

Objectif : S'orienter à l'aide d'un plan pour se déplacer dans un espace connu

Lieu : espace connu et sécurisé

Dispositif : exploration au plan

Durée : 30 min

Matériel

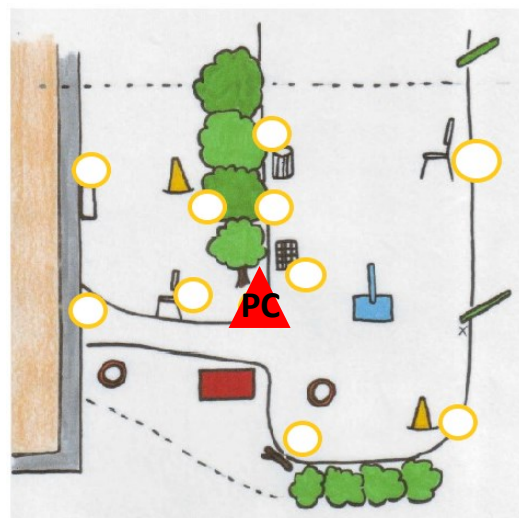
- Autant de pièces (6 à 10) du puzzle que d'équipe
- 1 plan par équipe localisant les balises
- 1 plan correction avec N° de la balise
- Jalons (ruban tissu, laine, ...) pour localiser la balise
- 6 à 10 balises : boîte de pièces de puzzles identiques

Organisation

- Poste de contrôle central
- 6 équipes de 4
- Numéroté, au dos, les pièces de puzzle avant de les répartir dans les boîtes.
- Le plan peut être réalisé en classe en amont de la rencontre.

Déroulement

- **Installation par les enfants :** Avant de jouer, chaque équipe, à l'aide de son plan, va placer une balise / boîte.
- Chaque équipe, munie de son plan, est envoyée à la recherche d'une 1ère balise différente.
- Une fois arrivée à la balise, elle récupère une pièce de puzzle puis organise sa recherche pour être la plus efficace possible.
- Quand toutes les balises (pièces de puzzle) sont trouvées, elle revient au poste de contrôle pour reconstituer son puzzle et donc vérifier sa quête.



Consigne

En équipe, tu dois retrouver toutes les pièces du puzzle à l'aide de ton plan.

But

- Reconstituer le puzzle

Critère de réussite

- Reconstitution du puzzle



Maître du matériel

Avant de jouer, chaque équipe participe à l'installation du jeu en plaçant la balise-boîte de pièces de puzzle indiquée par l'adulte meneur du jeu.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de balises / de pièces de puzzle
- Ajouter à proximité des balises, un repère visuel différent (Plot rouge, jaune, ...) qui pourra être donné comme indice supplémentaire.
- Ajouter une définition de poste (banc, poubelle, sapin, ...)



Annexe

- [Puzzles](#) : modèle - 6 pièces - 8 pièces - 10 pièces

Littérature

- *Album à s'orienter «Sur les traces de Têtanlère»*