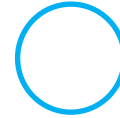




Objectif : Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne

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

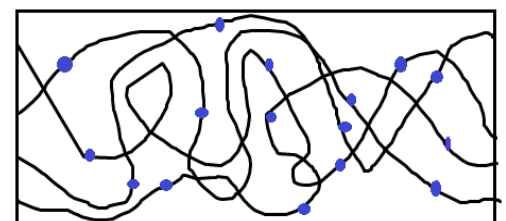
en fonction des singularités

- 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](#)