

LES INTRUS

- Intérêts pédagogiques :
 - Aucun aménagement préalable.
 - Éduquer au respect de l'environnement (dans notre exemple).
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Relever des indices.
 - Cheminer en groupe.
 - Élargir le champ visuel.
 - Appairer un objet et sa photo ou un objet et son nom.

- Matériel :

- les intrus : une vingtaine d'objets non naturels n'ayant pas leur place dans le parc.
- 8 plots assiettes pour 7 intrus.
- une fiche avec la liste des intrus (noms ou photos).
- une liste témoin pour le corrigé.



- But du jeu : Repérer tous les intrus sur le parcours et rapporter la liste correctement cochée.
- Déroulement :
 - Un groupe construit un parcours à l'aide de huit plots espacés de dix à quinze mètres. Chaque plot doit être visible du précédent (ligne de mire). Sur ce parcours, dans l'intervalle entre deux plots est déposé un intrus.
 - Un autre groupe muni de la liste doit effectuer le parcours tout en cochant* les intrus rencontrés.

* Ce dispositif a pour avantage de laisser sur place l'installation et de permettre ainsi le passage de plusieurs groupes.

La chasse aux intrus

En suivant le parcours construit avec huit plots, retrouvez des objets "insolites". Entourez-les dans la liste suivante :

- une bouteille en plastique
- un sac plastique
- une canette
- un mouchoir usagé
- un paquet de mouchoirs en papier
- une boule de papier d'aluminium
- un bouchon en plastique
- une brique de jus de fruits
- une boîte de fast food
- une publicité
- un crayon noir
- une pile
- une fourchette en plastique
- un emballage de tablette de chocolat
- un dessous de verre à bière

- Variables :

- Augmenter le nombre de plots et d'intrus.
- Augmenter la distance entre les plots.
- Choisir des objets de petites tailles.