

Objectif : Se déplacer rapidement dans une direction

Lieu : Espace extérieur connu ou semi connu

Dispositif : en étoile



Durée : 30 min

Matériel

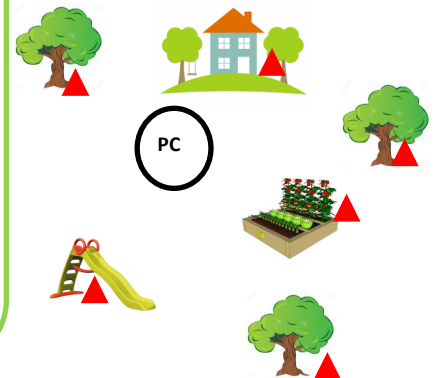
- 1 épouvantail (fabriqué ou dessiné) par binôme
- 6 à 8 éléments (dessinés ou réels) par équipe pour habiller l'épouvantail
- 6 à 8 balises -caissettes contenant les vêtements
- 1 minuteur / sablier
- 1 ligne du temps
- 1 signal sonore (cloche, sifflet, ...)

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....

