Journée pédagogique

Thème: Pirates, à l'abordage

|  |  |
| --- | --- |
| **Capitaine et ses matelots** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 4e année |
| **Matériel** | Au besoin, des petits collants pour chacune des mains gauches des enfants. |
| **Déroulement** | Au hasard, nous déterminons un capitaine et les autres enfants sont des matelots. Les matelots doivent exécuter les consignes du capitaine. Le capitaine donne certaines consignes et le dernier matelot arrivé à l'endroit demandé est éliminé et doit aller s'asseoir. Le dernier des enfants qui reste à la fin devient le nouveau capitaine du bateau.  Consignes:  1- à bâbord = gauche  2- à tribord= droite  3- la proue= mur de la porte d'entrée  4- la poupe= le mur arrière  5- un homme à la mer= se coucher sur le sol  6- sur le pont= au milieu du cercle au centre du gymnase  7- jeter l'encre on s'attache 3 par 3  8- à l'abordage= les enfants vont chercher un enfant éliminé (assis sur le banc) un par un et en marchant.  Les enfants suivent les directives du capitaine et exécutent ses ordres. Les enfants qui se trompent dans l'exécution des ordres s'assoient sur le banc (à la cale). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les pirates (Gymnase)** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 4e année |
| **Matériel** | 5 tapis et 2 dossards |
| **Déroulement** | On place des matelas de gym aux quatre coins du gymnase. Au centre du jeu, on retrouve la prison des pirates. Le meneur du jeu nomme trois ou quatre pirates qu'il identifie à l'aide des dossards. Les autres joueurs sont les matelots. Ces derniers vont se placer sur les îles (matelas) afin de débuter la partie. Au signal du meneur de jeu, les matelots changent d'île en courant sans se faire attraper par les pirates. Lorsqu'un pirate attrape un matelot, il l'amène en prison. Le matelot prisonnier peut se faire délivrer par ses amis, ceux-ci doivent se rendre jusqu'à la prison et prendre la main de leur ami matelot. En courant main dans la main, ils doivent parvenir jusqu'à une île sans se faire toucher par un pirate. C'est à ce moment seulement que le prisonnier est délivré. Sinon, dans le cas contraire, lorsque les deux matelots se font toucher pendant leur course vers une île, ils deviennent prisonniers tous les deux. La partie se termine lorsque tous les matelots sont prisonniers ou lorsque tout le monde est bien fatigué!    *Variante* : On peut mettre plus ou moins de pirates. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Chasse aux trésors** (Grand jeu intérieur ou extérieur) | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 6e année |
| **Matériel** | Autant d'enveloppe que le nombre d'indices. |
| **Déroulement** | Diviser le groupe en 4 ou 5 équipes. Leurs donner un temps pour qu'ils se fabriquent un bracelet, une couronne ou un autre objet pour s'identifier ainsi que se trouver un nom d’équipe. Faire des indices codés (4-5 pour chaque équipe). Identifiez les équipes par une couleur (rouge-bleu-jaune-vert-mauve). Les équipes devront résoudre les indices de la couleur qui leur a été attribuée.  Cacher les indices à différents endroits (cette étape doit être faite avant le début de la chasse). Chaque indice identifie un lieu où l'enveloppe suivante est cachée. La couleur de l'enveloppe indique à quelle équipe appartient l’indice (chaque équipe doit ouvrir l’enveloppe de leur couleur seulement et laisser celles de couleurs différentes). La dernière enveloppe indique à quel endroit se fera la chasse aux clés. S’assurer que les indices ne mènent pas toutes au même endroit pour les équipes. Varier les endroits afin que les enfants soient dispersés.  (ex : Trajet rouge = terrain de soccer, ballon-poire, module de jeu, balançoires, carré de sable et terrain de basketball (chasse aux clés).  Trajet bleu = ballon-poire, module de jeu, balançoire, carré de sable, terrain de soccer et terrain de basketball (chasse aux clés).  Trajet jaune = Module de jeu, balançoire, carré de sable, terrain de soccer, ballon-poire et terrain de basketball (chasse aux clés).  Et ainsi de suite. De cette façon, aucune équipe n’est au même endroit au même moment excepté pour le dernier point de rendez-vous qui est l’endroit où aura lieu la chasse aux clés. Si la chasse se fait à l’intérieur, différents locaux dans l’école peuvent être utilisés pour cacher les indices.)  ***Exemple de codage d'indices*:**  -*Alphabet à l'envers: - Mot écrit à l'envers:*  A=Z, B=Y, C=X… Eguor= rouge  *-Avec les chiffres: - Lettres manquantes:*  A=1, B=2, C=3, D=4… \_ \_ m \_ a s \_  Rebus (dessin pour trouver l'indice) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Chasse aux clés** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 6e année |
| **Matériel** | Clés |
| **Déroulement** | Se rendre à l'endroit désigné par le dernier indice de la chasse aux trésors. À cet endroit, il y a plein de clés qui ont été cachées. Le groupe doit les trouver et les ramasser, car une seule ouvrira le coffre au trésor. Par la suite essayez les clés dans la serrure du cadenas et découvrez le trésor :  Une boîte de céréales du capitaine Crunch ou autre surprises. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Message à la mer** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 6e année |
| **Matériel** | Bouteilles de plastique, papier blanc, poche de thé, crayons. |
| **Déroulement** | Chaque enfant possède une bouteille de plastique. Ils doivent écrire un message ou faire un dessin pouvant s’adresser à n’importe quel autre enfant du groupe. (Des noms peuvent être pigés au début de l’activité pour que les dessins ou messages soient personnalisés à une personne précise).  Les poches de thé sont utilisées afin de changer la couleur du papier blanc. En les imbibant d’eau, elles laissent des traces brunâtres sur le papier blanc, ce qui donne un aspect de parchemin. Vous pouvez déchirer un peu les côtés des feuilles pour faire encore plus vieillot.  Lorsque le papier est prêt, les élèves font leur dessin ou inscrivent leur message.  Plus tard dans la journée, les enfants pourront piger une bouteille et ainsi recevoir leur message à la mer. (piger au hasard ou remettre la bouteille à la personne que l’enfant avait pigée au début de l’activité. |