



	<u>L'épouvantail du jardinier</u>	<u>Mémo potager</u>	<u>Le carnet du jardinier</u>	<u>Le carré potager</u>
Repère de guidage	direction orale	plan	Jalon + Road book	quadrillage
Objectif	Se déplacer rapidement dans une direction	Mémoriser et se repérer sur une figure géométrique	Se déplacer à l'aide d'un carnet guide (Road book)	Effectuer un déplacement sur quadrillage
Espace	Connu ou semi connu	délimité	Semi connu ou inconnu	délimité
Niveau	PS MS	GS	MS GS	MS GS
Dispositif	En étoile	Atelier	Parcours jalonné	Atelier
Individuel		X		X
Binôme		X		
Equipe	X		X	
Durée de jeu (minutes)	30	20	30	20
Rôle social				
Mais encore...	Plus vite que le vent de RASCAL		Sur les traces de Tétanlère	Sur les traces de Tétanlère



Objectif : Se déplacer rapidement dans une direction

Lieu : Espace extérieur connu ou semi connu

Dispositif : en étoile



Durée : 30 min

Matériel

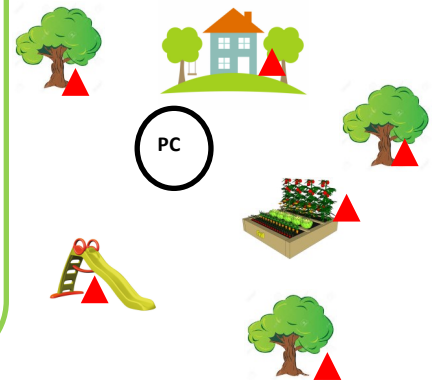
- 1 épouvantail (fabriqué ou dessiné) par binôme
- 6 à 8 éléments (dessinés ou réels) par équipe pour habiller l'épouvantail
- 6 à 8 balises -caissettes contenant les vêtements
- 1 minuteur / sablier
- 1 ligne du temps
- 1 signal sonore (cloche, sifflet, ...)

Organisation

- 6 binômes
- Les balises-caissettes sont placées autour du PC central à des points remarquables.
- Chaque caissette contient autant de pièces de vêtements que de binômes.

Déroulement

- Introduction : L'animateur du jeu propose une lecture interactive à l'ensemble des joueurs... « *et si on rhabillait l'épouvantail...* »
- Au signal, chaque binôme part dans une direction définie par l'animateur à l'aide d'une consigne orale.
- Après chaque balise trouvée, il revient au PC pour placer le vêtement sur son épouvantail (dessiné ou fabriqué avec deux morceaux de bois)
- Il regarde la ligne du temps qui passe... où s'affiche peu à peu les sabliers écoulés.
- Quand tous les sabliers sont écoulés, un signal sonore annonce la fin de jeu.
- Les binômes reviennent au PC et comparent les épouvantails... Qui est le plus habillé ?



Consigne

A cause du vent, l'épouvantail du jardinier a perdu tous ses vêtements. Aide-le en rapportant le plus vite possible tous ses vêtements. Attention, le temps passe... regarde bien la ligne du temps à chaque fois que tu reviens.

But

Habiller, le plus vite possible, son épouvantail.

Critères de réussite

- Nombre de vêtements rapportés.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de vêtements
- Distance des balises par rapport au PC
- Photos ou dessins des points remarquables
- **MS** : photo d'un point remarquable avec une flèche directionnelle vers un autre point (cf annexe).



Maître du temps

Dès que le sablier est écoulé, il le retourne et affiche un sablier de couleur sur la ligne du temps.

Annexes

- [La ligne du temps](#)
- [Les vêtements](#)
- [L'épouvantail](#)
- [Ex de photos + flèche directionnelle](#)
- L'album « *Le vent m'a pris* » de RASCAL—Editions Pastel....

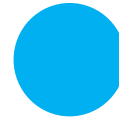




Objectif : Mémoriser et se repérer sur une figure géométrique

Lieu : Espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 30 min

Matériel

- 30 coupelles
- 4 plots de couleur différente (PC)
- Légumes ou fruits à cacher sous les balises
- Cartons de contrôle à chaque PC
- Tas de cartes Mémo pour chaque figure

Organisation

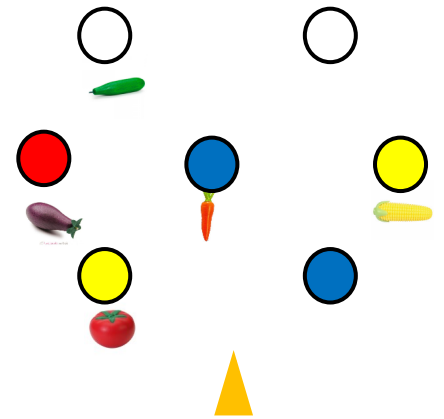
- Disposer les coupelles pour tracer les 4 figures (plan)
- Cacher un fruit ou légume sous les coupelles correspondantes
- 2 binômes par figure : 1 binôme « joueur » et 1 binôme « maître de la validation », soit 16 enfants.

Niveau 1: coupelles de couleurs différentes (Cf plan)

Niveau 2: toutes les coupelles sont identiques

Déroulement

- Chaque binôme « joueur » se place à un plot (PC) face à une figure.
- Le 1er enfant de l'équipe prend la 1ère carte Mémo, il identifie la coupelle où il doit se rendre (étoile sur le plan), mémorise son emplacement et laisse la carte sur place.
- Il va à la coupelle indiquée, regarde le fruit ou légume caché dessous, le laisse en place et revient au point de contrôle annoncer le légume trouvé au binôme « maître de la validation ».
- Puis, son coéquipier regarde à son tour une carte et réalise les mêmes actions. Les 2 joueurs se relaient ainsi jusqu'à épuisement des cartes.
- Les deux binômes changent ensuite de figures et inverse les rôles : Les maîtres de la validation deviennent joueurs...



Consigne

Chacun votre tour, prenez une carte pour savoir quelle coupelle vous devez soulever... reposez la carte avant d'aller jusqu'à la coupelle pour regarder ce qui est caché dessous! Revenez dire quel fruit ou légume vous avez trouvé !

But

- Trouver le bon fruit ou légume sous la coupelle désignée.

Critères de réussite

- Nombre de fruits et légumes trouvés.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Coupelles identiques ou non
- Espacement des coupelles
- Enchaîner 2 coupelles sans revenir au point de départ;
- Se remémorer les noms de fruits et légumes avant de jouer.



Maître de la validation

Le binôme vérifie la réponse annoncée grâce au plan de contrôle. A chaque bonne réponse, il dépose un bouchon dans le seau de l'équipe.

Annexe

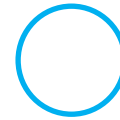
- [Plans de contrôle](#) (2 niveaux de difficulté)
- [Cartes Mémo](#) (2 niveaux de difficulté)



Objectif : Prendre des repères et se déplacer à l'aide d'un carnet guide

Lieu : espace sécurisé semi-connu ou inconnu

Dispositif : Parcours jalonné



Durée : 30 min

Matériel :

- 6 à 10 jalons (fruits et légumes dînette) à suspendre
- Autant d'exemplaires de jalons fruits/légumes que d'équipe (objets ou étiquettes)
- 1 carnet guide par équipe
- 1 panier « récolte » par enfant ou équipe

Organisation :

- Circuit en boucle
- Par équipe
- **Avant le jeu :** Accrocher à chaque intersection (point jaune) l'indice dans l'ordre du carnet imprimé et tracer la flèche directionnelle correspondante sur le carnet. Vous pouvez aussi en effectuer un second qui permettra de circuler dans l'autre sens. Disposer de 6 à 10 indices selon la taille du parcours.

Déroulement

- Départ échelonné des équipes. Les unes en SAM*, les autres en SIAM*.
- Chaque équipe part avec un carnet.
- A chaque indice trouvé, elle récolte, suit la flèche directionnelle indiquée sur le carnet puis tourne la page jusqu'à l'indice suivant. Etc...



Consigne

A chaque fruit/légume rencontré, le carnet du jardinier t'indiquera la direction à prendre : tout droit, à gauche, à droite. Tu récolteras, dans ton panier, un exemplaire de chaque fruit ou légume rencontré.

But

Effectuer le parcours à l'aide du carnet.

Critères de réussite :

- Retour au point de départ
- Le contenu du panier « récolte »

Adaptations possibles

en fonction des singularités

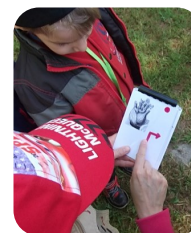
- La longueur du parcours à effectuer
- La régularité des indices le long du parcours
- Le nombre d'indices
- Le circuit n'est pas une boucle, mais possède un point de départ et d'arrivée distincts.



Maître de la validation

Chaque équipe valide son panier ou celui de l'équipe qui a effectué le parcours dans l'autre sens.

Un bouchon par élément récolté.



Annexe

- [Exemple de carnet guide](#)

Littérature

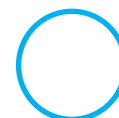
- *Album à s'orienter « Sur les traces de Tétanlère » - Editions revue EPS*



Objectif : Effectuer un déplacement sur un quadrillage.

Lieu : Espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Un grand quadrillage* au sol (25 cases 50 cm X 50 cm)
- 4 entrées matérialisées
- 4 légumes matérialisés
- 4 coupelles identiques pour masquer les légumes
- Des frises de déplacement, de difficultés différentes, pour chaque entrée

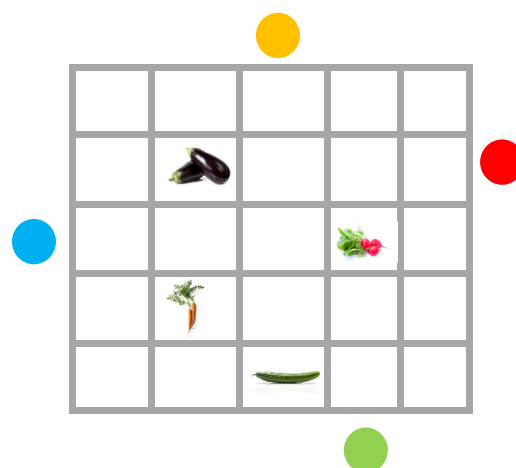
Organisation

- Parcours individuel
- Fonctionnement en binôme ou 2 équipes de 4
- 4 enfants peuvent jouer simultanément (1 par entrée)
- 4 enfants peuvent être simultanément Maître de la validation. Ils sont positionnés à l'extérieur du quadrillage près de chaque entrée.



Déroulement

- Chaque enfant, muni de la frise codée correspondant à son entrée et à son niveau de difficulté, se déplace sur le quadrillage.
- Quand il arrive au carré potager, il énonce, au Maître de la validation, le nom (ou le décrit : forme, couleur, ...) du légume trouvé.
- Le Maître de la validation valide ou non la réponse. Si celle-ci est juste, il dépose un bouchon dans le seau ou panier de l'équipe.
- Les rôles peuvent être inversés avant de passer à une autre entrée ou un niveau de difficulté supérieur.



Consigne

Déplace-toi sur le quadrillage selon ta frise codée.
A quel légume arrives-tu?

But

- Découvrir le bon carré potager.

Critère de réussite

- Le légume trouvé.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de cases du quadrillage
- Nombre de déplacements codés sur la frise
- Nombre de légumes placés sur le jeu
- Un enfant peut guider en énonçant, au fur et à mesure, le déplacement : tout droit, à droite, à gauche
- Des flèches à poser au sol au fur et à mesure du déplacement sont à la disposition de l'enfant
- Possibilité de barrer ou cacher le codage au fur et à mesure des déplacements.
- Un enfant code puis un autre décode; prévoir des frises vierges et des stickers « légumes »



Maître de la validation

A chaque parcours réussi, il dépose un bouchon dans le seau ou panier du binôme ou de l'équipe.

*Astuces pour quadrillage facile:

- ⇒ définitif (peinture)
- ⇒ semi-définitif (craie de trottoir)
- ⇒ transportable (bâche et adhésif de couleur) ou dalles de linoléum.

Annexe :

- [Exemples de frise codée et vierge](#)

Littérature

- Album à s'orienter
« Sur les traces de Tétanlère »
- Editions revue EPS

