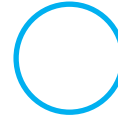




Objectif : Prendre des repères et se déplacer à l'aide d'un carnet guide



Lieu : espace sécurisé semi-connu ou inconnu

Dispositif : Parcours jalonné

Durée : 30 min

Matériel :

- 6 à 10 jalons (fruits et légumes dînette) à suspendre
- Autant d'exemplaires de jalons fruits/légumes que d'équipe (objets ou étiquettes)
- 1 carnet guide par équipe
- 1 panier « récolte » par enfant ou équipe

Organisation :

- Circuit en boucle
- Par équipe
- **Avant le jeu :** Accrocher à chaque intersection (point jaune) l'indice dans l'ordre du carnet imprimé et tracer la flèche directionnelle correspondante sur le carnet. Vous pouvez aussi en effectuer un second qui permettra de circuler dans l'autre sens. Disposer de 6 à 10 indices selon la taille du parcours.

Déroulement

- Départ échelonné des équipes. Les unes en SAM*, les autres en SIAM*.
- Chaque équipe part avec un carnet.
- A chaque indice trouvé, elle récolte, suit la flèche directionnelle indiquée sur le carnet puis tourne la page jusqu'à l'indice suivant. Etc...



Consigne

A chaque fruit/légume rencontré, le carnet du jardinier t'indiquera la direction à prendre : tout droit, à gauche, à droite. Tu récolteras, dans ton panier, un exemplaire de chaque fruit ou légume rencontré.

But

Effectuer le parcours à l'aide du carnet.

Critères de réussite :

- Retour au point de départ
- Le contenu du panier « récolte »

Adaptations possibles

en fonction des singularités

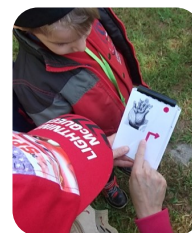
- La longueur du parcours à effectuer
- La régularité des indices le long du parcours
- Le nombre d'indices
- Le circuit n'est pas une boucle, mais possède un point de départ et d'arrivée distincts.



Maître de la validation

Chaque équipe valide son panier ou celui de l'équipe qui a effectué le parcours dans l'autre sens.

Un bouchon par élément récolté.



Annexe

- [Exemple de carnet guide](#)

Littérature

- *Album à s'orienter « Sur les traces de Tétanlère » - Editions revue EPS*