



# Apprentissages du PER

## En lien avec les Capacités transversales

L'ensemble des situations d'apprentissage proposées favorise le développement des Capacités transversales  
Collaboration, Communication, Stratégies d'apprentissage, Pensée créatrice et Démarche réflexive

	<i>Ma cour de récré</i>	<i>Chasse au trésor</i>	<i>Une cour de rêve</i>	<i>Permis, défendu</i>	<i>C'est la récré !</i>	<i>J'aime, j'aime pas</i>	<i>En sécurité ?</i>	<i>La jungle</i>
<b>Percevoir</b>								
Découverte sensorielle de l'espace proche.	●							
Expression des observations et des sentiments liés aux espaces vécus ou visités.			●			●	●	
<b>Décrire et classer/catégoriser</b>								
Observation et description de l'espace vécu ou fréquenté.	●	●	●	●	●		●	●
Énoncé des différences constatées dans les espaces concernés et dans les descriptions des élèves.			●		●		●	●
Distinction entre les éléments naturels et ceux construits par l'Homme.	●							
Description de certaines de leurs caractéristiques.	●							
Comparaison entre l'espace vécu et des espaces lointains.								
<b>(Se) repérer</b>								
Identification sur des photographies d'éléments appartenant à l'espace vécu.	●	●	●	●				●
Localisation, sur le terrain, d'éléments dessinés ou photographiés.	●	●	●	●				
Identification des formes, des volumes et des éléments significatifs représentés sur divers supports.				●	●	●	●	
Repérage des signes et symboles figurant sur les représentations libres ou conventionnelles.		●	●			●		
Comparaison entre la réalité et les représentations graphiques des divers supports.		●	●	●				
Comparaison de photographies de lieux divers, ou d'un même lieu selon différents angles de vue, à différents moments de l'année.				●				
Mise en évidence des ressemblances et des différences.				●				
Identification de la permanence (ou non) de certains éléments et de leur pertinence en tant que points de repère.								
Définition de la position d'une personne ou d'un élément par rapport à soi.								
Définition de sa propre position ou de celle d'un élément par rapport à des points de repère.		●	●	●	●			
Déplacement dans un espace familier sur la base d'indications, en utilisant des points de repère.		●						
Description d'un parcours (destinée à une autre personne).								
Représentation de l'espace proche en deux dimensions.			●			●		
Utilisation d'un vocabulaire spécifique précis pour décrire et situer les différents éléments de l'espace proche.								
Utilisation de verbes d'action liés aux déplacements.								
<b>(Se) questionner et analyser</b>								
Observation de l'aménagement de l'espace familier.	●		●	●	●	●	●	●
Identification d'aménagements différents.			●					
Identification des fonctions possibles d'un espace et des personnes concernées par cet espace.	●		●	●	●	●	●	●
				FG 12-18 FG 14-15-18	FG 12-18 FG 14-15-18	FG 12-18 FG 14-15-18	FG 12-18 FG 14-15-18	

En lien avec la Formation générale (FG)

## Propositions de situations d'apprentissage

### MA COUR DE RÉCRÉ

Que vois-tu dans la cour de récréation ? Comment ça s'appelle ? Va le toucher.

A quoi ça sert ? Qui l'utilise ?

Dans notre cour de récréation, y a-t-il des éléments qui viennent de la nature ? des éléments que l'homme aurait fabriqués ? Lesquels ?

#### Outils principaux

Terrain  
Photo

La situation d'apprentissage permet de construire une approche géographique sous l'angle du ...

OÙ ? *Repérer des endroits où se situent des objets (balançoire, bancs, arbres, barrières, etc.).*

*Dégager les caractéristiques d'un espace (organisation de la cour de récréation).*

Pour QUOI ? *Identifier les fonctions de ces objets (sécurité, décoration, rencontre, jeux).*

QUI ? *Distinguer les acteurs (élèves, enseignants, parents, passants, etc.) concernés par ces objets.*

Pourquoi LÀ ? *Observer les délimitations à l'intérieur de cet espace.*

### CHASSE AU TRÉSOR

Un trésor est caché dans notre cour de récréation.

Comment allez-vous le retrouver ? Cherchez les indices laissés dans la cour.

Par où passerez-vous pour résoudre l'énigme ? Quels chemins emprunterez-vous ? Faites-le.

Comment ferez-vous pour vous en souvenir ? Pouvez-vous utiliser ce plan ? Avez-vous retrouvé le trésor ?

Comparez les chemins.

#### Outils principaux

Terrain  
Plan  
Photo



Matériel reproductible sur le CD-R

La situation d'apprentissage permet de construire une approche géographique sous l'angle du ...

OÙ ? *Repérer des endroits pour répondre à une contrainte (trouver un trésor caché).*

*Dégager les caractéristiques d'un espace (organisation de la cour de récréation).*

QUI ? *Prendre en compte les intentions d'un acteur (le pirate et sa façon de proposer des indices).*

Pourquoi LÀ ? *Observer les réseaux (cheminements possibles) à l'intérieur de cet espace.*

CETTE  
SITUATION  
D'APPRENTISSAGE  
FAIT L'OBJET D'UN  
DÉVELOPPEMENT  
DÉTAILLÉ



## UNE COUR DE RÊVE

Faisons connaissance avec notre cour de récréation.

Découvrons ces photos les unes après les autres. Que voyez-vous ? Comment ça s'appelle ? À quoi cela sert-il ? Qui l'utilise ?

À l'aide de ces photos, construisons notre cour sur ce carton. Notre maquette est-elle fidèle à la réalité ? Sortons.

Et si vous pouviez inventer la plus géniale des cours de récréation, qu'y mettriez-vous ? Quels jeux inventeriez-vous ? À quels endroits ? Dessinez votre cour de récréation idéale.

Construisez-la sur un carton et présentez-la à la classe. Comment avez-vous organisé votre cour idéale ? Qu'avez-vous inventé ? À quoi cela sert-il ? Pour qui ?

Votre cour de récréation idéale est-elle différente de notre cour actuelle ? Laquelle préférez-vous ? Pour quelles raisons ?

### Outils principaux

Photo  
Terrain  
Maquette  
Dessin

La situation d'apprentissage permet de construire une approche géographique sous l'angle du ...

<b>OÙ ?</b>	<i>Repérer des endroits où se situent des objets (balançoire, bancs, arbres, barrières, etc.). Dégager les caractéristiques d'un espace (organisation de la cour de récréation).</i>
<b>Pour QUOI ?</b>	<i>Identifier les fonctions de ces objets (sécurité, décoration, rencontre, jeux).</i>
<b>QUI ?</b>	<i>Distinguer les acteurs (élèves, enseignants, parents, passants, etc.) concernés par ces objets.</i>
<b>Pourquoi LÀ ?</b>	<i>Observer les délimitations à l'intérieur de cet espace. Envisager des actions sur cet espace pour répondre à un besoin ou à une contrainte (nouvelle organisation de la cour de récréation) et argumenter.</i>

**PERMIS, DÉFENDU**

Jusqu'où va notre cour de récréation ? A-t-elle des limites ? Qu'est-ce qu'une limite ? À quoi servent les limites de notre cour de récréation ?

Quels sont les éléments qui servent de limites à notre cour et que vous reconnaissez ? Faisons le tour de la cour de récréation tous ensemble le long des limites.

Si je me mets à cet endroit, est-ce que je suis à l'intérieur ou à l'extérieur des limites de la cour de récréation ?

Voici des photos de la cour de récréation. Reconnaissez-vous ses limites ?

Quelles photos sont prises depuis l'intérieur de la cour ? Lesquelles sont prises depuis l'extérieur ? Classez les photos selon le critère « à l'intérieur ou à l'extérieur de la cour de récréation ». Allons vérifier.

Pour quelles raisons y a-t-il des limites ? Pour quelles raisons est-ce important de respecter les limites de la cour de récréation ? À quels moments est-il permis de franchir ses limites ? À quels moments est-ce défendu ?

**Outils principaux**Terrain  
Photo

La situation d'apprentissage permet de construire une approche géographique sous l'angle du ...

- OÙ? *Repérer des endroits pour répondre à une contrainte (se situer dans les limites de la cour de récréation).*
- Pour QUOI? *Identifier les fonctions d'objets (barrière : séparation ; balançoire : jeux ; etc.). Analyser le comportement des acteurs (respecter les limites).*
- Pourquoi LÀ? *Observer les limites d'un espace (cour de récréation).*
- QUI? *Prendre en compte les intentions des acteurs (constructeurs de la cour de récréation).*

### **C'EST LA RÉCRÉ!**

La situation d'apprentissage utilise l'album de jeunesse *Dans la cour de l'école* de Christophe Loupy

C'est l'heure de la récréation. Qui sort avec vous dans la cour ?

Que font les enfants pendant la récréation ? Lisons ensemble le livre *Dans la cour de l'école*. Vous reconnaissez-vous dans les situations que nous venons de regarder ?

Que font vos copains pendant la récréation ? Jouent-ils tous au même jeu ? Et vous, jouez-vous avec eux ? À quoi jouez-vous ?

Dans quels endroits ? Montrez-les moi sur la maquette ou sur le plan de la cour de récréation.

Y a-t-il des personnes qui ne jouent pas ? Qui sont-elles ? Que font-elles ? Pour quelles raisons ?



#### **Outils principaux**

Livre  
Terrain  
Maquette  
Plan

La situation d'apprentissage permet de construire une approche géographique sous l'angle du ...

- Pour QUOI? *Reconnaître et nommer des activités dans un espace (jeux, goûters, discussions, etc., dans la cour de récréation).*
- QUI? *Distinguer les acteurs (différents groupes d'élèves) concernés par ces activités et cet espace.*
- OÙ? *Repérer des endroits où se situent ces activités.*
- Pourquoi LÀ? *Observer les délimitations à l'intérieur de cet espace.*

**J'AIME, J'AIME PAS**

Qu'est-ce que vous aimez faire pendant la récréation ?

Choisissez l'activité que vous préférez. Dessinez-la.

Présentez votre dessin à la classe. Où se passe cette activité ? Avec qui la partagez-vous ?

Pour quelles raisons aimez-vous cette activité ?

Deux élèves aiment jouer au foot. Ont-ils les mêmes raisons ?

Qu'est-ce que vous n'aimez pas faire pendant la récréation ? Choisissez l'activité que vous détestez. Dessinez-la.

Présentez votre dessin à la classe. Où se passe cette activité ? Avec qui la partagez-vous ?

Pour quelles raisons n'aimez-vous pas cette activité ?

Deux élèves n'aiment pas la corde à sauter. Ont-ils les mêmes raisons ?

Avez-vous tous aimé les mêmes activités ? Comparons vos dessins ? Combien y a-t-il d'élèves qui ont aimé le toboggan ? Réunissons ces dessins. Peut-on mettre d'autres dessins ensemble ? Pour quelles raisons ?

Pouvons-nous faire le même travail avec les dessins des activités que vous avez détestées ?

Comparons les dessins des deux catégories. Est-il possible de voir le dessin du toboggan dans les deux catégories ? Pour quelles raisons ?

**Outil principal**  
Dessin

La situation d'apprentissage permet de construire une approche géographique sous l'angle du ...

QUI ?	<i>Relever les représentations des acteurs (élèves) par rapport à un espace (cour de récréation).</i>
Pour QUOI ?	<i>Reconnaître et nommer les activités dans un espace (jeux, goûters, discussions, etc., dans la cour de récréation).</i>
OÙ ?	<i>Repérer des endroits où se situent ces activités.</i>
Pourquoi LÀ ?	<i>Observer les regroupements à l'intérieur d'un espace (un groupe d'élèves aimant la balançoire, un autre n'aimant pas le toboggan, etc.).</i>

### EN SÉCURITÉ ?

Est-il facile d'être tous ensemble pendant la récréation et de partager la cour ?

Comment doit-on s'y comporter ? À quoi faut-il faire attention ?

Sur la maquette ou le plan de la cour de récréation, posez chacun un jeton vert sur un endroit où vous vous sentez en sécurité et un jeton rouge sur un endroit où vous vous sentez en danger.

Pour quelles raisons êtes-vous en sécurité à cet endroit ? Pour quelles raisons êtes-vous en danger à cet endroit ? Est-ce que ce sont les mêmes endroits et les mêmes raisons pour chacun de vous ?

Est-il possible d'être en sécurité dans toute la cour de récréation ? Si oui, comment ?

#### Outils principaux

Terrain  
Maquette  
Plan

La situation d'apprentissage permet de construire une approche géographique sous l'angle du ...

QUI? *Relever les représentations des acteurs (élèves) par rapport à un espace (sentiment de sécurité ou de danger dans la cour de récréation).*

OÙ? *Repérer des endroits selon une caractéristique (sécurité / danger).*

Pourquoi LÀ? *Observer les délimitations à l'intérieur de cet espace.*

Pour QUOI? *Analyser le comportement des acteurs.*

### LA JUNGLE

À quel moment vous trouvez-vous dans la cour de récréation et qu'est-ce que vous y faites ?

Est-ce que la cour de récré vous est réservée ? Est-ce que d'autres personnes peuvent venir dans la cour de récré ?

Voici un lot d'images représentant des personnes en activité.

La maman tenant une poussette peut-elle se trouver dans la cour de récré ? Pour quelles raisons ? À quel endroit et à quel moment ? Quelles autres personnes pourraient s'y trouver aussi ? Pour quelles raisons ? À quel endroit et à quel moment ?

Que pourriez-vous faire avec ces images pour vous rappeler qu'il y a toutes sortes de personnes qui partagent la cour de récréation pour différentes raisons ?

#### Outil principal

Photo

La situation d'apprentissage permet de construire une approche géographique sous l'angle du ...

QUI? *Distinguer les acteurs (élèves, enseignants, parents, passants, jeunes du quartier, etc.) concernés par un espace (cour de récréation).*

*Prendre en compte leurs intentions (jouer, attendre, traverser, se retrouver, etc.).*

Pour QUOI? *Reconnaître et nommer leurs activités (jeu, attente, etc.).*

# **L'école : la cour de récréation**

Développement d'une situation d'apprentissage

# Chasse au trésor

## Problème à résoudre

Comment, à l'aide d'indices, retrouver un trésor caché dans un lieu familier ?

## Approche géographique

- OÙ? *Repérer des endroits pour répondre à une contrainte (trouver un trésor caché).  
Dégager les caractéristiques d'un espace (organisation de la cour de récréation).*
- QUI? *Prendre en compte les intentions d'un acteur (le pirate et sa façon de proposer des indices).*
- Pourquoi LÀ? *Observer les réseaux (cheminements possibles) à l'intérieur de cet espace.*

## Plan d'études romand - PER

### Apprentissages SHS 11-13

Observation et description de l'espace vécu ou fréquenté.

Identification sur des photographies d'éléments appartenant à l'espace vécu.

Localisation, sur le terrain, d'éléments dessinés ou photographiés.

Repérage des signes et symboles figurant sur les représentations conventionnelles.

Comparaison entre la réalité et les représentations graphiques des divers supports.

Définition de la position d'un élément par rapport à des points de repère.

Déplacement dans un espace familier sur la base d'indications, en utilisant des points de repère.

### Capacités transversales dominantes développées

Communication → codification du langage, analyse des ressources.

Stratégies d'apprentissage → gestion d'une tâche.

## Déroulement des activités

- Observer et décoder avec les élèves une carte au trésor**
- Proposer aux élèves de dessiner un trajet sur une carte au trésor en suivant des indices**
- Proposer aux élèves de suivre un trajet sur une carte au trésor et de récolter des indices**



Matériel reproductible sur le CD-R

Avant de commencer les activités a) et b), aménager la cour de récréation en plaçant les petits coffres contenant les enveloppes au pied de chaque point de repère.



**a) Observer et décoder avec les élèves une carte au trésor**

Présenter aux élèves la situation suivante : *regardez ce que j'ai trouvé ce matin dans la cour de récré.*

Montrer aux élèves la carte au trésor d'un pirate, représentée sous la forme d'un plan simplifié de la cour de récréation mettant en évidence :

- le pirate et son coffre au trésor ;
- les éléments principaux (points de repère) de la cour de récré sous la forme de photos ou de symboles ;
- un lieu mystérieux représenté par une croix et un point d'interrogation.

**Matériel**

- un plan simplifié de la cour de récréation (carte au trésor)



**Sur le CD-R : parchemin vierge et symboles à découper**



Demander aux élèves de décoder les éléments présents sur le document et de situer l'endroit où ils se trouvent, à savoir la cour de récréation.

Confirmer les propositions des élèves en allant avec eux dans la cour de récréation afin de comparer les éléments reconnus sur le plan avec la réalité.

Prendre en compte les remarques des élèves concernant la présence de boîtes dans la cour de récréation.

Poser aux élèves la question suivante : *avez-vous retrouvé tous les éléments présents sur le plan ?*

## b) Proposer aux élèves de dessiner un trajet sur une carte au trésor en suivant des indices

Interroger les élèves sur la fonction du document : *pour quelles raisons le pirate a-t-il dessiné cette carte ? Que représente le point d'interrogation ?*

Reformuler les réponses des élèves en résumant la situation ainsi : *le pirate a peut-être caché son trésor dans notre cour de récré.*

Proposer aux élèves de résoudre l'énigme suivante : *où est caché le trésor du pirate ?*

Engager une discussion avec les élèves autour des possibilités de retrouver le trésor.

Faire ressortir avec les élèves la notion d'indices :

- sur le plan : le lieu mystérieux, les points de repère ;
- sur le terrain : les points de repère, la présence des petites boîtes au pied de chaque point de repère.

Chercher avec les élèves le lieu mystérieux dessiné sur le plan. Découvrir dans ce lieu un coffre contenant des indices : des enveloppes de couleurs différentes et une lettre de Rackam le Rouge, le pirate.

Lire la lettre du pirate aux élèves.

Moi, **Rackam Le Rouge**, j'ai caché mon trésor dans votre cour de récréation.

Ce sont des pièces d'or.

Vous pensiez être des petits malins et les avoir trouvées!

Eh bien, non, ce n'est que le point de départ.

Êtes-vous prêts pour une chasse au trésor?

Bien malins ceux qui mettront la main sur mes pièces d'or, car j'ai trouvé des cachettes secrètes dans votre cour de récréation!

Comme je perds un peu la mémoire et pour être sûr de retrouver l'emplacement de mes pièces d'or, j'ai noté tous les trajets à suivre sous forme d'indices placés dans des enveloppes de couleurs différentes, dissimulées à différents endroits de la cour de récréation.

Chaque couleur mène à une cachette contenant des pièces d'or.

Mettez-vous par groupes, choisissez une couleur et n'en changez sous aucun prétexte.

Ouvrez la première enveloppe et essayez de comprendre mes indices.

Pas facile, hein.

Je suis sûr que vous ne retrouverez jamais mon trésor. Ha, ha, ha!

Bonne chance quand même, moussaillons!

**Rackam Le Rouge**

### Matériel

Un plan simplifié de la cour de récréation (carte au trésor).

Des coffres dont le contenu est le suivant :

#### Coffre 1 : point de départ

- le mot de Rackam le Rouge
- x enveloppes de couleurs différentes (en fonction du nombre de groupes d'élèves) contenant chacune :
  - une carte au trésor
  - un stylo feutre
  - la photo d'un des points de repère de la cour de récréation

#### Coffres 2 à x (en fonction du nombre de points de repère choisis)

- x enveloppes de couleurs différentes (en fonction du nombre de groupes d'élèves) contenant chacune :
  - la photo d'un des points de repère de la cour de récréation
  - un fragment de photo montrant une partie de la cachette des pièces d'or

#### Coffre final : point d'arrivée

- les pièces d'or de Rackam le Rouge
- une carte au trésor comportant le trajet que Rackam le Rouge a suivi pour arriver à la cachette



Sur le CD-R : parchemins (1 vierge et 2 calligraphiés)

S'assurer auprès des élèves de leur compréhension du message.

Demander aux élèves d'exécuter les ordres de Rackam le Rouge :

- se mettre par groupes ;
- s'attribuer une couleur d'enveloppe ;
- retirer de la boîte l'enveloppe destinée au groupe ;
- prendre connaissance du contenu de l'enveloppe.

Interroger les élèves sur leurs découvertes : *qu'avez-vous trouvé dans votre enveloppe ? Qu'allez-vous faire avec le plan ? Que représente votre photo ? Que représente votre fragment de papier ? Est-ce le trésor ou un indice du lieu où il pourrait se trouver ?*

Indiquer aux élèves qu'ils vont devoir, sur leur plan, dessiner au fur et à mesure le trajet que leur groupe emprunte.

Engager chaque groupe d'élèves dans la chasse au trésor.

### **Exemple de fonctionnement de la chasse au trésor**

Prenons le groupe vert.

Son trajet sera le suivant :

- départ : coffre 1 = instructions
- coffre 2
- coffre 3
- coffre 4
- coffre 5
- coffre 6
- arrivée : coffre 7 = cachette des pièces d'or

Ce groupe trouve dans le coffre 1, parmi d'autres enveloppes de couleurs différentes, une enveloppe verte dans laquelle il y a :

- une carte au trésor estampillée de vert ;
- un stylo feutre ;
- la photo d'un point de repère de la cour de récré, par exemple le toboggan.

Une fois l'indice décodé, le groupe vert se rend au toboggan et trouve le coffre 2.

Ce coffre contient, parmi d'autres enveloppes de couleurs différentes, une enveloppe verte dans laquelle il y a :

- la photo d'un autre point de repère de la cour de récré, par exemple le marronnier ;
- une des cinq parties de la photo représentant la cachette des pièces d'or : p. ex., un bout du sol de la cour de récré.

Avant de continuer son chemin, le groupe note le trajet qu'il a suivi pour aller du coffre 1 au coffre 2.

Ensuite, ayant à nouveau décodé l'indice, le groupe vert se rend au pied du marronnier et trouve le coffre 3 dans lequel il découvre le même type d'éléments que dans le coffre 2.

>>>>

Le jeu se poursuit de la même manière jusqu'au coffre 6, le groupe notant progressivement le trajet effectué sur sa carte au trésor.

Arrivé au coffre 6, le groupe vert peut finir de reconstituer la photo de la cachette des pièces d'or. Une fois l'élément photographié reconnu, il se rend sur place et trouve le dernier coffre.

Ce coffre contient, parmi d'autres enveloppes de couleurs différentes, une enveloppe verte dans laquelle il y a :

- les pièces d'or ;
- la carte au trésor estampillée de vert comportant le trajet que Rackam le Rouge a suivi pour arriver à cette cachette.

Une fois le trésor retrouvé, le groupe vert se dirige vers l'enseignante afin de lui rapporter tous les éléments collectés durant sa chasse au trésor.

Faire l'inventaire, en classe, du matériel rapporté par chaque groupe :

- le plan complété avec leur trajet dessiné ;
- les enveloppes de couleur comportant les indices du trajet et de la cachette secrète des pièces d'or ;
- les pièces d'or de Rackam le Rouge ;
- le plan complété par Rackam le Rouge.

Vérifier auprès de chaque groupe d'élèves la résolution ou non de l'énigme : *avez-vous retrouvé les pièces d'or de Rackam le Rouge ?*

Questionner les groupes qui ont retrouvé les pièces d'or : *expliquez-nous comment vous avez fait pour retrouver le trésor ? Combien d'enveloppes avez-vous rapportées ? Avez-vous emprunté le même trajet que Rackam le Rouge pour retrouver le trésor ? Vérifions en comparant votre plan avec celui de Rackam le Rouge que vous avez trouvé dans la dernière enveloppe.*

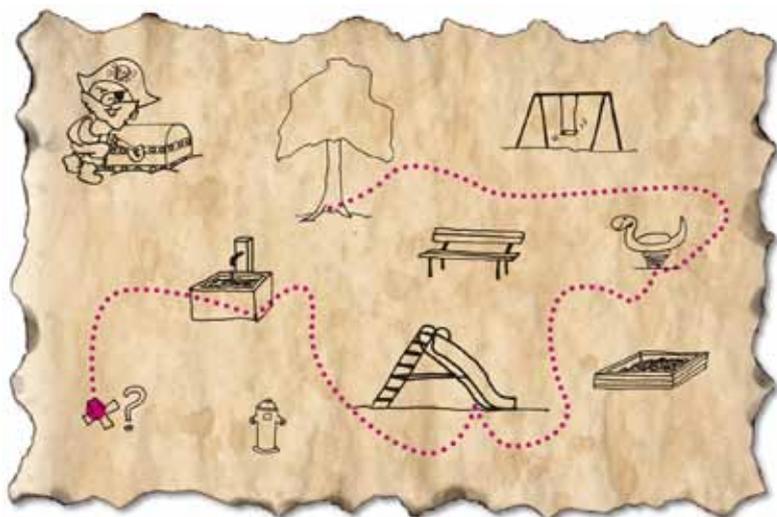
Questionner les groupes qui n'ont pas retrouvé les pièces d'or : *que s'est-il passé ? Regardons tous ensemble. Comment pouvons-nous vous aider ?*

Récolter et mettre en pratique les propositions des élèves afin de retrouver les cachettes, ainsi que les pièces d'or manquantes.

Avant de commencer l'activité c), aménager la cour de récréation en déposant, au pied de chaque point de repère, autant de fragments de photo identiques montrant une partie d'une nouvelle cachette que de groupes formés.

**c) Proposer aux élèves de suivre un trajet sur une carte au trésor et de récolter des indices**

Afficher au tableau la carte au trésor de Rackam le Rouge sur laquelle un trajet est dessiné.



**Matériel**

- x cartes au trésor comportant un trajet que Rackam le Rouge a suivi pour arriver à une nouvelle cachette (en fonction du nombre de groupes d'élèves)
- un mot du pirate
- x fragments de photo montrant une partie de la nouvelle cachette (en fonction du nombre de points de repère et du nombre de groupes d'élèves)

Sur le CD-R : parchemins (1 vierge, 2 calligraphiés) et symboles à découper

Afficher également le mot du pirate qui l'accompagne.

Demander aux élèves : à votre avis, qu'est-ce que c'est ? Que reconnaissez-vous ?

Recueillir les réponses orales des élèves.

Lire le mot du pirate.

S'assurer auprès des élèves de leur compréhension du message.

Proposer aux élèves de suivre les instructions de Rackam le Rouge afin de retrouver sa dernière cachette.

Former des groupes d'élèves et leur distribuer le plan du pirate.

Se rendre dans la cour de récréation avec les groupes.

Laisser chaque groupe suivre le trajet indiqué sur la carte au trésor, ramasser les indices au fur et à mesure et découvrir le lieu correspondant à la dernière cachette.

Constater avec les groupes que la cachette se trouve, par exemple, dans la classe.

Retourner en classe avec les groupes pour chercher la cachette. Découvrir avec les élèves la surprise de Rackam le Rouge : une enveloppe contenant un mot sur lequel il est inscrit « Bravo ! ».

Moussaillons, je vous lance un défi.  
Qui sera le plus futé : vous ou moi ?  
Suivez le trajet indiqué sur ma carte.  
Grands dangers si vous vous en écarterez !  
Récoltez un indice à chaque étape du trajet.  
Rendez-vous à ma dernière cachette super secrète. Une surprise vous y attend !

*Rackam Le Rouge*