

L'ÉTONNANTE AVENTURE DE KAO



FICHE D'ANIMATION

Niveau : Cycles 2 et 3

Durée : 1h15

Organisation :

- La classe est divisée en groupes de 4 ou 5.
- Un adulte encadrant par groupe pour les élèves de moins de 10 ans.

Compétence(s) travaillée(s)*:

- **Cycle 2 :**
 - Se situer dans l'espace et dans le temps.
 - S'approprier des outils et des méthodes.
 - Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités.
- **Cycle 3 :**
 - Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques.
 - Coopérer et mutualiser.
 - S'approprier des outils et des méthodes.
 - Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités.

Objectif(s) :

- Découvrir la ferme et explorer ses différents espaces.
- Développer des compétences d'orientation à l'aide d'une carte.
- Favoriser la coopération entre élèves et le développement de leur autonomie.

Domaines disciplinaires :

- **Cycle 2 :**
 - Questionner le monde
 - Éducation physique et sportive
- **Cycle 3 :**
 - Géographie
 - Éducation physique et sportive

*Bulletin officiel du 30 juillet 2020



1 h 15



À l'extérieur



Matériel :

Un sac d'aventurier



- - Découvrir la ferme et explorer ses différents espaces.
- Développer des compétences d'orientation à l'aide d'une carte.
- Favoriser la coopération entre élèves et le développement de leur autonomie.

Déroulé :

L'animateur présente le jeu de piste et le personnage de Kao, compagnon d'aventure des enfants. Il explique les consignes et remet à chaque groupe un sac d'aventurier contenant le livret de jeu avec un plan de la ferme et le matériel nécessaire pour réaliser les différentes étapes. Il reste disponible en soutien, tout en laissant les groupes et leurs encadrants évoluer en autonomie dans les différents espaces de la ferme.

Les élèves, répartis en petits groupes, s'orientent dans la ferme à l'aide du livret de jeu et du plan. D'étape en étape, ils relèvent des défis, coopèrent, jouent et récoltent les ingrédients qui permettront à Kao de retrouver sa véritable apparence.

