

Thème: Ferme

Module: jeux de piste règles de vie

saison

Toute
l'année

lieu

cour



Objectifs

1. Découvrir les lieux en équipe.
2. Approcher les animaux de la cour en autonomie.
3. Apprendre à regarder en faisant le lien photo/réalité.
4. Aborder les règles de vie et le plan d'évacuation.

durée

1 h

Préparation

30 mn. de mise en place du jeu de piste (puzzle dans la cour)

effectif, âge

10 à 30
À partir de
8 ans

Déroulement de la séance

intervenant

Marie

but
Ramener 10 règles de vie à l'aide de photos.drama
Pour que les propriétaires des lieux vous ouvrent leur porte (aller s'installer dans les chambres), vous devez compléter le panneau puzzle récapitulatif des règles de vie du séjour.groupe
A l'aide de balles colorées, 4 équipes sont constitués

- Chaque équipe doit trouver 10 morceaux de puzzle à l'aide de photos qui montrent les lieux où ils sont cachés.

- Après avoir lu la consigne écrite dessus à l'animateur, l'équipe place le morceau de puzzle sur un panneau figuratif.

- La dernière photo leur donne le lieu de rassemblement de tout le groupe indiqué sur le plan d'évacuation.

- Le panneau final est composé de 40 règles divisées en 3 thèmes (équitation, maison, cour).

finalité
Tout le groupe va accrocher ce panneau au mur de la salle à manger et désormais, ils vont pouvoir aller s'installer dans leur chambre en connaissant les règles de vie du séjour.

matériel

- les puzzles
- Les photos

Exploitation

- se situer sur un plan
- Le jeu de l'ambassadeur en veillée qui reprend ces règles de vie.
- Utiliser ce panneau quand le rappel des consignes s'avèrent nécessaires.

Critères d'évaluation des objectifs

1. Les enfants ont fait le tour des lieux en équipe.
2. Ils ont découvert les différents animaux de la cour.
3. Ils ont lu les consignes et trouvé le lieu de rassemblement après avoir lu le plan d'évacuation.