



Pour les Établissements Spécialisés Activité Physique et Alimentation DivErsifiées

- [Accueil](#)
- [Équipes éducatives et de santé](#)
- [Chefs d'établissements](#)
- [Avis d'experts](#)
- [Actualités](#)
- [Contact](#)

Durée de l'activité : 1 à 2 heures

Objectifs

- Faire de l'activité physique avec plaisir
- Développer les connaissances en alimentation et activité physique
- Développer le repérage spatial
- Développer les échanges et l'entraide

Matériel et préparation

- Pour le jeu grandeur nature : grand dé en mousse, paniers (autant qu'il y a d'enfant), colle, papier épais blanc et couleur, carton, feutres, peinture, ciseaux, morceaux de bois et branches d'arbre mortes, vernis colle et pâte à fixe
- Pour le matériel du marcheur : une gourde avec de l'eau, un sac à dos, un coupe-vent, une casquette et un goûter (fruit ou tranche de pain)
- Pour l'animation : des pictogrammes (marcher, sauter, enjamber, sac à dos, gourde, coupe-vent, casquette, panier, fruits)

Présentation

Les principes de cette activité sont basés sur les relations intergénérationnelles (enfants et personnes âgées) en plusieurs étapes.

L'intérêt est de pouvoir, tout au long du jeu, discuter tous ensemble de l'activité physique, de l'alimentation et de l'environnement tout en s'amusant.

Déroulement

Etape 1 - Créer le jeu

Créer ensemble le jeu sur la base d'un jeu de société sur table (jeu du type « le Verger »):

- Préparer le décor : 4 arbres (pour les 4 coins du jeu) et branches d'arbre mortes à récupérer en forêt
- Préparer les éléments à récupérer ou déposer : fleurs (en carton à peindre ou feuille épaisses de couleur), fraises (en polystyrène à peindre), noix (à récupérer en milieu naturel), feuilles d'arbre et lune (feuilles cartonnées à peindre ou colorier)
- Peindre le dé à 6 faces en mousse (au couleur des éléments à récupérer au cours du jeu) ou coller des images dessus correspondantes aux éléments à aller récupérer dans la forêt ou actions à réaliser
- Finition au vernis colle

Etape 2 - Se préparer

Juste avant de débiter le jeu, les enfants préparent leur sac à dos du marcheur.

« De quoi ai-je besoin de prendre dans mon sac à dos pour une balade dans la forêt ? ». A partir des pictogrammes, les enfants remplissent leur sac à dos d'une gourde remplie d'eau, d'un coupe-vent s'il pleut, d'une casquette s'il fait du soleil et d'un goûter (un fruit par exemple).

Etape 3 - Jouer

1. Après avoir fait les équipes (1 enfant avec 1 personne âgée), présenter les règles du jeu :

Lancer le dé. Aller récupérer l'élément correspondant à la face du dé. Pour aller récupérer

l'élément en question, l'équipe passe systématiquement un obstacle à l'aller et au retour : par exemple enjamber des branches qui se trouvent au centre du jeu. Une fois retournée à sa place, l'équipe dépose l'élément récupéré dans son panier.

Grâce au dé, les enfants, « devenus les pions », avancent et joue chacun leur tour.

Chaque face du dé donne une action à faire à l'équipe :

- Cueillir une fleur
- Ramasser une noix
- Cueillir une fraise
- Déposer une feuille dans l'arbre
- Récupérer ce que je veux
- Déposer une lune dans l'arbre

Le jeu est terminé une fois que toutes les lunes ont été déposées dans l'arbre.



Pour les Établissements SpéCialisés
Activité Physique et Alimentation DivErsifiées

- [Suivre](#)
- [Suivre](#)
- [Suivre](#)

- [POLITIQUE RELATIVE AUX COOKIES DU SITE](#)
- [© CNAM ISTNA](#)
- [©WHY.VISION 2022](#)
- [MENTIONS LEGALES](#)

- [CONTACT](#)