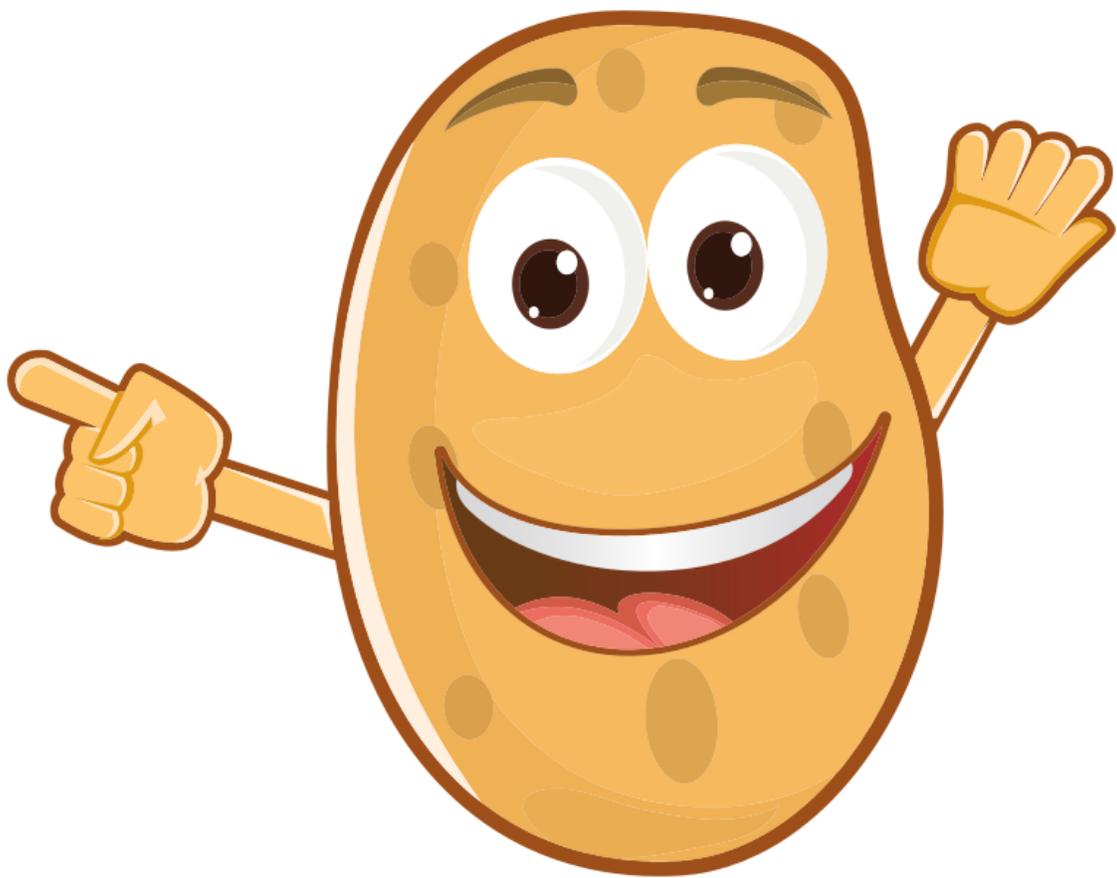


La Patate d'or!

(Journée Pédagogique)





La Patate d'or!

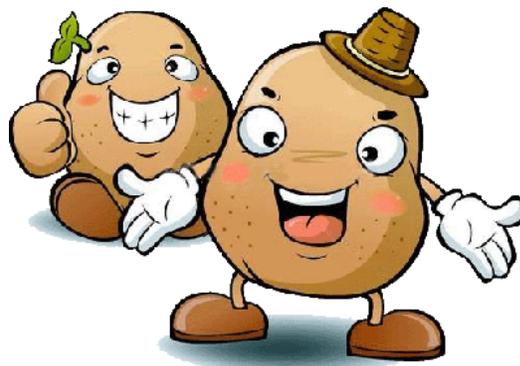
(Journée pédagogique)

Avant de débiter les épreuves

Chacune des équipes devra se trouver un nom d'équipe en lien avec la thématique de la patate et également créer une banderole de style logo ou drapeau. Sur une feuille blanche, cette banderole devra suivre chacune des équipes tout au long de la journée et servira d'encouragement lorsque qu'un membre de l'équipe sera en pleine action!

De plus, afin de favoriser l'appartenance à son équipe, les enfants pourraient avoir des traits de crayon à maquillage sur le visage à la couleur correspondant à son équipe. (Ex: bleu vert, jaune ou rouge.)

Prévoir un 20-30 minute avant la première épreuve afin de laisser le temps aux équipes d'être formé, de choisir leur nom d'équipe, de créer leur banderole et finalement avoir leur marque de couleur sur le visage



**Merci à l'équipe du service de garde de l'école St-Vincent pour l'aide à la planification et à l'animation de cette journée.*



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Épreuve no 1: Un amour de patate

Durée: 30 minutes

Matériel: 1 pomme de terre

Déroulement:

Les enfants se regroupent par paires et chacune des équipes est appelée « *les amoureux.* »

Les amoureux s'assoient sur une ligne face à l'amoureux jaloux à environ 5 mètres de lui. Ce personnage est joué par l'éducateur. Tout juste devant l'éducateur, une pomme de terre sera déposée sur le sol.

Les paires doivent être positionnées de façon à ce qu'une personne soit assise derrière l'autre. Une courte distance est nécessaire entre les deux. Un amoureux ne doit pas toucher son partenaire.

Le but du jeu est très simple: le jaloux nommera un ou plusieurs amoureux par leur prénom et à ce signal, ils doivent en moins de 10 secondes, tenter de prendre la pomme de terre devant l'éducateur.

Par contre au même moment, l'amoureux tentera d'empêcher son partenaire par tous les moyens possible (Sans le blesser). Quand tous les partenaires ont été nommés, on change les rôles. Fou rire garanti!

Distribution des points:

1 point à l'équipe de celui qui prend la pomme de terre.



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Épreuve no 2: Sculpture Patate

Durée: 30 minutes et plus si nécessaire

Matériel: 1 pomme de terre par équipe et divers matériaux de bricolage

Déroulement:

Les équipes devront se montrer créatives pour cette épreuve. En effet, ils devront créer une œuvre d'art à partir d'une pomme de terre. Du matériel de bricolage sera mis à leur disposition sur une grande table afin de les aider dans la réalisation de leur œuvre.

En manque d'inspiration? Guidez vos élèves en leur proposant des pistes d'idées. Moyens de transport, animaux, personnages, les idées sont vaste, suffit d'être créatif.

Cette activité est inspirée du *Grand bal des citrouilles* qu'organise chaque année, le jardin botanique de Montréal.

Distribution des points:

Les élèves voteront pour leurs œuvres préférés. Ils auront droit à un seul vote et ne pourront voter pour leur propre œuvre. 1 point est accordé pour chaque vote reçu.



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Épreuve no 3: La Patate chaude

Durée: 30 minutes

Matériel: 1 pomme de terre et de la musique

Déroulement:

Les joueurs forment un cercle. Au début de la partie, les joueurs d'une même équipe ne doivent pas se trouver côte à côte.

Quand la musique commence, le premier joueur donne la patate le plus vite possible à son voisin de gauche, comme si la "patate" était très chaude!

Quand la musique s'arrête, le joueur qui a la patate entre les mains est éliminé.

Le jeu continue jusqu' à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

Distribution des points:

5 points est attribué à l'équipe du joueur gagnant. Comme l'activité dure 30 minutes plusieurs parties seront jouées. C'est donc plusieurs «points» qui seront distribué durant les 30 minutes de l'épreuve.



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Épreuve no 4: La Patate relais

Durée: 30 minutes

Matériel: Des cônes ainsi qu'une pomme de terre et une cuillère à soupe par équipe.

Déroulement:

Dans un premier temps délimitez le parcours de la course avec des cônes ou des craies. N'hésitez pas à ajouter des obstacles (petits haies à franchir, tourné autour d'un cône, etc.).

Les quatre participants (1 par équipe) se placent au départ de la course avec une cuillère en mains, la patate devant se trouver dans la cuillère.

Au signal de départ, les participants devront tenter de rejoindre le plus rapidement possible la ligne d'arrivée tout en passant parfaitement tous les obstacles.

A chaque fois que l'œuf (ou la balle) tombe le concurrent revient à la ligne du départ. De même s'il utilise ses mains pour maintenir l'œuf. Le premier arrivé franchir la ligne d'arriver remporte l'épreuve.

Distribution des points.

Pour chacune des courses, on donne 4 points à l'équipe du joueur le plus rapide, 3 point à celui qui arrive en deuxième place, 2 points pour la troisième place et finalement, 1 point pour le dernier joueur à franchir la ligne d'arrivée.



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Épreuve no 5: Devine la saveur

Durée: 30 minutes

Matériel: Des chips de saveurs différentes, des bandeaux et quatre chaises.

Déroulement:

Cette épreuve couronnera celui ou celle qui a le meilleur palet! Une personne par équipe doivent prendre place sur une des chaises et se cacheront les yeux à l'aide du bandeau.

L'éducatrice leur remettra une chip et ils devront deviner de quelle saveur il s'agit. Les concurrents doivent dire leur réponse à haute voix et ils ont droit qu'à une seule réponse. Ils pourront avoir une 2e chance si les trois adversaires se sont aussi trompés.

Distribution des points.

1 point est accordé à l'équipe pour chaque bonne réponse.



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Épreuve no 6: Chasse à la patate

Durée: 30 minutes

Matériel: 20 pommes de terre peinturées de quatre couleurs différentes.

Déroulement:

L'éducatrice aura préalablement cachée les 20 pommes de terre à l'extérieur. (Autour d'un module par exemple). Au signal de l'éducatrices, deux élèves par équipes partent à la recherche des pommes de terre.

Ils peuvent en récupérer qu'une seule par élèves à la fois. Un élève qui trouve une pomme de terre, doit la ramener dans le bac de son équipe. Il se place ensuite derrière sa file et le prochain coéquipier par à son tour chercher une pomme de terre. L'épreuve se termine quand toutes les patates ont été trouvées ou lorsque le temps alloués est terminé.

Les équipes se regroupent ensuite autour de l'éducatrice qui annoncera la distribution des points. (Il est important que l'éducatrice ne dise pas la valeur de chacune des couleurs avant la fin de l'épreuve.)

Replacer les pommes de terre avant de quitter pour la prochaine épreuve.

Distribution des points.

Patates bleus: 5 points

Patates verts: 3 points

Patates jaunes: 1 point

Patates rouges: -1 point



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Épreuve no 7: Patate numéros

Durée: 30 minutes

Matériel: Une pomme de terre et un cône.

Déroulement:

Avant de débiter, l'éducatrice numérote les joueurs de chaque équipe soit de 1 à 5 ou plus si vos groupes sont supérieurs à 20 élèves.

Seulement deux équipes seront en action pour chacune des parties, les deux autres observeront. Les deux équipes en action se placent face à face, sur deux lignes parallèles distantes (sans être classés par ordre de leur numéro) dans un carré plus ou moins grand, variable en fonction de l'âge et du nombre de participants. Au centre du terrain est installé le cône sur lequel est déposée la pomme de terre.

L'éducatrice appelle un numéro et les joueurs annoncés doivent se rendre du centre et récupérer la pomme de terre et la ramener derrière son camp le plus rapidement possible. Dès que la patate est touchée par un joueur, l'autre joueur peut toucher son adversaire. Quand tous les numéros ont été appelés, l'éducatrice nomme deux autres équipes.

(On s'assure que chaque équipe joue au moins une fois contre les trois autres.

Distribution des points.

1 point est accordé à l'équipe quand un joueur rapporte la pomme de terre sans se faire toucher par l'adversaire. S'il se fait toucher, le point est accordé à l'autre équipe.



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Épreuve no 8: Attrape la patate!

Durée: 30 minutes

Matériel: Des ballons mous et des cerceaux

Déroulement:



Avant de débiter l'activité, on installe le matériel en se basant sur l'image placé en annexe.

Ce jeu est en quelque sorte, le contraire du *Ballon Pigeon*.

Deux équipes seront en action en même temps tandis que les deux autres seront en pause. Les deux équipes en action nomment un participant qui commencera la partie debout sur le banc placé dans le territoire adverse.

Au signal de l'éducateur, les participants doivent lancer le ballon à leur coéquipier placé sur le banc afin que celui-ci l'attrape.

Une fois cette action réussie, le lanceur du ballon doit traverser le terrain pour aller se placer lui aussi sur le banc.

On continue ainsi jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à avoir six joueurs sur le banc. Elle sera ainsi déclarée gagnante!

Distribution des points

3 points est accordé aux équipes pour chaque victoire.



La Patate d'or!

(Journée pédagogique)

Tableau de Pointage

| | Équipe Bleu | Équipe Vert | Équipe Jaune | Équipe Rouge |
|--------------------|-------------|-------------|--------------|--------------|
| Épreuve 1 | | | | |
| Épreuve 2 | | | | |
| Épreuve 3 | | | | |
| Épreuve 4 | | | | |
| Épreuve 5 | | | | |
| Épreuve 6 | | | | |
| Épreuve 7 | | | | |
| Épreuve 8 | | | | |
| Grand Total | | | | |