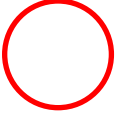




Objectif : Rechercher un objet à partir d'indications spatiales

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

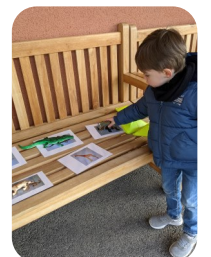
en fonction des singularités

- Nombre d'animaux cachés.
- Distance entre le point de contrôle et les animaux cachés.
- Animaux visibles ou non de loin.
- **Temps 1** : Au retour des enfants, le groupe se déplace pour changer le point de départ de la recherche avant de retourner chercher son animal.



Guide

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



Annexes

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