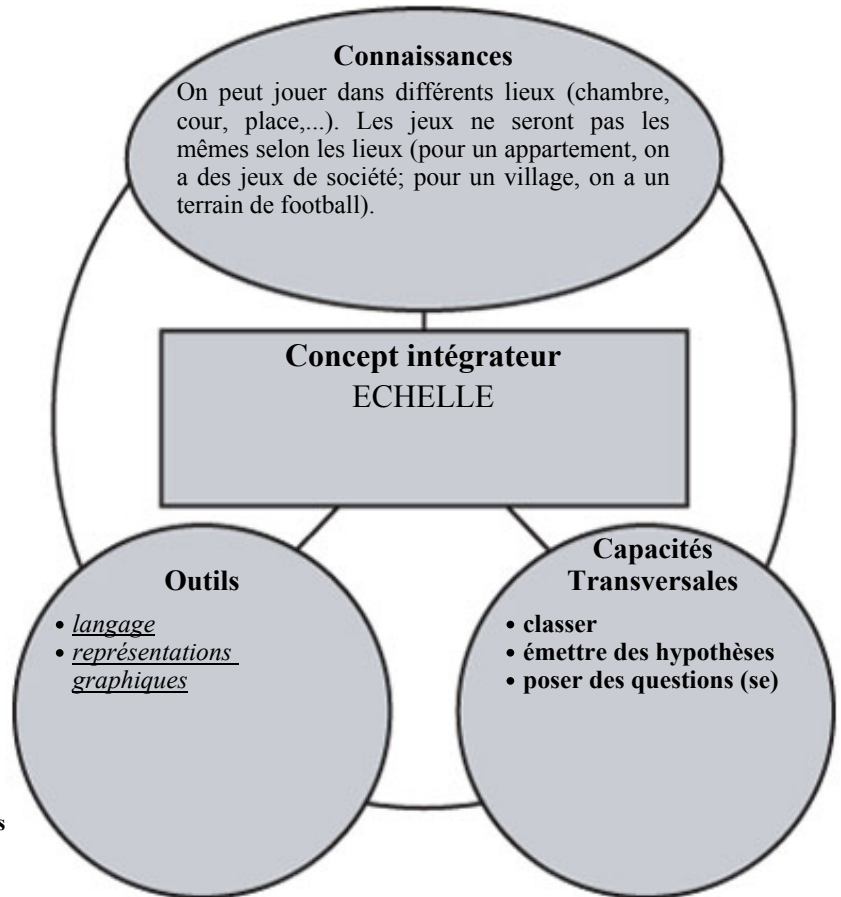


## Opportunité/Amorce

Quels sont les jeux qu'on peut trouver en ville, dans le quartier, dans la cour de l'école, en classe, à la maison, □?

## Intentions (par rapport au concept)

LES JEUX NE SONT PAS LES MÊMES SELON L'ÉCHELLE À LAQUELLE JE ME PLACE (CHAMBRE: JEU DE CARTES; COUR DE RÉCRÉ: MARELLE; QUARTIER: PLACE DE JEUX; VILLAGE: TERRAIN DE FOOT; RÉGION: PARC D'ATTRACTION).



⚠ Seuls sont cités les **outils** et **capacités transversales** sur lesquels l'élève fait un travail approfondi.

⚠ Seules les connaissances en lien avec le concept intégrateur sont listées.

## Proposition de démarche (à adapter selon le lieu, les élèves, le degré)

A propos des jeux, les E proposent le maximum de jeux différents (aussi des grands) que l'enseignant note au TN. L'enseignant entoure quelques jeux sur lesquels les élèves **se posent des questions** : quels jeux concernent quel espace (espaces de différentes échelles: chambre, cour de la maison ou de l'école, quartier/village, région)? Les E **établissent un classement** personnel dans un tableau à 4 entrées (ou moins, selon l'âge des E); le classement est ensuite débattu en commun. Les E **émettent des hypothèses** sur le choix ou l'adaptation des jeux selon l'espace considéré (pourquoi il n'y a pas de jeux de cartes dans une place de jeux en ville, pourquoi il n'y a pas un terrain de foot dans ma chambre,...) et les argumentent (langage).

Voir aussi pistes N° 52, 53, 54, 55, 57, 58, 59, 60, 61 (LOCALISATION, ECHELLE, ESPACE PRODUIT, REPRESENTATION, MYTHE ET HISTOIRE, CHANGEMENT/PERMANENCE, MATIERE, EQUILIBRE)

Notes :

## Documents associés :