

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

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

Dispositif : en étoile

PS

MS

GS

Durée : 30 min

Matériel

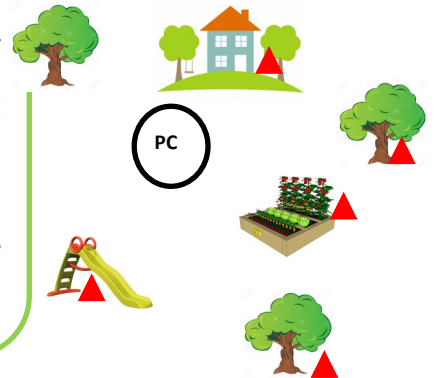
- Balises : 5 à 10 balises sonores (cf annexe)
- Plan de l'espace ou maquette pour les GS
- Images des animaux
- Emetteurs de sons : Téléphones portables / ordinateurs / tablette / .pincés enregistreuses..

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)