

LA CHASSE AU TRESOR CP

Objectifs:

- se repérer, s'orienter en utilisant des repères ;
- adopter une démarche scientifique : utilisation d'un langage spécifique, contrôle, essais-erreurs ;

Contexte de l'histoire :

Un trésor est caché dans un coffre au sein de l'archipel caribéen. Les élèves vont devoir le retrouver à l'aide d'une carte perdue par le pirate qui a caché le trésor.

Les déplacements ici seront des déplacements absolus : le bateau monte, descend, se déplace vers la gauche et vers la droite.

Le codage des déplacements du bateau repose ici sur des flèches :

1↑ : monte d'une case, c'est-à-dire avance d'une case vers le haut (de la feuille) ;

2↑ monte de 2 cases, c'est-à-dire avance de 2 cases vers le haut (de la feuille) ;

3↑ monte de 3 cases, c'est-à-dire avance de 3 cases vers le haut (de la feuille) ; etc.

1↓ : descend d'une case

2↓ : descend de 2 cases etc. ?

1← : avance d'une case vers la gauche ;

2← : avance de 2 cases vers la gauche etc.

1→ : avance d'une case vers la droite etc.

2→ : avance de deux cases vers la droite etc.

Attention :

- Le bateau part de la case DÉPART ;
- La flèche rouge devant le bateau indique le devant du bateau symbolisé par le drapeau à la tête de mort.
- On décide que le bateau peut passer sur une case comportant une île en la longeant.

Texte de l'énigme :

Dans la Caraïbe, Barbe Rousse, le pirate, a caché son trésor. Lors d'une bagarre avec d'autre pirate, il a reçu un coup sur la tête et a oublié où se trouvait la carte au trésor. En jouant sur la plage, vous avez retrouvé la carte dans le sable. Votre équipage devra conduire son bateau en suivant exactement les traces de Barbe Rousse pour éviter les pièges (requins, tempêtes, etc.).

Utilisez le codage pour diriger votre bateau afin d'arriver au coffre du trésor.

Le bateau part de la case DÉPART. L'avant du bateau est du côté du drapeau de tête de mort.

Matériel : 1 carte page 3 et un petit bateau **par élève**, une ardoise, 1 bande **par groupe de 2 élèves** cf. page 4

Matériel enseignant : carte page 5 à agrandir en A3 pour les mises en commun et le bateau grand format

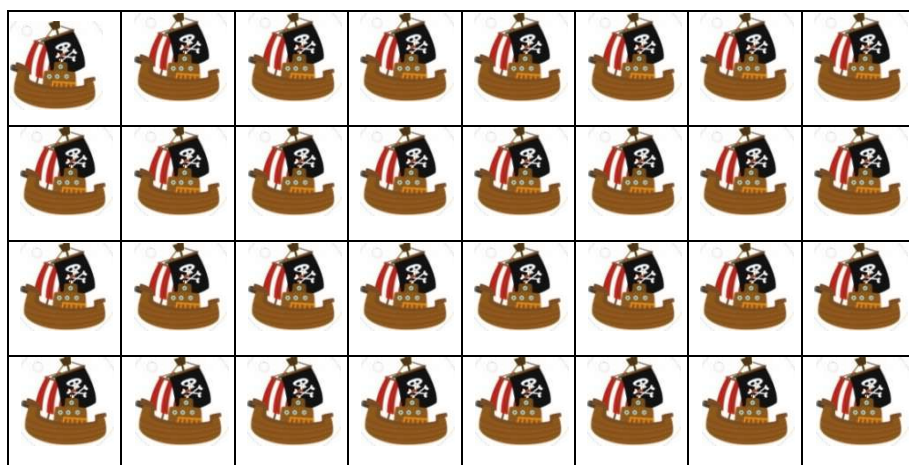
Déroulement :

- 1) Constituer les équipes de 2 moussaillons.
- 2) Lire et théâtraliser l'histoire.
- 3) Distribuer les cartes individuelles et les bateaux.
- 4) Présenter et expliquer au tableau le codage du déplacement du bateau. S'assurer que les élèves ont bien compris quel était l'avant du bateau.
- 5) Appropriation de la situation : temps de recherche individuelle sur l'ardoise du début du parcours (5 min). Observer et répondre aux questions de compréhension sans guider. Favoriser l'essai-erreur avec la manipulation.
- 6) Afficher la carte au tableau.
- 7) Première mise en commun afin de s'assurer que la situation problème est bien comprise par tous.
- 8) Travail de groupe : distribuer la bande sur laquelle les élèves inscriront le codage. Répartir les rôles : un des élèves déplace le bateau tandis que l'autre écrit le codage sur la feuille de groupe. Lorsque le groupe a terminé, inverser les rôles pour vérifier le codage.
- 9) Mise en commun au tableau. Résolution du défi.

Solution :

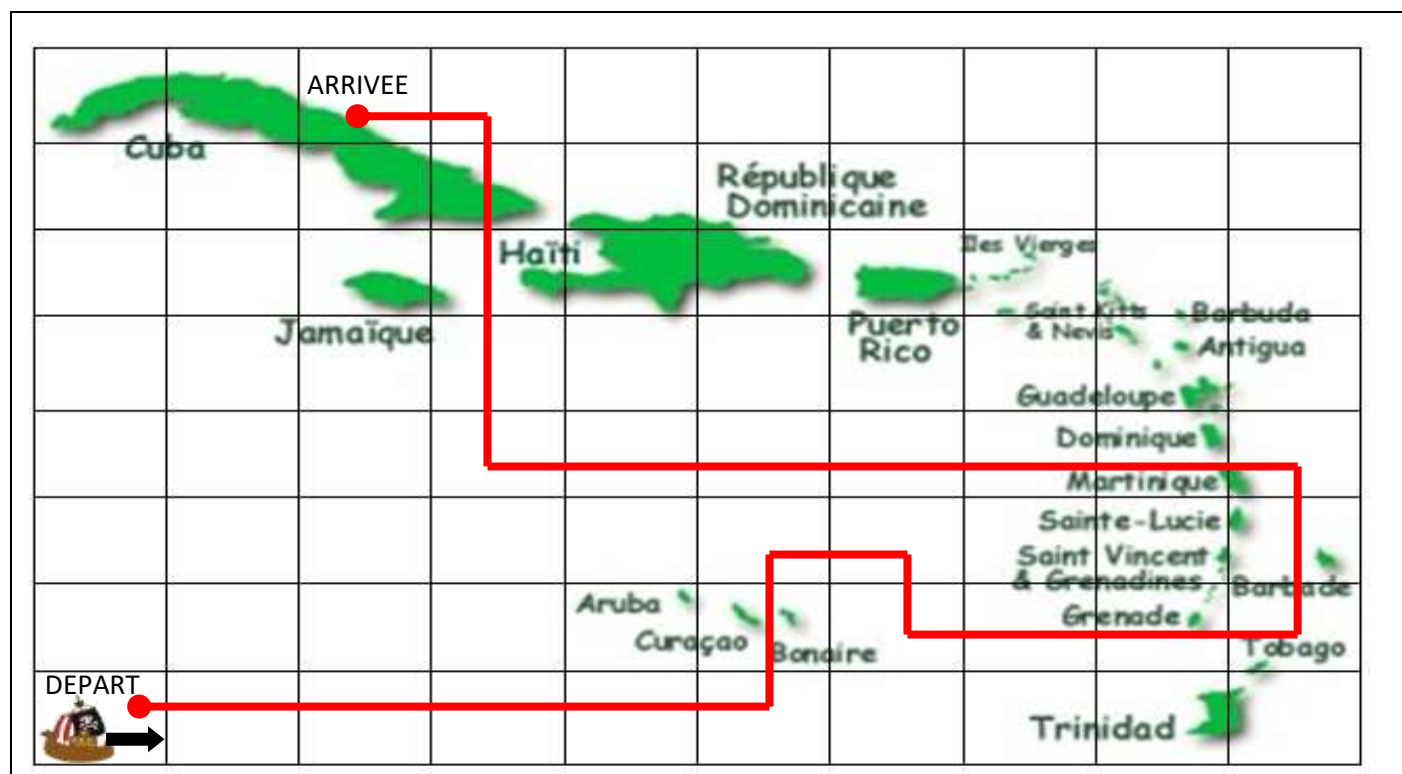
5→ 2↑ 1→ 1↓ 3→ 2↑ 6← 4↑ 1←

Bateaux pour les élèves à découper

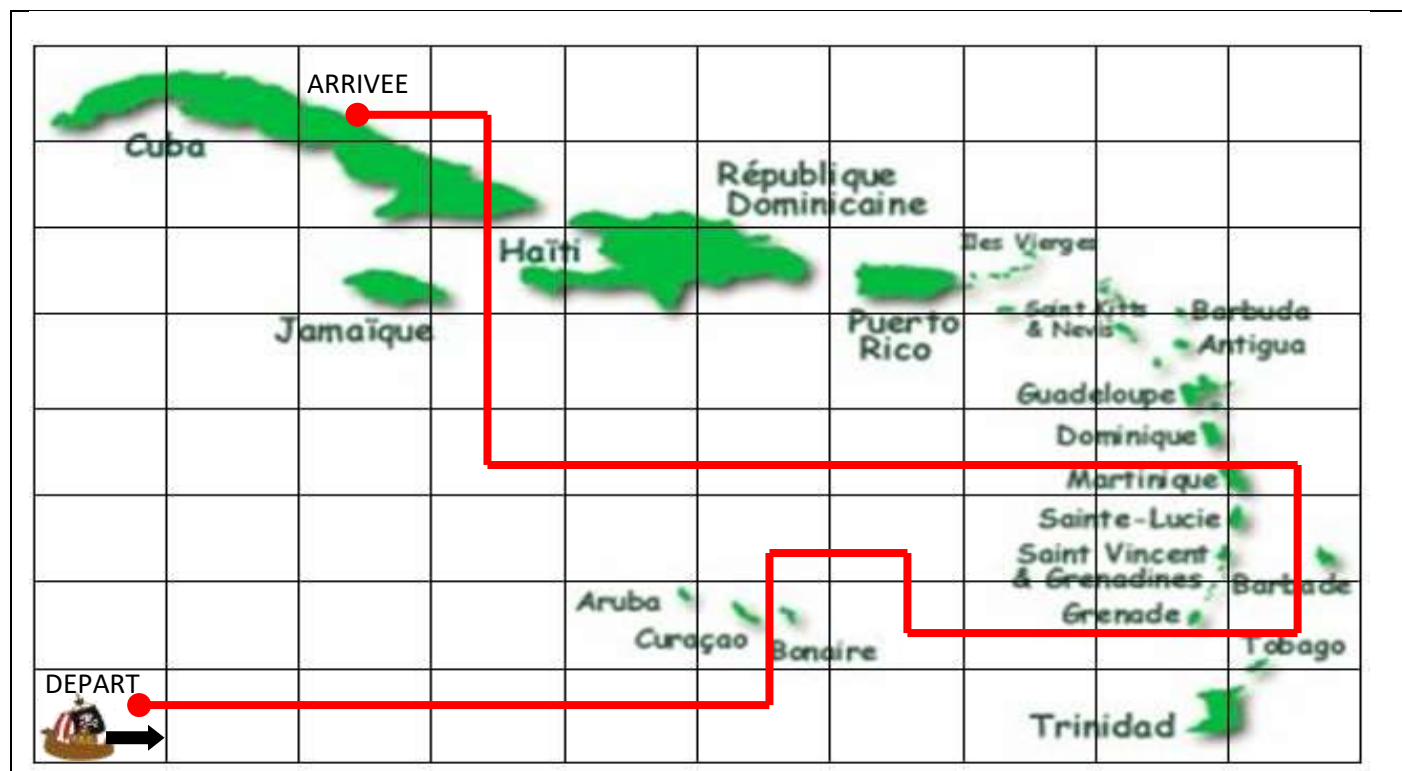


Bateau
enseignant

Carte élève



Carte élève :



Une bande par groupe de 2 élèves dans laquelle ils inscriront le codage (un nombre et une lettre par case). Toutes les cases ne seront pas nécessairement utilisées.

[illegible]

Carte pour la mise en commun à agrandir en A3 :

