

numéro identifiant de l'atelier># — Titre <.....		titre de l'atelier	
âge et expérience du public visé		Objectif : <..... la tâche à accomplir	
Age : 4-6 7-10 11-14 15-18 18+		Prestation : anim int perf entr	
Expérience : déb int cnf		Partie de la séance : échauf corps calme	

<i>durée</i> 	<i>où</i> mur sol <i>support</i> dalle verti dévers dièdre proue <i>profil</i> 	<i>config</i>
<i>durée prépa</i> 	<i>préparation</i> <i>quoi préparer</i> que préparer au préalable ? atelier à réaliser seul, en paire ou en équipe ?	

<i>prérequis</i> compétences requises pour participer à l'atelier	<i>compétences</i> qualités que l'atelier fait développer
--	--

<i>consignes de réalisation</i> Les consignes précises à donner aux participants.	
<i>durée de la réalisation de l'atelier</i> (sans compter les consignes ni la prépa)	<i>type de prestation :</i> animation, initiation, perfectionnement, entraînement <i>partie de la séance :</i> échauffement, corps, retour au calme

<i>consignes sécurité</i> éléments à prendre en compte dans la mise en place de l'atelier	<i>critères de réussite</i> comment déterminer si le participant a accompli la tâche
<i>variantes ++</i> éléments rendant la tâche plus dure	<i>variantes --</i> éléments rendant la tâche plus facile
<i>commentaires</i> diverses observations à prendre en compte	

#1 — Le Gratte-ciel

Objectif : faire du volume pour gagner des Kaplas et construire une tour

Age : 4-6 7-10 11-14 15-18 18+

Prestation : anim init perf entr

Expérience : déb int cnf

Partie de la séance : échauf corps ~~calme~~

durée



12'

support

où

mur

sol

profil



dalle



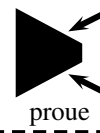
verti



dévers



dièdre



proue

config



durée prépa



1'

préparation

quoi préparer

mesure — indiquer les zones de stockage de Kaplas

prérequis

compétences

volume ; stratégie ; dextérité



consignes de réalisation

Au signal, vous allez monter sur n'importe quel mur, toucher la première dégaîne et désescalader sans sauter. Après chaque montée et descente, vous pouvez récupérer un Kapla et le poser dans votre zone. Vous n'avez pas le droit de monter deux fois consécutives pour venir chercher 2 Kaplas d'un coup. A partir du signal de fin, vous aurez 3 minutes pour construire votre tour. La personne avec la tour la plus haute aura gagné.

consignes sécurité

critères de réussite

trouve la meilleure méthode ; choisit les murs les plus adaptés

variantes ++

plus de montées pour récupérer un Kapla ; introduire un handicap en fonction de l'objectif de la séance

variantes --

désigner un point plus bas à toucher

commentaires

On peut parer ceux qui ont de l'appréhension et rajouter un crashpad au pied des murs les plus compliqués.