

Jeu de piste «Les aventures de Rosie et Tao»

~ LIVRET PÉDAGOGIQUE ~
3 à 6 ans

*A l'aide de Rosie et Tao, les enfants explorent le Parc
à la recherche de la nourriture des paons.*

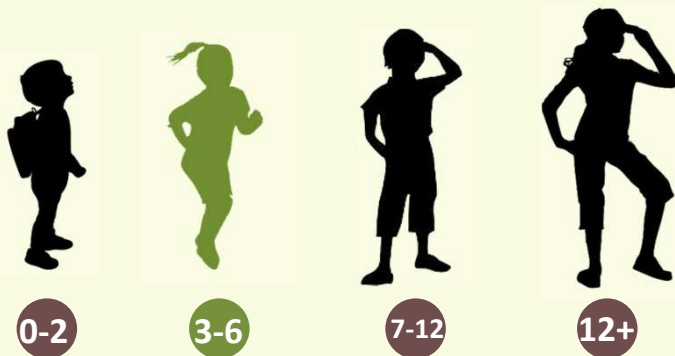
PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'objectif du jeu est de retrouver la nourriture des paons .

Pour ce faire, les enfants suivront un itinéraire précis dans le parc et feront appel à leurs connaissances pour répondre à des questions, élucider des énigmes ou passer des épreuves.

À chaque réussite, les enfants auront pour mission de chercher différentes images, qui une fois assemblées, indiqueront l'endroit où Tao a caché la nourriture des paons.

IMPORTANT : Le jeu se fait par équipe. Le nombre d'équipes dépend du nombre d'accompagnateurs présents.



Objectif de l'atelier :

Retrouver les images du lieu où Tao a caché la nourriture des paons en accomplissant différentes épreuves.

Thématiques abordées:

- Différence plume, poil ;
- Différents becs et pattes ;
- Régime alimentaire des animaux;
- Notion d'éco gestes.



1h30



Parc de Clères



← Avril à Octobre →



32 enfants accompagnés
Dont 1 Animateur pour 8
(max 4 groupes)

Tenue conseillée :



Thème de sensibilisation

Les différences entre les animaux à plumes (les oiseaux) et les animaux à poils (les mammifères).
Adaptation de l'animal à son milieu.
Sensibilisation aux écogestes.

Déroulement de l'atelier

Le médiateur présente l'histoire de Rosie et Tao aux enfants et les emmène près des paons pour lancer les épreuves par équipes d'enfants accompagnés chacune par un animateur du centre de loisirs.

Une fois les équipes lancées sur le jeu, le médiateur se rend au point de ralliement.

Point de ralliement = banc des calaos

À chaque étape du jeu, les enfants réalisent les épreuves et retrouvent une image cachée à proximité.

Ils doivent ensuite retrouver le médiateur au point de ralliement après chaque épreuve.

Une fois toutes les épreuves réussies, les enfants retrouvent le médiateur et reconstituent ensemble le puzzle qui indique l'endroit où se trouve la nourriture des paons.

Le médiateur accompagne les enfants jusqu'à celle-ci et leur propose de les nourrir.

Le principe de ce jeu est un **jeu de piste en étoile**.

Voici les différentes épreuves du jeu:

Activité 1

Partie Lac
Trouver les intrus
dans chaque
thématique.

Activité 2

Banc des Calaos
Différencier les
actions positives
des actions
négatives en faveur
de l'environnement.

Activité 3

Pélicans
Déterminer les
modes de
déplacement.

Activité 4

Cigognes
Comprendre les
adaptations d'un
animal à son milieu
de vie.



Introduction

Les enfants sont accueillis par les deux marionnettes.

Elles se présentent : Rosie est un flamant, une femelle oiseau qui adore donner à manger aux autres animaux.

Tao est un panda roux, un garçon (mâle). Il est farceur et adore embêter Rosie.

Tao, le coquin, a fait une farce à Rosie hier soir, il a caché la nourriture des paons.

Le lendemain, Rosie est affolée. Elle ne peut nourrir les paons.

Elle demande donc l'aide des enfants pour la retrouver.

Tao, le petit farceur, explique qu'il a noté l'endroit où est cachée la nourriture sur un puzzle. Il ne donnera les pièces de ce puzzle que si les enfants réussissent les épreuves dans le parc.



ACTIVITE 1 : Jeu de l'intrus



10-15min



Parc de Clères
Partie du lac



1 équipe

Matériel : Pochette où figurent
les 3 jeux de l'intrus

Objectif

Apprendre à différencier les mammifères des oiseaux ainsi que différentes formes de pattes, de becs et les couleurs.

Déroulement

Le groupe cherche une pochette dans une zone du parc indiquée sur le plan. Dans cette pochette se trouvent 3 jeux de l'intrus.

Pour les 3 jeux de l'intrus :

- Observer les animaux des 4 images.
- Différencier et trouver les points communs entre les individus.
- Trouver l'intrus.



ACTIVITE 2 : Jeu bien / pas bien



15 min



Parc de Clères
Banc des Calaos



1 équipe

Matériel :

Pochette contenant :

- Cartes vertes et rouges
- Cartes actions
- Règles du jeu

Objectif

Sensibiliser les enfants aux actions positives ou négatives pour la nature.
Apprendre à analyser une image.

Déroulement

Le médiateur distribue à chaque enfant une carte verte et une carte rouge.

Il décrit une par une les images.

Les enfants doivent dire si l'action est « bien » ou « pas bien » en utilisant leur la carte verte (« bien ») et leur carte rouge (« pas bien »).

Utiliser différentes images selon le niveau du groupe.



ACTIVITE 3 : Jeu des déplacements



10- 15 min



Parc de Clères
Parquet des Pélicans



1 équipe

Matériel :

Pochette contenant :
Fiche avec les
déplacements

Objectif

Déterminer le (ou les modes) de déplacement des Pélicans.

Déroulement

Parmi les trois dessins, choisir celui (ou ceux) qui représente(nt) le(s) bon(s) mode(s) de déplacement(s).



ACTIVITE 4 : Association de chaque espèce à son milieu naturel



10 min



Autour du lac
prés des cigognes



1 équipe

Matériel :

Pochette contenant : Fiche avec
les différents becs

Objectif

Retrouver les adaptations d'un animal qui lui permettent de vivre dans un milieu donné.

Déroulement

La cigogne a perdu son bec! Il faut le retrouver!

Parmi les dessins de différents becs, les enfants identifient celui de la cigogne.

Mais que peut-elle manger avec ce bec et comment attrape-t-elle sa nourriture?

Cette question permet d'expliquer pourquoi les enfants ont choisi le bon bec.

Avec de la chance, les enfants pourront entendre « claqueter » les cigognes.

Elles communiquent en faisant claquer son bec et en faisant un mouvement d'avant et d'arrière de leur cou.

Les enfants peuvent l'imiter en tapant dans leurs mains.



Conclusion :

A la fin du jeu de piste en étoile, chaque équipe retrouve le médiateur au point de ralliement.

Les enfants reconstituent le puzzle avec les images récupérées tout au long du parcours. Ils peuvent ainsi retrouver l'emplacement de la cachette de la nourriture des paons.

Pour finir le jeu, les enfants nourrissent les paons toujours en présence du médiateur.

Ce jeu permet de faire découvrir de façon ludique le Parc, différents animaux et des notions de préservation de la nature.

