

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 note sur la feuille de route de l'équipe

Matériel :

- 1 cane à pêche apportée par chaque équipe
- 1 paquet poisson par joueur
- 1 indice par équipe
- 1 cerceau ou 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