

# Jeu de piste

**Nombre de participants** : 24 élèves répartis en 3 groupes

**Matériel** : 15 photographies (différentes) de pieds de platanes, 15 affichettes rondes avec inscrites au verso les lettres des arbres à trouver : N,O,Y,E,R –S,A,P,I,N - C,H,E,N,E (il faudra les placer derrière les platanes – Voir schéma), des feuilles blanches, des crayons, des punaises, 3 feuilles-devinettes (Voir feuilles-devinettes)

**Lieu** : Allée de platanes du Domaine de Restinclières (côté gauche en descendant du château – Voir Schéma)

**But du jeu** : Trouver le plus rapidement possible le nom d'un arbre qui comporte 5 lettres.

## **Règle du jeu** :

Disposer au sol ou sur une table 3 paquets de 5 photos, 1 feuille-devinette par paquet et sous plastique correspondant à l'arbre qu'il faut trouver (les enfants ne doivent pas voir ce qu'il y a écrit).

Chaque groupe a une feuille blanche, un crayon et se place devant un paquet de photographies.

Au signal, la première photographie est prise et chaque groupe d'élèves se met à la recherche du pied de platane correspondant à la photo (Voir schéma).

Pour ce faire, l'allée est délimitée par des plots à partir du platane 1 jusqu'au platane 30 (voir Schéma)

Consigne à donner aux élèves : « Placez-vous bien en face du platane et observez bien son pied ».

Quand le platane est bien identifié, un élève va derrière, il doit trouver punaisé une affichette ronde avec une lettre, il marque sur la feuille blanche la lettre écrite (il laisse en place l'affichette).

Le groupe revient ensuite poser la photo et en récupérer une autre. Ceci jusqu'à ce que les 5 lettres soient trouvées.

Quand les 5 lettres sont trouvées les élèves, prennent la feuille sous plastique lisent la devinette et avec les lettres, ils essaient d'écrire le nom d'un arbre.

L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le nom de l'arbre le plus rapidement.