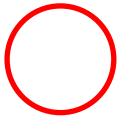




Objectif : Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne

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](#)