

# Le château de Radevou

les aventures de Pensatou et de Têtanlère

## un album à... jouer

dans une classe de PS/MS à Herblay

Mise en place d'une programmation pluridisciplinaire située au carrefour de l'activité motrice, de la maîtrise de la langue et de la représentation de l'espace

**Pour récupérer leur fromage, les souris doivent détruire le château de l'affreux Radégou...Ce projet pédagogique invite les élèves à construire et vivre de nouveaux jeux collectifs.**

**Un livret d'accompagnement propose des pistes : fiches, photos, traces de classe réalisées lors de l'expérimentation de l'album**

**Groupes EPS de recherche –action sur les livres jeux  
Éditions revue-EPS**

Dans le coin regroupement, la maîtresse présente la couverture de l'album



# Les personnages sont introduits et la maîtresse lit le début de l'histoire



# Les élèves se retrouvent dans la salle de jeu pour jouer aux jeux des souriceaux et du rat voleur



# Les souris dans leurs maisons : chacun la sienne !

Au début de la séquence, le but du jeu est de trouver une maison à la fin de la musique



# Les élèves doivent occuper tout l'espace

En PS , on quitte sa maison pour la retrouver mais en GS, le rat-voleur retire un puis plusieurs cerceaux



# Pas de place pour tout le monde! Des élèves sont à l'extérieur d'une maison



# Nouveau jeu : rat qui cherche à attraper les souriceaux et souris à libérer



prendre des indices visuels pour repérer les souris qui  
ont été figées par le rat puis passer entre les jambes  
pour les libérer



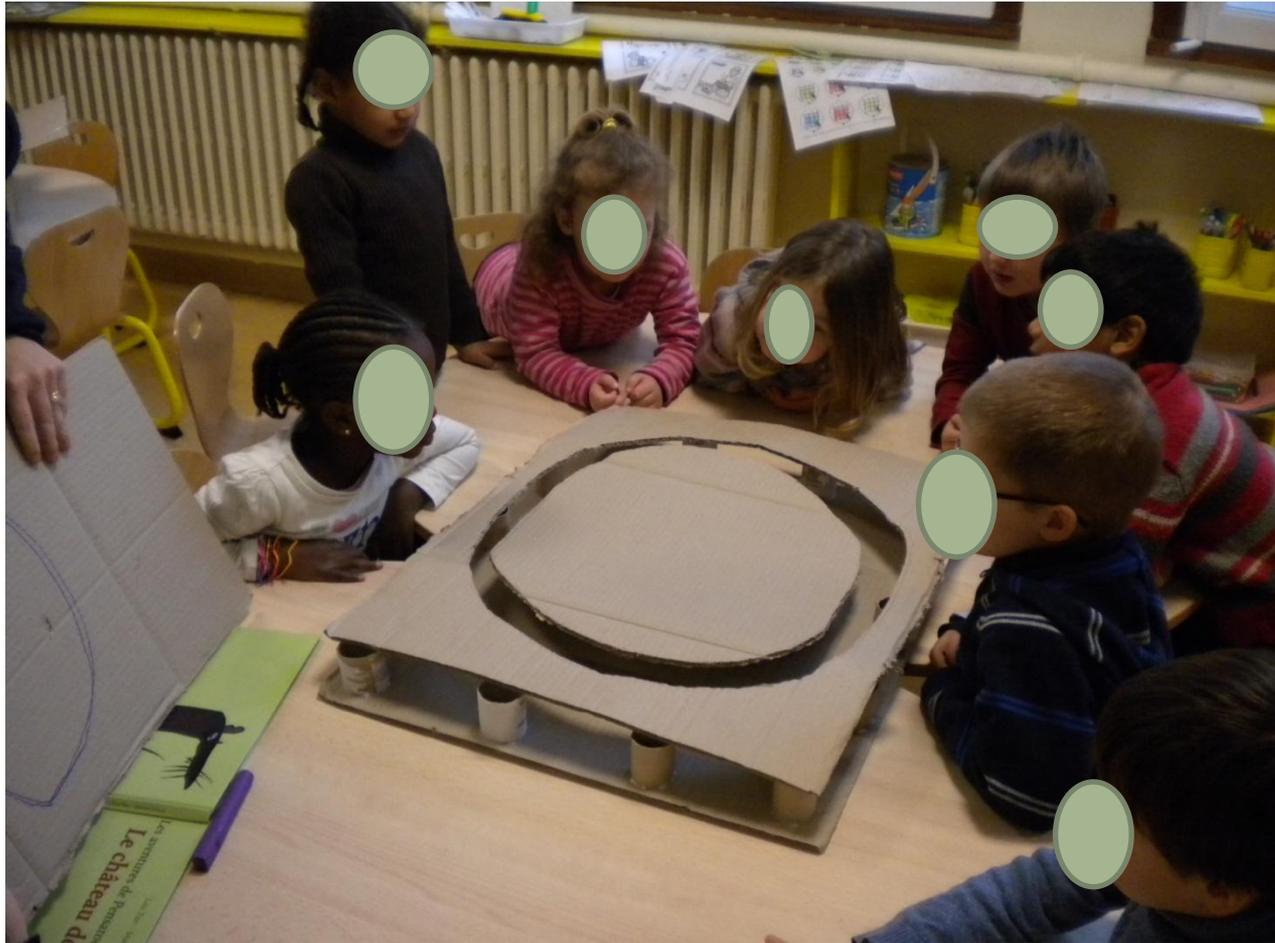
# Radégou et un souriceau fabriqués en pâte à sel



# Fabrication des souris ...



Puis le château de Radégou avec son fossé,



# Le château en maquette est comparé à la représentation graphique



# Les élèves placent les tours du château



# Un petit peu de peinture pour décorer le château de Radégou



# Fabrication des projectiles



# Suite de l'histoire en classe en utilisant la maquette



# Dans la salle de jeu, les souriceaux jouent à « ramasse-fromages » »



# Les joueurs ramènent les fromages dans leurs maisons



Utilisation de la trame de variance :  
-espace délimité pour les maisons  
-distance fromages/maisons  
-jeu en équipes

# Les souriceaux sont répartis en 4 équipes



La situation -jeu du  
est complexifiée  
pour poser un  
nouveau problème  
aux élèves

# Qui a rapporté le plus de fromages ?

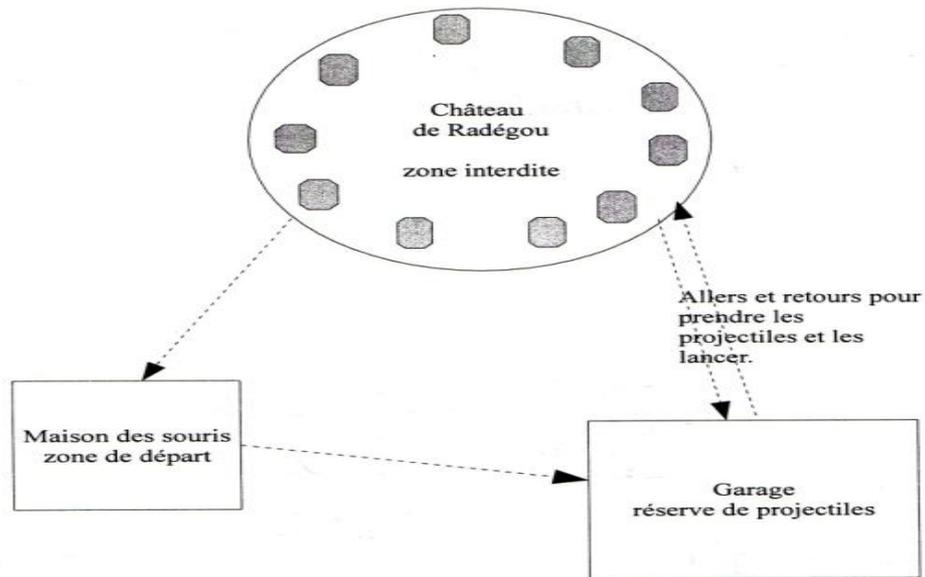


# Puis viendra l'attaque du château !

L'attaque du château de Radégou devient la situation de référence qui va se complexifier au fil des séances en variant les paramètres

## Attaque du château

Construire les bases d'un grand jeu collectif ( équipe départementale EPS du Tarn)



Paramètres du jeu à définir en fonction du niveau des enfants, de leur nombre et de l'espace disponible:

- taille du cercle
- taille des cibles
- distance de tir
- type de projectiles
- nombres de projectiles
- taille du triangle « château-garage-maison »
- droits et devoirs des joueurs
- rôle du défenseur ( Radégou) puis nombre de rats par rapport au nombre de souris
- temps du jeu

Dominique Respaud CPC EPS

# Quels sont les projectiles les plus efficaces pour abattre les tours ?



Séance de recherche  
...tâtonnement  
Entraînement au tir  
de précision

# Ateliers de lancers avec des balles ,des volants , des sacs de graines ....



# Activités en classe autour de l'histoire



# Suite de l'histoire en utilisant la maquette

Les  
souriceaux



Radégou  
dans son  
château

# Les élèves ont travaillé sur une représentation graphique



# Animation des personnages



# En avant pour l'aventure!

## Les souriceaux vont devoir franchir une rivière



Utilisation de la trame de variance pour modifier la situation de référence

# L'aventure se poursuit dans la salle de jeu

Différenciation : plusieurs moyens de franchir la rivière sont proposés aux élèves



# Parcours avec franchissement d'obstacles



# Radégou est dans son château : les élèves vont devoir passer à l'attaque



## 2 ateliers en parallèle : un parcours et un entraînement aux lancers



# Des souriceaux s'entraînent à transporter les perles avant de passer à l'attaque!



# Le château est installé dans la salle de jeu



# L'attaque du château est organisée en classe



# 4 équipes de souriceaux dans 4 maisons différentes pour avoir 4 entrées vers le château



Paramètres utilisés au niveau de la trame de variance: l'espace, le matériel, les relations aux autres, le corps

# A l'attaque !



...plusieurs rats défendent le château



# Les tours sont tombées : les souriceaux ont gagné!



