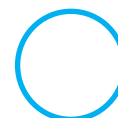




Objectifs : Explorer, mémoriser, se repérer pour anticiper un itinéraire

Lieu : espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 30 min

Matériel

- Tracé du labyrinthe : Rubalise + piquets ou sardines (herbe) OU craies (bitume)
- 10 balises + pinces « animaux de la forêt »
- 4 plots de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune, vert)
- 4 plans du labyrinthe avec l'emplacement des balises
- Cartons de contrôle pour les différents temps de jeu
- 12 crayons de couleur (3 rouges, 3 bleus, 3 orange, 3 verts)

Organisation

- Réaliser un labyrinthe (environ 8m x 6m avec 4 entrées (1 par côté) identifiées par des plots.
- 10 balises + pinces accrochées ou posées selon le plan.
- 1 plan affiché à chaque entrée du labyrinthe.
- 4 binômes de 2.
- 1 binôme par entrée de couleur. Sur chaque temps, ils sont tour à tour joueur et maître de la validation.

Déroulement

Temps 1 : Exploration de l'espace de jeu

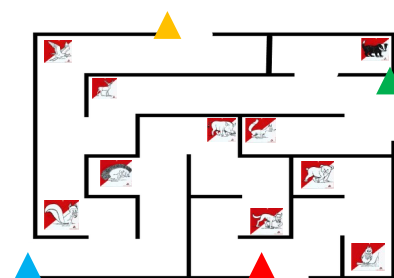
- 1 enfant par entrée (4 simultanément) parcourt le labyrinthe et poinçonne toutes les balises trouvées. Validation par son binôme. Inverser les rôles.

Temps 2 : Recherche d'une balise spécifique

- A tour de rôle, chaque enfant pioche une carte balise et part à la recherche de celle-ci. Validation par son binôme. Inverser les rôles.

Temps 3 : Cheminement (GS)

- Choisir le chemin permettant de relier 2, voire 3 balises et repérer la sortie de labyrinthe. Inverser les rôles.



Consignes

Temps 1 : Déplace-toi dans le labyrinthe et poinçonne ton carton de contrôle, au bon endroit, à chaque fois que tu rencontres une balise-animal.

Temps 2 : Pioche une balise et va poinçonner ton carton le plus rapidement possible.

Temps 3 : Choisis ton chemin pour aller à ces balises et poinçonner ton carton. Regarde ensuite à quelle couleur de plot tu sors du labyrinthe.

But

- A chaque passage dans le labyrinthe, poinçonner la ou les balises demandées.

Critère de réussite

- Nombre de poinçons justes.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Ne pratiquer qu'un seul temps (MS)... ou deux... ou trois
- A partir d'un carton « parcours tracé », relever toutes les balises situées sur le parcours.
- Plots de couleurs (repères) à l'intérieur du labyrinthe.
- Modifications du labyrinthe



Maître de la validation

Il vérifie la réponse de son camarade à chaque passage.

Annexes

- [Cartons 1](#) : exploration
- [Cartons 2](#) : recherche ciblée
- [Cartons 3](#) : cheminement
 - * [Entrée jaune](#)
 - * [Entrée rouge](#)
 - * [Entrée bleue](#)
 - * [Entrée verte](#)