

Thème: Ferme

Module: jeux de piste enquête

saison

Toute
l'année

lieu

Cour



Objectifs

1. Découvrir les lieux
2. Faire connaissance avec les animaux de la chaumière
3. Apprendre à mener une enquête

durée

1h 30

Préparation

-Installation des indices à l'aide du plan (1/2 h de préparation)

effectif âge

10 à 30
À partir de
8 ans

Déroulement de la séance

but

Chercher, sous forme d'enquête, l'animal qui a dérobé la clé de la sellerie

intervenant

Marie

drama

Tous les enfants sont convoqués pour mener une enquête afin de retrouver le voleur de clé de la sellerie

groupe

Faire 5 groupes de 4 à 6 enfants avec un nom de commissaire

déroulement

1. Distribuer un carnet d'enquête à chaque équipe avec les photos des suspects
2. Chaque équipe va voir le directeur pour connaître leur feuille de route, celui-ci donne les photos une par une dans l'ordre selon les équipes
3. A la fin chaque équipe donne le nom du suspect en justifiant leur réponse à l'aide de leur carnet de route.

matériel

Jumelles
Les indices
Photos lieux
Photos suspects
Carnet de routes

finalité

On attrape le coupable et on le questionne pour qu'il nous dise où se trouve la clé et pourquoi a-t-il dérobé la clé.

Exploitation

Faire un cluéo géant avec les enfants et la faire résoudre par des enfants d'une autre classe;

Critères d'évaluation des objectifs

1. Les enfants font le tour de la cour
2. Ils trouvent les indices
3. Ils ont trouvé le coupable