



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique)





Tables des Matières

Mise en situation	3
Bricolage bandeaux/drapeaux	4
Horaire des groupes	5
Épreuve no 1 (Boules préhistoriques)	8
Épreuve no 2 (Le mauvais mammoth)	9
Épreuve no 3 (La queue du mammoth)	10
Épreuve no 4 (Fait-moi un dessin)	11
Épreuve no 5 (Les Duels)	12
Épreuve no 6 (Le mammoth musical)	13
Épreuve no 7 (Le Quizz des Croods)	14
Annexe	16



Mise en situation

« Nous sommes en pleine période préhistorique soit environ 2,5 millions d'années avant J-C. Les dinosaures ont disparu il y a longtemps pour faire place aux hommes et mammifères préhistoriques. Dans ce qui est aujourd'hui l'Afrique, plusieurs tribus et clans d'hommes et de femmes préhistoriques cohabitent dans de petits villages très rustiques.

Par contre, comme dans toute cohabitation, quelques conflits peuvent survenir et c'est justement le cas de deux tribus qui seront l'objet de notre journée: Les Pieds Sales et les Mains Sales. »

Les élèves seront donc séparés en deux tribus. La moitié des élèves seront membres des Pieds Sales, tandis que l'autre moitié fera partie des Main Sales. Tout au long de la journée, les deux tribus s'affronteront à travers différentes épreuves afin de déterminer quelle tribu peut se vanter d'être la plus puissante de toute la préhistoire.

Pour les gros services de garde comme le mien, les enfants seront séparés en groupe de 20 élèves environ. Chacun de ses groupes sera divisé en deux (moitié Pieds Sales et moitiés Mains Sales.) Ils s'affronteront à l'intérieur du groupe et accumulerons des points pour leur propre tribu, ainsi chaque tribu sera composé de la moitié des élèves de chacun des groupes.

Chacune de mes éducatrices est en charge d'une activité. Les groupes seront donc en rotations et devront se déplacer vers leur prochaine épreuve selon un horaire établi. Nous avons fait cette journée pédagogique avec des groupes multiâges, donc un grand dans chacun des groupes pourra agir en tant que chef de groupe et avoir la responsabilité d'amener le groupe vers la prochaine épreuve.

Les éducatrices en charge des activités ont la responsabilité de comptabiliser les points pour chacun des groupes à son épreuve. Elle l'inscrira sur un coupon-réponse qu'elle pourra remettre au responsable du grand tableau de pointage (Technicien). Les coupons se retrouvent en annexe à la fin du document.

Crédit image couverture: La Préhistoire à très petit pas, Colette Swinnen et Loïc Mehee





Affiche tes couleurs! (Bricolage bandeaux/drapeaux)

Avant de débiter les épreuves chacun des enfants devra réaliser un bandeau à l'effigie de sa tribu ainsi que de participer à son grand drapeau. Pour ce faire les membres des Pieds Sales devront peindre un de leur pied avec de la peinture (orange, jaune, brune) et à la manière d'une étampe, l'imprimer sur un bout de tissu sur servira de bandeau. On répétera le même procédé pour le grand drapeau de la tribu.





Horaire des groupes

8h45-9h15	Bandeau/Drapeau
9h15-9h45	1-Boule d'énergie (local A)
9h45-10h15	2-Mauvais Gibier (Gym simple)
10h15-10h45	PAUSE
10h45-11h15	3-La queue du mammoth (Café)
11h15-11h45	4-Fait-moi un dessin (Biblio)
11h45-13h00	DÎNER
13h00-13h30	5-Duel (Gym double)
13h30-14h00	6-Mammoth Musical (Local B)
14h15-16h15	Film+Quizz (A et B)

	Groupe B
8h45-9h15	Bandeau/Drapeau
9h15-9h45	6-Mammoth Musical (Local B)
9h45-10h15	1-Boule d'énergie (local A)
10h15-10h45	PAUSE
10h45-11h15	2-Mauvais Gibier (Gym simple)
11h15-11h45	3-La queue du mammoth (Café)
11h45-13h00	DÎNER
13h00-13h30	4-Fait-moi un dessin (Biblio)
13h30-14h00	5-Duel (Gym double)
14h15-16h15	Film+Quizz (A et B)



Horaire des groupes

	Groupe C
8h45-9h15	Bandeau/Drapeau
9h15-9h45	5-Duel (Gym double)
9h45-10h15	6-Mammoth Musical (Local B)
10h15-10h45	PAUSE
10h45-11h15	1-Boule d'énergie (local A)
11h15-11h45	2-Mauvais Gibier (Gym simple)
11h45-13h00	DÎNER
13h00-13h30	3-La queue du mammoth (Café)
13h30-14h00	4-Fait-moi un dessin (Biblio)
14h15-16h15	Film+Quizz (A et B)

	Groupe D
8h45-9h15	Bandeau/Drapeau
9h15-9h45	4-Fait-moi un dessin (Biblio)
9h45-10h15	5-Duel (Gym double)
10h15-10h45	PAUSE
10h45-11h15	6-Mammoth Musical (Local B)
11h15-11h45	1-Boule d'énergie (local A)
11h45-13h00	DÎNER
13h00-13h30	2-Mauvais Gibier (Gym simple)
13h30-14h00	3-La queue du mammoth (Café)
14h15-16h15	Film+Quizz (A et B)



Horaire des groupes

	Groupe E
8h45-9h15	Bandeau/Drapeau
9h15-9h45	3-La queue du mammoth (Café)
9h45-10h15	4-Fait-moi un dessin (Biblio)
10h15-10h45	PAUSE
10h45-11h15	5-Duel (Gym double)
11h15-11h45	6-Mammoth Musical (Local B)
11h45-13h00	DÎNER
13h00-13h30	1-Boule d'énergie (local A)
13h30-14h00	2-Mauvais Gibier (Gym simple)
14h15-16h15	Film+Quizz (A et B)

	Groupe F
8h45-9h15	Bandeau/Drapeau
9h15-9h45	2-Mauvais Gibier (Gym simple)
9h45-10h15	3-La queue du mammoth (Café)
10h15-10h45	PAUSE
10h45-11h15	4-Fait-moi un dessin (Biblio)
11h15-11h45	5-Duel (Gym double)
11h45-13h00	DÎNER
13h00-13h30	6-Mammoth Musical (Local B)
13h30-14h00	1-Boule d'énergie (local A)
14h15-16h15	Film+Quizz (A et B)



Épreuve no 1 (Atelier culinaire)

Les boules préhistoriques



Ce qu'il nous faut: (Pour un groupe de 20 élèves)

- 500 ml (2 tasses) de dattes séchées dénoyautées
- 250 ml (1 tasse) d'eau
- 125 ml (1/2 tasse) de pépites de chocolat
- 375 ml (1 1/2 tasse) de flocons d'avoine à cuisson rapide (gruau rapide)
- 250 ml (1 tasse) de riz soufflés
- 5 ml (1 c. à thé) d'extrait de vanille pure

Préparation:

1. Dans une casserole moyenne, mélanger les dattes et l'eau. Cuire 10 minutes à feu moyen ou jusqu'à ce qu'il ne reste presque plus d'eau dans la casserole. Retirer du feu.
2. Écraser les dattes à la fourchette pour les réduire en purée.
3. Ajouter le chocolat et mélanger pour faire fondre.
4. Dans la même casserole, ajouter l'avoine, le riz soufflé et la vanille. Mélanger.
5. Se conserve une semaine dans un plat hermétique à température ambiante ou trois mois au congélateur.

L'ÉPREUVE:

*L'étape 1 devra être faite au préalable. Il faudra simplement réchauffer les dates 2-3 minutes avant le début de l'épreuve

*Les ingrédients et la marche à suivre devront être imprimés sur une feuille (voir annexe). L'éducateur responsable de l'activité devra intervenir le moins possible durant l'épreuve.

*Pour la grosseur des boules, un « modèle » de la grosseur désirée en pâte à modeler sera disponible pour les 2 équipes. Chaque boule qui aura au moins la grosseur demandée donnera 1 point à sa tribu. Toutes boules plus petites que le modèle sera refusé et ne donnera aucun point.

*La quantité est pour un groupe de 20 élèves. Pour les besoins de l'épreuve, chacun des ingrédients devra être divisé en 2 pour chacune des tribus.



Épreuve no 2 (Gymnase)

Le mauvais mammoth

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu *Le mauvais gibier*. (Section **gymnase** du blogue.)

Matériel: Quatre balles, dont trois identiques (même grosseur, même couleur) La quatrième balle peut être de la même couleur, mais de grosseur différente.

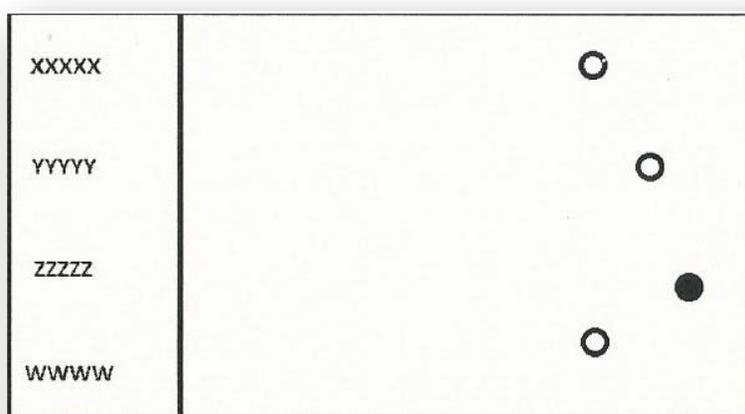
Déroulement: Le groupe est divisé en quatre équipes (**On divise chacune des tribus en deux équipes. 2 équipes Pied Sales + 2 équipes Mains Sales = 4 petites équipes**) Le premier joueur de chacune d'elle est assis en indien, face à ses coéquipiers et donc dos à l'air de jeu. L'éducateur lance les quatre objets dans le gymnase ce qui par le fait même, donne le signal de départ.

Les quatre objets représentent un mammoth et chacun doit en rapporter un à son village (équipe) afin de les nourrir. Parmi les quatre mammouths, il y en a un qui est malade et ne peut pas être consommé par les habitants de son village. Ce mammoth n'est pas de la même couleur/grosseur que les trois autres.

Les quatre joueurs doivent se lever rapidement, aller chercher une des balles et la rapporter derrière la ligne de départ. Les joueurs doivent donc balayer du regard tout l'espace de jeu pour voir où se trouvent les bons gibiers et non le mauvais.

Chacun des joueurs qui rapportent un bon mammoth à son village se voit accorder un point. On poursuit avec le prochain joueur de chacune des équipes.

Distribution des points: 1 point est accordé pour chacun des bons mammouths rapportés. **20 parties seront jouées au maximum**, donc pour un groupe de 20 enfants, ils auront la chance d'y jouer 4 fois chacun.





Épreuve no 3 (Jeu d'adresse)

La queue du mammoth

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu classique *La queue de l'âne*.

Les yeux cachés, les enfants doivent tenter de coller la queue du mammoth au bon endroit.

Distribution des points:

À la manière d'une cible, on sépare le mammoth en différentes parties et on attribue des points selon l'endroit où l'enfant aura collé la queue. 5 points pour avoir placé la queue du mammoth au bon endroit. 4, 3, 2 ou 1 point sera accordé si la queue est sur le mammoth, mais pas au bon endroit.





Épreuve no 4 (Jeu d'adresse)

Fait-moi un dessin

Dans cette épreuve, chaque équipe doit faire deviner le plus de mots possible à sa tribu. Il est strictement **interdit de dessiner des lettres ou des chiffres, ou de mimer**. Chaque dessinateur dispose d'une minute pour faire deviner le plus de mots possible. Un mot qui n'aura pas réussi à être deviné sera remis dans le bol à mot.

Les équipes alternent après chaque minute. Chaque équipe désigne un nouveau dessinateur à chaque manche. Pour se mettre dans l'ambiance de la préhistoire, chaque mot sera écrit sur un papier brun et chiffonné en boule pour donner l'apparence d'une roche.

Distribution des points: 1 point pour chaque mot deviné. Un maximum de 40 mots sera placé dans le bol.





Épreuve no 5 (Jeu d'opposition)

Les Duels

Pour cette épreuve, deux activités seront proposées aux élèves: une avec le ballon géant *Omnikin*, et une avec un ballon lourd (*medecine ball*).

1. La roche préhistorique

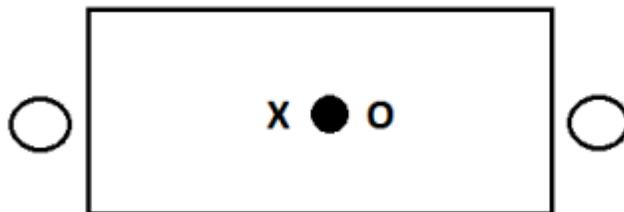
Le ballon géant *Omnikin* est placé au centre de l'air de jeu. 2 membres de chaque tribu se placent derrière un coté du ballon, face à face. Au signal les enfants doivent pousser le ballon pour faire reculer l'autre équipe et déplacer le ballon derrière une ligne prédéfinie.

1 point est accordé pour chaque manche remporté.

2. Le Bébé mammouth

Un ballon lourd sera placé au centre du matelas, il sera le bébé mammouth. Un joueur de chacune des tribus sera placé devant le bébé mammouth.

- Au signal, O et X doivent prendre le ballon lourd et le rapporter dans leur cerceau.



1 point est accordé pour chaque duel gagné.



Épreuve no 6

Le mammouth musical

Ce jeu fort simple est en réalité une chaise musicale version préhistorique. Les enfants sont placés en cercle assis par terre en alternance de membre de tribu. 1 Pieds Sales, 1 Mains Sales, 1 Pieds Sales, un Mains Sales etc....

Un enfant se fera remettre un mammouth en peluche (ou n'importe quel objet en lien avec la préhistoire) et au signal de la musique il doit la donner à son voisi de droite. Quand la musique s'arrête, celui qui est en possession du mammouth est éliminé et doit sortir du cercle. On répète jusqu'à tant qu'il ne reste qu'un survivant et sa tribu aura 5 points supplémentaires. Répéter jusqu'à la fin du temps alloué à l'épreuve.





Épreuve no 7

Le Quizz des Croods!

Après que chacun groupe ait fait leurs 6 épreuves, il est maintenant le temps de passer à l'épreuve finale! Nous projeterons le film Les Croods, ce qui donnera l'occasion aux participants de se reposer après avoir tout donné pour la gloire de leur tribu. On leur mentionne qu'un super quizz aura lieu après le film et qu'ils devront être bien attentifs durant le film, car les questions porteront sur ce film.





Les Questions!

1. Quel est le nom de famille des personnages? **LES CROODS**
2. Quelle est la couleur de l'oiseau qui vole l'œuf? **VERT**
3. Quelle est la couleur de l'œuf? **VERT**
4. Quel est le nom de l'oursonne dans l'histoire du papa Crood? **KRISPY**
5. Quel est le nom du garçon qui rencontre les Croods? **GUY**
6. Quel est l'animal à Guy à comme masque? **SANGLIER**
7. Quel est le nom de la fille? **EEP**
8. Qu'es-ce qui à détruit la caverne? **TREMBLEMENT DE TERRE**
9. Il y a combien de personnes dans la famille des Croods? **6**
10. Qu'est-ce qui protège les Croods contre l'attaque des petits monstres roses? **LE FEU**
11. Quel est le légume des feux d'artifice? **(MAÏS)**
12. Quelle est la couleur de l'animal à Guy? **ROSE**
13. Après les feux d'artifice, quel moyen de transport utilise le Papa des Croods? **TRONC D'ARBRE.**
14. Que font-ils pour attirer l'animal bleu à grande dent? **SPECTACLE DE MARIONNETTE.**
15. Quel est le nom du Papa? **GROUG**
16. Ils utilisent quoi comme soulier? **POISSON OU ÉTOILE DE MER**
17. Qu'est-ce que le petit animal rose utilise pour plonger? **LE BRAS DU PAPA**
18. Ils utilisent quoi pour sonner l'alarme? **COQUILLAGE**
19. Quel autre nom donne-t-il au feu? **SOLEIL**
20. Quel animal le papa utilise-t-il comme ceinture? **SERPENT**
21. Qu'arrive-t-il au papa quand il saute très haut dans les airs? **ÉCLAIR**
22. Qu'utilise-t-il comme bateau? **CARAPACE**
23. Comment appelle-t-on la matière très collante? **GOUDRON**
24. Qu'est-ce que le petit animal rose utilise pour jouer du xylophone? **OS**
25. Quel membre de sa famille le papa dessine-t-il en 1er? **SON GARÇON**





Les Boulettes Préhistoriques (Feuille d'instruction aux élèves)

Ce qu'il te faut:

- 1 mélange de purée de dates chaudes
 - (1/4 tasse) de pépites de chocolat
 - 190 ml (3/4 tasse) de flocons d'avoine à cuisson rapide (gruau rapide)
 - 125 ml (1/2 tasse) de riz soufflés
 - 5 ml (1 c. à thé) d'extrait de vanille pure
1. Dépose le mélange de dattes réchauffé dans un bol
 2. Ajoute le chocolat et mélange le tout pour faire fondre.
 3. Dans le même bol, ajoute l'avoine, le riz soufflé et la vanille. Mélange le tout.
 4. Forme des boulettes selon la grosseur du modèles (boulettes de pâte à modelé)





Annexe (Feuille de pointage)

PIED SALES	<u>Épreuve no 1 (Boules Préhistorique)</u>	MAINS SALES
		

1 point pour chaque boule dont la grosseur est au moins celle du modèle. (Peut-être plus grand, mais pas plus petits.)

PIED SALES	<u>Épreuve no 2 (Le mauvais mammoth)</u>	MAINS SALES																																																																																
<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>																																										<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>																																								

1 point pour chaque bon mammoth rapporté. On colorie un carré pour chaque bon mammoth.



PIED SALES	Épreuve no 3: La queue du mammoth	MAINS SALES
TOTAL:		TOTAL:

On inscrit chacun des points obtenus par les enfants selon la zone où la queue a été placée sur le mammoth. (5, 4, 3, 2, 1 ou aucun point).

PIED SALES	Épreuve no 4: Fait-moi un dessins	MAINS SALES
TOTAL:		TOTAL:

1 point pour chaque dessin deviné par la tribu. On inscrit un « X » pour chaque bonne réponse. À la fin de l'épreuve, on comptabilise le nombre de « X » et on inscrit le total en bas du carré.

PIED SALES	Épreuve no 5 Les Duels	MAINS SALES
TOTAL:		TOTAL:

1 point pour chaque duel remporté autant avec le ballon Omnikin qu'avec le ballon lourd. On inscrit un « X » pour chaque bonne réponse. À la fin de l'épreuve, on comptabilise le nombre de « X » et on inscrit le total en bas du carré.



PIED SALES	Épreuve no 6: Le mammouth musical	MAINS SALES
TOTAL:		TOTAL:

5 points à la tribu de celui qui est le dernier survivant de l'épreuve. On inscrit un « X » à la fin de chacune des parties.. À la fin de l'épreuve, on comptabilise le nombre de « X » et on inscrit le total en bas du carré.

PIED SALES	Épreuve no 7: Le quizz des Croods	MAINS SALES
TOTAL:		TOTAL:

1 point pour chaque bonne réponse du quizz. On inscrit un « X » pour chaque bonne réponse. À la fin de l'épreuve, on comptabilise le nombre de « X » et on inscrit le total en bas du carré.