

# 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

## 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...

### Critères de réussite :

- j'ai fait tous les ateliers
- j'ai respecté l'entrée et la sortie

### Récompense :

-Si l'itinéraire a été respecté

### Matériel :

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

## ATELIER 3 : ORIENTATION

page 13

### Consigne :

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

### Compétences :

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

### Lieu :

à côté du pont

### Dispositif :

- Un catalogue de photos du site et un plan figuratif
- Des balises (gommettes, carottes...)

### Critères de réussite :

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

### Récompense :

5 balises trouvées

### 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 balises

## 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

### Critères de réussite :

Chaque fois qu'un enfant lance une pomme de pin sur la cible, il marque un point

### Récompense :

si chaque enfant de l'équipe a touché la cible

### Matériel :

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

## 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

### **Critères de réussite :**

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

### **Récompense :**

- pour le plus rapide

### **Matériel :**

- 6 sacs de pommes de terre
- des cônes

## ATELIER 6 : JEU « LA GALOCHE »

page 23

### Consigne :

- « tu vises la galoche en appelant un de tes camarades, tu dois inventer une façon de lancer, sous les jambes, de profil... Les autres devront viser de la même façon que toi et aller se poser à côté de leur sac »
- Si tu descends la galoche, ton camarade appelé ira en prison, chacun des lanceurs récupèrera son sac et tentera d'échapper au gardien en retournant au départ.
- Celui qui est en prison ne joue pas pendant un tour
- Si personne ne touche la galoche, on désigne un 2ème lanceur et on recommence

### Compétences :

- savoir viser
- savoir répondre à un signal
- courir vite
- anticiper sur ses actions et ses paroles

**Lieu :** Dans le dernier virage du lac

**Dispositif :** On désigne le 1er joueur

- Un terrain plat délimité et avec un coin prison
- une boîte de conserve sur un trépied,
- un espace de jeux délimité sur les côtés, une zone de départ, la galoche à 5m pour les PS et distance à adapter à l'âge des joueurs, un sac de graines par joueur ou un anneau ou un petit cône
- Nombre de joueurs : de 6 à...
- But du jeu : faire tomber la galoche en la visant avec des sacs de graines
- Un gardien : près de la galoche

### Critères de réussite :

- pour le lanceur : faire tomber la boîte
- pour le gardien : toucher un camarade avant qu'il ne retourne au départ
- pour les joueurs : ne pas se faire toucher

### Récompense :

- quand le gardien touche quelqu'un
- quand le lanceur touche la boîte

**Matériel :** une boîte de conserve, des sacs de graines un par joueur, 8 cônes

## ATELIER 7 : jeu « Le croquet »

page 19

### Consignes :

- réalise un parcours en passant par chaque point

### Compétences :

- utiliser une canne 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

### Critères de réussite :

Réussite du parcours en passant par tous les ponts

### Récompense :

- quand l'enfant réussit le parcours

### Matériel :

- Un jeu de croquet
- Pour creuser un petit trou

**Cet atelier se double d'un atelier tactile (7bis)**

## ATELIER 7 bis : JEU TACTILE

### Consignes :

- Reconnaître ce qui se trouve au fond de la chaussette en touchant
- Montrer 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

### Critères de réussite :

- reconnaître 3 éléments sur 5

### Récompense :

Quand 3 éléments sont trouvés,

### 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

**Les autres enfants regardent le jeu de croquet (7)**



## ATELIER 8 : JEU TRADITIONNEL « CHAMEAU CHAMOIS »

### **Consignes :**

- cour s vite dans t a maison quand t u ent ends le nom de t on équipe

### **Compétences :**

- écout er att ent ivement
- mémoriser un mot
- démarr er rapidement

### **Lieu :**

A côt é de la pet it e maison

### **Dispositif :**

- Sur un terrain plat les 2 équipes sont en ligne dos à dos
- Les 2 maisons sont matérialisées par des cônes.

### **Critères de réussite :**

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

### **Récompense :**

L'équipe la moins touchée gagne

### **Matériel :**

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

## Atelier 9 : JEU TRADITIONNEL HAUT SAVOYARD « Le coinchon »

**Dispositif** : une configuration du terrain variée

### But du jeu :

Se rapprocher le plus possible du dé en lançant son bâton de la même façon que le lanceur. Celui qui est le plus loin du dé pose autant d'élastiques sur son bâton que le nombre indiqué sur le dé. Le **perdant** : c'est celui qui a le plus d'élastiques sur son bâton

### Déroulement :

- On désigne le 1er lanceur qui choisit la zone de départ, pose la baguette au sol et lance le dé  
Facultatif : en criant « à la dame »
- Il lance d'une certaine façon son bâton, vise le dé en appelant un de ses camarades qui doit faire de même et ainsi de suite.
- Quand tout le monde a tiré, on mesure les distances « coinchon/ dé »
- Facultatif : Le dernier joueur crie « à la dame »
- On désigne celui qui est le plus loin, On regarde le numéro du dé, le perdant, attache son nombre d'élastiques.
- Chacun reprend son coinchon, celui qui va tirer est celui qui était le plus près.

### Critères de réussite :

- pour le lanceur : avoir trouvé une façon de lancer et crié à la dame en jetant le dé
- pour les joueurs, se rapprocher du dé le plus possible

### Règles pour complexifier :

- un élastique si on ne crie pas « à la dame »
- un élastique si on ne fait pas le même geste que le lanceur
- un élastique si on n'appelle pas un camarade
- Pour les plus jeunes (cycle 1) le but du jeu sera de se rapprocher du dé et de marquer le nombre d'élastiques indiqué sur le dé si je suis le plus loin. Comprendre que je perds si j'ai beaucoup d'élastiques sur mon bâton (contrairement à la conquête du trésor)

### Matériel :

- un bâton par joueur (le coinchon) avec ficelle de couleur attachée pour le repérer
- un dé de mousse ou de bois numéroté de 1 à 6
- une baguette de bois (la dame)
- des élastiques de couleurs ou de la laine