



L'attaque du château de Radégou.

Première phase de jeu:

Découverte du jeu et du parcours.

Les souris quittent la maison des souris pour se rendre au garage.

Dès le signal de départ, chaque souris prend un projectile dans la réserve de perles et se dirige vers le château de Radégou pour le détruire.

Les souris font donc un ou plusieurs aller-retour entre le garage et le château.

Une fois le château détruit, les souris s'emparent de la réserve de fromages et rentrent dans leur maison.

But du jeu: Détruire les dix tours pour entrer dans le château et récupérer la réserve de fromages.

Règle de sécurité: Ne pas récupérer son objet après le lancer.

Deuxième phase de jeu:

Mise en place du rôle de Radégou qui vient pour défendre ses tours.

Les souris ont maintenant le droit de récupérer les objets qui ressortent du château.

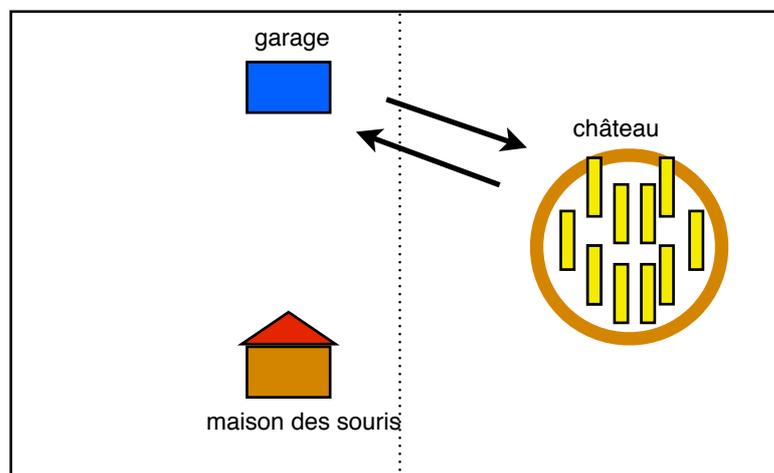
Stratégies de placement de Radégou: «se placer entre la cible et le lanceur».

Radégou perd toujours, comment faire pour l'aider?

Nommer d'autres Radégou,

Donner le droit à Radégou de récupérer des projectiles pour les mettre dans une caisse.

Limiter le temps d'attaque des souris.



Troisième phase de jeu:

Après reformulation du début de l'histoire par les élèves, l'enseignant présentera la première page aventure: p 30 du livre, invitant les élèves à dessiner la situation de la nouvelle aventure des souris.

Pour parvenir jusqu'au château, les souris doivent franchir une rivière. Elles fabriquent 5 ponts. Deux sont fait de grosses pierres et trois avec des troncs d'arbres.

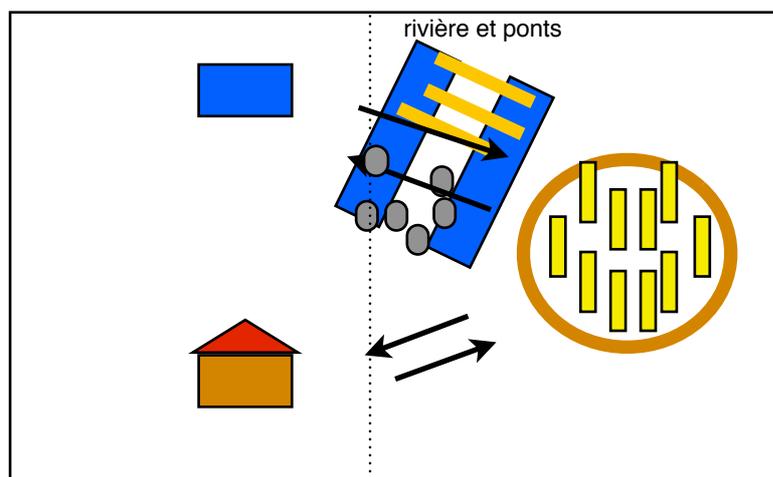
En salle de gym, mise en place du dispositif: «rivière et 5 ponts»
Obj: Se déplacer en équilibre.

Au signal, les souris prennent une balle, passent sur les ponts, et reviennent au garage en empruntant les grosses pierres pour retraverser la rivière.

A la fin du jeu, les souris récupèrent le fromage mais le sac est cassé, elles ne peuvent prendre qu'un seul fromage à la fois, elles doivent donc effectuer plusieurs fois le trajet Château-Maison des souris.

Variantes:

Les bancs d'équilibres seront adaptés au niveau des élèves, à l'endroit, à l'envers, sur les tapis..



Quatrième phase de jeu:

En classe, les élèves décrivent les images de l'histoire et l'enseignante leur présente une nouvelle aventure p26 du livre. Les élèves complètent et illustrent cette nouvelle aventure.

Pour se rendre au garage afin de prendre des perles, les souris empruntent un chemin plein de difficultés. D'abord elles doivent... puis il faut qu'elles...

Après discussion avec les élèves, une aventure est retenue.

Mise en place de cette nouvelle aventure dans la salle de gym.

D'abord elles doivent **sauter par dessus un banc** puis il faut qu'elles **marchent à quatre pattes** jusqu'à la réserve de projectiles.

Cinquième phase de jeu:

Mise en place de la page aventure 3, p42 du livre.

Pour rapporter le fromage jusqu'à leur maison, les souris doivent d'abord escalader le mur, marcher sur le mur et sauter sur le tapis et passer par un long tunnel.