



*Revoyez et renforcez les choses apprises pendant la marche*

## Guide du professeur : Jeu

Il s'agit de réviser et de renforcer l'apprentissage pendant la marche.

### Objectifs du jeu

Le jeu peut se faire à la fin de la balade, il appuiera les messages qui ont été transmis lors de la promenade à la campagne.

### Le jeu

Sur la fiche d'activité « Jeu » figurent cinq messages différents qui doivent être copiés sept fois sur papier puis découpés en messages individuels, ce qui donne un message unique pour 35 enfants. S'ils sont plus ou moins nombreux, réduisez ou augmentez les quantités. Mettez les messages dans un sac et demandez à chaque élève d'en piocher un et de le garder secret. Une fois que tous les enfants sont en possession de leur message, demandez-leur de le lire en silence pour eux-mêmes sans prononcer un mot. Ils auront chacun une identité, par exemple « fermier » ou « collines et vallées ». Une fois qu'ils savent tous ce qu'ils représentent, demandez-leur de marcher parmi les autres élèves en murmurant le message qui est écrit en caractères gras sur le papier comme par exemple : « Nous avons donné forme aux collines de craie ». Une fois qu'ils ont trouvé un camarade murmurant le même message « Nous avons donné forme aux collines de craie » ils doivent se mettre ensemble et essayer de trouver les six élèves restants. Une fois que les sept élèves se sont trouvés ils doivent ensuite crier leur message « Nous sommes des créatures marines fossilisées. Nous avons donné forme aux collines de craie. » Un autre exemple de message pourrait être « Nous sommes les fermes des Kent Downs. Nous faisons partie des installations. »

Ce jeu peut être rejoué pour renforcer les messages transmis durant la journée sur les paysages des Kent Downs.