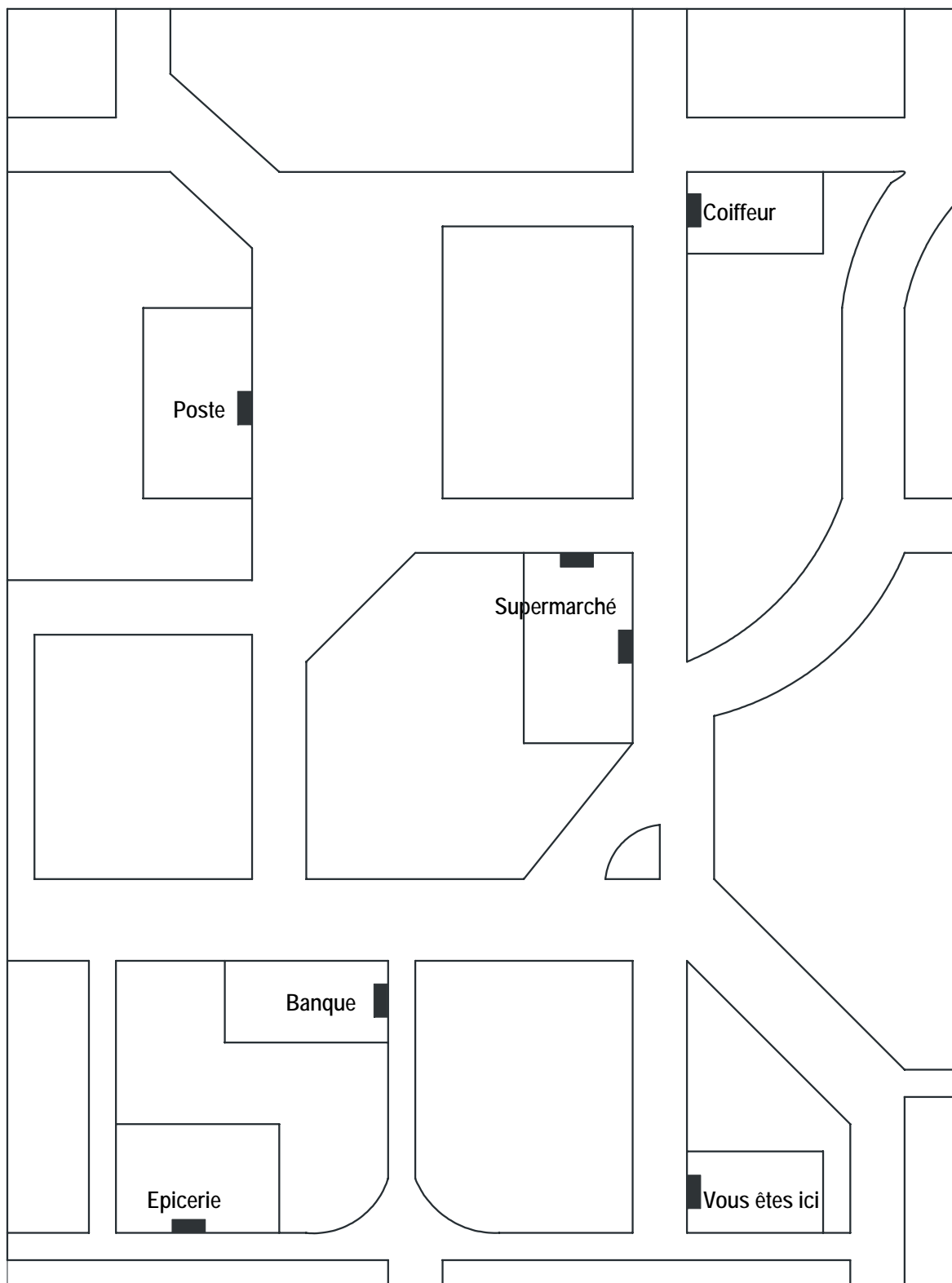
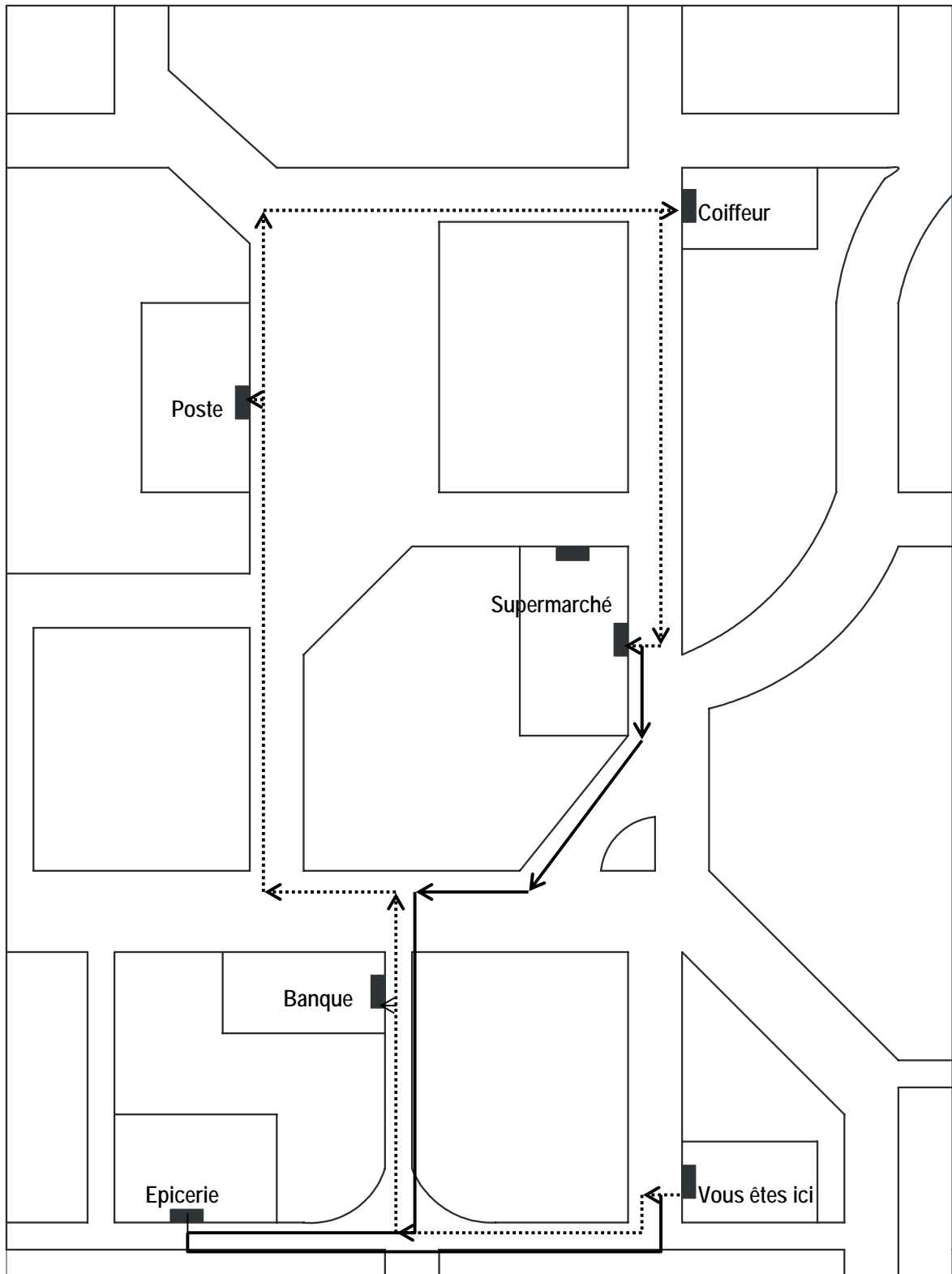
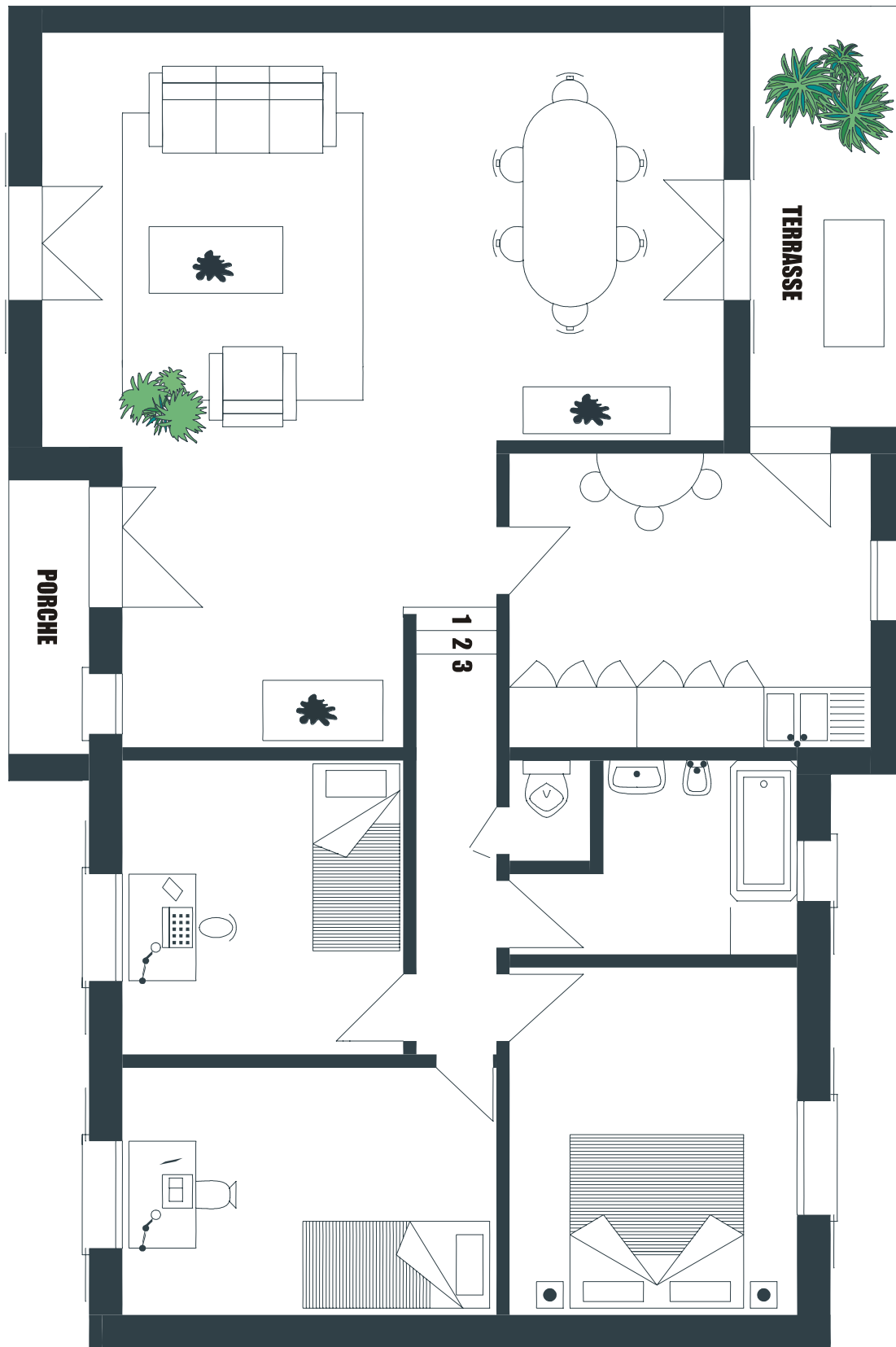


<b>SAVOIR TROUVER</b>	<b>Comprendre un plan</b> <b>« Les courses »</b>	<b>6-31</b> <b>Niveau 3</b> <b>Entraînement 1</b>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'entraîner à s'orienter sur un plan.</li> <li>- S'entraîner à expliquer oralement le choix qui a été fait.</li> <li>- Se décentrer.</li> <li>- Combiner différentes possibilités selon des critères donnés.</li> <li>- Imaginer des critères d'ordre pratique et en tenir compte.</li> <li>- Mesurer son résultat.</li> </ul>	
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : communication orale, géographie urbaine, aide à la compréhension de certains problèmes d'arithmétique, développement du vocabulaire (recherche de synonymes à 'aller' et à "ensuite")</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : identifier les différentes priorités possibles et modifier les comportement selon les objectifs, introduction à l'analyse de la qualité, réflexion sur les moyens à mettre en oeuvre selon les priorités, formation à la parole en public et à l'encadrement (énoncer clairement des missions ou des renseignements), optimiser les temps et les moyens de déplacement. Formation préalable au travail en groupe et à des tâches autonomes.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et pour les loisirs</u> : entraîner des enfants à se retrouver dans un nouveau quartier (après un déménagement ou un changement d'école), économiser ses pas et ses efforts en organisant ses parcours.</p>	
<b>Matériel</b>	<p>Une feuille avec la représentation du plan d'un quartier avec quelques indications écrites.</p> <p>Un crayon, une gomme et un double décimètre pour chaque élève.</p>	
<b>Consignes</b>	<p>L'enseignant donnera aux élèves les consignes suivantes :</p> <p>Vous devez, avant de faire vos courses, passer à la banque et vous êtes à pied. Quel chemin allez-vous suivre pour éviter de perdre du temps ? Vous tracerez un trait continu avec le double décimètre pour indiquer votre parcours et vous le mesurerez sans compter le chemin à l'intérieur des bâtiments.</p> <p>Le point de départ correspond à la maison du élève.</p>	
<b>Remarques</b>	<p>L'enseignant s'assurera que les indications écrites peuvent être comprises par tous. Chacune des deux entrées du supermarché peut être empruntée. On peut entrer par une porte et sortir par l'autre également.</p> <p>Parmi les aspects pratiques, on pourra considérer qu'il est préférable de ne pas être encombré par les courses pour aller chez le coiffeur. Cependant, il n'est pas dit que les courses sont lourdes ni encombrantes.</p>	
<b>Extension (s) (exemples)</b>	<p>Les élèves pourraient, dans un deuxième temps, se poser des contraintes particulières comme : les courses rapportées du supermarché sont très lourdes (ou peu lourdes), il faut poster une lettre urgente pour qu'elle parte aussitôt que possible, on va chez l'épicier pour lui dire bonjour et parler un moment.</p>	
<b>Individualisation</b>	Oui.	
<b>Corrigé</b>	Oui.	

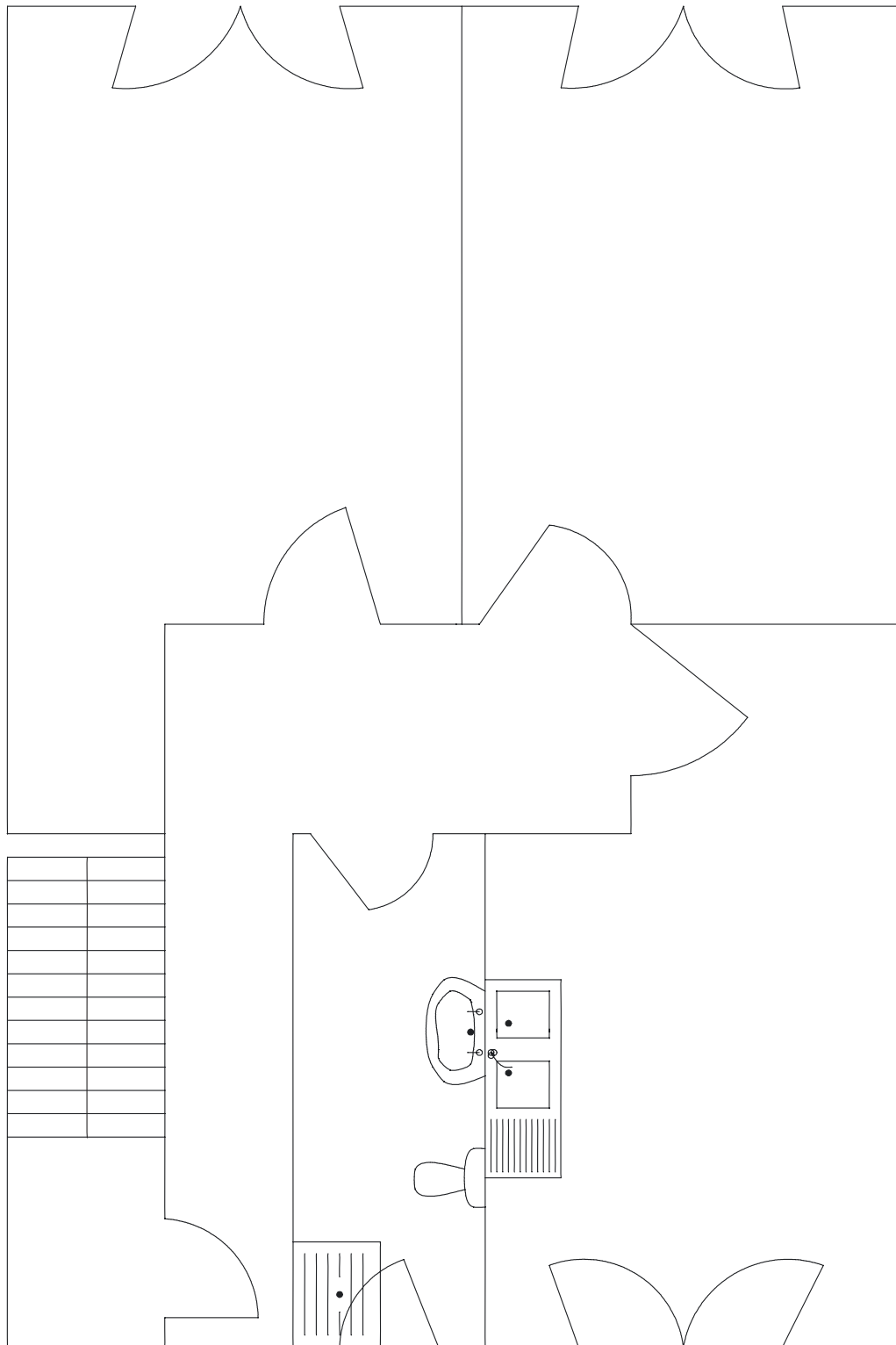




<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- S'entraîner à s'orienter à partir du plan d'un appartement.</li><li>- S'entraîner à expliquer oralement un parcours sur un plan.</li><li>- Se décentrer.</li></ul>
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : communication orale, géographie urbaine, développement du vocabulaire (recherche de synonymes à "aller" et à "ensuite")</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : formation à la parole en public et à l'encadrement (énoncer clairement des missions ou des renseignements), formation préalable au travail en groupe et à des tâches autonomes et de coordination (prise en compte des objectifs des autres) de même que toute activité demandant l'utilisation de plans (pièces, chantiers, ateliers, jardins).</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et pour les loisirs</u> : jeu de société : je suis à tel endroit, je fais tant de pas dans telle direction, je suis où et je fais quoi ?</p>
<b>Matériel</b>	Une feuille avec le plan détaillé d'un appartement.
<b>Consignes</b>	<p>L'enseignant indique qu'après un temps d'observation et de réflexion, un des élèves prendra le rôle de guide pour la visite de l'appartement. Tandis qu'il parlera, les autres suivront sur leur feuille son parcours en traçant un trait continu du point de départ au point d'arrivée (qui marque la fin de la visite guidée). Chacun observera la feuille en vue de prendre le rôle du guide que, par exemple, le sort désignera.</p> <p>L'enseignant précisera que ce n'est pas la feuille qui détermine l'orientation mais la porte d'entrée de l'appartement.</p>
<b>Remarques</b>	Le groupe pourra préalablement se mettre d'accord sur la façon dont sont figurées les portes et les fenêtres sur ce plan.
<b>Extension (s) (exemples)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Le même type de travail peut être fait en enlevant du plan tous les détails d'ameublement.</li><li>- Les élèves peuvent également tenter de faire le plan de leur propre appartement et d'y guider les autres élèves.</li></ul>
<b>Individualisation</b>	Non.
<b>Corrigé</b>	Non.



<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- S'entraîner à s'orienter à partir du plan d'un appartement très schématisé.</li><li>- S'entraîner à relever des erreurs et à les rectifier.</li><li>- S'entraîner à suivre une consigne assez longue, écrite ou orale.</li></ul>
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : arithmétique et calcul en général : développer l'esprit critique de façon à accéder à une compréhension dynamique des problèmes proposés.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : développer la vigilance, dans les organisations en équipes autonomes, ou en vue de l'auto contrôle.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et pour les loisirs</u> : jeu des erreurs, jeu du pouilleux (ou du menteur), recherche des erreurs en tous domaines, recherche des causes de toute difficulté matérielle ou fonctionnelle.</p>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Une première feuille avec le plan succinct d'un appartement.</li><li>- Une seconde feuille avec la description numérotée de l'appartement, laquelle comporte des erreurs.</li><li>- Une feuille numérotée de 1 à 10 pour les élèves si l'enseignant donne la description oralement.</li></ul>
<b>Consignes</b>	L'enseignant décidera selon son groupe si la description doit être lue ou si les élèves travailleront en lisant eux-mêmes la description. Il s'agira de cocher les numéros des phrases de description non conformes au plan.
<b>Remarques</b>	Le groupe pourra préalablement se mettre d'accord sur la façon dont sont figurées les portes et les fenêtres sur ce plan.
<b>Extension (s) (exemples)</b>	Les élèves peuvent décrire l'appartement comme s'ils conduisaient une visite guidée. Chaque élève peut dire une phrase décrivant l'appartement (ou celui de l'exercice 6-32) avec ou sans erreur. Les autres élèves devront alors dire si la phrase décrit bien l'appartement ou si elle est erronée.
<b>Individualisation</b>	Oui.
<b>Corrigé</b>	Oui.



1. Quand vous avez monté l'escalier, la porte d'entrée de l'appartement se trouve sur votre gauche.
2. Vous entrez dans l'appartement et vous êtes dans un long couloir.
3. Ce couloir conduit tout droit dans une grande cuisine.
4. En face de la porte de la cuisine se trouve une chambre de dimension moyenne.
5. En sortant de la chambre, la première porte à droite donne sur le salon.
6. Comme dans la chambre, la fenêtre du salon ouvre sur une terrasse.
7. La porte qui fait face à la porte du salon est celle de la salle de bains.
8. Dans la salle de bains, il y a une porte qui donne sur la cuisine.
9. En sortant de la salle de bains, la première porte sur la gauche est celle de la cuisine.
10. La fenêtre de la cuisine a la même orientation que la fenêtre du salon.
11. La cuisine est la plus grande pièce de l'appartement.
12. En sortant de la cuisine, vous tournez deux fois à gauche pour rejoindre la porte d'entrée de l'appartement.

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**1**

**2**

~~**3**~~

~~**4**~~

**5**

**6**

**7**

~~**8**~~

~~**9**~~

~~**10**~~

**11**

**12**

<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Reconnaître une coupe.</li><li>- S'entraîner à observer, détailler</li><li>- Se décentrer.</li><li>- S'entraîner à faire correspondre deux éléments.</li></ul>
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : introduction à l'abstraction, à la symbolisation, à la signalétique, initiation au dessin industriel.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : initiation au dessin industriel, aux tâches de dépannage et d'entretien, à la technologie (compréhension de l'intérieur d'une pièce ou d'un organe comme une boîte de vitesse). Mise en place des noyaux de fonderie.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et pour les loisirs</u> : développement de l'imaginaire des enfants et des adultes, compréhension de notices techniques ou de modes d'emploi.</p>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Une première feuille avec la coupe longitudinale d'un terrain. Des coupes transversales sont figurées par des traits en pointillé caractérisés par des lettres.</li><li>- Une seconde feuille avec plusieurs coupes transversales du même terrain.</li></ul>
<b>Consignes</b>	Les élèves rechercheront sur la seconde feuille les coupes qui leur semblent correspondre aux coupes transversales tracées sur la première feuille. Ils écriront à côté les lettres adéquates.
<b>Remarques</b>	Le groupe pourra à cette occasion essayer d'imaginer de quoi pourrait être composé un terrain.
<b>Extension (s) (exemples)</b>	L'enseignant peut demander aux élèves de travailler à partir d'un morceau de gruyère par exemple. Celui-ci étant coupé en tranches, comme le terrain, les élèves peuvent dessiner ce qu'ils voient en représentant les trous pour chaque tranche de fromage. Même chose avec un gâteau genre « roulé » ou « Savane ». Il est conseillé de fêter la réussite de l'exercice en savourant les denrées qui ont été utilisées !
<b>Individualisation</b>	Oui.
<b>Corrigé</b>	Oui.

