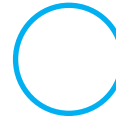


Objectif : Se déplacer, dans un espace familier, à l'aide de repères.

Lieu : Espace connu

Dispositif : Parcours jalonné



Durée : 30 min

Matériel

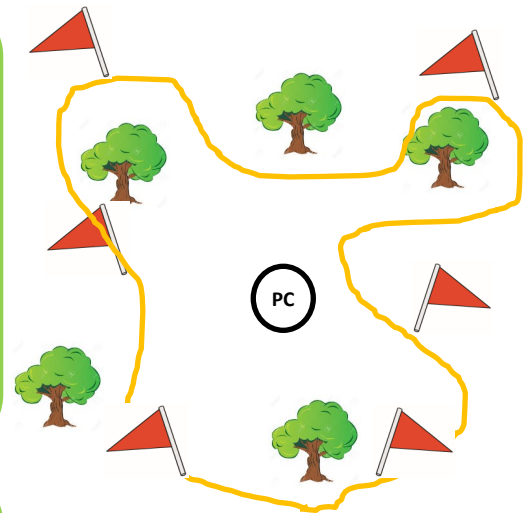
- Jalons (ruban de tissu, fil de laine, ...)
- 6 balises (boîtes avec images « vêtements »)
- 1 poster de GRAND LOUP
- Images « vêtements » à scratcher sur GRAND LOUP
- 1 série d'images « vêtements » par équipe
- 1 sac en tissu ou boîte par équipe pour la collecte
- 1 signal sonore (tambourin, corne, ...)

Organisation

- 2 à 6 équipes de 3 ou 4 enfants
- 1 parcours en boucle, jalonné, avec balises successives.
- Les balises sont régulièrement espacées sur le parcours
- Le parcours en boucle (> 500m) permet de faire partir les équipes, soit:
 - en *SAM et SIAM
 - d'endroits différents
- Un poste de contrôle au centre du dispositif

Déroulement

- Chaque équipe, au complet, suit l'itinéraire à l'aide des jalons pour collecter, dans son sac, une à une, les 6 étiquettes.
- Repère de temps pour les équipes - Le meneur de jeu, situé au poste de contrôle, ponctue le jeu, toutes les 5 minutes environ, en disant : « je mets ma ... et accroche un vêtement sur GRAND LOUP.
- Les équipes doivent rapporter toutes les images « vêtements » avant que GRAND LOUP ne soit complètement habillé.
- La collecte terminée, l'équipe revient au point de départ.
- Chaque équipe valide et comptabilise les images rapportées par une autre.



Consigne

Le loup sera prêt à sortir dès qu'il aura enfilé ses 6 vêtements. Pour l'en empêcher, trouve et rapporte les 6 images « vêtements » déposées sur le parcours, avant qu'il ne soit complètement habillé! A chaque fois que tu croieras ce repère (montrer un exemplaire du jalon), une balise—boîte, contenant des images d'un vêtement, se trouve à proximité. Prends-en une image et reviens vite, dès que tu as les 6 !

But

Rapporter toutes les images « vêtements » avant que le loup ne soit habillé.

Critères de réussite

- Nombre d'étiquettes rapportées
- Equipe complète



Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de jalons
- Distance entre les jalons
- Nombre de balises

Maître de la validation

Chaque équipe valide et comptabilise les étiquettes rapportées par une autre.

Annexes

- [Images « vêtements »](#)
- [Paroles chanson](#)

*SAM : Sens des Aiguilles d'une Montre
SIAM : Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre