



	Le zoo <u>Niveau 1</u> <u>Niveau 2</u>	Empreintes	Réserve protégée	A chacun son cri	Labyrinth' animaux
Repères de guidage	Guidage au sol	Guidage au sol	Jalons	Repères auditifs	Labyrinthe
Objectif	Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne	Suivre une direction indiquée par une flèche	Se déplacer en suivant des repères	Se déplacer à l'aide d'indices sonores	Mémoriser et se repérer
Espace	délimité	Semi connu	Semi connu inconnu	Semi connu inconnu	délimité
Niveau	PS MS GS	MS GS	PS MS	PS MS GS	MS GS
Dispositif	atelier	Parcours en étoile	Parcours jalonné	En étoile	atelier
Individuel	X			X	X
Binôme		X		X	
Equipe			X		
Durée de jeu (minutes)	20	20	30	30	30
Rôle social					
Mais encore...	Les animaux de la savane OU Les animaux de la ferme	Les animaux de la ferme	Les animaux de la savane	Les animaux de la ferme	Les animaux de la forêt

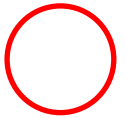




Objectif : Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne

Lieu : espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Cordes ou craies
- Animaux jouets (à défaut images)
- 4 parcours **de couleurs différentes**.
- Pour chaque parcours : 2 plots (départ et arrivée) + 4 coupelles + une corde (ou tracé)
- Des cartons de contrôle avec les représentations des animaux du parcours + un intrus
- Des cartons réponses (intrus barré)

Organisation

- Parcours individuel
- 4 parcours installés
- 8 enfants peuvent réaliser l'activité simultanément (4 joueurs et 4 Maîtres de la validation)
- Matérialiser 4 parcours entremêlés **de couleurs différentes**
- Disposer 4 coupelles sur chaque parcours pour cacher des animaux



Déroulement

- En binôme, 1 joueur et 1 Maître de la validation par parcours : le joueur, au départ avec son carton de contrôle, le Maître de la validation, à l'arrivée avec le carton réponse.
- Le joueur suit la ligne de la couleur de son plot et soulève chaque coupelle de la même couleur croisée. Il repère l'animal caché qui doit figurer sur son carton de contrôle.
- A la fin du parcours, il énonce au Maître de la validation, l'animal de son carton (intrus) qu'il n'a pas croisé.
- Si la réponse est juste, inverser les rôles sur un autre parcours.
- Si la réponse est fausse, il recommence.
- Le binôme peut ensuite rejouer sur les 2 parcours restants.



Consigne

Déplace toi en suivant le chemin de la couleur de ton plot de départ. À chaque fois que tu croises une coupelle, regarde dessous pour découvrir l'animal caché.

À la fin du parcours, dis au Maître de la validation quel animal de ton carton, tu n'as pas croisé.

But

- Trouver l'animal qui ne figure pas sur son parcours.

Critère de réussite :

- L'animal trouvé

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de parcours
- Longueur des parcours
- Nombre d'animaux cachés
- Nombre d'intrus sur le carton de contrôle.
- Effectuer le parcours sans carton de contrôle en mémorisant les animaux trouvés.



Maître de la validation

Un enfant, situé à l'arrivée, carton de correction en mains, valide la réponse du joueur.



Annexe

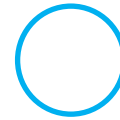
- [Exemples de carton de contrôle](#)



Objectif : Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne

Lieu : espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Cordes ou craies
- Animaux jouets (à défaut images)
- 4 parcours **de la même couleur**.
- Pour chaque parcours : 2 plots (départ et arrivée) + 4 coupelles + une corde (ou tracé)
- Des cartons de contrôle avec les représentations des animaux du parcours + un intrus
- Des cartons réponses (intrus barré)

Organisation

- Parcours individuel
- 4 parcours installés
- 8 enfants peuvent réaliser l'activité simultanément (4 joueurs et 4 Maîtres de la validation)
- Matérialiser 4 parcours entremêlés **de la même couleur**
- Disposer 4 coupelles (toutes de la même couleur) sur chaque parcours pour cacher des animaux

Déroulement

- En binôme, 1 joueur et 1 Maître de la validation par parcours : le joueur, au départ avec son carton de contrôle, le Maître de la validation, à l'arrivée avec le carton réponse.
- Le joueur suit la ligne qui part de son plot et soulève chaque coupelle croisée sur son parcours. Il repère l'animal caché qui doit figurer sur son carton de contrôle.
- A la fin du parcours, il énonce au Maître de la validation, l'animal de son carton (intrus) qu'il n'a pas croisé.
- Si la réponse est juste, inverser les rôles sur un autre parcours.
- Si la réponse est fausse, il recommence.
- Le binôme peut ensuite rejouer sur les 2 parcours restants.



Consigne

Déplace toi en suivant le chemin qui part de ton plot de départ. À chaque fois que tu croises une coupelle, regarde dessous pour découvrir l'animal caché.

À la fin du parcours, dis au Maître de la validation quel animal de ton carton, tu n'as pas croisé.

But

- Trouver l'animal qui ne figure pas sur son parcours.

Critère de réussite :

- L'animal trouvé



Adaptations possibles

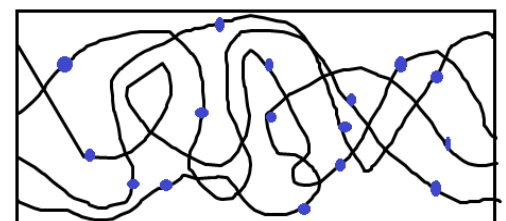
en fonction des singularités

- Nombre de parcours
- Longueur des parcours
- Nombre d'animaux cachés
- Nombre d'intrus sur le carton de contrôle.
- Effectuer le parcours sans carton de contrôle en mémorisant les animaux trouvés.



Maître de la validation

Un enfant, situé à l'arrivée, carton de correction en mains, valide la réponse du joueur.



Annexe

- [Exemples de carton de contrôle](#)

Objectif : Suivre une direction indiquée par une flèche

Lieu : Espace semi connu

Dispositif : Parcours en étoile

Durée : 20 min

Matériel

- Flèches empreintes
- Images ou figurines des animaux correspondant aux empreintes
- Sablier d'1 minute
- Frise du temps
- 6 caisses ou seaux (balises) pour déposer la représentation de l'animal

Organisation

- 6 tracés avec des flèches empreintes différentes
 - 1 point de contrôle (PC) central
 - 12 enfants (6 binômes)
 - Tour à tour, en relais, chaque binôme est maître du temps.
- A chaque fois qu'un sablier est retourné, un sablier est colorié sur la ligne du temps.

Déroulement

- Le binôme choisit un parcours parmi les 6 proposés.
- Il part du PC pour retrouver un animal en suivant les flèches .
- Pour se déplacer dans la bonne direction, Il faut conserver la même trajectoire jusqu'à la flèche suivante avec l'empreinte du parcours choisi. Cette nouvelle flèche indique ainsi une nouvelle direction jusqu'à la balise (récipient qui contient la représentation de l'animal).
- Le binôme revient alors au PC et annonce l'animal trouvé.
- 5 binômes partent à la recherche des animaux (6 parcours à effectuer), tandis que le 6ème est maître du temps. Dès qu'un binôme revient, il prend sa place, environ tous les 2 ou 3 sabliers. Chaque binôme sera ainsi, au moins une fois, maître du temps.



Consigne

Des animaux de la ferme sont passés par ici. Ils ont laissé des empreintes. Suivez- les pour savoir à qui elles appartiennent.

But

Suivre les empreintes pour retrouver l'animal correspondant.

Critères de réussite

Nombre empreinte / animal..

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Chaque série de flèches—empreintes est d'une couleur différente (ex: chien en rouge, cheval en vert...).
- Longueur du parcours / Nombre de flèches
- Distance entre 2 flèches
- Flèches visibles ou non depuis la précédente



Maître du temps

Relais entre binômes : le 1er binôme qui revient d'un parcours prend la place des maîtres du temps et ainsi de suite pendant 12 sabliers. A chaque sablier écoulé, la frise du temps est coloriée.

Annexe

- [Flèches empreintes.](#)
- [Images animaux](#)
- [Ligne du temps](#)

Objectif : Se déplacer en suivant des repères à vue.

Lieu : Espace semi connu / inconnu

Dispositif : Parcours jalonné

PS

MS

Durée : 30 min

Matériel

- 6 jalons de couleur (balises)
- 6 récipients (placés à proximité de chaque balise) contenant chacun 5 exemplaires de 2 animaux différents
- 60 figurines d'animaux sauvages (5 séries de 12 différents)
- 1 seau par équipe pour la collecte
- 1 plateau de jeu « réserve » par équipe

Organisation

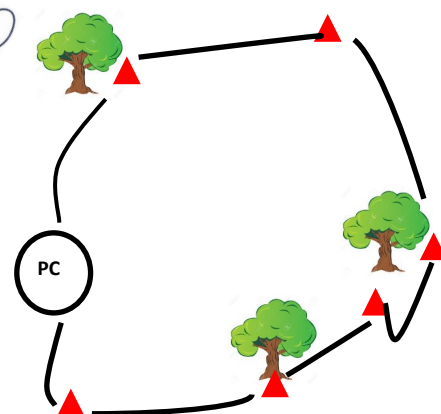
- 5 équipes de 2
- Parcours en boucle jalonné de 6 balises (+ récipients des figurines)
Ce n'est qu'une fois arrivé au jalon que le suivant est visible.
- Départ des équipes du PC : échelonné (afin de ne pas voir la précédente), en SAM (Sens des Aiguilles d'une Montre) et SIAM (Sens Inverse...)



Déroulement

- Chaque équipe suit le parcours jalonné.
- A chaque jalon, balise, elle repère aux alentours (rayon de 5 m environ), le récipient des animaux et y prélève 2 animaux différents.
- Elle renouvelle son repérage à chaque jalon, soit 6 fois, et revient ainsi au PC avec 12 animaux différents.
- Au PC, elle installe ses animaux sur son plateau « savane » et constitue ainsi sa réserve protégée.
- Les équipes « visitent » ensuite les autres réserves et les valident.

Remarque : En amont, un travail autour des animaux sauvages et leur cadre de vie peut être mené.



Consigne

A deux, retrouvez les 12 animaux sauvages cachés sur le parcours pour les mettre à l'abri dans votre Réserve.

Attention, vous devez en prendre deux différents à chaque fois.

But

Retrouver les 12 animaux de la réserve.

Critères de réussite

- Nombre d'animaux placés dans la réserve protégée.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Constituer 10 équipes. A chaque balise, l'équipe **choisit** l'animal qu'elle souhaite protéger (Ex: girafe ou éléphant?) et ne prend qu'une figurine. Les réserves obtenues seront ainsi toutes différentes.



Maître de la validation

Chaque équipe valide et comptabilise les animaux de la réserve protégée.

Annexe

- [Descriptif](#) des figurines de la dotation
- [Plateau de jeu](#) « réserve » à imprimer en A3

Objectif : Se déplacer à l'aide d'indices sonores.

Lieu : Espace indifférent (intérieur / extérieur / connu / semi connu)

Dispositif : en étoile



Durée : 30 min

Matériel

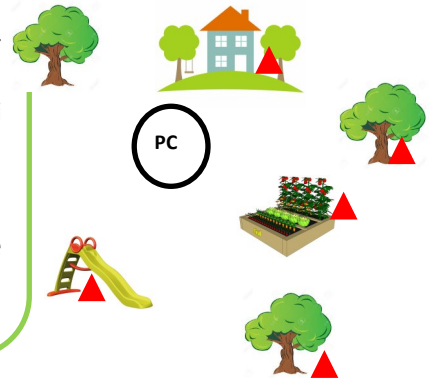
- Balises : 5 à 10 balises sonores (cf annexe)
- Plan de l'espace ou maquette pour les GS
- Images des animaux
- Emetteurs de sons : Téléphones portables / ordinateurs / tablette / .pincés enregistreuses..

Organisation

- Point de contrôle situé au centre de l'espace d'évolution
- En binôme ou équipe selon l'espace investi
- 1 adulte ou enfant de cycle 3 à chaque balise sonore
- Les balises sont réparties autour du point de contrôle et ne sont pas visibles de celui-ci
- Les balises émettent régulièrement le son, à tour de rôle, selon un ordre établi pour éviter toute cacophonie

Déroulement

- Chaque enfant ou binôme se voit remettre une photo d'un animal.
- Il l'identifie (nom et cri). Ensuite lorsque les différents sons sont émis (depuis la balise sonore), il doit reconnaître le cri correspondant à son animal et se déplacer dans sa direction... jusqu'à trouver la balise sonore.
- L'adulte ou l'enfant qui active la balise sonore, vérifie sa photographie. Si celle-ci est juste, il lui remet la carte—empreinte de l'animal ou un bouchon.
- Le binôme revient au point de contrôle avec ses deux éléments. La photo de l'animal est remise à l'animateur (qui pourra ensuite le donner à une autre équipe).
- L'enfant commence sa collection d'empreintes et repart à l'écoute d'une nouvelle balise.



Consigne

(En remettant une photo) Connais-tu cet animal? Quel est son nom? Quel est son cri? *(L'enfant imite l'animal)*. Tu dois tendre l'oreille et te déplacer jusqu'à lui en écoutant son cri... Chut... Quand, tu l'auras découvert, tu reviendras ici pour repartir ensuite vers une autre recherche.

But

Retrouve, en écoutant attentivement, le bon animal.

Critères de réussite

- Nombre d'animaux retrouvés



Adaptations possibles

en fonction des singularités

- S'assurer avant de partir que l'enfant connaît l'animal et son cri.
- Ecouter le cri de l'animal au départ du PC

Maître de la validation

Chaque équipe valide et comptabilise les étiquettes rapportées par une autre.

Annexe

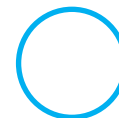
- [La ferme](#) : photos + pistes sonores + empreintes de 10 animaux (chat, canard, pigeon, cheval, chien, cochon, grenouille, mouton, poule et vache)



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

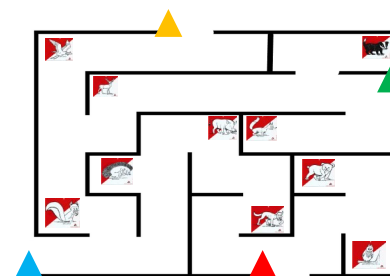
- 1 enfant par entrée (4 simultanément) parcourt le labyrinthe et poinçonne toutes les balises trouvées. Validation par son binôme. Inverser les rôles.

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](#)