

## DEFI ECOLE 5 PARCOURS ANOMALIE

OBJECTIF d'apprentissage:  
Développer une stratégie  
d'organisation de déplacement et  
de recherche.

### MATERIEL

- Différents objets insolites pour la cour de récréation (*ex : crayon, règle, pinceau,...*).
- Une fiche par joueur (*plan pour les plus grands*) permettant de noter les objets repérés.
- Chaque joueur prendra son crayon et son ardoise (*qui servira comme support pour écrire*).

### BUT DE L'ACTIVITÉ

- Découvrir un maximum d'anomalies

### VARIANTES

- Chaque joueur joue individuellement et s'oriente dans la cour comme il veut.

USEP62 - 16 rue Aristide BRIAND ARRAS  
[delegue.usep62@gmail.com](mailto:delegue.usep62@gmail.com)  
06 50 93 53 39



### DISPOSITIF

L'animateur a disposé à l'insu des joueurs des objets insolites à différents endroits de la cour de récréation.

En début de jeu, l'animateur annonce le temps de déplacement et d'observation qui sera accordé pour ce jeu (*à déterminer en fonction de l'âge des élèves mais aussi du nombre d'objets anomalies à trouver*).

Sur le temps déterminé, les joueurs doivent retrouver les objets anomalies dans la cour et les noter sur leur feuille pour les plus jeunes et les situer sur la photocopie du plan de la cour de récréation pour les plus grands.

À la fin du parcours, l'animateur ne ramasse pas les fiches, il fait simplement énoncer collectivement et oralement, par les joueurs la liste de leurs constatations.

Chacun compte le nombre d'objets anomalies validés qu'il a trouvés. Ceux qui ont trouvé le plus d'anomalies ont gagné.

#### Précautions :

L'animateur veillera à ce que les objets ne soient ni touchés ni déplacés.

Pour les plus jeunes, on peut donner le nombre d'objets déposés permettant ainsi une organisation des recherches.