

Note à l'attention des parents accompagnateurs

Jeu de l'oie USEP-Pornichet

I) Sécurité

Ne pas se déplacer sur les zones d'algues vertes présentes sur les rochers en haut de plage (chutes garanties).

Rester toujours chaussé, pour toutes les activités y compris la pêche.

Veillez à bien conserver la totalité de votre groupe dans les différents déplacements.

Pensez aux protections solaires en particulier casquette et chapeau, ne laissez pas d'élève se mettre torse nu ou se déchausser.

II) Règles du jeu

Elles sont globalement identiques à celles du jeu de société. L'équipe joue pendant toute la journée sur la même piste. Pour débiter la partie, l'équipe joue le dé et pose son pion sur la case correspondante. Elle cherche dans le dossier de la piste l'atelier correspondant au numéro de la case, puis lit le plan (situé au début ou à la fin du classeur) pour se rendre à l'atelier. Sur place, l'équipe réalise la consigne de jeu (en respectant la durée conseillée).

Quand plusieurs équipes se retrouvent au même atelier, c'est l'ordre d'arrivée qui détermine l'ordre de passage. Une fois l'atelier terminé, l'équipe revient à sa piste, un élève rejoue le dé et ainsi de suite...

III) Règles particulières

Une feuille de suivi des ateliers est remise à chaque responsable d'équipe. Elle comporte la liste des activités possibles pour chaque niveau d'âge et des cases permettent de pointer le passage de l'équipe. Certaines activités peuvent être menées plusieurs fois, d'autres non.

Temps de jeu:

Le temps de jeu est de 10 minutes par atelier sauf pour la pêche à pied (30 minutes) et les ateliers nécessitant un déplacement vers le port.

N'oubliez pas de ranger le matériel en quittant un atelier.

Les collectes (coquillages, galets, objets)

Chaque classe dispose près de sa piste de bacs, caisses, seaux, permettant de ramener à l'école des objets. Chaque équipe doit utiliser impérativement les caisses de sa classe.

Pêche à pied: **Adultes et enfants doivent être chaussés.**

On ne pêche pas en haut des rochers mais au plus près de l'eau de basse mer (les pieds dans l'eau, les risques de glissade sont moins importants). On pêche qu'un animal de chaque espèce.

Si on soulève une pierre, on la remet à sa place. Des aquariums, des caisses sont disponibles sur la plage pour recevoir collectivement les animaux pêchés.

Bassin de contact :

Les élèves peuvent observer et toucher les animaux. Ils ne doivent en aucun cas manipuler les animaux avec des outils (manche d'épuisette, bâton...) ou jeter du sable dans le bassin.

Châteaux, personnages sur le sable:

Des zones par classe sont balisées sur la plage. Chaque équipe effectue la consigne dans la zone de sa classe tout en respectant les constructions faites par les équipes précédentes. Le matériel est à prendre devant sa piste, puis à rapporter à la fin de l'atelier.

Puzzle, ça nage ça vole, loto (réservés aux classes maternelles):

Ces ateliers sur des bâches. Le matériel se trouve sur place et est à ranger après l'utilisation. Attention particulièrement au vent qui nous vole des pièces et rend impossible le jeu pour l'équipe suivante.

Garçon de café, ballon sauteur, la touline, le javelot, jeu du crabe, pêche à la ligne :

Ces jeux sportifs se trouvent dans une zone déterminée sur la plage (voir plan). Le matériel se trouve sur place sauf pour les ballons sauteurs qui sont en général près du mur seul endroit où ils ne s'envolent pas (à remettre près du mur après utilisation)

Palette du peintre, carnet d'observations :

Le matériel, préparé par chaque classe, est à prendre près de la piste au moment de l'atelier.