

**Objectif :** Se déplacer rapidement dans une direction

**Lieu :** Espace extérieur connu ou semi connu

**Dispositif :** en étoile



**Durée :** 30 min

## Matériel

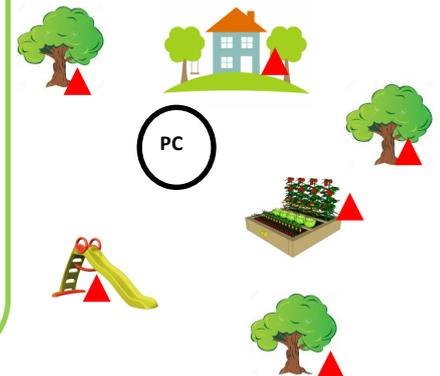
- 1 épouvantail (fabriqué ou dessiné) par binôme
- 6 à 8 éléments (dessinés ou réels) par équipe pour habiller l'épouvantail
- 6 à 8 balises -caissettes contenant les vêtements
- 1 minuteur / sablier
- 1 ligne du temps
- 1 signal sonore (cloche, sifflet, ...)

## Organisation

- 6 binômes
- Les balises-caissettes sont placées autour du PC central à des points remarquables.
- Chaque caissette contient autant de pièces de vêtements que de binômes.

## Déroulement

- Introduction : L'animateur du jeu propose une lecture interactive à l'ensemble des joueurs... « *et si on rhabillait l'épouvantail...* »
- Au signal, chaque binôme part dans une direction définie par l'animateur à l'aide d'une consigne orale.
- Après chaque balise trouvée, il revient au PC pour placer le vêtement sur son épouvantail (dessiné ou fabriqué avec deux morceaux de bois)
- Il regarde la ligne du temps qui passe... où s'affiche peu à peu les sabliers écoulés.
- Quand tous les sabliers sont écoulés, un signal sonore annonce la fin de jeu.
- Les binômes reviennent au PC et comparent les épouvantails... Qui est le plus habillé ?



## Consigne

A cause du vent, l'épouvantail du jardinier a perdu tous ses vêtements. Aide-le en rapportant le plus vite possible tous ses vêtements. Attention, le temps passe... regarde bien la ligne du temps à chaque fois que tu reviens.

## But

Habiller, le plus vite possible, son épouvantail.

## Critères de réussite

- Nombre de vêtements rapportés.

## Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de vêtements
- Distance des balises par rapport au PC
- Photos ou dessins des points remarquables
- **MS** : photo d'un point remarquable avec une flèche directionnelle vers un autre point (cf annexe).



## Maître du temps

Dès que le sablier est écoulé, il le retourne et affiche un sablier de couleur sur la ligne du temps.

## Annexes

- [La ligne du temps](#)
- [Les vêtements](#)
- [L'épouvantail](#)
- [Ex de photos + flèche directionnelle](#)
- L'album « *Le vent m'a pris* » de RASCAL—Editions Pastel....

