

ATELIER 1 : LA PECHE MIRACULEUSE.(page 1)

Consigne :

« pêche à l'aide de la cane un paquet-poisson, retrouve l'indice sur la page de l'album sur le grand plan collectif et dirige-toi vers ton premier atelier. »

Compétences :

- maîtriser un geste technique
- se concentrer sur une action
- se repérer sur un plan et dans les différents espaces de la fiction (album)

Lieu :

en contre-bas du restaurant

Dispositif :

- une mare matérialisée par un cerceau, entouré d'une corde qui délimite le jeu contient les paquets-poissons à pêcher.

Critères de réussite :

- j'ai repéré mon atelier sur le plan collectif
- j'ai trouvé mon atelier

Récompense :

- Si l'équipe a trouvé seule son atelier, l'adulte responsable donne une cacahuète à chaque enfant.

matériel :

- 1 cane à pêche apportée par chaque équipe
- 1 paquet poisson par joueur
- 1 indice par équipe
- 1 corde pour délimiter le jeu
- 1 grand plan collectif avec les images de l'album
- 1 panneau avec la page du livre pour marquer l'atelier

ATELIER 2 : PARCOURS D'AGILITE (page 21)

Consigne :

« déplace-toi dans la forêt en suivant le parcours jalonné. »

Compétences :

- se déplacer dans un milieu inconnu et naturel
- suivre un itinéraire
- adapter ses actions aux différents obstacles rencontrés

Lieu :

- la forêt d'épicéa

Dispositif :

- dans la forêt d'épicéa on dispose des cordes pour se suspendre, ramper, slalomer...de fils de laine pour faire glisser un anneau, des cerceaux suspendus à des cordes pour passer dedans, franchir...

Matériel :

- des cordes , de la laine, des anneaux, des cerceaux, une grande corde d'escalade

Critères de réussite :

- j'ai suivi les flèches
- j'ai respecté l'entrée et la sortie

Récompense :

- Si l'itinéraire a été respecté l'enfant gagne une cacahuète.

ATELIER 3 : ORIENTATION (page 13)

Consigne :

Jette le dé, avance ton pion sur le jeu de l'oie et repère la case.
Cherche la carotte à l'emplacement indiqué par la photo ou le plan.

Compétences :

- lire un dessin descriptif
- prendre des indices
- m'orienter dans un milieu naturel

Lieu :

à côté du pont

Dispositif :

Un catalogue de photos du site et un plan figuratif
Des carottes disposées aux endroits choisis

Matériel :

- un jeu de l'oie de 30 cases fabriqué avec des symboles, des pions, un dé
- un catalogue de photos et de plans descriptifs symbolisés (15)
- des carottes

Critères de réussite :

L'enfant retrouve le symbole du jeu de l'oie dans le catalogue.
Il trouve la carotte indiquée par le catalogue.

Récompense :

2 cacahuètes par carotte rapportée.

ATELIER 5 : jeu traditionnel ; course de sac

(page 36)

Consigne :

Fais une course en sautant à pieds joints dans un sac.

Compétences :

- sauter à pieds joints
- réussir des actions simultanées (tenir le sac, sauter, aller vite)

Lieu :

En face de l'île aux canards

Dispositif :

sacs de pommes de terre, lignes de départ et d'arrivée délimitées par des cônes

Matériel :

- 6 sacs de pommes de terre
- des cônes

Critères de réussite :

Arriver sur la ligne d'arrivée
Celui qui lâche le sac est éliminé

Récompense :

- le premier se prend 3 cacahuètes, le second 2, et les autres 1 ;

ATELIER 4 : la cible. (page 25)

Consigne :

Lance la pomme de pin sur la cible et touche un dessin.
Touche tous les dessins en 3 essais.

Compétences :

- viser juste
- utiliser une stratégie
- valider sur la feuille de route

Lieu :

Aux 3 arbres

Dispositif :

2 cibles similaires placées sur 2 arbres
2 cerceaux indiquant le lieu de tir
des pommes de pin dans un panier

Matériel :

- des pommes de pin
- 2 cibles suspendues perforées de trous
- 2cerceaux

Critères de réussite :

Chaque fois qu'un enfant lance une pomme de pin dans un trou, il marque un point

Récompense :

Un cacahuète par point

ATELIER 6 :

JEU « LA GALOCHE»(page 23)

Consigne :

- fais tomber la boîte de conserve à tour de rôle avec un sac de graines en nommant un de tes camarades qui si tu réussis ira en prison
- quand la boîte est tombée le gardien peut toucher les joueurs « bloqués » près de la cible

Compétences :

- savoir viser
- courir vite

Lieu :

Dans le dernier virage du lac

Dispositif :

Un terrain plat délimité et avec un coin prison
La cible au milieu
Un cône pour le lancer

Matériel :

- une boîte de conserve, des sacs de graines un par joueur, 8 cônes

Critères de réussite :

- réussir à faire tomber la boîte
- toucher un camarade quand je suis le gardien
- se sauver sans être touché

Récompense :

- 1 cacahuète quand le gardien touche quelqu'un

-1 cacahuète quand le lanceur touche la boîte

ATELIER 7 : jeu « Le croquet » (page 19)

Consignes :

-réalise un parcours en passant par chaque point

Compétences :

-utiliser une cane pour faire rouler une balle

-viser juste

-respecter un parcours

Lieu :

Au niveau des canards

Dispositif :

Un parcours agrémenté de ponts plus ou moins éloignés avec un trou final

Matériel :

Un jeu de croquet

Pour creuser un petit trou

Critères de réussite :

Réussite du parcours en passant par tous les ponts

Récompense :

1 cacahuète par enfant qui réussit le parcours

Cet atelier se double d'un atelier tactile

ATELIER 7 bis : JEU TACTILE

Consignes :

Reconnais ce qui se trouve au fond de la chaussette en touchant
Montre l'image correspondante

Compétences :

-utiliser le sens du toucher pour reconnaître un objet

Dispositif :

Une boîte contenant des trous dans lesquels sont enfilées des chaussettes et les éléments de la nature sont au fond de la chaussette

Un catalogue d'images correspondant aux éléments

Matériel :

-une feuille de nénuphar, une écorce, de la vase, de la mousse, un cône de pin
-une boîte en carton avec des trous dans lesquels sont les chaussettes

Critères de réussite :

-reconnaître 3 éléments sur 5

Récompense :

Une cacahuète pour 3 éléments trouvés, 2 pour 4 et 3 pour 5

Les autres enfants regardent le jeu de croquet ;

ATELIER 8 :

JEU TRADITIONNEL « CHAMEAU CHAMOIS »

Consignes :

-cours vite dans ta maison quand tu entends le nom de ton équipe

Compétences :

-écouter attentivement

-mémoriser un mot

-démarrer rapidement

Lieu :

A côté de la petite maison

Dispositif :

Sur un terrain plat les 2 équipes sont en colonne côte à côte

Les 2 maisons sont matérialisées par des cônes.

Matériel :

-9 cônes

-mots utilisés/ chouette (animal nocturne) chat (animal diurne)

Critères de réussite :

Partir au signal et ne pas se faire toucher par l'équipe adverse

Récompense :

L'équipe la moins touchée gagne 1 point

Chaque point correspond à une cacahuète