

Histoire de mobilités : jeu n°1

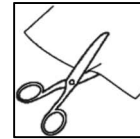
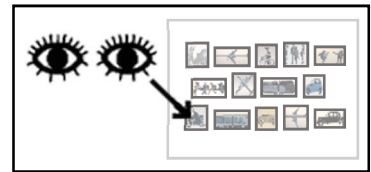


Matériel à regarder

- Le mur de vitrines

Matériel à découper

- 22 photos d'objets des vitrines
- 5 tableaux supports de jeu



But du jeu

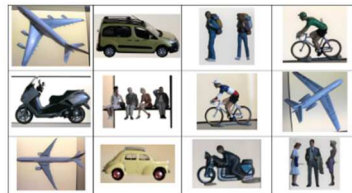
Trier par famille de moyen de transport.



Déroulement du jeu

J'ai beaucoup de cartes.

Ce sont des photos d'objets dans le mur de vitrines.



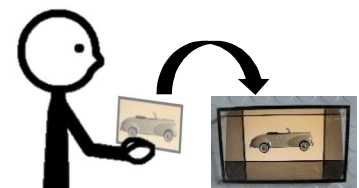
1. Je regarde le mur de vitrines.

2. Je choisis la carte d'un moyen de transport.
Par exemple train, voiture, avion.

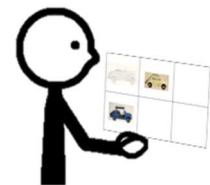


3. Je pose la photo sur la vitrine
identique.

Je fais pareil pour les autres cartes.

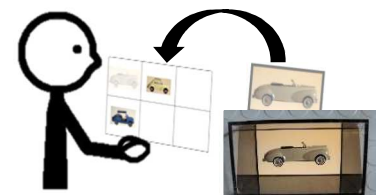


4. Je choisis un tableau d'un moyen de
transport.

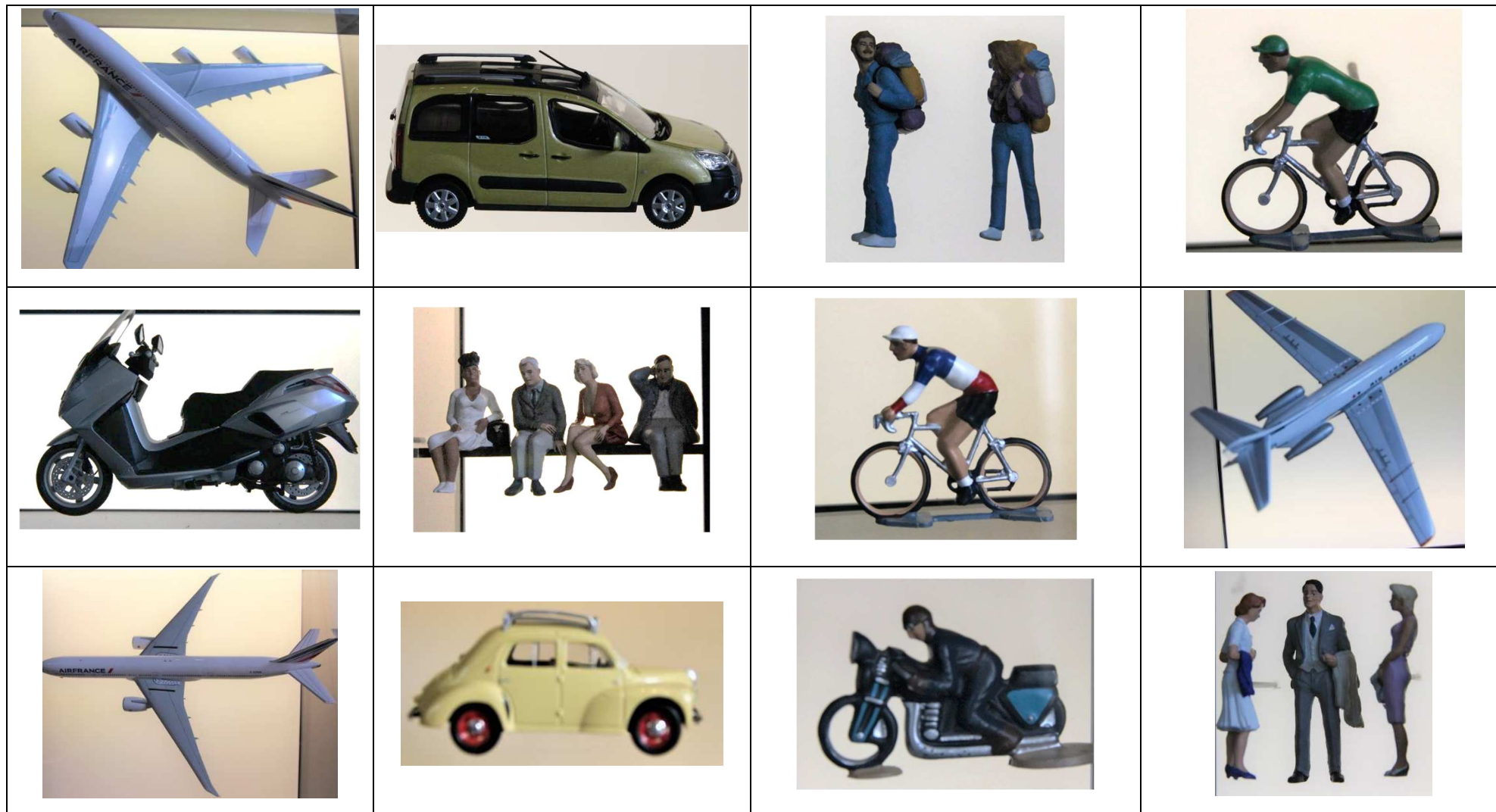


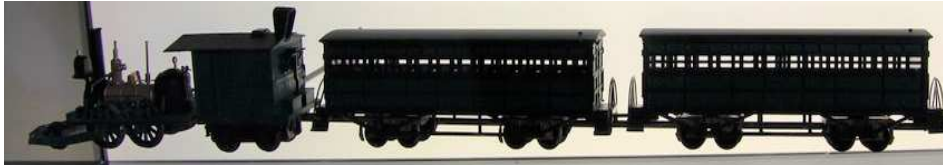
5. Je récupère toutes les cartes du
transport choisi.

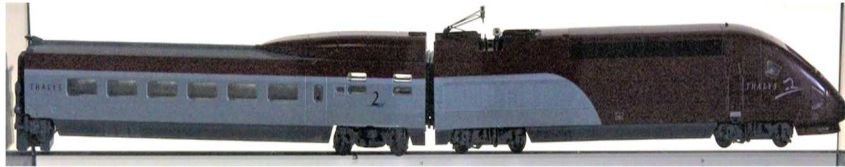
Je pose les cartes sur le tableau.




Matériel (30 photos et 5 tableaux supports de jeu)

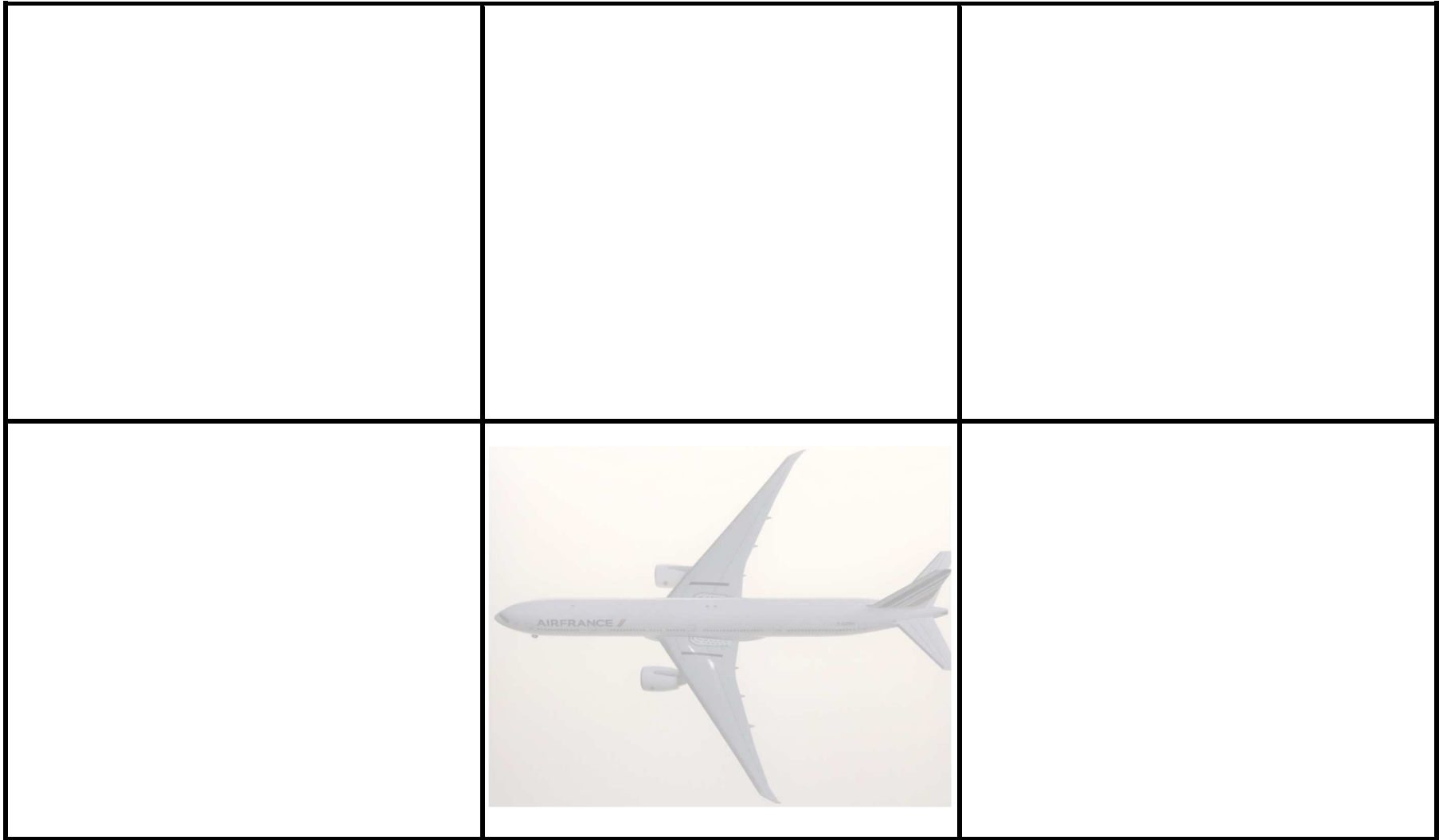






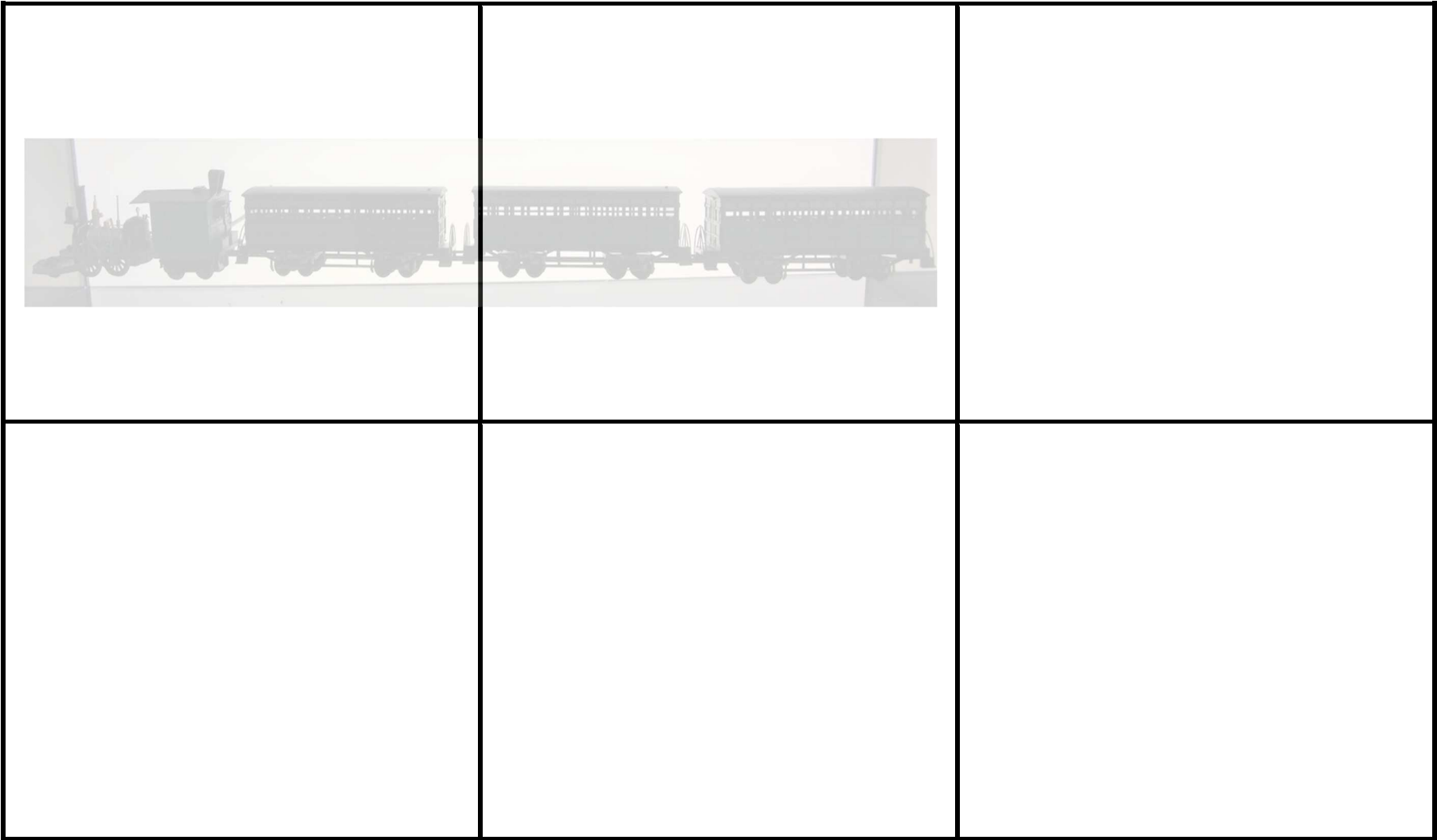
Tableaux supports de jeu (avions, trains, voitures, personnes, deux roues).









Histoire de mobilités : jeu n°2

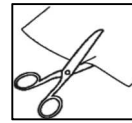
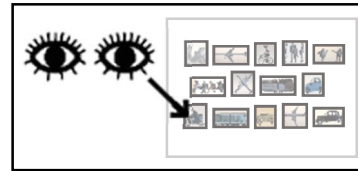


Matériel à regarder

- Le mur de vitrines

Matériel à découper

- 6 pictogrammes



But du jeu

À partir d'un modèle, montrer tous les objets de même famille.



Déroulement du jeu

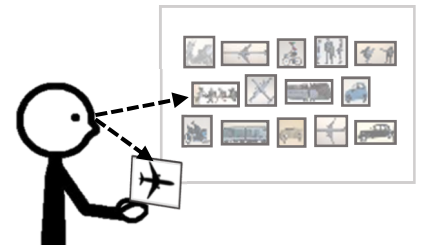
Sur des cartes, j'ai des dessins en noir et blanc.

Chaque dessin correspond à un moyen de transport.



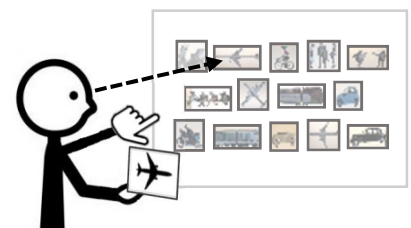
1. Je donne le nom du moyen de transport.
Par exemple « avion ».

2. Je prends une carte.
Par exemple la carte avion.

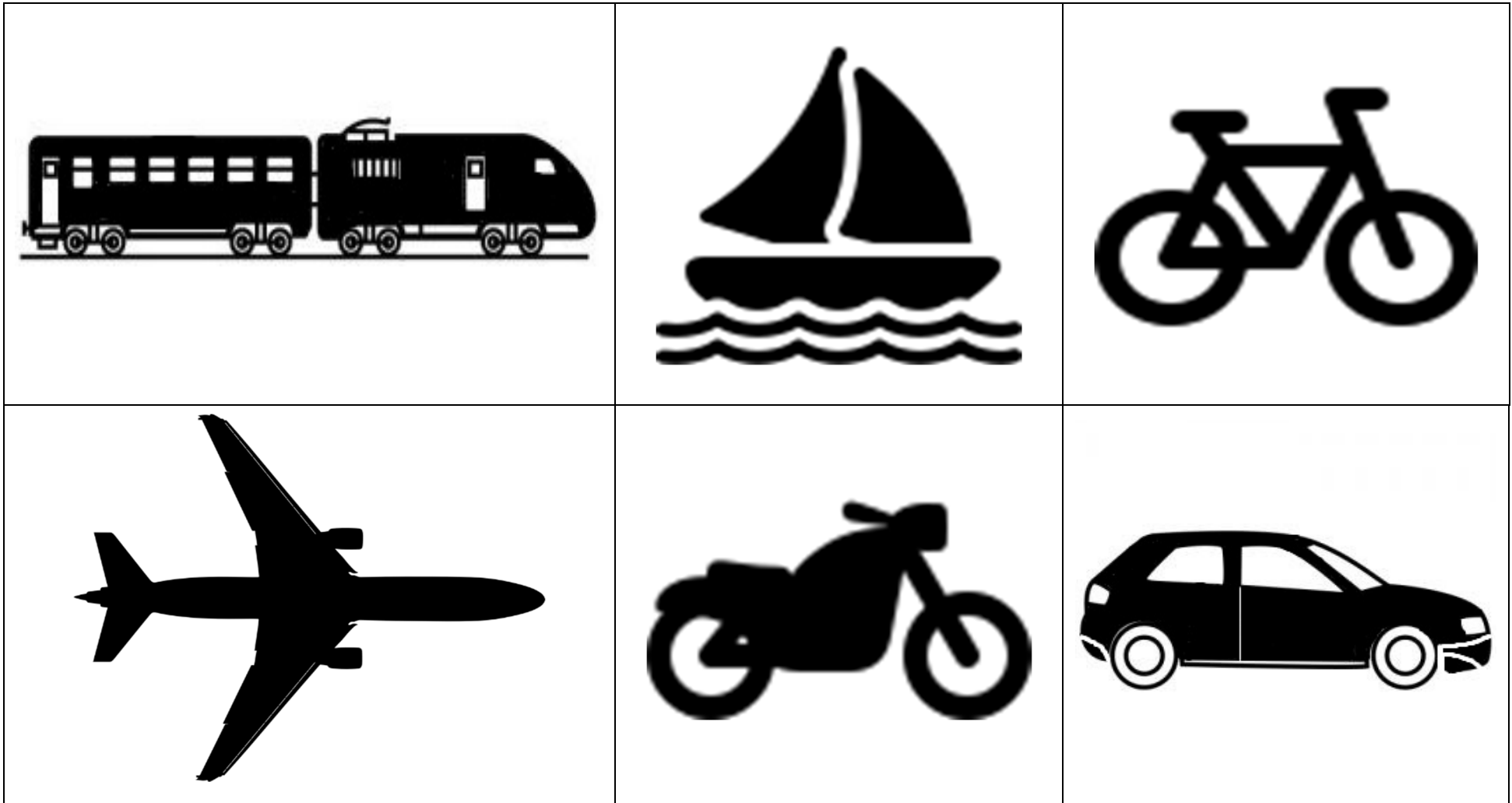


3. Je regarde les vitrines.

4. Je montre tous les objets qui correspondent.
Par exemple tous les avions.



Matériel (6 pictogrammes)



Objets du voyageur : jeu n°1

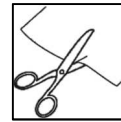
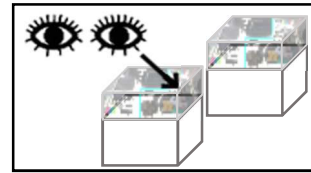


Matériel à regarder

- Les vitrines

Matériel à découper

- 18 photos d'objets des vitrines
- 3 tableaux



But du jeu

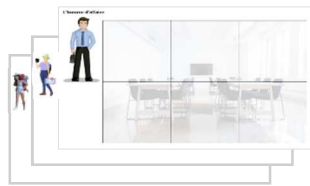
Trouver tous les objets utilisés par chaque voyageur.

Déroulement du jeu

J'ai 3 tableaux et 18 photos.

Chaque photo correspond à un objet dans les vitrines.

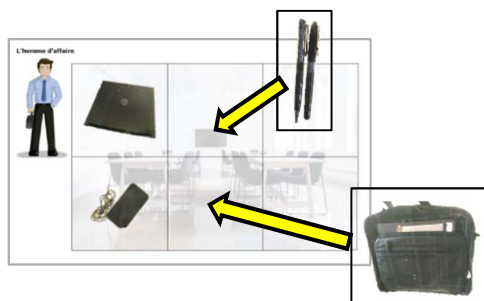
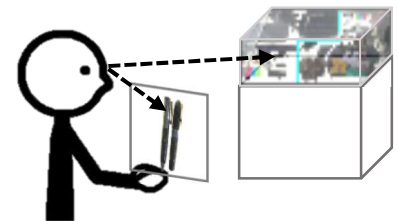
Il y a 3 voyageurs différents, donc 3 tableaux différents.



1. Je regarde les vitrines.

Je repère où sont la randonneuse, l'homme d'affaire, la touriste.

2. Je prends une photo d'un objet.
3. Je cherche à qui appartient l'objet.
4. Je place la photo dans le tableau.



Je fais pareil pour les autres photos.



Il y a 3 vitrines autour de moi. 2 vitrines seulement sont utilisées.
Je peux m'installer sur la 3^e pour disposer les tableaux.

Matériel jeu n°1 (18 photos et 3 tableaux)

<p>OBJETS DANS LA VITRINE RANDONNEUSE</p>		
 <p>CHAUSSURES DE RANDONNÉE</p>	 <p>SAC À DOS</p>	 <p>TROUSSE DE SOINS</p>
 <p>LAMPE FRONTALE</p>	 <p>PORTABLE</p>	 <p>BOUSSOLE</p>
<p>OBJETS DANS LA VITRINE HOMME DE TRAVAIL</p>		
 <p>ORDINATEUR</p>	 <p>CRAVATE</p>	 <p>CARTABLE</p>



PORTABLE ET
ÉCOUTEURS



CHAUSSURES DE VILLE



STYLOS

OBJETS DANS LA VITRINE TOURISTE



GUIDES DE VISITE



APPAREIL PHOTO



PORTABLE



PLAN DE PARIS

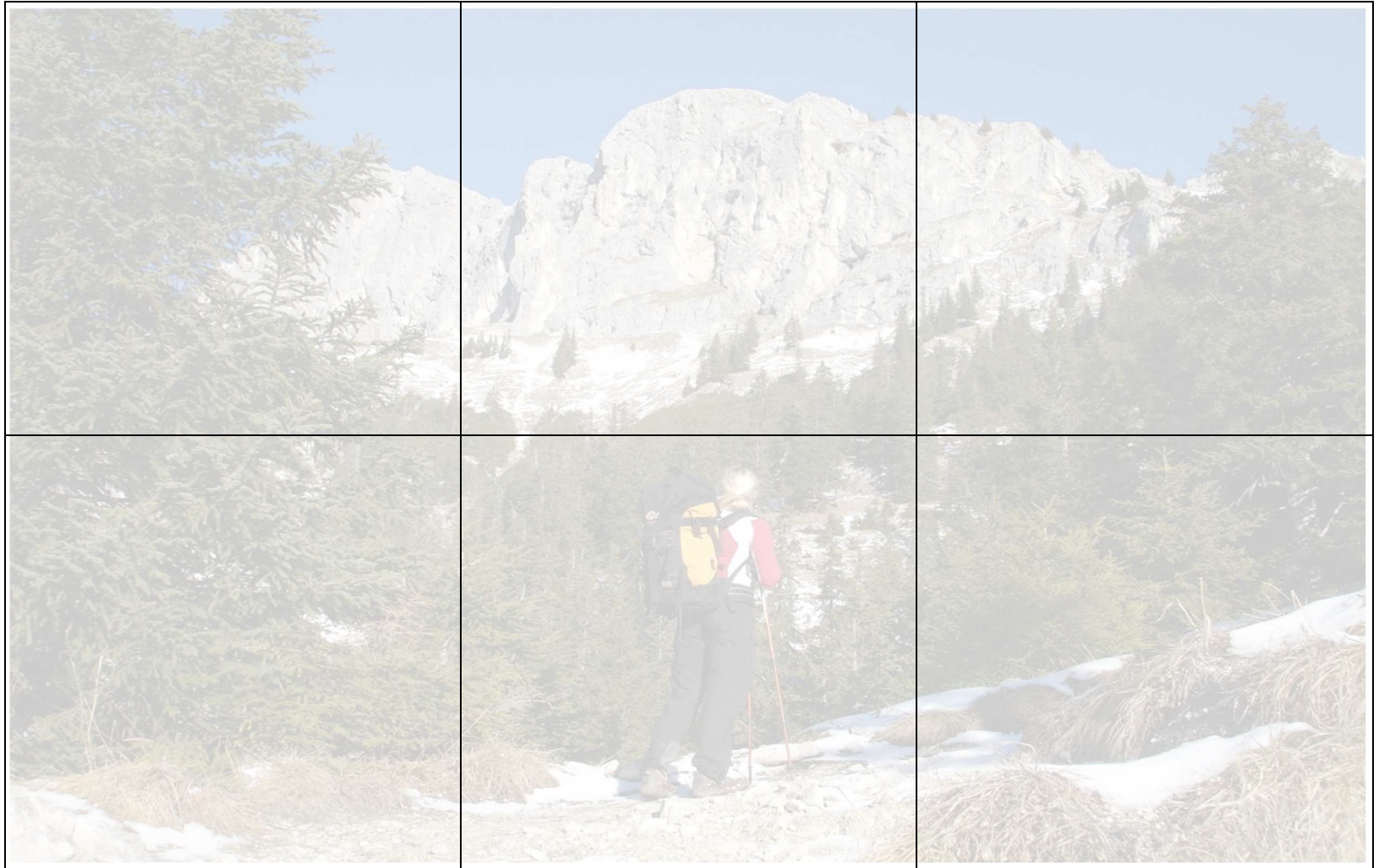


SAC BANANE



SANDALES

La randonneuse (jeu n°1)



L'homme d'affaire (jeu n°1)



La touriste (jeu n°1)



Objets du voyageur : jeu n°2

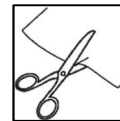
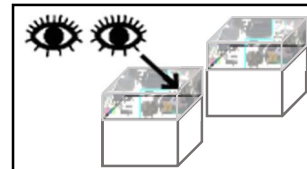


Matériel à regarder

- Vitrines

Matériel à découper

- 14 photos d'objets des vitrines
- 3 tableaux



But du jeu

Trouver les fonctions des objets du voyageur.



Déroulement du jeu

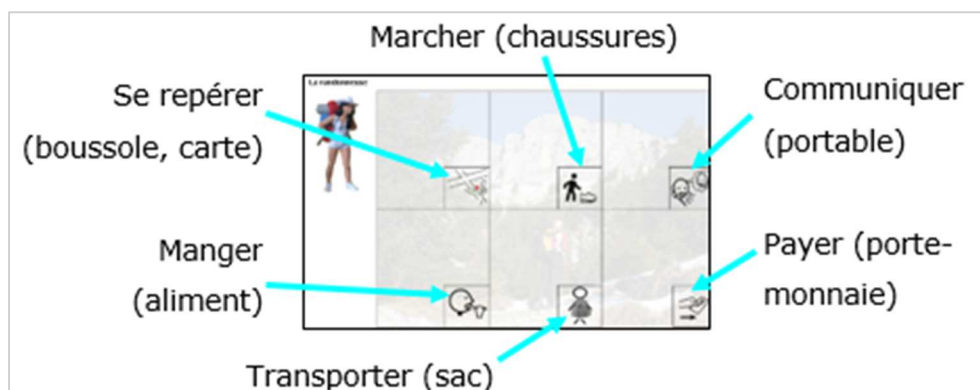
J'ai 3 tableaux, et 18 photos.

Chaque photo est un objet d'un voyageur.

Chaque tableau correspond à un voyageur.

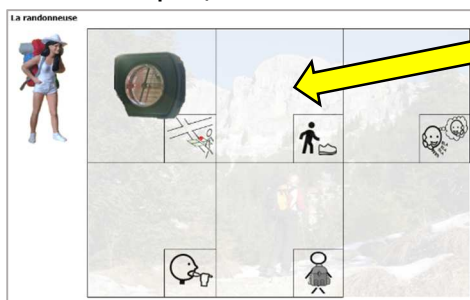
Sur chaque tableau il y a des dessins.

Le dessin me dit à quoi ça sert :



1. Je choisis le tableau d'un voyageur.
2. Je trouve les objets dont il a besoin.
3. Je les places sur la bonne case du tableau.
4. Je m'aide des petits dessins.

Par exemple, les chaussures c'est pour marcher.



Matériel jeu n°2 (14 photos et 3 tableaux pour chaque voyageur)

<p>OBJETS DANS LA VITRINE RANDONNEUSE</p>		
 <p>CHAUSSURES DE RANDONNÉE</p>	 <p>SAC À DOS</p>	 <p>BOUSSOLE</p>
 <p>ALIMENTS</p>	 <p>PORTABLE</p>	
<p>OBJETS DANS LA VITRINE HOMME DE TRAVAIL</p>		
 <p>PORTABLE ET ÉCOUTEURS</p>	 <p>PORTE-MONNAIE</p>	 <p>CARTABLE</p>



CHAUSSURES DE VILLE

OBJETS DANS LA VITRINE TOURISTE



SAC À DOS



BARRES DE CÉRÉALES



PORTABLE




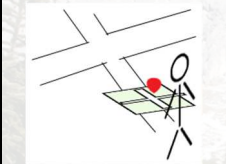
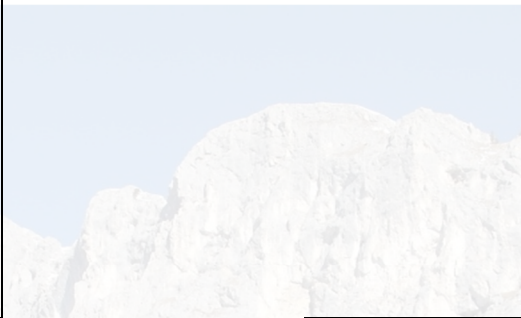

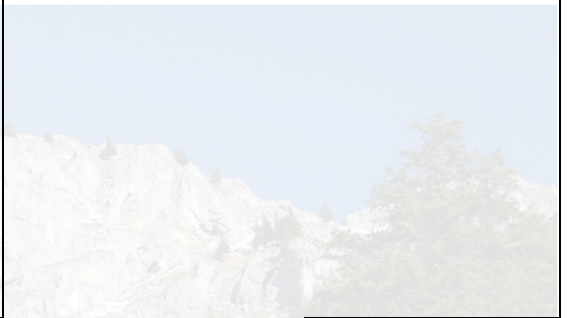






PLAN DE PARIS



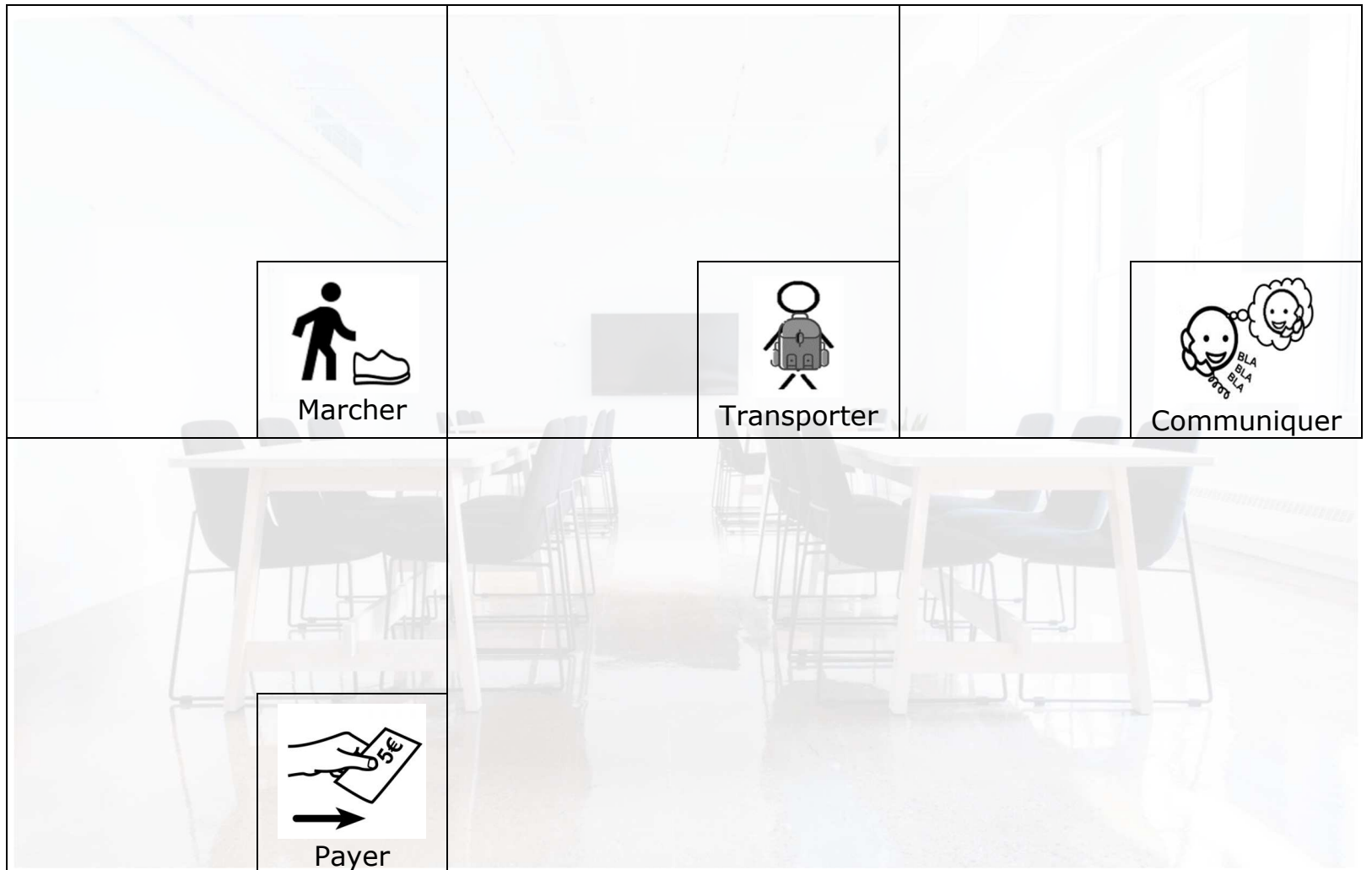
SANDALES

La randonneuse (jeu n°2)



  <p>Se repérer</p>	  <p>Marcher</p>	  <p>Communiquer</p>
  <p>Manger</p>	  <p>Transporter</p>	

Le travailleur (jeu n°2)



La touriste (jeu n°2)



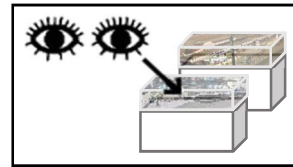
  <p>Se repérer</p>	  <p>Marcher</p>	  <p>Communiquer</p>
  <p>Manger</p>	  <p>Transporter</p>	

Maquettes : jeu



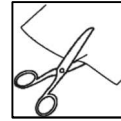
Matériel à regarder

- Maquettes dans vitrines



Matériel à découper

- 12 photos
- 2 tableaux supports de jeu



But du jeu

Retrouver sur les maquettes où sont les personnages.



Déroulement du jeu

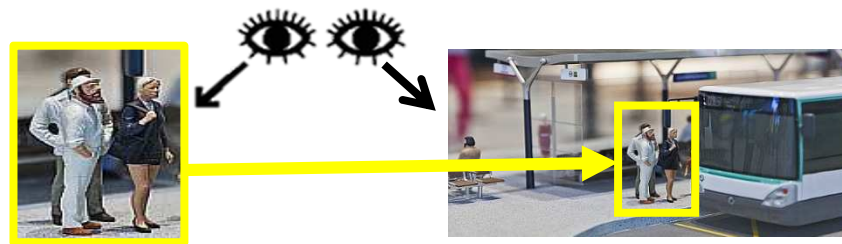
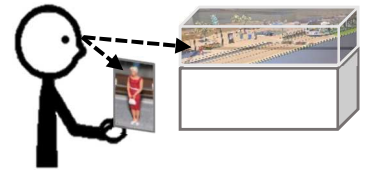
J'ai 2 tableaux, et 12 photos.

Devant moi j'ai 2 maquettes dans 2 longues vitrines.

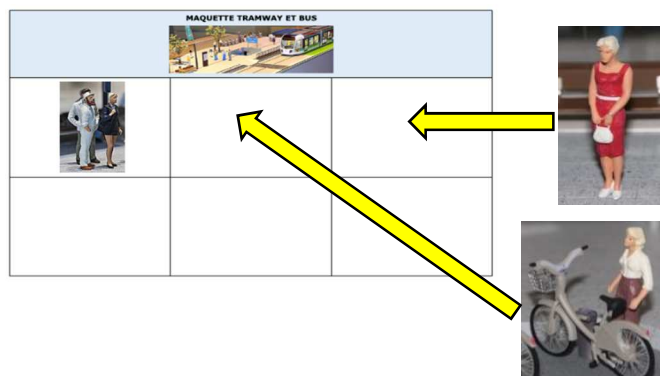
J'ai un tableau pour chaque maquette (tramway/bus, train/RER).

Chaque photo montre un personnage de la maquette.

1. Je regarde les maquettes, ce que je vois (bus, train, bancs...).
2. Je choisis une photo d'un personnage.
Je décris la photo.
3. Je trouve le personnage dans la maquette.



4. Je pose la photo sur le bon tableau.



Je fais la même chose pour chaque photo.

Matériel (12 photos et 2 tableaux)

PHOTOS MAQUETTE TRAMWAY ET BUS



PHOTOS MAQUETTE TRAIN ET RER



MAQUETTE TRAMWAY ET BUS



MAQUETTE TRAIN ET RER



Zone de la gare : jeu



Matériel à regarder (placé en hauteur)

- Panneaux d'affichage des transports



Matériel à remplir

- 1 tableau



But du jeu

Repérer les horaires de différents moyens de transports.

Remplir le tableau avec toutes les informations.



Déroulement du jeu

1. Je regarde en l'air les panneaux.

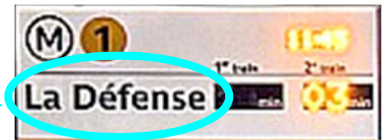
Il y a un panneau pour chaque transport :

- Métros
- Bus et RER
- Trains
- Avions



2. Je choisis un transport.

3. Je lis la destination.



4. Je lis l'heure ou le temps d'attente.



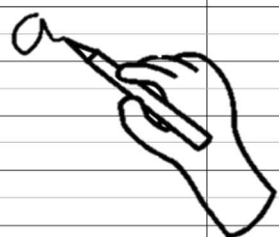
5. J'écris sur le tableau :

- L'heure de départ, temps d'attente (exemple : 11h43, 3 min)
- La destination (exemple : La Défense)

Matériel (tableau à remplir)

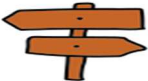














Nom Prénom :

Transport	Gare ou aéroport de destination	00:00 Heure de départ/Temps d'attente
BUS		
RER A		
MÉTRO 1 		
MÉTRO 7 		
MÉTRO 11 		
TRAIN		
AVION (Term C)		



Matériel (tableau à remplir)

Nom Prénom :

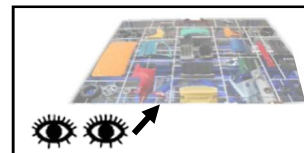
Transport	 Gare ou aéroport de destination	00:00 Heure de départ/Temps d'attente
 BUS 		
 RER A 		
 MÉTRO 1 		
 MÉTRO 7 		
 MÉTRO 11 		
 TRAIN 		
 AVION (Terminal C) 		

Voiture démembrée : jeu



Matériel à regarder (placé en hauteur)

- La voiture démembrée



Matériel à découper

- 10 photos (à découper sur les contours)
- 1 dessin de voiture en noir et blanc à compléter
- 1 modèle solution



But du jeu

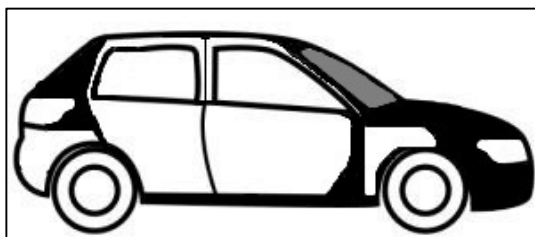
Compléter le modèle en noir et blanc avec les parties de la voiture en couleurs.



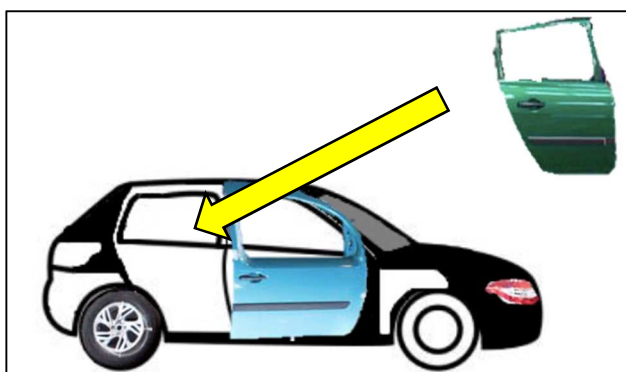
Déroulement du jeu

J'ai 10 pièces de voiture en photos (portes, ailes, roues, phares).

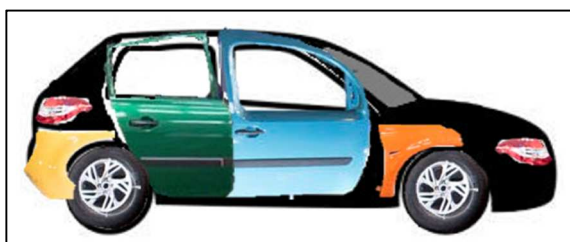
J'ai une image de voiture noire en noir et blanc.



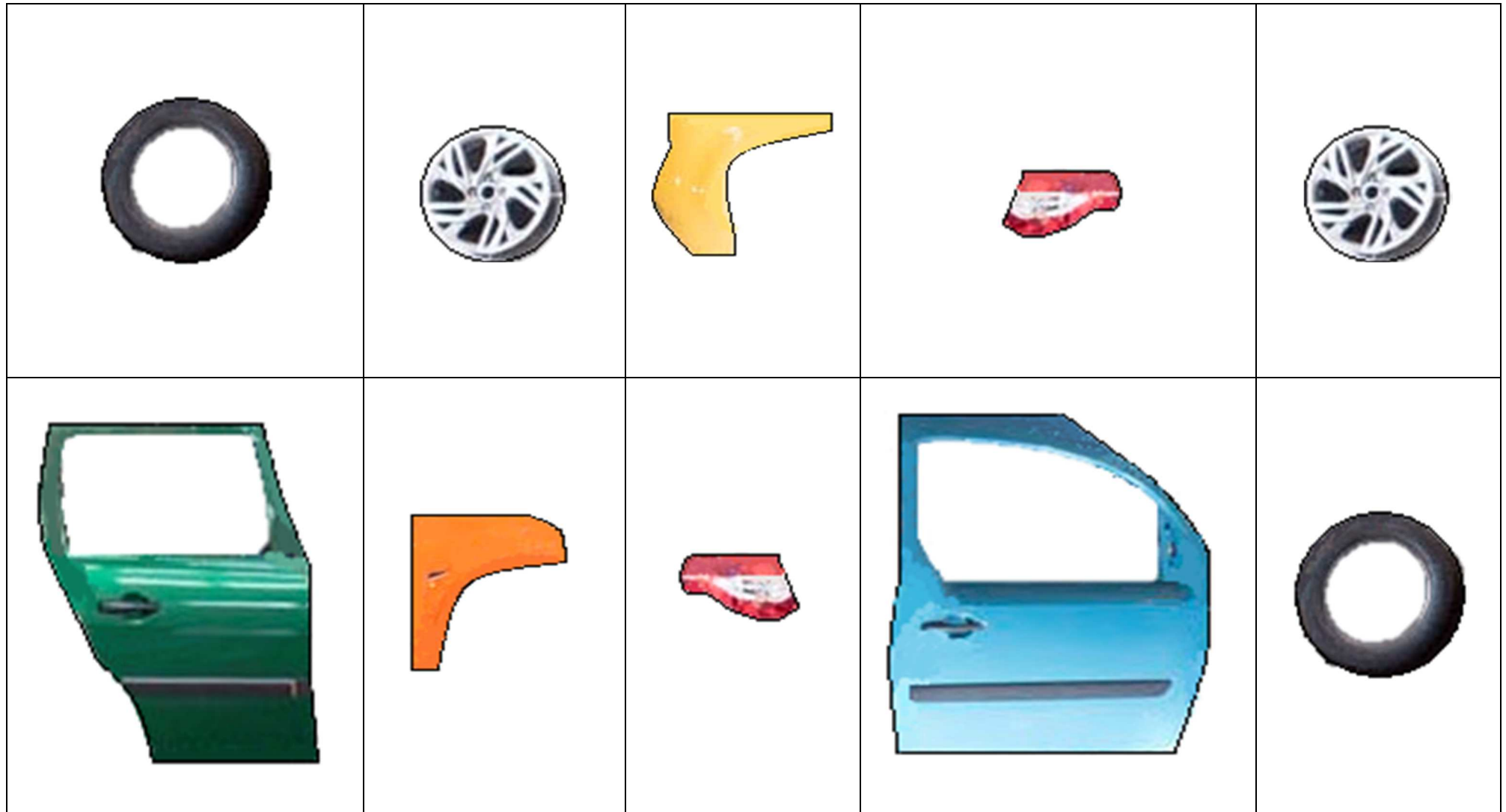
1. Je prends une pièce de couleur.
2. Je pose la pièce au bon endroit sur une partie blanche.



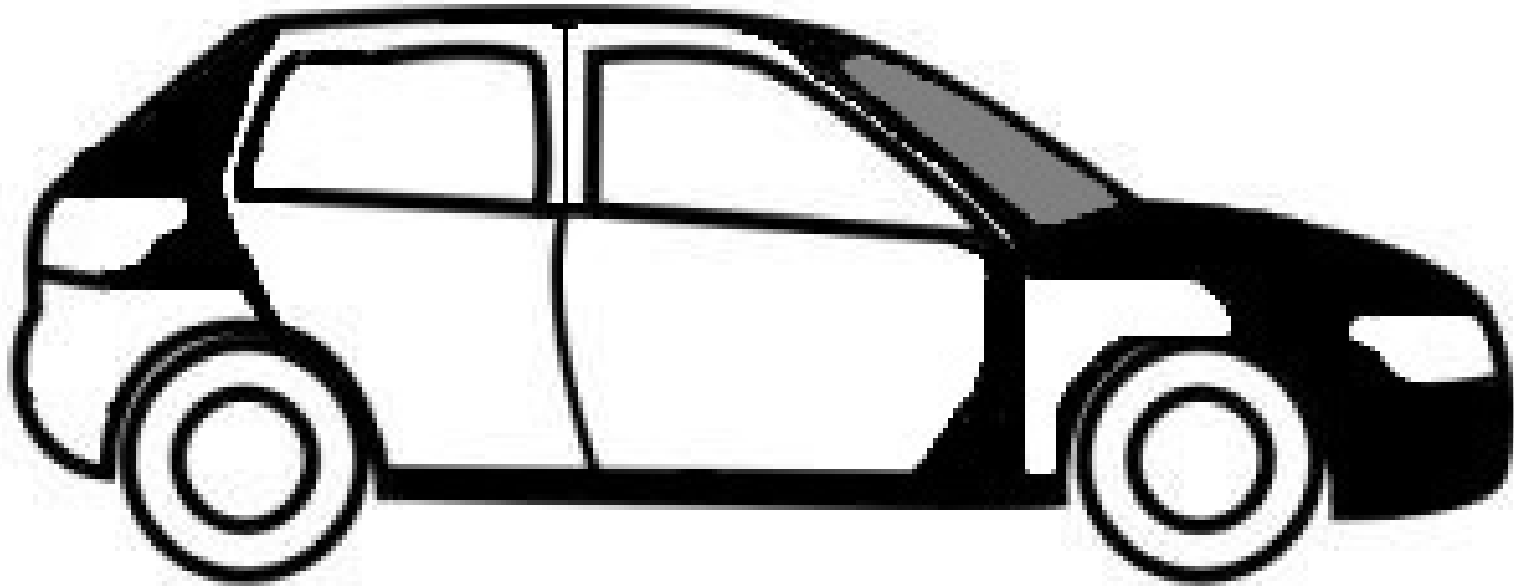
3. Je fais pareil pour toutes les pièces.
4. Je peux m'aider de la page de solution.



Matériel (10 pièces à découper sur les contours, 1 dessin de voiture, 1 page solution)



Puzzle à trous



Solution du puzzle

