

Note à l'attention des parents accompagnateurs

Jeu de l'oie USEP - Saint-Nazaire (plage Villès Martin)

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 :

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 débuter 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.

Les jeux sportifs se trouvent dans une zone déterminée sur la plage (voir plan). Le matériel se trouve sur place (Veuillez faire attention à ranger et à laisser le matériel à l'emplacement de l'activité).

Le rallye Photo : Après avoir pris UN exemplaire de la photo à retrouver, vous devez chercher le lieu de la photo sur la plage. Une fois que vous avez retrouvé le lieu vous devez le rejoindre.

A la fin de l'activité, il faut remettre la photo dans le classeur.

Le ballon Sauteur : Les ballons sauteurs se trouveront à l'emplacement de l'activité (voir plan en début du classeur) ; sauf en cas de vent le matériel sera au niveau du plateau de jeu.

La chasse aux trésors : Les enfants doivent ramener le plus d'objets possible grâce aux instructions de leur guide. Le chercheur de trésor doit avoir les yeux bandés.

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.

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 sont 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.

Temps de jeu :

Le temps de jeu est de 10 minutes par atelier ;

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