

Le château de RADEGOU - Rencontre maternelle



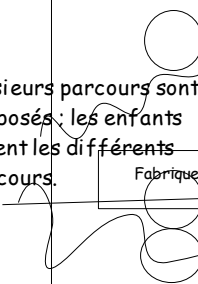
Cette rencontre est conçue à partir de l'album à jouer « Le château de Radégou » paru aux éditions EPS
<http://www.revue-eps.com/>

Cet ouvrage permet un travail pluridisciplinaire et donc du sens aux activités motrices menées en classe. Il n'est pas nécessaire que les enfants aient connaissance de l'album pour participer à cette rencontre : elle sera pour certains une découverte, point de départ d'une exploitation future, pour les autres un temps de réinvestissement des compétences acquises.

● A proposer dès les TPS/PS - ● A proposer dès les MS - ● A réserver aux GS

ATELIERS POSSIBLES et DEROULEMENT	MATERIEL NECESSAIRE
<p>RAMASSE- FROMAGES</p> <p>Objectif: Ramasser le plus de « fromages » possibles pour les amener dans sa maison</p> <p>Organisation de l'espace : Identifier un espace « maison » et un espace « fabrique de fromages » dans lequel vous placerez un grand nombre de petits objets : « les fromages ».</p> <p>Déroulement: CONSIGNE : Pour manger, il nous faut aller chercher des fromages à la fabrique. Mais il faut faire vite pour ne pas se faire prendre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>en individuel</u> : * Ramener les fromages à la maison le plus vite possible pour ne pas se faire prendre. • <u>Par équipe</u> : Identifier une maison par équipe / Ramener le plus de fromages dans sa maison <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Variations possibles:</i> <ul style="list-style-type: none"> • * S'exécuter en un temps donné • * Obliger à ne prendre qu'un morceau de fromage à la fois • □ « Escalader » des obstacles pour passer d'un espace à l'autre (à moduler en fonction de l'âge des enfants) • * Trier les fromages par couleur/par forme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cerceaux pour identifier les espaces • Écrêteaux d'identification des espaces (évite de devoir ramener les fromages dans l'espace « fabrique ») voir annexes • Nombreux petits objets à déplacer • Matériel pour créer des parcours à franchir . Par exemple : <ul style="list-style-type: none"> ○ Bancs ○ Chaises ○ Plots à contourner ○ Tunnels ○ Briques « ASCO » à poser au sol ○ Demi lunes « ASCO » ○ Briques de rivière <p><u>Organisation possible :</u></p>

Plusieurs parcours sont proposés: les enfants vivent les différents parcours.



<ul style="list-style-type: none"> □ Par équipe : identifier une sorte de fromages pour chaque équipe * Instaurer des « mauvais » fromages (les souris ne les aime pas ; ils sentent trop mauvais » 	
<p>LE RAT VOLEUR</p> <p>Objectif: Repérer rapidement une maison vide pour s'y installer / réagir à un signal sonore</p> <p>Organisation de l'espace : Autant de trous de souris matérialisés que d'enfants présents à l'atelier</p> <p>Déroulement:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONSIGNE 1 : * Chaque souris est dans un trou. Pendant la chanson, les souris se promènent à la fin de la chanson, chacun rentre dans un trou pour se cacher. (si vous ne voulez pas chanter, vous pouvez utiliser des signaux sonores) • CONSIGNE 2 : * Enlever un cerceau et identifier « un rat ».Pendant la chanson, les souris se promènent A la fin de la chanson, Radégou et les souris entrent dans un trou. Celui ou celle qui n'en a pas devient « Radégou » • CONSIGNE 3 : * Enlever un ou 2 autres cerceaux et multiplier le nombre de rats 	<ul style="list-style-type: none"> • Cerceaux, plots, carrés de moquettes, anneaux ... pour matérialiser « les trous de souris » • Étiquettes d'identification du ou des rats - voir annexes • Chanson possible (tirée de l'album) : <ul style="list-style-type: none"> ◦ « Ra Ra Radégou Je m'en vais me promener Je m'en vais loin de mon trou Essaie de me le voler »
<p>* LES SOURIS COLLEES</p> <p>Objectif: Se déplacer par 2 sans se séparer</p> <p>Organisation de l'espace : Matérialiser un espace de jeux que les souris n'ont pas le droit de quitter</p> <p>Déroulement: Les enfants sont regroupés par paires en se tenant la main. Il est interdit de se séparer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONSIGNE Radégou va essayer d'attraper les « souris collées ». Chaque fois qu'il en touche une, les 2 souris doivent s'immobiliser (par exemple : s'asseoir ,rester collées dos à dos, faire un pont ...)Le jeu s'arrêtera lorsque toutes les souris auront été touchées. <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Variations possibles:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Les souris libres peuvent libérer celles qui sont 	<ul style="list-style-type: none"> • Des plots ou des coupelles pour délimiter l'espace de jeu • Étiquettes d'identification du ou des rats - voir annexes

<p><i>immobilisées en passant sous le pont.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Augmenter le nombre de Radégou</i> 	
<p>LES PERLES TOURNANTES</p> <p>Objectif: Maîtriser la balle</p> <p>Organisation de l'espace : Les enfants sont en ronde</p> <p>Déroulement:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONSIGNE * Le ballon (la balle) doit faire le tour de la ronde le plus vite possible <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Variations possibles:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <input type="checkbox"/> Proposer différentes sortes de balles (petites/grosses, plus ou moins lourdes- ballon de baudruche/ • * Mettre en jeu plusieurs ballons • <input type="checkbox"/> Augmenter la distance entre chaque joueur • <i>En cas de groupes multi-âges, faire une ronde intérieure pour les plus petits et une autre plus grande.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Balles et ballons de toutes sortes
<p>LES PERLES BRULANTES</p> <p>Objectif: Lancer le plus loin possible</p> <p>Organisation de l'espace : Matérialiser une rivière plus ou moins large (voir dispositif possible en annexe)</p> <p>Déroulement:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONSIGNE * Lancer la balle au-delà de la rivière <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Variations possibles:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <input type="checkbox"/> Proposer différentes sortes de balles (petites/grosses, plus ou moins lourdes- ballon de baudruche/ • <i>Pour les enfants les plus à l'aise :</i> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Leur proposer d'essayer une rivière plus large</i> ◦ <i>Augmenter la distance entre le lanceur et la rivière</i> • <i>Pour les enfants en difficultés</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositif d'installation voir annexes • Différentes balles, ballons et objets à lancer • Matériel pour identifier les espaces « Rivières »

- Leur proposer une rivière moins large
- Leur proposer de construire une passerelle qui leur permet d'avancer au-dessus de la rivière (à matérialiser par des plots)

L'ATTAQUE DU CHATEAU DE RADEGOU

Objectifs:

- Coopérer pour construire le château
- Lancer fort et précis pour abattre les tours du château

Organisation de l'espace :

Matérialier l'espace « château » au centre du quel seront disposées des éléments de construction (genre »briques »ASCO »). Prévoir de matérialiser des zones de lancers. Dispositif possible en annexes

Déroulement:

- **CONSIGNE 1 :** * Avec tous les objets que vous avez à votre disposition, il vous faut construire des tours de château
- **CONSIGNE 2 :** * Avec les balles, ballons et objets mis à votre disposition, il vous faut maintenant abattre les tours sans pénétrer dans la zone du château.
 - *Variations possibles:*
 - Approcher ou éloigner les zones de lancers
 - Proposer aux enfants un parcours « d'obstacles » à faire avant d'arriver à la zone de lancer
 - * Par équipe : les uns lancent les projectiles, les autres, positionnés à l'intérieur du château, essaient de défendre les tours

En cas de groupes multi-âges, prévoir de différencier :

- La distance séparant la zone de lancers de la zone du château
- La taille et le poids des balles et objets à lancer
- les difficultés du parcours à effectuer

- Un dispositif « »château » - voir annexes
- Des balles/ballons/objets à lancers
- Matériel pour créer des parcours à franchir . Par exemple :
 - Bancs
 - Chaises
 - Plots à contourner
 - Tunnels
 - Briques « ASCO » à poser au sol
 - Demi lunes « ASCO »
 - Briques de rivière

CONSTITUTION DES EQUIPES

- PENSER à mixer les enfants issus des différentes associations
- Veiller à ce que chaque équipe soit facilement identifiable . Ex: des étiquettes qcollées sur la poitrine des enfants ou autour du cou.
- Si la rencontre concerne plusieurs niveaux de classes :
 - En cas d'équipe d'un seul niveau à chaque fois, prévoir de mettre en oeuvre les différents niveaux d'ateliers, de les identifier
 - en cas d'équipes multi-âges, prévoir
 - soit un nombre d'accompagnants plus importants puisque sur chaque atelier, il faudra éclater le groupe pour que chacun vive l'activité à son niveau
 - soit des adultes « attachés » à un niveau d'ateliers chargés d'accueillir les enfants concernés.