

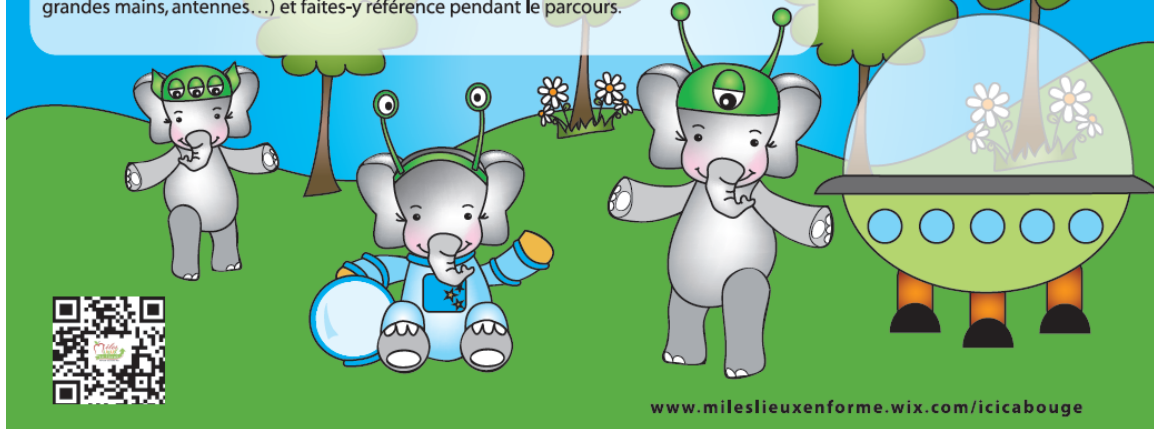
Les extraterrestres !

Parc Champenois, 6710, Lamirande, Laval, H7L 4Y1

Mise en contexte :

Nous sommes des extraterrestres, nous venons d'arriver sur la terre et nous explorons pour découvrir cette nouvelle planète !





Donnez-vous un nom d'extraterrestre et demandez aux enfants de faire de même. Chacun peut aussi se donner une caractéristique d'extraterrestre (vert, 3 yeux, grandes mains, antennes...) et faites-y référence pendant le parcours.



www.mileslieuxenforme.wix.com/icicabouge

Parc Champenois, Les extraterrestres!

Utilisez de votre créativité, ajoutez de nouvelles stations, utilisez tout le mobilier urbain, adaptez le parcours selon les saisons, explorez de nouveaux parcs!

-  **Station 1 L'astéroïde (petit module de jeu)**
Sur le petit module, grimper et glisser, ou mieux, grimper par la glissade et descendre par les marches. Vous pouvez aussi jouer avec les couleurs par exemple, grimper par quelque chose d'orange, descendre par quelque chose de vert.
-  **Station 2 Le saut dans le vide (bancs de parc)**
Grimper sur un banc de parc et selon les habiletés motrices respectives des enfants, sauter en bas du siège du banc ou du dossier du banc.
-  **Station 3 Les sables mouvants (balançoires)**
Faire la planche à plat ventre sur une balançoire pendant au moins 10 secondes. Puis, se suspendre aux montants de la balançoire le plus longtemps possible. Enfin, courir en slalom entre les balançoires en les poussant de chaque côté.
-  **Station 4 Les montagnes enchantées (estrades)**
Utilisez des estrades pour grimper et sauter en bas (à une hauteur raisonnable, certains enfants peuvent avoir besoin d'aide pour sauter), ou encore pour ramper en dessous (Assurez-vous au préalable qu'il n'y a pas de déchets sous les estrades).

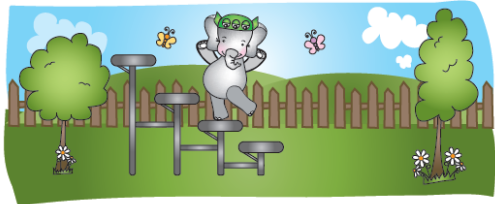
-  **Station 5 La belle verte et la glissade (colline et glissade)**
Monter la pente comme un animal au choix des enfants (ex: à quatre pattes, en sautant, en rampant, en battant des ailes...). Ensuite, faire la grande glissade.
-  **Station 6 L'escalade (mur de rochers)**
Grimper sur le mur de rochers, comme des alpinistes.
-  **Station 7 La forêt magique (rangée d'arbres)**
Courir en slalom entre les arbres, jusqu'à l'arbre magique qui peut être le dernier arbre d'une rangée d'arbre ou un arbre présentant une particularité.
-  **Station 8 L'objet non-identifié (tables à piquenique)**
Franchir les tables à piquenique de différentes façons : debout, à quatre pattes, en sautant, en rampant en dessous. (Assurez-vous au préalable qu'il n'y a pas de déchets sous les tables.)
-  **Station 9 Le tremblement de terre (modules à ressort)**
Se mettre debout sur un module à ressort ou à bascule et rester en équilibre le plus longtemps possible.
-  **Station 10 Le vaisseau spatial (grand module de jeu)**
Sur le grand module, monter par la vrille puis descendre debout sur la glissade.

Parc Champenois, Les extraterrestres !



1. L'astéroïde Oh, un astéroïde! Comme on est habitués d'en voir dans l'espace, allons l'explorer !

2. Le saut dans le vide Jouons à sauter dans le vide. Comme dans l'espace !



4. Les montagnes enchantées
Oh, les belles montagnes ! Allons y grimper !



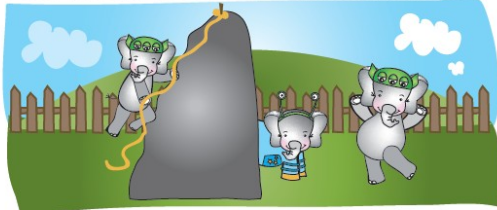
3. Les sables mouvants Attention ! Il y a des sables mouvants, faisons la planche sur la balançoire le temps que ça durcisse. Oh non! Voilà des animaux à l'air méchant, agrippons-nous aux poteaux ! Ouf ! Ils sont partis, sauvons-nous vite en évitant les obstacles !



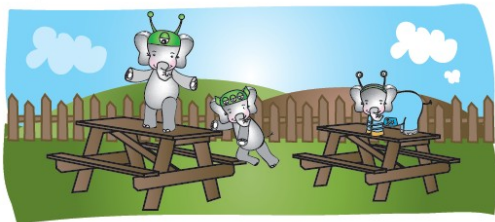
5. La belle verte et la glissade
Pour aller glisser nous devons d'abord monter la côte à la façon de l'animal de notre choix.

10

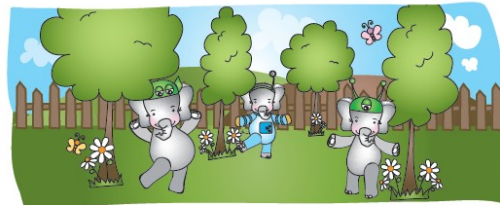
Parc Champenois, Les extraterrestres !



6. L'escalade
Continuons d'explorer, voici une belle paroi rocheuse, grimpons-y, comme des alpinistes.



8. L'objet non-identifié
Mais qu'est-ce que c'est que cet objet ? Grimpons-y, sautons en bas, passons en dessous !



7. La forêt magique
Nous sommes maintenant arrivés à la forêt magique, nous devons courir le plus vite possible en contournant chaque arbre jusqu'à l'arbre magique qui donne un pouvoir spécial lorsqu'on le touche.



9. Le tremblement de terre Voilà maintenant qu'il y a un tremblement de terre ! Tenons-nous en équilibre le temps que ça passe !
10. Le vaisseau spatial Voici notre vaisseau Spatial ! Embarquons-y !

11