

LE CHATEAU DE RADEGOU

Proposition de rencontre

Déroulement de la journée

- 9h45** *Accueil*
Chant
Lecture magistrale à tout le groupe du « Château de Radégou » (à partir du powerpoint)
- 10h30** *Début des activités en lien avec le livre.*
- 12h30** *Pique-nique*
- 13h** *Ateliers « découverte »*
Deux séries de 6 ateliers à réaliser en deux heures.
- 15h** *Chant*
- 15h15** *Départ des cars*



Activités « Radégou » - le matin

6 ateliers
2 équipes par atelier
15 minutes dans chaque atelier.

➤ Le rat voleur

Matériel : cerceaux + chasuble

Déroulement :

Les trous de souris sont matérialisés par des cerceaux.

Chaque enfant s'assoit dans un trou.

Au signal, les souris quittent leur trou pour aller se promener en chantant une consigne :

" Ra Ra Radégou

Je m'en vais me promener

Je m'en vais loin de mon trou

Essaie de me le voler "

A la fin de la comptine, chacun essaie de s'asseoir dans un trou (le sien ou un autre).

Evolution

On retire un cerceau.

L'enfant qui n'a pas de trou joue le rôle de Radégou, identifié par un foulard.
Pendant la promenade, Radégou se mélange au groupe.

Au signal, à la fin de la comptine, il essaie de " voler " le trou d'une souris.
Celui qui ne trouve pas de trou libre devient Radégou.



➤ Souris collées

Matériel : coupelles, chasubles, sifflet

Déroulement :

Les enfants sont regroupés par paire en se tenant la main.

Il est interdit de se séparer.

Un poursuivant, Radégou, essaye d'attraper les "souris collées".

Chaque fois qu'il en touche une, les deux partenaires doivent s'immobiliser et faire un pont en levant les bras.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les souris soient immobilisées.

Evolution :

Les souris libres peuvent libérer celles qui sont immobilisées en passant sous le pont.

Dès que les enfants auront compris les différents rôles, adapter le nombre de Radégous au nombre de souris.



➤ Ramasse fromage

Matériel : coupelles, sifflets, 150 objets

Déroulement :

Au départ, chaque souris est placée dans sa maison (représentée par une corde). L'enseignante va placer tous les morceaux de fromage à l'autre extrémité de l'espace de jeu (en étalant les fromages).

Radégou, qui a volé les fromages des souris (joué par l'enseignant), se trouve perché (sur une chaise, un toboggan...) au haut d'une tour de son château.

Lorsque celui-ci s'endort (signal de départ), les souris partent et courent chercher les fromages pour les rapporter dans leur maison.

Evolution

Même situation, mais, pendant le jeu, Radégou peut se réveiller et attraper une ou plusieurs souris pour leur reprendre les fromages.

Quand les souris sont dans leur maison, Radégou n'a plus le droit d'attraper les souris.

Quand une souris est attrapée, elle devient Radégou

Variantes :

Ne transporter qu'un fromage à la fois

Trier les fromages (par couleur, type ou forme)

Emprunter un parcours obligatoire pour rapporter les fromages (passer sur des bancs, au-dessus de tapis, sous une chaise ...)



➤ Tour du château

Matériel : 50 balles, dossards, plots, 15 briques pour les tours du château.

Organisation :

2 équipes : les attaquants et les gardiens ;

- un terrain délimité par 8 tapis disposés en carré ou des plots :

· Au centre : les dix tours (Briques en plastique) ;

· Sur les tapis : les gardiens ;

· A l'extérieur : deux caisses contenant une quarantaine de balles (en tout) et les attaquants.

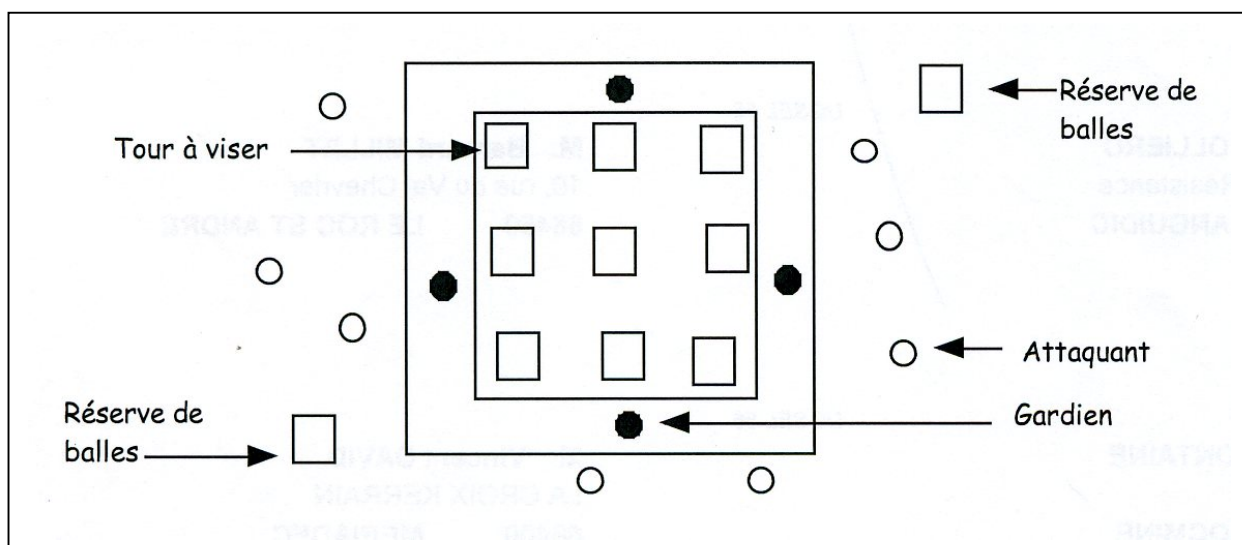
Déroulement :

Au signal du meneur, les attaquants lancent les balles en direction des tours. Les gardiens tentent de les intercepter. S'ils y parviennent, ils les déposent à l'intérieur des tapis.

Le jeu s'arrête quand toutes les tours sont détruites ou lorsqu'il n'y a plus de balles à lancer.

Dans ce cas, compter le nombre de tours détruites et changer les rôles.

Les attaquants doivent rester à l'extérieur des tapis et les gardiens sur les tapis.



Variabes

Nombre de gardiens (ex : jouer sans gardien) ;

Nombre de balles ;

Taille des balles ;

Espace de jeu ;

Affecter une couleur aux tours : lancer les balles jaunes sur les tours jaunes ...



➤ Accroche / décroche

2 équipes en ronde.

Déroulement :

Faire un cercle.

Se mettre par deux en se tenant le bras tout en gardant le cercle.

Désigner un des groupes pour faire le chat et la souris.

Le chat doit courir après la souris pour la toucher.

Si le chat touche la souris, changer les rôles.

La souris n'a pas le droit de traverser le cercle. Si cela se produit la souris devient chat et le chat devient souris.

La souris peut s'accrocher au bras d'un joueur. Dans ce cas, le joueur à l'autre extrémité du groupe doit partir et devient souris.



➤ Trou de la souris : 1^{er} jeu

Matériel : 2 planches à palets, palets

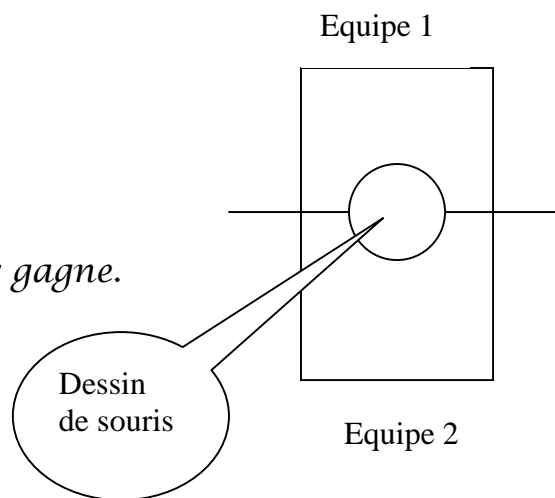
Déroulement :

Lancer les palets sur la souris.

Compter le nombre de palets.

L'équipe qui a le plus de palets sur la souris gagne.

Les palets se distinguent par leur couleur.



➤ Trou de la souris : 2^{ème} jeu

2 équipes

2 trous de souris (ce jeu traditionnel s'appelle le trou du chat)

balles ou boules (15 par équipe)

L'équipe qui passe le plus de boules ou de balles dans le trou gagne.

