

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 1 course : Le pont Maudit

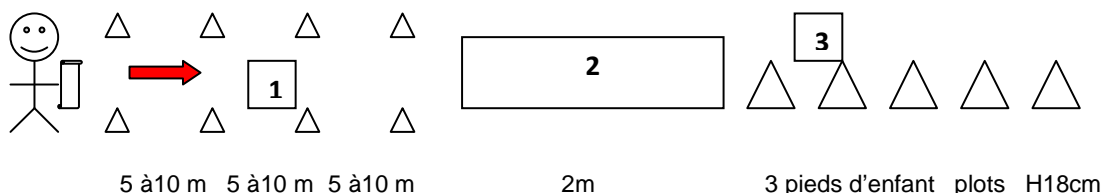
Partie de l'histoire :

Le pont maudit permet d'entrer dans le pays des Padigiènes.

Attention de ne pas tomber du pont, l'eau est infestée de crocodiles !

→ Consignes

Traverser le pont maudit avec la carte du pays des Padigiènes dans la main sans l'écraser :



Courir VITE /LENT/VITE

courir sans bruit

courir 1 appui entre les plots, pas faire tomber les plots

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

A la sortie du Pont maudit, vous trouverez une fontaine :

Il faudra 3 gourdes d'eau à chacun pour le voyage de retour : une pour le déjeuner, une pour le goûter et une pour le dîner.

La potion magique pour la princesse nécessite 6 gourdes d'eau.

Eau	CONSIGNES
1 gourde	Si une des consignes a été respectée
2 gourdes	Si 2 consignes ont été respectées
3 gourdes	Si les 3 consignes ont été respectées
6 gourdes potion	Si les 3 consignes ont été respectées sur l'enchaînement aller/retour par 2 chevaliers

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 1 saut : Le pont Maudit

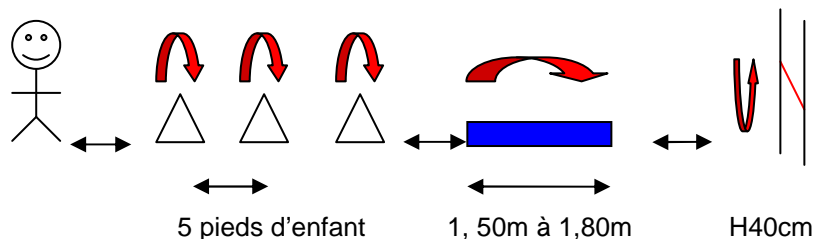
Partie de l'histoire :

Le pont maudit permet d'entrer dans le pays des Padigiènes.

Attention de ne pas tomber du pont, l'eau est infestée de crocodiles !

→ Consignes

Traverser le pont en courant mais attention aux obstacles sur le chemin
Ne pas écraser la carte du pays des Padigiènes



Longueur de l'atelier : 10 à 15m

Courir	passer par-dessus	sauter par-dessus
lever les genoux entre les plots		

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

A la sortie du Pont maudit, vous trouverez une fontaine :

Il faudra 3 gourdes d'eau à chacun pour le voyage de retour : une pour le déjeuner, une pour le goûter et une pour le dîner.

La potion magique pour la princesse nécessite 6 gourdes d'eau.

Eau	CONSIGNES
1 gourde	Si une des consignes a été respectée
2 gourdes	Si 2 consignes ont été respectées
3 gourdes	Si les 3 consignes ont été respectées
6 gourdes potion	Si les 3 consignes ont été respectées sur l'enchaînement aller/retour par 2 chevaliers

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 2 saut : La grotte du dragon

Partie de l'histoire :

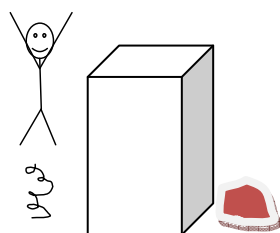
Il faut passer par la grotte du dragon Mangetropvite : il dort souvent après avoir mangé. Regardez s'il ne se réveille pas et volez-lui toutes ses réserves de viande. Qu'il n'ait plus rien à manger et n'ait plus la force de vous poursuivre !

→ Consignes

Sauter vers le haut pour espionner le dragon caché dans sa grotte et voir s'il est endormi pour lui subtiliser ses réserves de viande

1. Sauter haut en levant les bras aux oreilles :
 - Partir en flexion, les bras le long du corps
 - Tout en haut, agiter les bras pour narguer le dragon pour voir s'il dort
 - Réception sur les 2 jambes
2. Sauter haut en levant les bras aux oreilles :
 - Partir en flexion, les bras le long du corps
 - Tout en haut, regardez s'il a mis la couverture sur ses pieds
Donnez sa couleur (à changer pour chaque enfant : foulards, feuille de couleurs différentes) à mettre tout près du carton
 - Réception sur les 2 jambes

Est-ce qu'il bouge quand vous le narguez ? A-t-il bien mis une couverture sur ses pieds ? Si c'est le cas, c'est qu'il dort profondément et qu'il ne vous entend pas ... Vous pouvez lui subtiliser ses provisions de viande.



→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Prends au dragon ta ration de viande pour le déjeuner et la viande pour la potion de la princesse

Viande	CONSIGNES
1 petit morceau	3 sauts , voir une fois la couleur
1 morceau moyen	3 sauts , voir deux fois la couleur
1 grand morceau	3 sauts , voir trois fois la couleur
Viande potion	2 chevaliers doivent voir trois fois la couleur

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 2 lancer : La grotte du dragon

Partie de l'histoire :

Il faut passer par la grotte du dragon Mangetropvite : il dort souvent après avoir mangé. Regardez s'il ne se réveille pas et volez-lui toutes ses réserves de viande. Qu'il n'ait plus rien à manger et n'ait plus la force de vous poursuivre !

→ Consignes

Lancer le plus loin possible par-dessus la grotte les réserves de viande du dragon pour les lui subtiliser.

1. Lancer par arraché arrière avec un ballon léger (votre ration de viande)
2. Lancer vers l'avant avec un ballon plus lourd (viande pour la potion)



Distances	CP 6-7 ans	CE1 7-8 ans	CE2 8-9 ans	CM1 9-10ans	CM2 10-11ans
Zone verte	3 à 5 m	5 à 7 m	7 à 9 m	9 à 11 m	11 à 13 m
Zone bleue	5 à 7 m	7 à 9 m	9 à 11 m	11 à 13 m	13 à 15 m
Zone rouge	7 à 9 m	9 à 11 m	11 à 13 m	13 à 15 m	15 à 17 m

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Prends au dragon ta ration de viande pour le déjeuner et la viande pour la potion de la princesse

Viande	CONSIGNES
1 petit morceau	Arraché arrière en zone verte
1 morceau moyen	Arraché arrière en zone bleue
1 grand morceau	Arraché arrière en zone rouge
Viande potion	2 chevaliers doivent lancer vers l'avant le ballon lourd à plus de 8m

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 3 course : Le gué sur le fleuve

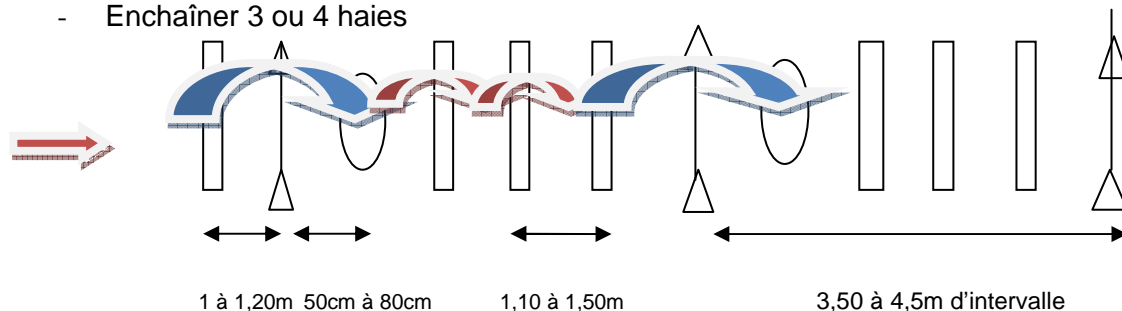
Partie de l'histoire :

Pour traverser le grand fleuve SAPU, un seul passage est possible : le gué sur le fleuve. Mettez bien les pieds où il faut car ce fleuve est très sale : il charrie les débris que jettent les Padigiènes : papiers, sachets vides, épluchures, vieux troncs d'arbre...

→ Consignes

Franchissez les troncs d'arbre (les obstacles) et mettez les pieds sur les pierres (entre les lattes)

- Il faut courir puis franchir l'obstacle en prenant l'impulsion au niveau de la latte qui se trouve avant
- Atterrir 1 pied dans le cerceau se trouvant derrière la haie (c'est le pied différent de celui de l'impulsion).
- Courir 1 pied entre chaque latte jusqu'à la deuxième haie, prendre l'impulsion avant la latte...
- Enchaîner 3 ou 4 haies



→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Lorsque vous aurez traversé le fleuve, vous verrez un moulin et un four à pain.

Il faudra **3 miches de pain à chacun** pour le voyage de retour : une pour le petit-déjeuner, une pour le déjeuner et une pour le goûter.

La **potion magique** pour la princesse nécessite **4 miches de pain**.

Pain	CONSIGNES
1 miche de pain	Si tu fais tout le parcours en franchissant les obstacles
2 miches de pain	Si tu respectes les appuis entre les lattes et dans le cerceau entre les 2 premiers obstacles
3 miches de pain	Si tu respectes tous les appuis entre les lattes et dans le cerceau sur tout le parcours
4 miches de pain pour la potion	Si 2 chevaliers font le parcours sans faute, très vite

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 3 lancer : Le gué sur le fleuve

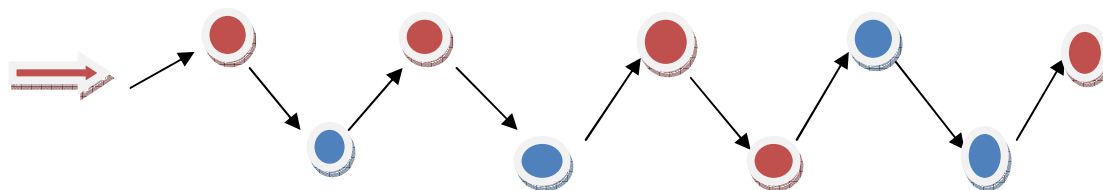
Partie de l'histoire :

Pour traverser le grand fleuve SAPU, un seul passage est possible : le gué sur le fleuve. Mettez bien les pieds où il faut car ce fleuve est très sale : il charrie les débris que jettent les Padigiènes : papiers, sachets vides, épluchures, vieux troncs d'arbre...

→ Consignes

Bondissez de pierres en pierres pour traverser le fleuve.

- Il faut sauter de cerceau en cerceau : 1 seul pied dans le cerceau
- Si le cerceau est de la même couleur : utilisez le même pied
- Si le cerceau est de couleur différente : changez de pied



Ecart entre les cerceaux : 50 à 80cm

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Lorsque vous aurez traversé le fleuve, vous verrez un moulin et un four à pain.

Il faudra **3 miches de pain à chacun** pour le voyage de retour : une pour le petit-déjeuner, une pour le déjeuner et une pour le goûter.

La **potion magique** pour la princesse nécessite **4 miches de pain**.

Pain	CONSIGNES
1 miche de pain	Si tu ne te trompes que 2 fois de pied
2 miches de pain	Si tu ne te trompes qu'une fois de pied
3 miches de pain	Si tu ne te trompes pas de pied
4 miches de pain pour la potion	Si 2 chevaliers font le parcours sans se tromper très vite et en aller-retour

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 4 course : Le village oublié

Partie de l'histoire :

Garatagamelle a une armée de pipistrelles (petites chauves-souris) qui survolent régulièrement le village oublié pour s'assurer qu'il n'y ait pas d'intrus. Elles émettent des cris perçants : on les entend venir.

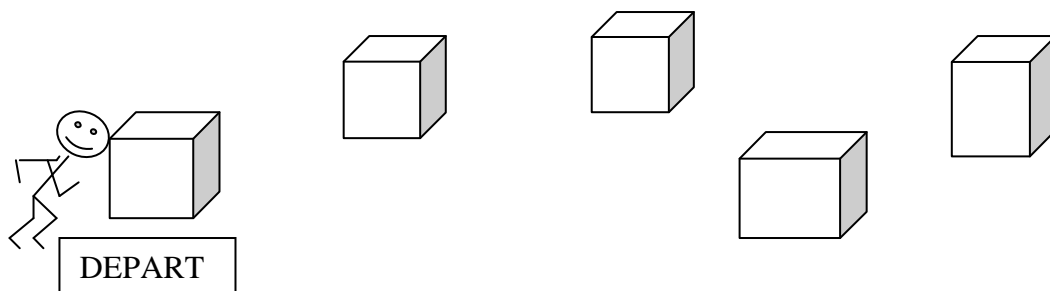
Pour traverser le village, allez de maison en maison et cachez-vous lorsque vous entendez les pipistrelles

→ Consignes

Traversez tout le village de maison en maison en se cachant

Au signal sonore courir d'une maison à l'autre (5 maisons) et aller s'y cacher avant que ne retentisse le 2^{ème} signal.

- Adopter une bonne position de départ : les pieds décalés, les jambes pliées, un bras opposé devant.
- Rejoindre l'autre maison le plus vite possible avant le signal.



Ecart entre les maisons 5 à 10m signal toutes les 2''à 3''

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

A chaque départ réussi (avoir la bonne position de départ et rejoindre la maison avant le signal sonore), **tu gagnes un fruit ou un légume**. A toi de mettre ceux que tu aimes dans ton sac.

Il faut traverser le village **tous ensemble** et réussir chaque départ pour gagner **un fruit ou un légume pour la potion de la princesse**. Faites-le plusieurs fois.

Fruit ou légume	CONSIGNES
1 fruit ou légume (5 au maximum)	A chaque fois que tu réussis ton départ (bonne position de départ et se cacher à temps)
1 fruit ou légume pour la potion	A chaque fois que tout le groupe des chevaliers réussit son départ

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 4 lancer : Le village oublié

Partie de l'histoire :

Garatagamelle a une armée de pipistrelles (petites chauves-souris) qui survolent régulièrement le village oublié pour s'assurer qu'il n'y ait pas d'intrus. Elles émettent des cris perçants : on les entend venir.

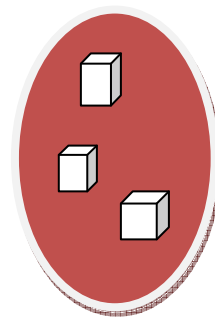
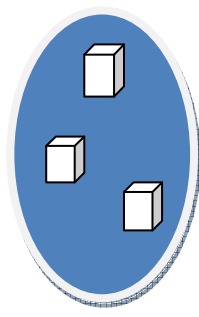
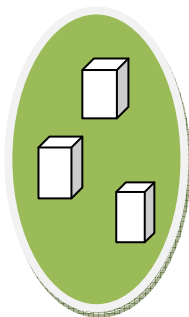
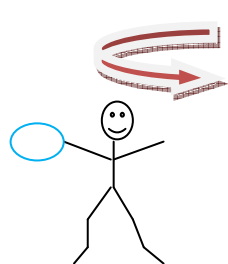
Pour traverser le village, lancez des mottes de tourbe dans toutes les zones du village pour attirer les pipistrelles et contournez en courant le village.

→ Consignes

Attirez les pipistrelles et contournez le village

Lancez en rotation et placez un cerceau dans chaque zone du village

Faire 3 zones en longueur (7 à 17m selon l'âge, se référer au tableau). Dans chaque zone, mettre en place des cibles.



Distances	CP 6-7 ans	CE1 7-8 ans	CE2 8-9 ans	CM1 9-10ans	CM2 10-11ans
Zone verte	3 à 5 m	5 à 7 m	7 à 9 m	9 à 11 m	11 à 13 m
Zone bleue	5 à 7 m	7 à 9 m	9 à 11 m	11 à 13 m	13 à 15 m
Zone rouge	7 à 9 m	9 à 11 m	11 à 13 m	13 à 15 m	15 à 17 m

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Lance tes 5 cerceaux dans une zone. Essaie de les lancer dans des zones différentes. Pour chaque cerceau lancé dans une zone, tu gagnes un fruit ou un légume. A toi de mettre ceux que tu aimes dans ton sac

Pour chaque cerceau dans la zone la plus éloignée, l'équipe des chevaliers gagne **un fruit ou un légume pour la potion de la princesse.**

Fruit ou légume	CONSIGNES
1 fruit ou légume (5 au maximum)	A chaque fois que tu lances dans une zone
1 fruit ou légume pour la potion	A chaque fois qu'un chevalier lance dans la zone rouge

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 5 course : Le défilé de la peur

Partie de l'histoire : Crapauciac, le crapaud domestique de Garatagamelle, qu'elle porte sur la tête en guise de périscope, surveille le défilé de la peur.

C'est un long chemin étroit entre deux falaises où brillent mille torches enflammées.

Sous l'effet du vent qui s'engouffre dans le défilé, les ombres et les lumières se chevauchent, s'étirent, s'entrecroisent et forment des figures fantasmagoriques effrayantes.

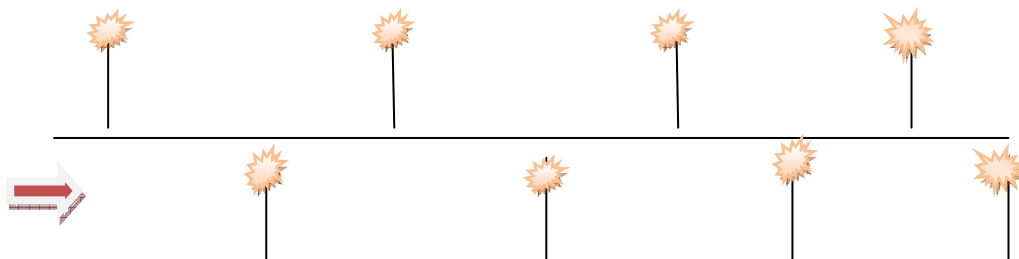
Parfois, le vent est trop fort et éteint les torches. Garatagamelle envoie alors ses lucioles de feu pour les rallumer mais il leur faut un peu de temps.

Si vous courez et que vous éteignez les torches une à une, vous n'aurez plus peur et vous pourrez traverser le défilé sans que Crapauciac vous voie.

→ Consignes

Eteindre les torches du défilé de la peur une à une en courant

- Souffler sur chacune des flammes pour l'éteindre, (la flamme est matérialisée par un morceau de feuille qui doit alors bouger).
- Pour courir longtemps, il faut souffler en bougeant le ventre : cela s'appelle une expiration longue



Faire 4 allers-retours sur 20 à 40m , torches en quinconce à 5-10m d'intervalle

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

A chaque aller-retour, si tu fais bouger toutes les feuilles, **tu gagnes un produit laitier**

Tous les chevaliers refont 4 allers-retours en file indienne en faisant bouger toutes les feuilles pour gagner le lait, le yaourt, le fromage et le fromage blanc **pour la potion de la princesse**

Produit laitier	CONSIGNES
1 bol de lait pour le petit-déjeuner	Si tu fais un 1 ^{er} aller-retour en faisant bouger toutes les feuilles
1 morceau de fromage pour le déjeuner	Si tu fais un 2 ^{ème} aller-retour en faisant bouger toutes les feuilles
1 yaourt pour le goûter	Si tu fais un 3 ^{ème} aller-retour en faisant bouger toutes les feuilles
1 pot de fromage blanc pour le dîner	Si tu fais un 4 ^{ème} aller-retour en faisant bouger toutes les feuilles
Tous ces produits laitiers pour la potion	Si tous les chevaliers font 4 allers-retours en file indienne en faisant bouger toutes les feuilles

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 5 lancer : Le défilé de la peur

Partie de l'histoire : Crapauciac, le crapaud domestique de Garatagamelle, qu'elle porte sur la tête en guise de périscope, surveille le défilé de la peur.

C'est un long chemin étroit entre deux falaises où brillent mille torches enflammées.

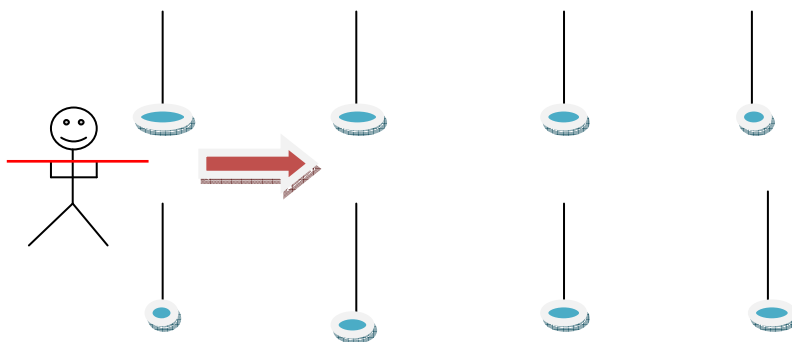
Sous l'effet du vent qui s'engouffre dans le défilé, les ombres et les lumières se chevauchent, s'étirent, s'entrecroisent et forment des figures fantasmagoriques effrayantes.

Parfois, le vent est trop fort et éteint les torches. Garatagamelle envoie alors ses lucioles de feu pour les rallumer mais il leur faut un peu de temps.

Si vous voulez vous assurer que Crapauciac ne peut vous apercevoir, vous pouvez courir en pas chassés en rasant les falaises.

→ Consignes

Courir en pas chassés en rasant les falaises un bâton sur les épaules



Faire 4 allers sur 10 à 20m , poteaux à 5m d'intervalle

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

A chaque aller, si tu ne touches par les falaises avec le bâton tu gagnes

Tous les chevaliers font **un relais en aller-retour** sans toucher les falaises pour gagner le lait, le yaourt, le fromage et le fromage blanc **pour la potion de la princesse**.

Produit laitier	CONSIGNES
1 bol de lait pour le petit-déjeuner	Si tu fais un 1 ^{er} aller sans toucher les falaises
1 morceau de fromage pour le déjeuner	Si tu fais le retour sans toucher les falaises
1 yaourt pour le goûter	Si tu fais un 2 ^{ème} aller sans toucher les falaises
1 pot de fromage blanc pour le dîner	Si tu fais un 2 ^{ème} retour sans toucher les falaises
Tous ces produits laitiers pour la potion	Si tous les chevaliers font un relais en aller-retour sans toucher les falaises

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 6 lancer : Les canons de Malendure

Partie de l'histoire :

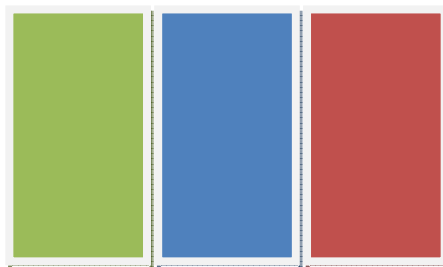
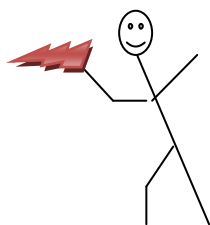
Entendez-vous ce vacarme ? Ce sont les canons de la tour de Malendure. Ils vous ont repérés et ils vous tirent dessus à boulets rouges.

Comme la meilleure défense, c'est l'attaque : lancez vos épieux pour transpercer les gardes.

→ Consignes

Attaquez les gardes ! Lancez le vortex !

- Lancez le vortex en fouetté, bras cassé, par dessus l'épaule, être précis.
- Soyez précis : la main opposée vise l'objectif à atteindre vers le haut.
- Atteignez les gardes les plus lointains sinon vous ne pourrez pas traverser la prairie



Faire 3 zones de 4 à 21m selon l'âge (se référer au tableau)

Distances	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Zone verte	4 à 6 m	6 à 8 m	8 à 11 m	10 à 13 m	12 à 15 m
Zone bleue	6 à 9 m	8 à 11 m	11 à 14 m	13 à 16 m	15 à 18 m
Zone rouge	9 à 12 m	11 à 14 m	14 à 17 m	16 à 19 m	18 à 21 m

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

A la sortie de la prairie, vous verrez un poulailler. Les poules sont un peu sourdes avec le vacarme des canons. Expliquez-leur par gestes que vous voulez des œufs. A vous de trouver le mime adéquat dès que vous aurez fini l'atelier ! Si cela lui plaît et qu'elle rigole, la poule pâtissière vous fera un bel œuf au chocolat !

Ensuite, il vous suffira en mettant les œufs dans votre panier de prononcer la phrase magique : « Garatagamelle : va te faire cuire un œuf ! » et votre omelette sera prête à emporter.

Lance trois fois le vortex : gagne les œufs de ton omelette pour le dîner et ceux de la potion .Fais le mime pour les mettre dans ton panier et prononce la phrase magique pour faire l'omelette. Si tu fais rire la poule pâtissière, gagne un œuf en chocolat

Omelette	CONSIGNES
1 œuf	Lancer le vortex en zone verte
2 œufs	Lancer le vortex en zone bleue
3 œufs	Lancer le vortex en zone rouge
6 œufs potion	2 chevaliers doivent lancer le vortex en zone rouge

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 6 saut : Les canons de Malendure

Partie de l'histoire :

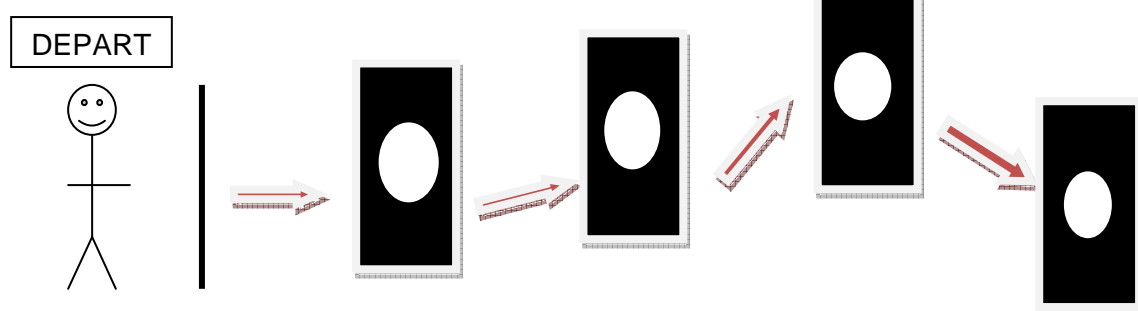
Entendez-vous ce vacarme ? Ce sont les canons de la tour de Malendure. Ils vous ont repérés et ils vous tirent dessus à boulets rouges.

Traversez en courant la grande prairie en sautant par-dessus les cratères que forment les boulets en explosant au sol.

→ Consignes

Courez et évitez les cratères que forment les boulets.

Sauter vers l'avant par-dessus les cerceaux ou les tapis.



Pour rendre plus difficile l'atelier, remplacer les cerceaux par des tapis.
Intervalle entre les cratères 5 à 10m

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

A la sortie de la prairie, vous verrez un poulailler. Les poules sont un peu sourdes avec le vacarme des canons. Expliquez-leur par gestes que vous voulez des œufs. A vous de trouver le mime adéquat dès que vous aurez fini l'atelier ! Si cela lui plaît et qu'elle rigole, la poule pâtissière vous fera un bel œuf au chocolat !

Ensuite, il vous suffira en mettant les oeufs dans votre panier de prononcer la phrase magique : « Garatagamelle : va te faire cuire un œuf ! » et votre omelette sera prête à emporter.

Pour chaque cerceau franchi non touché, gagne les œufs de ton omelette pour le dîner et ceux de la potion Fais le mime pour les mettre dans ton panier et prononce la phrase magique pour faire l'omelette. Si tu fais rire la poule pâtissière, gagne un oeuf en chocolat

Oeuf	CONSIGNES
1 oeuf (3 au maximum)	A chaque cerceau franchi non touché
6 oeufs pour la potion	Deux chevaliers franchissent ensemble les cerceaux sans les toucher

Il faut sauver la princesse Cunégonde

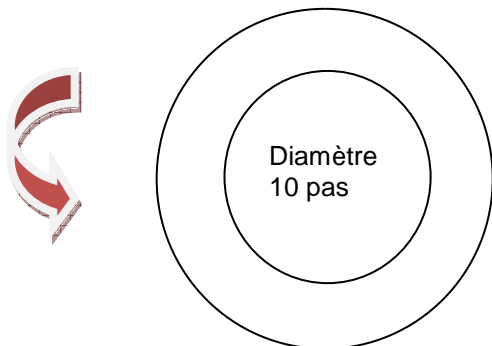
Atelier 7 course : La mer Morte

Partie de l'histoire :

Vous touchez à la fin de votre périple. Voici la Mer Morte. On l'appelle la Mer Morte car Garatagamelle l'a transformée en un grand lac salé et de grandes dunes l'entourent. Plus aucun vent n'y souffle, plus aucune vague ne déferle sur ses plages. Aucun poisson ne peut y survivre, l'eau est trop salée. L'eau est si salée qu'elle vous porte : c'est pourquoi Garatagamelle qui ne sait pas nager l'utilise pour ses baignades. Faites le tour de la Mer Morte.

→ Consignes

Faites le tour de la mer morte le plus vite possible sans sortir du couloir :
3 fois d'un côté puis 3 fois de l'autre



Possibilité de chronométrage

Evolution possible : matérialiser une ligne au milieu du couloir pour courir dessus.

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Avant l'arrivée de Garatagamelle, la région était florissante. Beaucoup de villes vivaient du commerce et stockaient dans de grands entrepôts la cargaison des bateaux. Il reste des anciens entrepôts sous les dunes. L'air est devenu si sec que les aliments se sont conservés.

Vous pourrez y trouver des sacs de riz, de pâtes, de pommes de terre et de légumes secs.

La question du jour : comment percent-ils les trous dans les spaghettis ?

Gagne une **portion de riz** pour le déjeuner et un **plat de pâtes** pour le dîner en faisant **3 fois le tour** de la Mer Morte dans un sens puis dans l'autre et le kilo de pommes de terre nécessaire à la **potion de la princesse** en courant **avec tous les autres chevaliers** en file indienne **sur 3 tours** de plus en plus vite sans sortir du couloir

Féculents	CONSIGNES
1 portion de riz pour le déjeuner	Si tu fais 3 fois le tour de la mer morte dans un sens sans sortir du couloir
1 plat de pâtes pour le dîner	Si tu fais 3 fois le tour de la mer morte dans l'autre sens sans sortir du couloir
kg de pommes de terre pour la potion	Si tous les chevaliers font 3 fois le tour de la mer morte en file indienne sans sortir du couloir

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 7 saut : La mer Morte

Partie de l'histoire :

Vous touchez à la fin de votre périple. Voici la Mer Morte. On l'appelle la Mer Morte car Garatagamelle l'a transformée en un grand lac salé et de grandes dunes l'entourent. Plus aucun vent n'y souffle, plus aucune vague ne déferle sur ses plages. Aucun poisson ne peut y survivre, l'eau est trop salée. L'eau est si salée qu'elle vous porte : c'est pourquoi Garatagamelle qui ne sait pas nager l'utilise pour ses baignades. Traversez la Mer Morte.

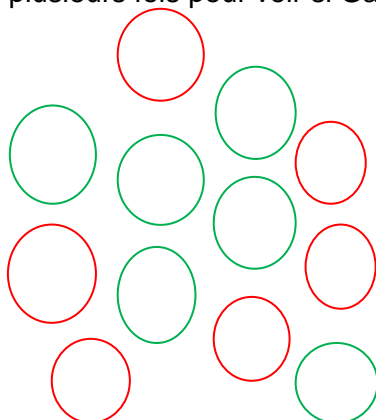
→ Consignes

Traversez la mer :

A cloche pied dans les cerceaux verts: une traversée pied droit puis
une traversée pied gauche

A pieds joints dans les cerceaux rouges

Sillonnez la Mer Morte plusieurs fois pour voir si Garatagamelle ne s'y baigne pas.



Ecart entre les cerceaux 50 à 80cm

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Avant l'arrivée de Garatagamelle, la région était florissante. Beaucoup de villes vivaient du commerce et stockaient dans de grands entrepôts la cargaison des bateaux. Il reste des anciens entrepôts sous les dunes. L'air est devenu si sec que les aliments se sont conservés.

Vous pourrez y trouver des sacs de riz, de pâtes, de pommes de terre et de légumes secs. Gagne une **portion de riz** pour le déjeuner et un **plat de pâtes** pour le dîner en traversant la Mer Morte à cloche-pied et à pieds joints et le kilo de pommes de terre nécessaire à la **potion de la princesse** en traversant **avec un autre chevalier** à cloche-pied et à pieds joints sans se toucher

La question du jour : comment percent-ils les trous dans les spaghettis ?

Féculents	CONSIGNES
1 portion de riz pour le déjeuner	Si tu traverses la Mer Morte en cloche-pied dans les cerceaux verts (pied droit à l'aller, pied gauche au retour) sans te tromper et sans les toucher
1 plat de pâtes pour le dîner	Si tu traverses la Mer Morte à pieds joints dans les cerceaux rouges sans te tromper et sans les toucher
kg de pommes de terre pour la potion	Si 2 chevaliers font un aller-retour en même temps (1 à cloche-pied , l'autre à pieds joints) sans se toucher

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 8 course : Les champignons empoisonnés

Partie de l'histoire :

Le château de Garatagamelle est protégé par une forêt de champignons empoisonnés. Si vous les touchez, vous aurez des hallucinations : vous trouverez que Garatagamelle est une fée et qu'elle cuisine divinement bien.

Elle vous fera manger des tartines de beurre sans pain, déguster des gâteaux de sel, boire des bouteilles d'huile ou d'eau de sucre à la fraise ou au chocolat et vous trouverez cela délicieux ! En peu de temps, vous deviendrez si gros que vous ne pourrez plus sortir par la porte de son château et vous resterez prisonniers.

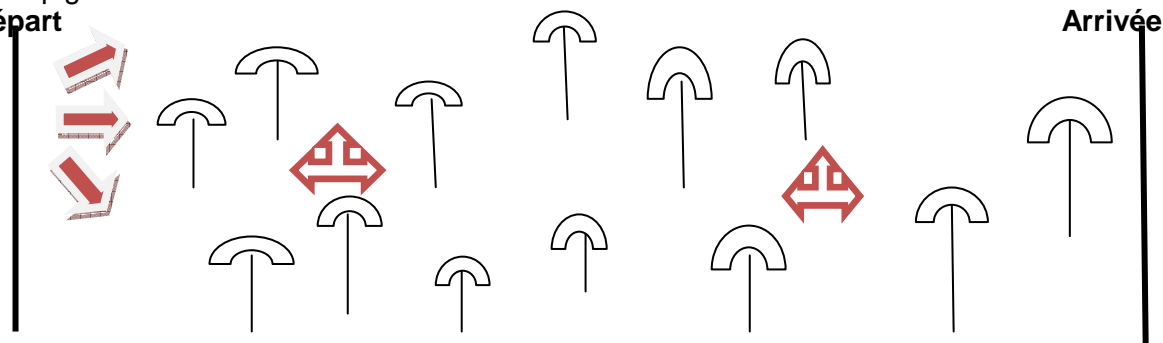
Traversez la forêt en courant en évitant de toucher les champignons.

→ Consignes

Traversez la forêt en courant tout en évitant d'écraser les champignons empoisonnés,

Pour cela décaler le pied sur la droite ou sur la gauche, mais ne pas enjamber le champignon.

Départ



On peut matérialiser le champignon avec des plots ,des cordes disposées en rond.

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Avant d'aller attaquer le château de Garatagamelle pour sauver la princesse Cunégonde, n'oubliez d'emmener la confiture que vous offrent si gentiment les lutins. Sinon, vos tartines du matin seront difficiles à avaler ! **Choisissez la confiture aux fruits que vous aimez.**

Pour donner bon goût à la potion de la princesse, **gagnez du sirop de grenadine** en trouvant le chemin le plus court et en traversant cette forêt le plus vite possible toute l'équipe ensemble.

Confiture	CONSIGNES
1 peu de confiture de ton choix	Si tu traverses toute la forêt sans toucher les champignons empoisonnés
Du sirop de grenadine pour la potion	Si tous les chevaliers traversent ensemble la forêt sans toucher les champignons empoisonnés

Il faut sauver la princesse Cunégonde

Atelier 8 saut : Les champignons empoisonnés

Partie de l'histoire :

Le château de Garatagamelle est protégé par une forêt de champignons empoisonnés. Si vous les touchez, vous aurez des hallucinations : vous trouverez que Garatagamelle est une fée et qu'elle cuisine divinement bien.

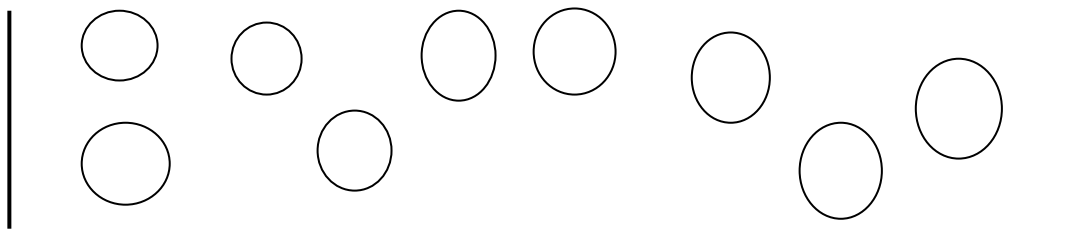
Elle vous fera manger des tartines de beurre sans pain, déguster des gâteaux de sel, boire des bouteilles d'huile ou d'eau de sucre à la fraise ou au chocolat et vous trouverez cela délicieux ! En peu de temps, vous deviendrez si gros que vous ne pourrez plus sortir par la porte de son château et vous resterez prisonniers.

Chaussez les chaussures magiques de Mangezmieux le lutin de la forêt ou de son cousin Mangezmoins. Elles vous permettront d'écraser les champignons empoisonnés pour les rendre inoffensifs.

→ Consignes

Traversez la forêt en sautant sur chaque champignon empoisonné grâce à vos chaussures magiques vous pourrez les rendre inoffensifs.

Départ
Arrivée



Champignons : tapis de sol ou cerceaux de préférence plat avec un écartement suffisant pour induire un enchaînement de 2 ou 3 bonds

→ Sac du chevalier et marmite de la potion

Avant d'aller attaquer le château de Garatagamelle pour sauver la princesse Cunégonde, n'oubliez d'emmener la confiture que vous offrent si gentiment les lutins. Sinon, vos tartines du matin seront difficiles à avaler ! **Choisissez la confiture aux fruits que vous aimez.**

Pour donner bon goût à la potion de la princesse, **gagnez du sirop de grenadine** en trouvant le chemin le plus court et en traversant cette forêt le plus vite possible toute l'équipe ensemble.

Confiture	CONSIGNES
1 peu de confiture de ton choix	Si tu traverses la forêt et que tu écrases tous les champignons empoisonnés
Du sirop de grenadine pour la potion	Si tous les chevaliers traversent ensemble la forêt en écrasant tous les champignons empoisonnés