

**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

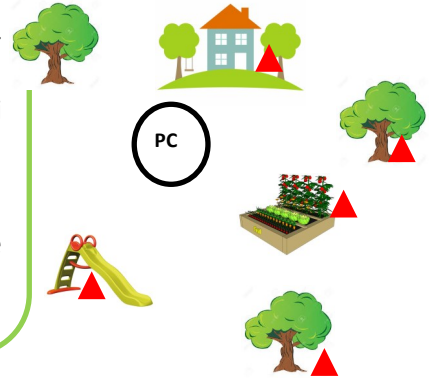
- Balises : 5 à 10 balises sonores (cf annexe)
- Plan de l'espace ou maquette pour les GS
- Images des animaux
- Emetteurs de sons : Téléphones portables / ordinateurs / tablette / .pincés enregistreuses..

## 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)