

Les aventures de Pensatou et Têtanlère

LE CHÂTEAU DE RADÉGOU

Activités autour de « Sauter - Lancer - Franchir »

1. Début de l'histoire



Radégou habite seul dans un château protégé par un fossé profond. Un jour il monte tout en haut d'une de ses 4 tours et voit au loin la maison des souris. Quand la nuit est bien noire, il quitte son château, ouvre la porte de la maison des souris sans faire de bruit et entre dans la réserve à fromage. Il prend tous les morceaux qu'il peut et les met dans un sac avant de s'enfuir.

Le lendemain matin Pensatou qui est le premier à découvrir la réserve à fromage vide, réveille tout le monde et lit le message trouvé par terre « j'ai pris tout votre fromage. Signé Radégou ».

Pensatou réunit les souris en cercle pour que chacun donne son avis. Il est décidé que pour détruire les tours du château, il faudra aller chercher les perles qui sont au garage non loin de la maison.



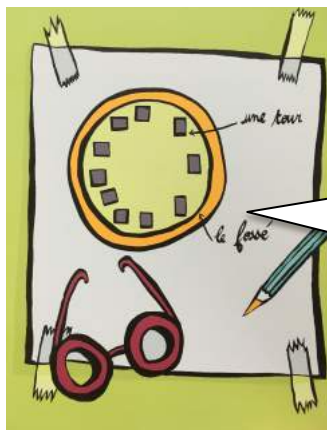
2. Suite de l'histoire (récupérer le fromage en trois étapes)

Leçon 1 → Le chemin pour aller prendre les perles a des difficultés.

Leçon 2 → Pour détruire les tours du château de Radégou, les souris doivent lancer les perles.

Leçon 3 → Pour rapporter le fromage jusqu'à leur maison les souris doivent escalader puis passer dessous les grands rochers

3. Fin de l'histoire (en classe)



Les souris sont heureuses d'avoir récupéré le fromage. Au coin du feu de cheminée, chacune se remémore les différentes étapes du voyage. Têtanlère propose de dessiner un plan pour se rappeler du chemin au cas où Radégou reviendrait voler le fromage

D'ÎLES EN ÎLES

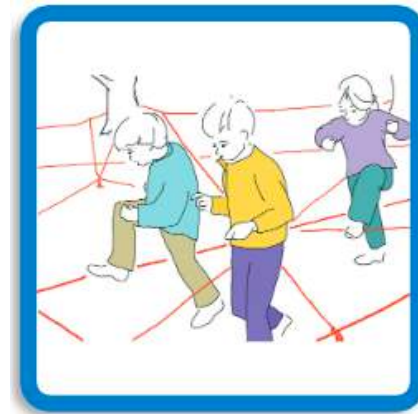
Les souris doivent passer les obstacles pour aller chercher les perles à lancer.



Matériel :

Cerceaux, tapis, cônes, élastique

Fiches didactiques 4-6 ans « SAUTER » N° 35, 36 et 37 et « Se maintenir en EQUILIBRE dans différentes situations N°1, 17, 19 et 25



*Mais ce n'est pas tout ! Pour parvenir jusqu'au château les souris doivent construire un pont pour **FRANCHIR** la rivière.*



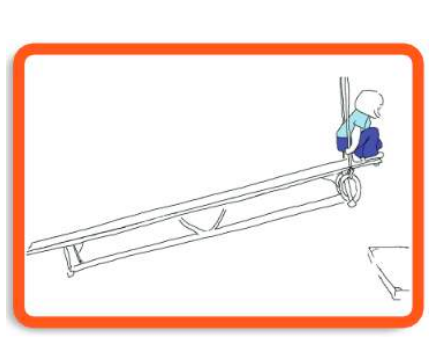
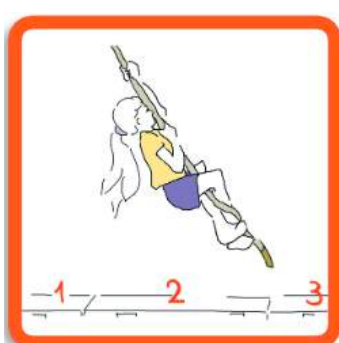
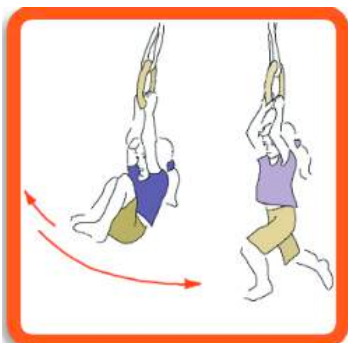
Une fois la perle récupérée, les souris doivent franchir le pont pour s'approcher au plus près des tours du château à détruire.



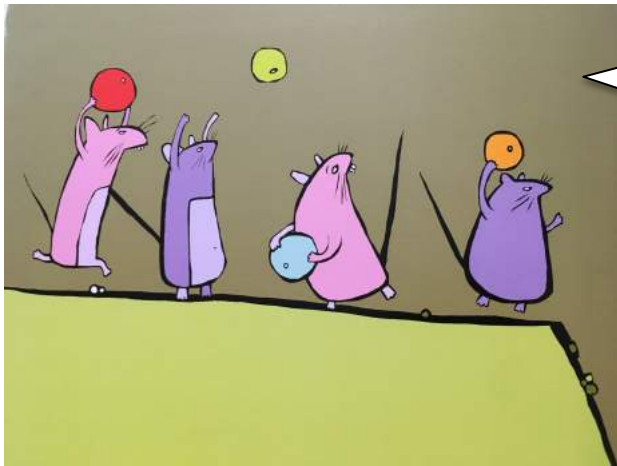
Matériel :

Corde, caisson, anneau, banc

Fiches didactiques 4-6 ans « SAUTER EN PROFONDEUR » : N° 22 et 26



Détruire les tours de château de Radégou en **LANÇANT** une perle à la fois



Les souris devront choisir la bonne patte et lancer une perle à la fois pour détruire les tours. Attention à ne pas mettre les pieds dans le fossé !



Matériel :

Balles + cônes / anneaux / quilles

Fiches didactiques 4-6 ans «LANCER »
N° 38, 39 et 53



Des idées de construction de tours sont à télécharger à l'adresse suivante :

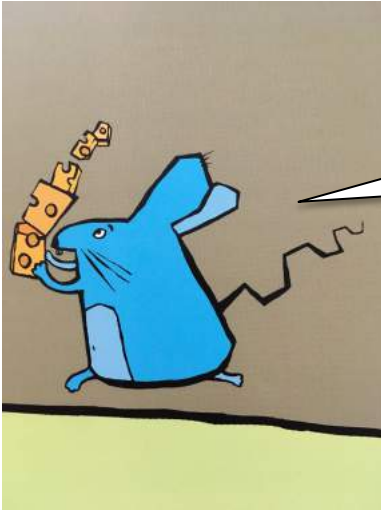
<http://ressources-eps-vd.ch/l'invasion-du-chateau-de-radegou-en-salle-de-gymnastique/>

Auteurs : Bruno Fonseca et Jean-Marc Nicollier / 2015.



Quand la dernière tour du château sera tombée, les débris des tours rempliront le fossé. Les souris s'en serviront pour pénétrer dans le château et enfin récupérer leur fromage.

Une fois les tours détruites, les souris peuvent **RAMENER** le fromage.



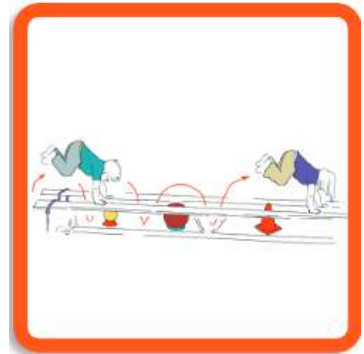
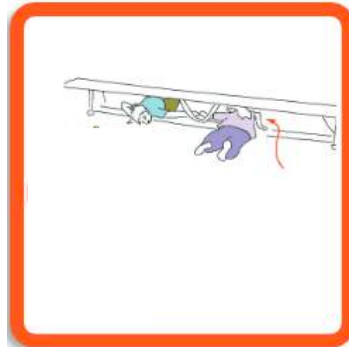
Pour revenir à la maison de Tetanlère et Pensatou il faudra escalader – passer par dessous les grands rochers. Sans perdre le fromage !



Matériel :

Bancs - caissons – cadre suédois – barre parallèle .

Fiches didactiques 4-6 ans « GRIMPER, FRANCHIR »
N°16, 20, 21, 31 et 40



Te rappelles- tu des lieux de l'**AVENTURE** ?

LES ROCHERS

**LA RÉSERVE
À PERLES**

LE CHÂTEAU

**LA MAISON DE
PENSATOU**

