

Objectif : Suivre une direction indiquée par une flèche

Lieu : Espace semi connu

Dispositif : Parcours en étoile



Durée : 20 min

Matériel

- Flèches empreintes
- Images ou figurines des animaux correspondant aux empreintes
- Sablier d'1 minute
- Frise du temps
- 6 caisses ou seaux (balises) pour déposer la représentation de l'animal

Organisation

- 6 tracés avec des flèches empreintes différentes
 - 1 point de contrôle (PC) central
 - 12 enfants (6 binômes)
 - Tour à tour, en relais, chaque binôme est maître du temps.
- A chaque fois qu'un sablier est retourné, un sablier est colorié sur la ligne du temps.

Déroulement

- Le binôme choisit un parcours parmi les 6 proposés.
- Il part du PC pour retrouver un animal en suivant les flèches .
- Pour se déplacer dans la bonne direction, Il faut conserver la même trajectoire jusqu'à la flèche suivante avec l'empreinte du parcours choisi. Cette nouvelle flèche indique ainsi une nouvelle direction jusqu'à la balise (récipient qui contient la représentation de l'animal).
- Le binôme revient alors au PC et annonce l'animal trouvé.
- 5 binômes partent à la recherche des animaux (6 parcours à effectuer), tandis que le 6ème est maître du temps. Dès qu'un binôme revient, il prend sa place, environ tous les 2 ou 3 sabliers. Chaque binôme sera ainsi, au moins une fois, maître du temps.



Consigne

Des animaux de la ferme sont passés par ici. Ils ont laissé des empreintes. Suivez- les pour savoir à qui elles appartiennent.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Chaque série de flèches—empreintes est d'une couleur différente (ex: chien en rouge, cheval en vert...).
- Longueur du parcours / Nombre de flèches
- Distance entre 2 flèches
- Flèches visibles ou non depuis la précédente



Maître du temps

Relais entre binômes : le 1er binôme qui revient d'un parcours prend la place des maîtres du temps et ainsi de suite pendant 12 sabliers. A chaque sablier écoulé, la frise du temps est coloriée.

But

Suivre les empreintes pour retrouver l'animal correspondant.

Critères de réussite

Nombre empreinte / animal..

Annexe

- [Flèches empreintes.](#)
- [Images animaux](#)
- [Ligne du temps](#)