

Illustration du travail mené dans une classe de PS-MS-GS sur l'album :
« **Le château de Radégou** » un album à jouer et à vivre ensemble, des éditions EP&S.



Le château de Radégou est un album qui met en scène un groupe de personnages (des souris) et qui propose des situations de jeux. Les élèves s'identifient facilement aux personnages et s'impliquent rapidement et pleinement dans l'action. Dès le début de l'histoire, les enfants sont amenés à imaginer des situations de jeu et à en formuler des règles. Il est possible de transférer l'histoire dans la réalité des élèves. Les jeux peuvent ainsi être transposés et vécus par les enfants dans leur environnement. Pour permettre la mise en place des jeux, on peut se référer aux annexes du livret d'accompagnement.

Les trois premiers jeux permettent de créer une pause dans l'histoire et de favoriser l'identification des enfants aux personnages. Les règles sont minimales et permettent de s'approprier l'espace réel.

Rat voleur

Objectifs :

- Repérer les rôles dans le cadre d'un jeu.
- S'identifier aux personnages de l'histoire.
- Réagir à un signal.

Déroulement :

Les souris sont dans leurs trous matérialisés par des moquettes. Au début de la musique, elles se déplacent. Dès l'arrêt de la musique, elles regagnent leur trou. Mais Radégou doit voler un trou. La souris qui n'a plus de trou devient Radégou. Même consigne à deux, en se tenant par la main. Les souris qui regagnent leur trou ont un pied dedans et un pied dehors.

Souris collées

Objectifs :

- Percevoir et comprendre l'alternance des rôles.
- Gérer simultanément des situations de coopération et d'opposition.

Déroulement :

Les enfants sont par paires et se donnent la main. Ce sont les souris. Un enfant (Radégou) doit les toucher. Lorsqu'il touche une paire :

- Les souris s'immobilisent et le jeu prend fin lorsque toutes les paires sont touchées.
- Les souris s'immobilisent mais elles peuvent être libérées si elles forment un pont et qu'une autre paire passe en dessous.

Ramasse fromages

Objectifs :

Se déplacer et agir dans un espace orienté

Percevoir l'atteinte d'un but collectif par une somme d'actions individuelles

Déroulement :

Jeu 1

Avoir plus d'objets que les autres équipes dans sa maison

Dans les 4 coins de la salle sont disposés des cerceaux (les maisons) :

- quatre équipes jouent,
- trois pour les équipes et un magasin (neutre).

Dans chaque maison, il y a 12 fromages.

Chaque équipe doit ramener le plus de fromages possibles.

Consignes : On prend les fromages où on veut et on les rapporte dans sa maison.

Un seul objet à la fois.

Jeu 2

Avoir plus d'objets que les autres équipes dans sa maison. Seuls les objets de sa couleur comptent.

Chaque équipe doit ramener le plus de fromages de la même couleur.

Consignes : Un seul objet par voyage
Prendre les objets de sa couleur

Consigne supplémentaire : on peut prendre des fromages d'autres couleurs et les déposer dans le magasin.



La suite de l'histoire permet l'installation de différents parcours de motricité.

La démarche alternant lecture-compréhension, expérimentation-réflexion est répétée au fil de ce qui devient des épisodes de l'histoire.

Ainsi, en premier lieu, tous les enfants peuvent jouer le rôle de Radégou et dérober les fromages. Chacun pouvait emporter un nombre limité de fromages-marrons. L'idée étant d'agir en sollicitant l'apprenant pour donner du sens.



Il est possible en parallèle d'installer un grand parcours pour les souris. Ces dernières pouvant aller chercher des perles pour abattre le château de Radégou et récupérer les fromages.



L'objectif final est de détruire le château de Radégou : grand jeu collectif. L'engagement des élèves et leur implication en amont permet une réelle compréhension et une grande motivation.

Les tours du château

But du jeu :

Faire tomber les tours du château (pour les attaquants).

Protéger les tours du château (pour les défenseurs).

Objectifs :

- tenir un rôle (attaquant, gardien) et accepter d'en changer;

- s'organiser pour occuper l'espace;

- lancer avec précision.

Organisation :

- 2 équipes : les attaquants (souris) et les gardiens (rats);

- un terrain délimité par des plots : le château

- au centre : des tours (blocs de mousse)

- entre les deux, des gardiens

- à l'extérieur : deux caisses contenant une quarantaine de balles (les perles ramassées avant) et les attaquants.

Déroulement :

Au signal du meneur, les attaquants lancent les balles en direction des tours. Les gardiens tentent de les intercepter. S'ils y parviennent, ils les déposent à l'intérieur du château.

Le jeu s'arrête quand toutes les tours sont détruites ou lorsqu'il n'y a plus de balles à lancer.

Dans ce cas, on compte le nombre de tours détruites et on change de rôle.

Les attaquants doivent rester à l'extérieur du château et les gardiens à l'intérieur.

Remarque : Au premier niveau de jeu, les enfants doivent faire tomber les tours sans opposition. Le jeu s'arrête lorsque les tours sont toutes tombées.



Le château de Radégou avec son fossé et ses 10 tours...



Les élèves utilisent en situation un langage spatial. Le passage de l'observation à la réflexion, à l'élaboration des règles et au vécu permettent d'entrer dans le « comprendre ». Et ainsi, chaque verbe de la partie « agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » prend du sens.

Ce projet vise aussi l'interdisciplinarité puisqu'il permet de mobiliser le langage, de se repérer dans l'espace et le temps.

« Apprendre, ce n'est pas seulement écouter et comprendre une consigne. Ce n'est pas seulement obéir à une règle. C'est penser, c'est proposer, c'est questionner. C'est réfléchir ensemble pour mieux comprendre. » (Documents d'accompagnement EDUSCOL objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer)