



	<u>La recette</u>	<u>Chasse aux contes</u>	<u>Le plus beau loup!</u>	<u>Promenons-nous dans les bois...</u>
<b>Repère de guidage</b>	Photo de points remarquables	Plan ou jalon	Flèche directionnelle	Jalon
<b>Objectif</b>	Repérer des points remarquables	Se déplacer sur un parcours simple et repérer des objets insolites	Se déplacer dans une direction donnée	Se déplacer en suivant des repères visuels
<b>Espace</b>	Semi connu	inconnu	connu	connu
<b>Niveau</b>	<b>MS</b> <b>GS</b>	<b>MS</b> <b>GS</b>	<b>PS</b> <b>MS</b>	<b>MS</b> <b>GS</b>
<b>Dispositif</b>	Parcours	Parcours en boucle	En étoile	Parcours jalonné
<b>Individuel</b>				
<b>Binôme</b>	<b>X</b>			
<b>Equipe</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Durée de jeu (minutes)</b>	30	45	30	30
<b>Rôle social</b>				
<b>Mais encore...</b>	<i>Le loup qui découvrait le pays des contes.</i> de Oriane LALLE-MAND, Éléonore THUILLIER	Contes traditionnels	<i>C'est moi le plus beau</i> de Mario RAMOS	Chanson « Promenons-nous dans les bois »



**Objectif :** Repérer des points remarquables

**Lieu :** Espace semi-connu

**Dispositif :** Parcours à la photo



**Durée :** 30 min

## Matériel

- Planche photos des points remarquables où se rendre et cases à poinçonner ou tamponner (cf exemple annexe)
- Pincés poinçons ou tampons
- Affiches des ingrédients et personnages de l'histoire

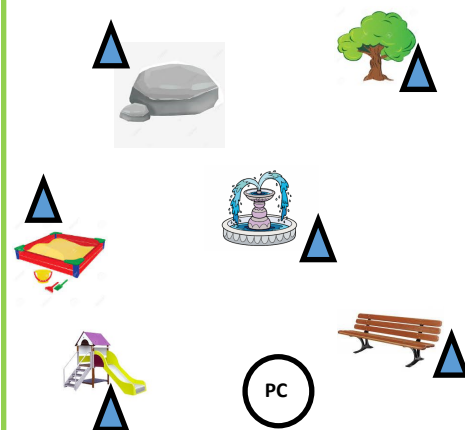
## Organisation

- Le point de départ est aussi le point de contrôle (PC)
- 6 groupes de 2 à 3 enfants
- 6 balises (affiche personnage conte et ingrédient + pince ou tampon) positionnées aux points remarquables
- Les balises sont positionnées autour du point de contrôle à des distances différentes



## Déroulement

- Introduction : L'animateur du jeu propose une lecture interactive à l'ensemble des joueurs... « *et si nous aussi, nous partions à la recherche des ingrédients et de la recette...* »
- Les 6 équipes sont lancées simultanément mais chacune commence par 1 balise différente (afin d'éviter que toutes les équipes se suivent).
- Une fois le point remarquable identifié, elle retrouve la balise et poinçonne l'ingrédient correspondant (carton de contrôle).
- Elle identifie ensuite un autre point remarquable et s'y rend pour poinçonner un nouvel ingrédient.
- Une fois tous les ingrédients poinçonnés, elle revient au point de contrôle.
- A son retour, chaque équipe valide son propre carton de contrôle.



## Consigne

Rendez vous au point remarquable de la photo pour y retrouver l'ingrédient de la recette.

Quand vous y serez, poinçonnez la case correspondant à votre ingrédient puis allez chercher le suivant.

## But

Retrouver tous les ingrédients de la recette

## Critère de réussite

- Nombre d'ingrédients validés

## Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Distance entre les points remarquables.
- Fonctionner en étoile (après chaque ingrédient, revenir au PC).
- Situer sur un plan, la photo de chaque balise.



## Maître de la validation

Chaque équipe valide son propre carton de contrôle grâce à la fiche correction.



## Annexe

- Le loup qui découvrait le pays des contes (éd. Auzou)
- [Ex de carton de contrôle](#)
- [Affiches des personnages](#)



**Objectif :** Se déplacer sur un parcours simple au plan (GS) ou jalonné (MS) et repérer des objets insolites.



**Lieu :** Espace inconnu

**Durée :** 45 min

**Dispositif :** Parcours jalonné ou plan

## Matériel

- Balises : 5 à 10 objets caractéristiques d'un conte (cf annexe)
- Jalons ou plan du parcours (> 1 km)
- Albums ou images de la couverture
- Photos (prises au préalable) des objets caractéristiques pour la validation.

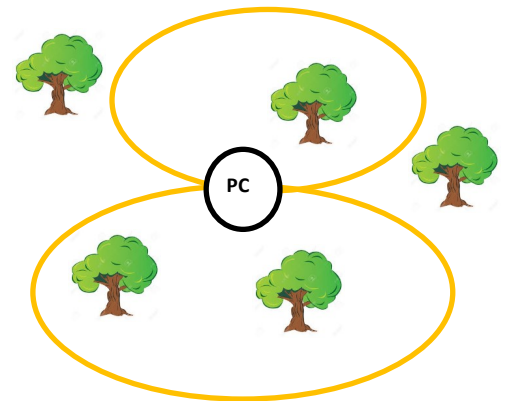
## Organisation

- Le point de départ est aussi le point de contrôle (PC)
- 2 équipes de 6 à 8 enfants encadrées d'un adulte
- 1 ou plusieurs parcours en boucle, jalonné, ou identifié sur plan avec balises (objets) successives (posées ou accrochées).
- Les balises sont régulièrement espacées sur le parcours
- Le parcours en boucle (> 1km) des départs :
  - en \*SAM et SIAM
  - échelonnés



## Déroulement

- 2 équipes sont lancées simultanément sur le parcours : l'une en SAM, l'autre en SIAM.
- Elles effectuent le parcours (environ 30 minutes), observent, identifient et relèvent les objets insolites caractéristiques d'un conte.
- Chaque objet est nommé, mémorisé ou dessiné.
- Le parcours effectué, l'équipe revient au point de départ.
- Chaque équipe valide et comptabilise les objets identifiés par une autre.
- Ensemble, les deux équipes associent chaque objet (à partir des photos) à un conte.



## Consigne

Ouvrez l'œil! Sur le parcours que vous allez effectuer à l'aide du plan / des jalons, vous découvrirez des objets insolites qui se sont échappés de contes que vous connaissez bien. Mémorisez-les / dessinez-les car, à votre retour, vous nous direz à quel conte ils appartiennent.

## But

Identifier tous les objets insolites et les associer à un conte.

## Critères de réussite

- Nombre d'objets identifiés
- Nombre d'associations objet / conte

## Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Distance à parcourir
- Nombre de balises
- A l'aide des photos, situer sur le plan, chaque objet insolite.
- Annoncer en amont du parcours les contes supports et faire énumérer les objets qui pourraient être rencontrés.



## Maître de la validation

Chaque équipe valide et comptabilise les objets relevés par une autre.

## Annexe

- [Exemples d'objets et de contes](#)

\*SAM : Sens des Aiguilles d'une Montre  
SIAM : Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre

**Objectif :** Se déplacer à partir d'une direction donnée.

**Lieu :** Espace connu

**Dispositif :** Parcours en étoile



**Durée :** 30 min

## Matériel

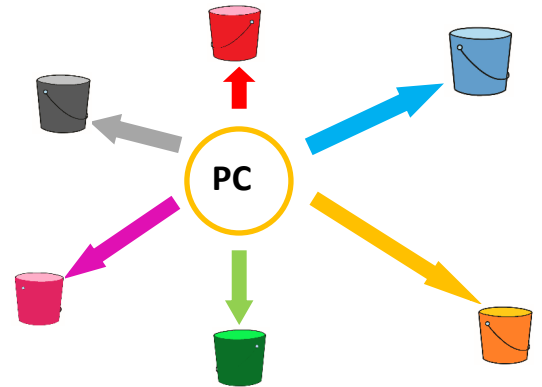
- 6 boîtes (balises) contenant les images
- 1 série d'images à scratcher par équipe
- 1 poster de loup grand format par équipe
- Rose des vents tracée (6 flèches directionnelles) indiquant les directions des boîtes balises

## Organisation

- 6 équipes de 4
- PS - 3 objets : chemise, pantalon, cravate  
Les itinéraires peuvent être doublés pour les PS afin de faire fonctionner 6 équipes simultanément
- MS - 6 objets (chemise, pantalon, chemise, cravate, chaussures, chapeau, lunettes)
- Chaque équipe possède sa feuille de route (cf annexe)
- 1 PC où est affiché le loup de chaque équipe

## Déroulement

- Chaque équipe suit une direction différente (indiquée par une flèche au sol), en fonction de sa feuille de route, jusqu'à trouver la balise contenant un objet du loup.
- Elle prend un exemplaire et revient, au complet, au poste de contrôle pour faire valider sa recherche et habiller son loup.
- Le panneau d'affichage des loups permet ainsi à chaque équipe de visualiser l'avancée des autres équipes.
- A l'aide de sa feuille de route, elle repart dans une autre direction pour rechercher un autre objet.
- Etc...



50 à 100m entre la balise et le PC en fonction du terrain.

## Consigne

Suis la flèche qui te guidera jusqu'à une image. Rapporte-la et habille ton LOUP.

## Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Les distances peuvent être différentes pour chaque déplacement.
- Le déplacement peut amener à contourner un obstacle, c'est la direction qui prime.
- Le nombre d'objets à rapporter.
- Jouer individuellement.
- En 2 manches, l'équipe qui gagne la 1ère doit rapporter un objet supplémentaire.
- En plusieurs manches...

## Maître de la validation

A la fin du jeu, chaque équipe valide la tenue d'un loup d'une autre équipe en déposant un bouchon, par objet rapporté, dans le seau de l'équipe.

## But

Habiller son loup plus vite que les autres.

## Critères de réussite

- Nombre d'objets rapportés
- Equipe complète

## Annexes :

- [PS : feuilles de route - images](#)
- [MS : feuilles de route - images](#)

## Littérature :

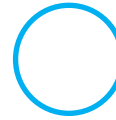
Album de Mario RAMOS  
*C'est moi le plus beau*  
Ecole des loisirs



**Objectif :** Se déplacer, dans un espace familier, à l'aide de repères.

**Lieu :** Espace connu

**Dispositif :** Parcours jalonné



**Durée :** 30 min

## Matériel

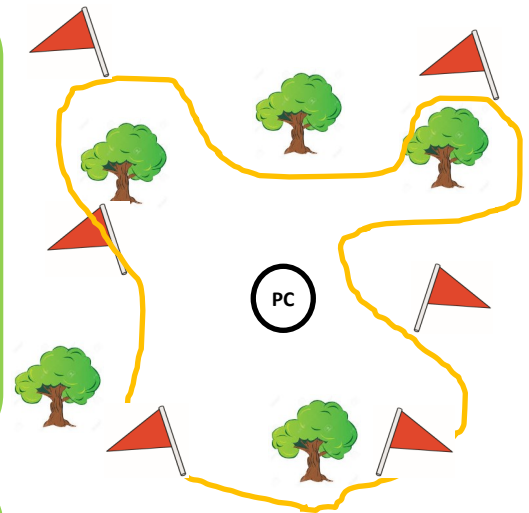
- Jalons (ruban de tissu, fil de laine, ...)
- 6 balises (boîtes avec images « vêtements »)
- 1 poster de GRAND LOUP
- Images « vêtements » à scratcher sur GRAND LOUP
- 1 série d'images « vêtements » par équipe
- 1 sac en tissu ou boîte par équipe pour la collecte
- 1 signal sonore (tambourin, corne, ...)

## Organisation

- 2 à 6 équipes de 3 ou 4 enfants
- 1 parcours en boucle, jalonné, avec balises successives.
- Les balises sont régulièrement espacées sur le parcours
- Le parcours en boucle (> 500m) permet de faire partir les équipes, soit:
  - en \*SAM et SIAM
  - d'endroits différents
- Un poste de contrôle au centre du dispositif

## Déroulement

- Chaque équipe, au complet, suit l'itinéraire à l'aide des jalons pour collecter, dans son sac, une à une, les 6 étiquettes.
- Repère de temps pour les équipes - Le meneur de jeu, situé au poste de contrôle, ponctue le jeu, toutes les 5 minutes environ, en disant : « je mets ma ... et accroche un vêtement sur GRAND LOUP.
- Les équipes doivent rapporter toutes les images « vêtements » avant que GRAND LOUP ne soit complètement habillé.
- La collecte terminée, l'équipe revient au point de départ.
- Chaque équipe valide et comptabilise les images rapportées par une autre.



## Consigne

Le loup sera prêt à sortir dès qu'il aura enfilé ses 6 vêtements. Pour l'en empêcher, trouve et rapporte les 6 images « vêtements » déposées sur le parcours, avant qu'il ne soit complètement habillé! A chaque fois que tu croieras ce repère (montrer un exemplaire du jalon), une balise—boîte, contenant des images d'un vêtement, se trouve à proximité. Prends-en une image et reviens vite, dès que tu as les 6 !

## But

Rapporter toutes les images « vêtements » avant que le loup ne soit habillé.

## Critères de réussite

- Nombre d'étiquettes rapportées
- Equipe complète



## Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de jalons
- Distance entre les jalons
- Nombre de balises

## Maître de la validation

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

## Annexes

- [Images « vêtements »](#)
- [Paroles chanson](#)

\*SAM : Sens des Aiguilles d'une Montre  
SIAM : Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre