

**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.

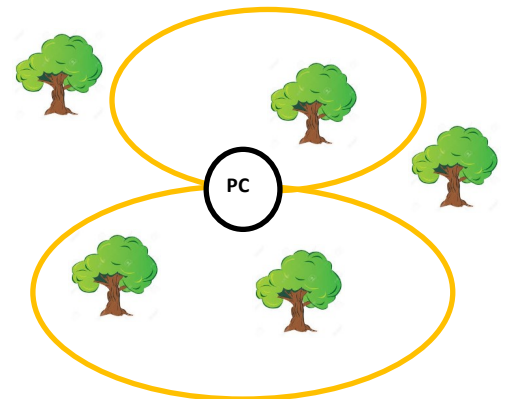
## Organisation

- 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