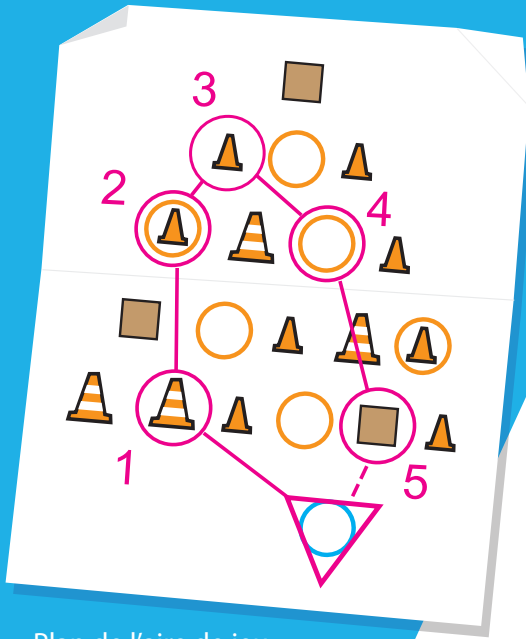
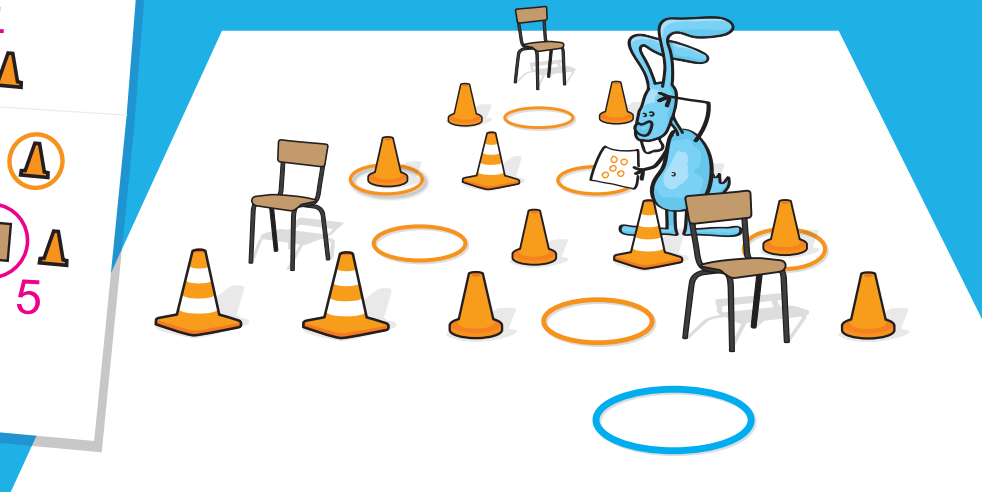


Labyrinthe



Plan de l'aire de jeu avec un circuit.



Nigo évolue sur l'aire de jeu à l'aide du plan. Il cherche l'objet «3» et semble hésiter. Saurais-tu l'aider ?

But du jeu

Effectuer un parcours dessiné sur un plan, dans un labyrinthe d'objets.

difficulté



durée



matériel





objectif

Apprendre à orienter le plan correctement et rapidement.



dispositif (durée estimée du jeu :30 mn)

Une trentaine d'objets différents (*chaises, cerceaux, plots, etc.*) sont posés au sol en formant une figure symétrique (triangle par exemple). Chaque sommet est matérialisé par un objet différent pour aider à orienter le plan.

Une étiquette avec un mot de trois lettres est collée sur chaque objet de l'aire de jeu. Plusieurs aires de jeu peuvent être mises en place parallèlement, avec des formes différentes. Des cerceaux de couleurs différentes servent de point de départ et aident à orienter les plans.

Le jeune réalise le parcours en passant par les objets entourés sur sa carte.

Il note sur son carton de contrôle le mot collé sur chaque objet-balise.

A l'arrivée :

- ▶ Il valide son parcours en comparant son carton au carton de vérification.
- ▶ Il note son passage sur le tableau de gestion des enfants.

C'est parti !

Le lascar prend un des plans de jeux et se dirige vers la bonne aire de jeu (même couleur de «cerceau départ» que sur son plan). Il réalise le circuit en notant le mot collé sur ce qu'il pense être les bons objets. Il revient ensuite vérifier qu'il a noté les bons mots.



matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Objets divers : cerceaux, plots, cônes, chaises, tapis de sol, etc. ▶ Étiquettes avec mot de 3 lettres à coller derrière chaque objet. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 jeu de 5 à 6 cartes plastifiées par circuit. ▶ 1 carton de contrôle plastifié par enfant. ▶ 1 feutre effaçable par enfant. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 carton de vérification par circuit. ▶ 1 tableau à double entrée pour la gestion des enfants (<i>nom de l'enfant et circuit réalisé</i>).



consignes

« Tu te rends au cerceau de départ qui correspond à celui de ta carte. »

« Tu effectues le parcours indiqué dans l'ordre par l'itinéraire de ton choix. »

« À chaque objet entouré sur ton parcours, tu reportes sur ton carton de contrôle le mot écrit sur l'objet. »

« À l'arrivée, tu compares ton carton à celui de vérification. »

« Tu notes ton résultat sur le tableau. »



variantes

▶ Pour simplifier la situation :

- Peu d'objets placés au sol.
- Diminuer le nombre d'objets à découvrir par circuit.
- Forme générale asymétrique.
- Donner le premier mot à trouver.

▶ Pour complexifier la situation :

- Augmenter le nombre d'objets placés au sol.
- Augmenter le nombre d'objets à découvrir par circuit.
- Forme générale symétrique (triangle, carré).
- Obliger à orienter la carte en supprimant les cerceaux repérant le départ.
 - ▶ par la nature des objets orientés (par exemple banc, poutre, ...).
 - ▶ par des obstacles masquant la vue (rideau entre deux piquets).
 - ▶ par la disposition asymétrique des objets dans la forme.

**Avoir le plus de mots justes.
Réaliser le plus de circuits possible, sans erreur, durant la séance.**

