



COURSE D'ORIENTATION

Le gâteau aux pommes de Tati Rosette
d'après le livre « le loup qui découvrait
le pays des contes »

CP

CE



Les objectifs sont de permettre aux enfants de pratiquer une activité sportive, garder un lien virtuel avec ses camarades de classe et **impliquer sa famille** en partageant et jouant à plusieurs.

Les objectifs spécifiques : adapter ses déplacements, se repérer et se déplacer dans l'espace.

Mise en place

Pour l'organisateur :

- * Dessiner un plan de l'intérieur et/ou de l'extérieur de chez vous.
- * Découper les 10 vignettes de la planche indices (**feuille n°1**).
- * Cacher (scotcher) les 10 vignettes à l'intérieur et/ou l'extérieur de chez vous. A cacher au sol, au plafond, sur, sous, dans, au-dessus, au-dessous des meubles, des portes, des livres ...
- * A l'endroit où vous cachez une vignette, vous reportez un rond bleu sur le plan que vous avez dessiné. Vous avez 10 vignettes à cacher donc 10 ronds bleus à dessiner sur le plan (**exemple feuille n°2**). *Si vous jouez à plusieurs : mettre autant de vignettes que de joueurs dans chaque « cachette ».*
- * **Point de vigilance : Ne pas mettre des vignettes dans des endroits dangereux.**
- * Vous donnez à chaque joueur (ou par équipe) : 1 plan de l'intérieur et/ou l'extérieur de chez vous.
- * **Vous énoncez les règles du jeu (feuille n°3) - donnez le top départ - Enclenchez**

Pour l'enfant : Ecouter les consignes de l'organisateur

- * Avant de partir pour trouver les vignettes, mettre sur le plan (dessin fait par l'organisateur) l'endroit où tu te trouves au départ du jeu (une croix).
- * Quand les 10 vignettes seront trouvées et récupérées, avec l'aide d'un adulte à vous de faire la recette de la tarte aux pommes de Tati Rosette ! Bon appétit.

Astuces : Pour l'enfant qui n'arrive pas à s'orienter à l'aide du plan, mettre au sol des objets (bouchons, kapla...) pour le diriger vers les vignettes. (Petit Poucet).

Nombre de joueurs : autant de joueurs (enfants et adultes) qu'il y a de personne chez vous !

**Loup souhaite faire un gâteau aux pommes
mais il ne sait pas cuisiner ...**



Peux-tu l'aider ?



Ce jeu n'est pas un jeu de hasard,
il faut juste avoir un sens de déduction !!!
C'est une course d'orientation qui t'amène
dans les coins et recoins de chez toi.
L'action se déroule à l'intérieur et/ou à l'extérieur.



La recette du gâteau aux pommes de Tati Rosette

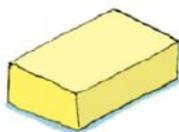
- Il s'agit pour chaque enfant (où à plusieurs) d'aller à la chasse aux indices (vignettes) afin de découvrir les différents éléments qui permettront de cuisiner la tarte aux pommes de Tati Rosette.
- Au signal de départ, chaque enfant part avec le plan de l'intérieur et/ou de l'extérieur de chez toi.
- Se rendre sur chaque point indiqué sur le plan (rond bleu). Trouver et récupérer la vignette. **Si vous jouez à plusieurs : mettre autant de vignettes que de joueurs dans chaque « cachette ».**
- Vous avez 10 vignettes à retrouver.
- En associant les 10 vignettes, tu vas pouvoir avec l'aide d'un adulte faire la recette de la tarte aux pommes de Tati Rosette !

N'oublie pas de transmettre la recette au loup !

BON COURAGE



125 grammes
de farine



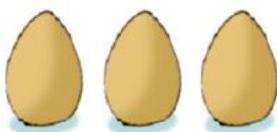
125 grammes
de beurre



125 grammes
de sucre



un $\frac{1}{2}$ sachet
de levure



3 œufs



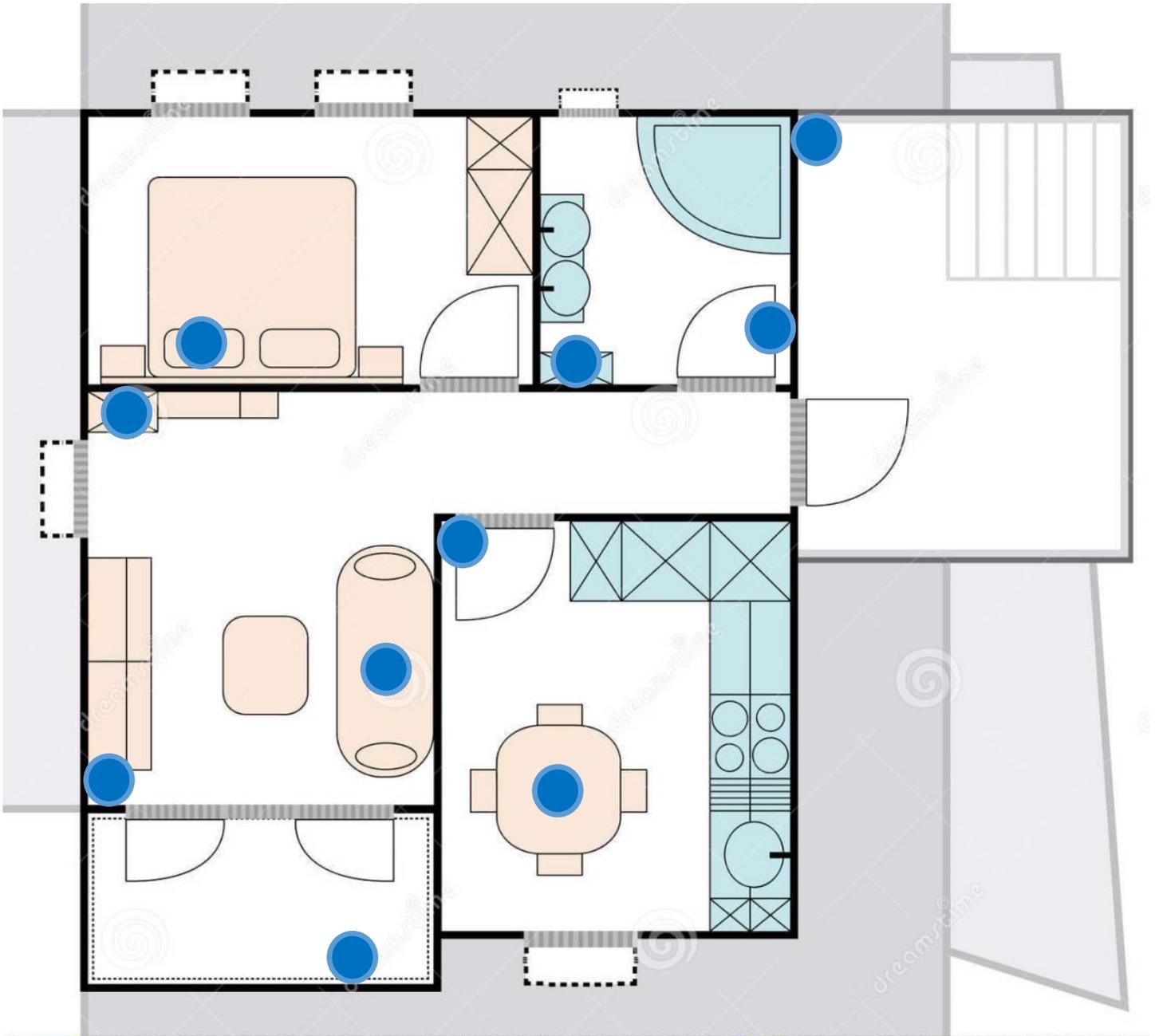
3 pommes



*Le gâteau
aux pommes
de*

Tatie Rosette

Bon Appétit!



Le déroulement :

Feuille n°4

1. Faire fondre le beurre.
2. Mélanger le beurre et le sucre avec un fouet.
3. Ajouter les œufs et battre le mélange.
4. Incorporer doucement la farine et la levure tout en mélangeant.
5. Peler et couper les pommes en petits morceaux, les intégrer à la pâte.
6. Verser le tout dans un moule beurré.
7. Faire cuire à 180°C pendant 40 minutes.