



PARC
IMAGI-MOTS



Les objectifs du projet

- Mettre en place un parcours de **jeu interactif en nature** permettant aux jeunes de 4 à 8 ans de mettre en pratique des notions **en lecture, en écriture et en mathématique;**
- Créer une **quête** pour stimuler l'intérêt des enfants et les impliquer activement : **trouver les indices pour protéger une île et ses habitants;**
- **Transformer le rapport à l'écrit** en créant un nouveau contexte d'apprentissage par le jeu en **plein air;**
- Favoriser le développement de l'**imaginaire** par l'ajout de stations de **jeu libre;**
- **Démocratiser l'écrit** avec une activité éducative gratuite tout en favorisant **un mode de vie actif;**



Choix du lieu

Carrefour nature Matanie

AVANTAGES

- Proximité de la ville
- Terres publiques de la MRC
- Proximité du camping et de la Rivière Matane
- Lieu d'accueil pour les municipalités de la MRC pour la pratique du plein air
- Bonification et mise en valeur de cet espace public aménagé
- Espaces de stationnements déjà aménagés



L'histoire et les personnages

Histoire dont vous êtes le héros

Animaux en Matanie

Forêt

Créatures imaginaires

Monde fantastique



Explorateurs

Tribu

Rivière

Formule magique

Quête



Dans le fleuve St-Laurent, vis-à-vis l'embouchure de la rivière Matane, se trouve une île cachée des humains. Sur cette île, la population est divisée en quatre tribus: **l'eau, le feu, l'air et la terre**. Chaque tribu a son rôle et les habitants ont des forces complémentaires pour s'entraider et se partager les tâches.

Une nuit, un éclair surgit du ciel. Toute l'île se réveille en se demandant ce qui se passe.



Les anciens des tribus se réunissent et réalisent que dans 14 jours, les planètes seront alignées, ce qui causera la chute d'une météorite géante sur l'île. L'un d'entre eux se rappelle de la légende racontée par son grand-père: « Lorsque l'île tremblera et que l'éclair maléfique apparaîtra, vous aurez 14 jours pour prononcer une formule magique pour augmenter vos pouvoirs, sans quoi une météorite géante détruira l'île. » Parmi les anciens, personne ne se souvient cette formule magique. Sans celle-ci, aucun d'entre eux n'a la force nécessaire pour détruire la météorite.



PARC
IMAGI-MOTS

Les anciens choisissent un représentant de chacune des tribus qui partira à la recherche de la formule magique qui sauvera l'île.

« Vous devez partir en bateau et vous rendre à cet endroit mythique mentionné dans la légende » dit un des anciens du conseil en dépliant une vieille carte fripée. « Pour découvrir la formule magique, vous devrez alors réussir les épreuves. »



Fleuve Saint-Laurent

Matane

Rivière Matane

Les 4 représentants des tribus auront besoin de toute l'aide possible.

PARC
IMAGI-MOTS

X Formule magique



Les gagnants

- Maélie Berger-Tremblay
- Emile Bureau
- Lisa Stella Chouinard
- Iris Deville



Flamette

Courageuse et enthousiaste, elle brave tous les dangers. Gare à sa colère si tu lui marches sur les pieds.



Feuille

Patient et endurant, il guide les autres à travers les obstacles. Sa peur de la nouveauté le ralentit parfois.



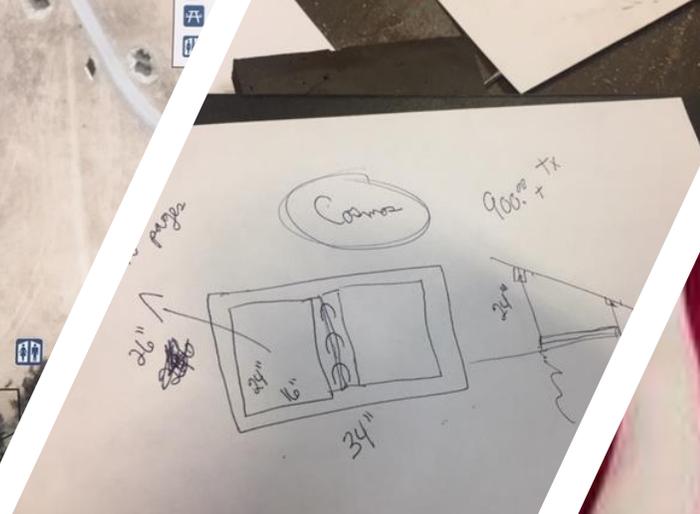
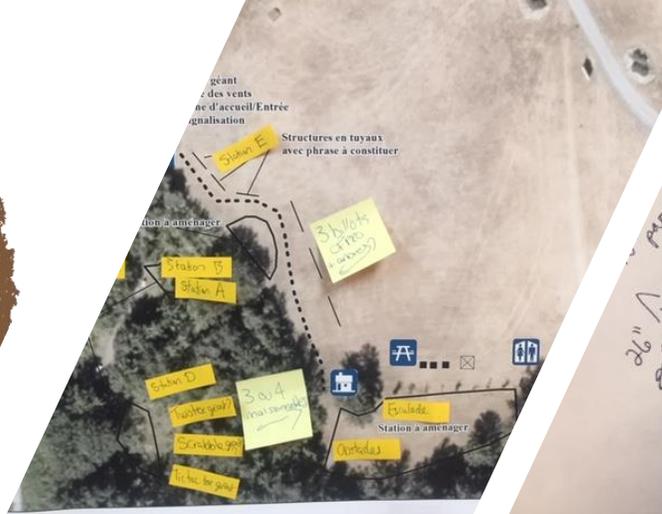
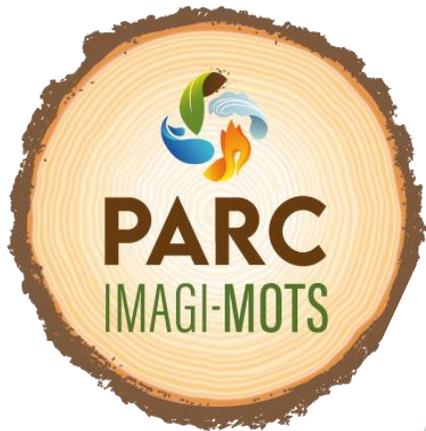
Folair

Rassembleur et extraverti, il sait s'entourer d'amis. Tu peux compter sur lui pour avoir le dernier mot.



Fleurdeau

Intuitive et perspicace, elle remarque tout de suite si quelque chose ne va pas. Malgré sa bienveillance, sa susceptibilité pourrait te surprendre.



Idéation du parcours

- Recherche de jeux à adapter avec les lettres et les chiffres
- Rencontres avec les partenaires
- Validation des niveaux de difficultés pour les 4 à 8 ans
- Contact de spécialistes et de bénévoles pour la fabrication des stations et l'aménagement du parc
- Élaboration des visuels avec la graphiste



PARC IMAGI-MOTS

Légende des degrés de difficulté

Le parcours est composé de 14 stations.
Pour chacune, une pastille de couleur indique son niveau de difficulté.

DIFFICULTÉ Pour tous	DIFFICULTÉ Moyenne	DIFFICULTÉ Élevée	3 n DE 1
Pour tout le monde !	Difficulté moyenne (équivalent 1ère année)	Difficulté élevée (équivalent 2e année)	3 niveaux des 3 typ

Le parcours est conçu pour des enfants âgés de 4 à 8 ans. Selon son développement, il est possible que votre enfant ait besoin de votre aide.

N'hésitez pas à le soutenir. Le parc doit être un moment de plaisir partagé.

OSMOSS
Parcours adaptés
à votre enfant



Des jeux adaptés pour les 4 à 8 ans





Le jeu libre et l'imaginaire



STATION DE JEU LIBRE

Les cachettes de l'île secrète

Structures installées pour favoriser le jeu libre et le développement des enfants.

Qu'est-ce que le jeu libre ? C'est un jeu où l'enfant décide lui-même des règles. Il utilise le matériel qu'il veut et il peut même l'inventer. Il choisit de devenir le personnage qu'il souhaite. Il peut jouer seul ou avec d'autres. Le jeu libre est une activité simple et naturelle. Notre enfant laisse aller son imagination et aura beaucoup de plaisir.	Qu'est-ce que vous pouvez faire comme parent ? - Mettre au cartable de l'enfant et le laisser tout ou long de son jeu. - Éviter d'imposer ou régler ses activités. - Laisser du temps à votre enfant pour jouer et inventer ses jeux. - L'encourager, comme pour ses autres activités, sans intervenir. - L'accompagner en le proposant du matériel ou en lui montrant ce que lui-même invente. - Lui laisser le temps de jouer et d'inventer ses propres jeux.
--	--

COSMOSS



Mise en œuvre

Facteurs facilitants

- Terrain de la MRC
- Implication bénévole = disponibilité et ingéniosité- réduction des coûts
- Implication des partenaires = meilleure appropriation du projet
- Graphiste de COSMOSS
- Expertise des partenaires en petite enfance
- Toilette sèche installée par la MRC
- Entente Société de gestion de la Rivière Matane et corporation de gestion récréotouristique

Défis

- Échéancier
- Choix des matériaux (artisanales vs durables)
- Manque d'expertise dans certains domaines
- Financement
- Entretien
- Implication des partenaires
- Transfert de dossier/ congé de maternité



Financement

- Ministère de l'éducation : 10 000\$
- COSMOSS : 9965 \$

+



Plantation : 3200 \$
COSMOSS
MRC (politique familiale)
Ville de Matane (fonds vert)

- Fournitures : 12 450 \$
- Promotion (graphisme, impression, vidéo): 3480 \$
- Honoraires : 2170\$
- Frais de déplacement : 1865 \$

Exemples de fournitures :

Habitats : 1430 \$

Stations et livre de métal : 2745 \$

Mobiliers de parc (arches, tables et chaises): 2410 \$



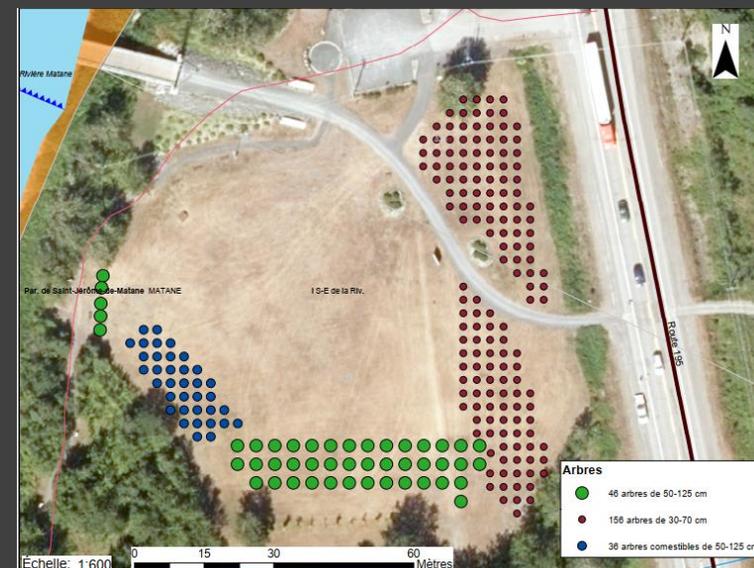
Les retombées pour la communauté

- Un espace de jeu et d'échange pour les familles
- Un nouvel attrait touristique pour la région
- Davantage d'enfants exposés aux lettres et aux chiffres dans un contexte positif
- Un meilleur développement global chez plusieurs enfants
- De nombreux enfants actifs, curieux, imaginatifs et persévérants
- Des familles plus conscientisées à la protection de la nature
- Un fort sentiment d'appartenance à la communauté



Reboisement social

- 36 arbustes comestibles
- 41 arbres de gros calibre
- 280 arbres sur 2 parcelles





Bénévoles de la communauté

Lucie Côté
Rémi Veillette
Marie Veillette
Alexandre Fortin
Martine Yelle
Nicolas Gagnon
Clara Gagnon-Yelle
Rose Gagnon-Yelle
Alex Plamondon
Bruno Coulombe

Programme Abattage manuel et débardage forestier CFPRO Matanie - Vallée & Foresterie

Alexandre Bérubé
Anthony Lamarre
Charles-Éric Lavoie
Hugo Lefrançois
Olivier Savoie

Carrefour jeunesse emploi région de Matane

Geneviève Caron
Sylvie Dubé
Kathy St-Onge
Rose Bernier
Juliette Coulombe
Jessika Dumont Lacroix
Lisa Maltais
Stéphanie Roy
Alyson Truchon St-Pierre

Avec le soutien de

Québec 





<https://youtu.be/Fk4C8okLmHw>