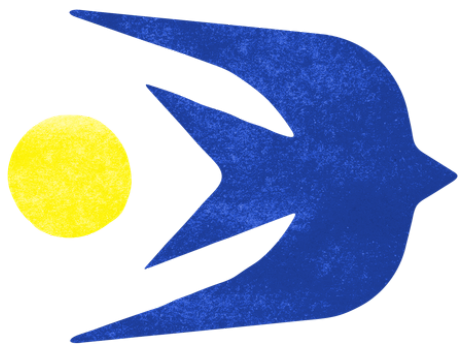
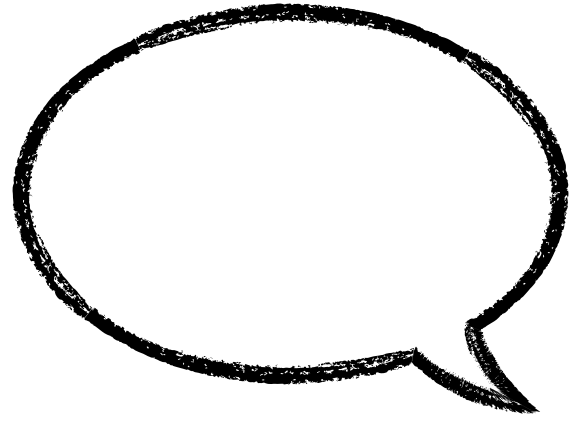




AQUA TRAMPO BD



BUT du JEU

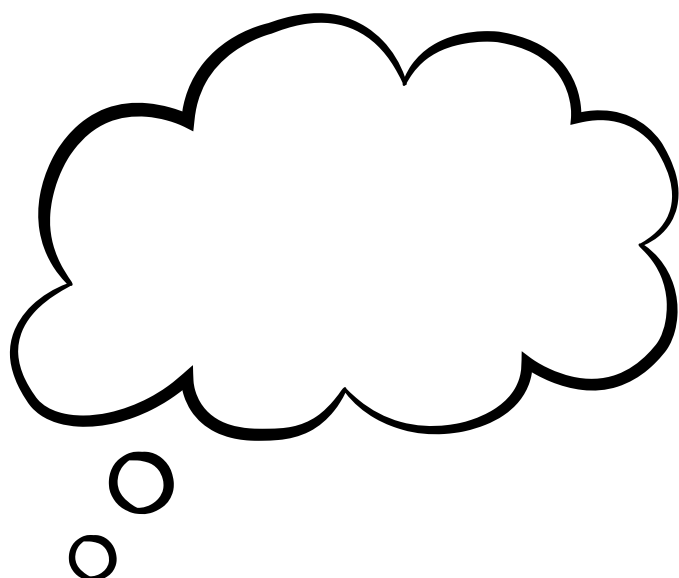
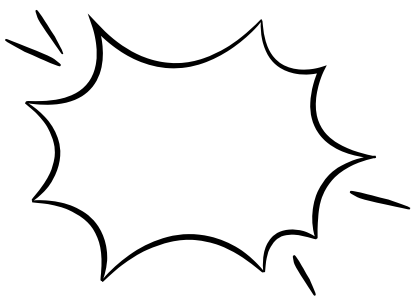
- Créer une page de BD pour SKY, l'albatros du club plage.

Déroulement

- Les participants ont des temps de réflexion pour trouver l'histoire de SKY.
- Ces temps sont entrecoupés par des activités piscine et trampoline leur permettant de trouver la suite de l'histoire.

CONCRETEMENT

- La BD sera créée sur CANVA et postée sur FB et INSTAGRAM.
- Nous essayerons de la faire dessiner pour la produire et la retrouver version papier la saison prochaine.



Ecriture de la BD.

Les ETAPES

- Situation initiale. (SKY part en vacance, SKY participe au transat' dans le parc....)
- Problème (SKY perd son maillot de bain...)
- Résolution (avec qui, quand, où, comment?)
- Situation finale
- Fête au club

Illustration

Photo

- Les enfants se mettent en scène avec déguisement et masque pour se faire prendre en photo et illustrer les étapes de la BD.

Activités

Chasseur contre douanier

- Les participants cachent une pince à linge et cherchent à entrer dans le club.
- Lorsque tous les objets sont entrés, ils peuvent récupérer un élément de l'histoire.
- Le douanier donne un endroit de cachette (casquette, short, cheveux...) devant la porte ou en les touchants.

Gardien de la coccinelle

- Les participants essaient de marquer dans la coccinelle après avoir fait 2 sauts sur le trampo.
- Lorsque tous les ballons sont dans la coccinelle, le gardien délivre la suite de l'histoire.

Chasseur contre douanier

- Les participants cherchent à pendre un objet dans un des sceau.
- Si ils sont touchés par la fritte ils retournent au bord de la piscine perdre une vie.
- S'ils n'ont plus de vie ils sont éliminés.
- Ils gagnent la suite de l'histoire lorsque tous les objets sont dans la petite piscine.