Leçon d’orientation avec les étiquettes des animaux.

1. Jeu avec les étiquettes :  
   **Mise en place :**

- Le maître colle une étiquette dans le dos (ou sur le front) de chaque élève.

Fair-play : ne pas regarder son étiquette.

* Chaque élève reçoit une carte de contrôle et un crayon.
* Chaque élève prend une assiette de marquage (ou un cône ou un piquet) et va se placer n’importe ou dans la salle (ou dehors dans un espace préalablement délimité)

**Principe du jeu**: Comme dans « passe et va », ici c’est « coure et coche ! » ☺

1/3 des élèves courent vers un camarade et cochent l’animal qu’il a dans son dos. L’élève qui était vers la marque part à son tour, et ainsi de suite.

**But du jeu**: L’élève devra découvrir par déduction quel animal est collé dans son dos. Il devra donc aller vers tous ses camarades et cocher les animaux qu’il a vu sur sa fiche de contrôle. L’animal qui ne sera pas coché sera celui collé dans son dos.

1. Lorsque l’élève a découvert quel animal est scotché dans son dos, il va le placer à l’endroit d’un poste indiqué sur le plan et situé dans la salle ou dans la coure.

Attention! Le maître conserve une feuille de contrôle avec concordance Photo et no. de poste.

1. Chaque équipe/petit groupe/élève ira chercher les postes et notera sur la feuille de contrôle le no. de poste qui correspond à chaque animal. Quelle équipe/petit groupe/élève arrivera en premier.

Variante : On peut utiliser les cartes « Animaux » comme postes et les mêmes fiches de contrôle pour faire une C.O. dans la coure.