

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)