

Les aventures de Pensatou et Têtanlère

SUR LES TRACES DE TÊTANLÈRE

Activités autours de la course, la mémorisation et l'orientation.



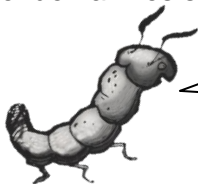
Certaines plans et images sont à télécharger à l'adresse suivante :
http://www.revue-eps.com/fr/album-orientation-site_000164.html

L'HISTOIRE

1. Début de l'histoire

C'est bientôt l'anniversaire de Pensatou et ses amis les souris chercher une idée de cadeau à lui offrir, mais ils n'arrivent pas à se mettre d'accord. La nuit même, Têtanlère à de la peine à s'endormir. « Pas la moindre fraise ! Qu'est-ce que je vais bien pouvoir offrir à Pensatou demain ? » Lorsque soudain... « Oh ! Je viens d'avoir une idée lumineuse ! » Têtanlère, déterminé, s'éloigne, s'éloigne, s'éloigne, sous l'œil stupéfait de Néon le ver luisant, qui se demande bien quelle mouche l'a piqué.

Le lendemain les souris réalisent peu à peu que leur ami est introuvable et s'inquiètent.



Votre ami le souriceau bleu, moi je l'ai vu, dit Néon le ver luisant. Têtanlère est parti cette nuit à travers le Grand Champ. J'ai voulu éclairer le début du chemin pour qu'il ne trébuche pas mais il était si pressé... Il a disparu d'un coup dans le noir !

Les souris se lancent aussitôt sur les traces de Têtanlère.

2. Suite de l'histoire (*la recherche de Têtanlère en trois étapes*)

Les galeries → leçon 1

Le potager → leçon 2

Le marécage → leçon 3

3. Fin de l'histoire

Les souris sont satisfaites d'avoir réussi à franchir le marécage. Elles se dirigent vers le pigeonnier et demandent à Pik la pie coquette si par hasard elle aurait vu Têtanlère.

Bien sûr, je l'ai vu. Il cherchait le Chêne Centenaire. Montez sur mon dos, je vais vous y conduire.



Têtanlère était est revenu au village et les souris se précipitent pour l'embrasser.

« Enfin, te voilà ! Tu nous as fait peur. Pourquoi es-tu parti ?

J'étais parti à la recherche de l'étoile filante, la voici ! Elle est pour toi Pensatou, joyeux anniversaire !

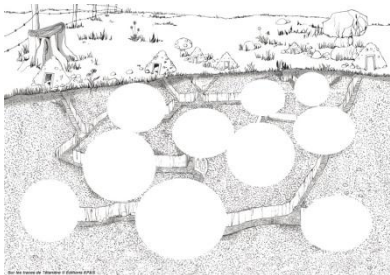
LES GALERIES

Après avoir traversé le Grand Champ, Pensatou aperçoit un monticule. Mirette la taupe pointe son museau hors du trou.

J'ai rencontré Têtanlère tôt ce matin. Je l'ai guidé pour traverser mon labyrinthe de galeries jusqu'à la sortie du Rocher Tremblant. Malheureusement je ne peux pas vous conduire, j'ai une nouvelle galerie à creuser avant ce soir ! Mais je vous confie mon carnet taupe-secret. Chaque direction y est indiquée, vous n'avez qu'à vous y fier.



La maison de Mirette la taupe



Matériel



Images des pièces de la maison de Mirette, plan de la maison + plan à trous

Comment ?

Estafette. A leur tour, les enfants vont chercher une carte et la ramènent. A l'aide du plan, ils posent la pièce au bon

endroit.



Variante facile : ajouter des chiffres sur le plan et sur les cartes

Guigner dans les galeries

Matériel

8 cônes, cartons de contrôle, stylos, images galeries



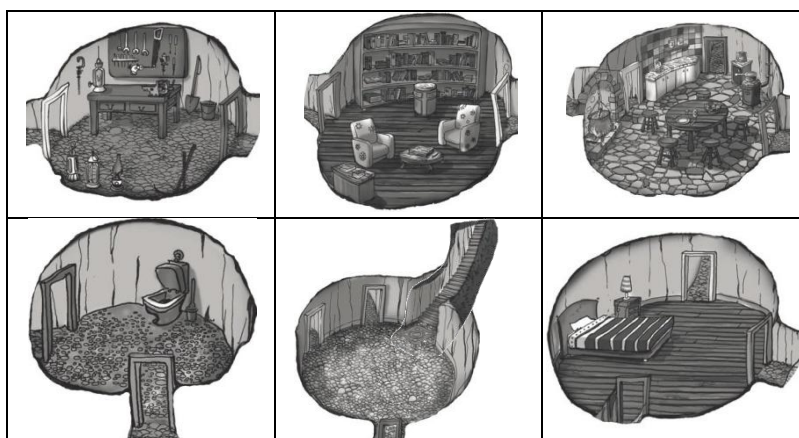
Comment ?

Sous les cônes se cachent les pièces des galeries où Têtanlère est passé.

Les enfants doivent regarder par le trou en haut du cône pour voir dans quelles pièces Têtanlère est passé. Ils entourent ensuite la pièce correspondant sur leur feuille.



Mise en commun : tracer sur la grande carte des galeries le chemin parcouru par Têtanlère.



LE POTAGER


À la sortie du Rocher Tremblant, personne... Les souris, préoccupées, continuent leur chemin. Elles rencontrent Ariane, qui tisse sa toile aux mille perles de rosée.



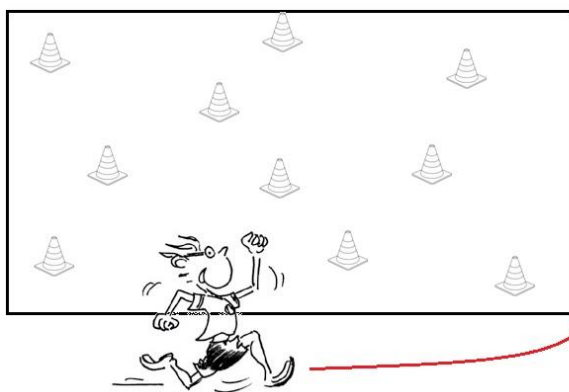
Votre ami Tétanlère est passé par ici ce matin. Je lui ai indiqué le chemin du Vieux Moulin.
Pour gagner du temps, vous pouvez traverser le potager. Mais faites attention, au milieu du potager il y a gros matou qui fait la sieste !

Découverte du potager

Matériel

10 cônes, 5-10 éléments du potager (images)  et 5-10 crayons de couleur différents.

Un plan du potager pour 2 élèves.



Comment ?

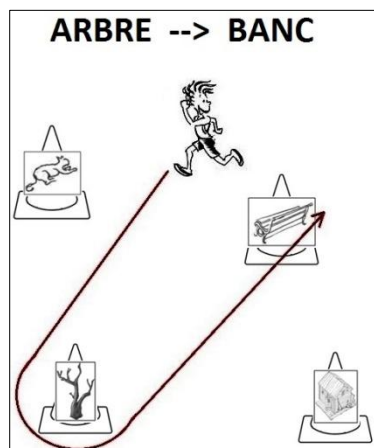
Par deux et avec la carte à la main, les enfants courent autour du périmètre. Le tour effectué, ils se rendent à un cône et découvrent l'image cachée. Ils colorient (entourent) ensuite l'élément correspondant sur leur carte et répètent le tour de terrain.

Variante : disposer les cônes et les images en respectant l'ordre du plan du potager.

A travers le potager

Matériel

Scotch, 5-10 cônes, 5-10 éléments du potager (les mêmes que l'exercice ci-dessus)



Comment ?

Coller les images sur les cônes.

L'enseignant nomme deux (trois, quatre...) images et les enfants doivent s'y rendre en respectant l'ordre de l'annonce.

Variantes

Par deux, un élève fait les annonces et l'autre se déplace.

Varié le nombre d'images, ajouter des zones où il est interdit de passer (gros matou).



LE MARÉCAGE

Près de la roue du Vieux Moulin qui scintille au soleil, les souris aperçoivent Rainette la grenouille et lui demandent si elle n'a pas vu passer Têtanlère



Je l'ai vu à midi. Il se rendait par la route au Pigeonnier Abandonné. Il faut traverser le marécage. Moi, j'y vais à la nage, dit Rainette, pensive. Mais vous... Il vous faut chercher un passage à gué pour ne pas vous mouiller les pattes. Vous devrez franchir une barque coulée, des joncs, des nénuphars, puis une souche, et enfin un saule pleureur. »

Le marécage de Rainette

Matériel

Assiettes de démarcation, cartes du marécage, un plan du marécage + un crayon (pour 2-3 enfants).



Comment ?

Estafette. Courir, regarder une seule carte, la retourner et revenir. Si l'image sur la carte était un élément du marécage (barque, nénuphar, ...) l'enfant peut colorier le même sur son plan, si c'est Rainette la grenouille il n'est pas possible de colorier.



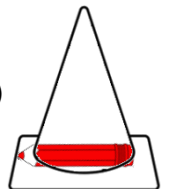
Variante facile :

Ramener la carte et chercher l'élément sur le plan.

Le bon chemin

Matériel

4 assiettes de démarcation + 8 crayons de couleur (2 marron, 2 bleus, 2 verts, 2 jaunes) dans les coins de la salle, une bandelette « voyage au sein de l'étang » par enfant.



Comment ?

Le maître présente les 4 images de l'étang :

Barque (crayon marron) - **Plan d'eau** (crayon bleu) - **Arbre** (crayon vert) - **Fleur** (crayon jaune).

Chaque élève a une bandelette « voyage autour de l'étang ». Les élèves partent depuis le rond central vers une assiette de démarcation. Ils regardent sous l'assiette, si le crayon correspond à la première image de leur bandelette ils colorient la case, sinon ils continuent de chercher en se dirigeant vers les autres assiettes de démarcation.

! colorier les cases dans l'ordre !

Variante difficile : en estafette duo.

