Le rallye des détails : six missions photo sur votre site

Dès 7 ans • 12 à 40 joueurs • 1 h 30 • Site fermé

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Un jeu d'observation dès 7 ans à partir de six photos de détails prises sur votre site. Les équipes reconnaissent les lieux, relèvent des codes et réalisent des missions ; le kit fournit les gabarits à compléter et les feuilles de route.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Observer un lieu et se repérer dans un espace connu. À observer : l'équipe vérifie un détail visuel avant de décider où aller.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 30 à 45 min, repérage compris. Choisir six lieux autorisés et accessibles : banc, porte, arbre, panneau, préau, accueil ou équivalents. Photographier un détail identifiable sans personne. Associer chaque photo numérotée à sa mission et vérifier le corrigé. Afficher les codes aux lieux retenus sans gêner la circulation.

REPÈRE DE TEMPS
15 min de limites et essai ; 45 min d'exploration ; 20 min de correction avec les photos entières ; 10 min d'affiche et de rangement. Donner des lieux de départ différents et un ordre circulaire pour répartir les équipes.

Matériel et impressions

6 photos prises sur place et imprimées ou dessins faits sur place ; 6 enveloppes ; kit de missions et codes PORT, CLE, FEUILLE, MOT, TOIT, BONJOUR ; une feuille de route et un crayon par équipe. Les gabarits du kit sont à compléter avec les vrais lieux : ils ne remplacent pas les photos du site.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Chaque photo montre un détail de notre site. Vous cherchez ensemble, sans vous séparer. Au bon endroit, vous relevez le code et faites la petite mission. Vous laissez l'enveloppe pour les suivants et revenez au point d'accueil au signal convenu. »

2. Départ, 15 min : formez des groupes de 4 à 6 et expliquez les limites. Remettez les six photos dans un ordre différent à chaque équipe.

3. Exploration, 45 min : à chaque lieu identifié, l'équipe relève le code laissé dans une enveloppe et réalise la mission correspondante.

4. Missions proposées : dessiner un détail du banc ; repérer trois formes sur la porte ; citer trois éléments visibles autour de l'arbre ; recopier un mot du panneau ; créer une pose de groupe sous le préau ; inventer

un nom pour le point d’accueil.

5. Retour, 20 min : vérifiez les six codes, montrez les photos en entier et laissez chaque équipe présenter une découverte.

6. Clôture, 10 min : rassemblez les dessins sur une affiche commune et récupérez les enveloppes.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Avant de partir, chaque équipe montre sur le plan les limites et nomme le point de retour. Si une photo reste introuvable, donner un indice de zone puis un repère plus précis. Un adulte reste au point de regroupement ; l’organisation des accompagnements suit celle validée avec la direction. Compter les groupes au départ et au retour.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quel détail vous a permis de reconnaître le lieu ? » Afficher photo et dessin de mission côte à côte.

Adaptations

Remplacez les photos par des dessins très simples ou accompagnez chaque image d’un indice verbal.

Adapter au groupe : Sans appareil, dessiner les six détails après repérage. Pour des lecteurs débutants, lire les missions ; pour une mobilité réduite, choisir tout le parcours accessible dès le repérage.

Vigilance

Utilisez des lieux accessibles sans escalade. Aucune photo de personnes n’est nécessaire ; les équipes restent accompagnées selon l’organisation retenue par la structure.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

1 • Le banc • PORT Dessiner un détail du banc. Recopier le code PORT. Laisser cette carte sur place.	**2 • La porte • CLE** Repérer trois formes sur la porte et les dessiner. Recopier CLE. Ne pas ouvrir une porte interdite.
3 • L’arbre • FEUILLE Citer trois éléments visibles autour de l’arbre, sans rien cueillir. Recopier FEUILLE.	**4 • Le panneau • MOT** Recopier un mot visible sur le panneau. Recopier aussi le code MOT.
5 • Le préau • TOIT Inventer une pose de groupe, sans grimper ni porter quelqu’un. Aucune photographie de personnes n’est nécessaire. Recopier TOIT.	**6 • L’accueil • BONJOUR** Inventer un nouveau nom pour le point d’accueil et l’écrire ou le dessiner. Recopier BONJOUR.

Photos locales • gabarits

Coller une vraie photo ou dessiner un détail du lieu autorisé. Ne pas utiliser une image inventée d’un lieu inconnu des enfants.

Photo 1

Photo 2

Photos locales • gabarits

Coller une vraie photo ou dessiner un détail du lieu autorisé. Ne pas utiliser une image inventée d’un lieu inconnu des enfants.

Photo 3

Photo 4

Photos locales • gabarits

Coller une vraie photo ou dessiner un détail du lieu autorisé. Ne pas utiliser une image inventée d’un lieu inconnu des enfants.

Photo 5

Photo 6

Feuille de route

Photo	Lieu trouvé	Code	Mission faite
1			[ ]
2			[ ]
3			[ ]
4			[ ]
5			[ ]
6			[ ]

Ordre de rotation

Pour 6 équipes. Numéroter les postes dans l’ordre indiqué sur la fiche. Chaque ligne est un groupe ; chaque colonne, une rotation. Avec moins d’équipes, laisser des cases de départ libres.

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6
A	1	2	3	4	5	6
B	2	3	4	5	6	1
C	3	4	5	6	1	2
D	4	5	6	1	2	3
E	5	6	1	2	3	4
F	6	1	2	3	4	5

Avant le départ

Montrer physiquement chaque poste. Donner le signal de changement et désigner le point de retour. Les enfants restent avec leur équipe. Si les postes ne peuvent pas être surveillés simultanément, les animer successivement.

Corrigé de repérage • adulte

Photo	Lieu prévu	Code
1	Banc	PORT
2	Porte	CLE
3	Arbre	FEUILLE
4	Panneau	MOT
5	Préau	TOIT
6	Accueil	BONJOUR

Modifier le nom des lieux avant le jeu si le terrain impose des équivalents. Vérifier que la photo, l’enveloppe et cette ligne désignent bien le même endroit.