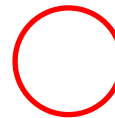




**Objectif :** Rechercher un objet à partir d'indications spatiales

**Lieu :** espace connu

**Dispositif :** Atelier



**Durée :** 20 min

## Matériel

- Animaux jouets (à défaut images)
- Images des animaux à retrouver
- Signal sonore (tambourin, corne, ...)

## Organisation

- Pour les MS : Les animaux jouets sont cachés par l'adulte au préalable.
- Montrer les images des animaux aux enfants depuis le point de contrôle

## Déroulement

### Temps 1: spécifique PS

- Un animal est remis à chaque enfant en lui demandant d'aller le cacher dans l'espace défini.
- Il revient au point de contrôle
- Lui demander ensuite de retourner le chercher et de le rapporter.

### Temps 2 : Les animaux jouets sont cachés par l'adulte au préalable.

- Donner une image d'animal par enfant (ou binôme).
- Demander de retrouver l'animal correspondant en partant à sa recherche dans l'espace défini (par exemple cour)
- Si au bout d'un moment il ne trouve pas, actionner le signal sonore correspondant au retour au point de contrôle et donner des indications de lieu (« à côté de », « dessous », « derrière »...)

### Temps 3:

- Un enfant va cacher un animal
- Il revient au point de contrôle et donne des indications précises à son binôme qui part, à son tour, à sa recherche (avec l'image correspondante pour ramener le bon animal).

## Consigne

**Temps 1**—Va cacher ton animal et reviens.  
(Maintenant que tu es revenu), retourne le chercher.

**Temps 2**— Retrouve l'animal qui est représenté sur ta photo et rapporte-le. Au signal de la cloche, si tu ne l'as pas trouvé, reviens chercher un indice.

**Temps 3**—Va cacher ton animal puis reviens. Donne ton image à un camarade en lui indiquant un indice pour le retrouver.

## But

- Cacher et retrouver l'animal

## Critère de réussite :

- L'animal caché est retrouvé

## Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre d'animaux cachés.
- Distance entre le point de contrôle et les animaux cachés.
- Animaux visibles ou non de loin.
- Après avoir caché les animaux, au retour de tous les enfants, se déplacer pour modifier le point de départ de la recherche (qui devient le nouveau point de contrôle).



## Guide

Fournir des indications spatiales précises pour guider son camarade vers l'animal à retrouver.



## Annexes

- Planche [« animaux de la ferme »](#)
- Planche [« animaux sauvages »](#)