

RENCONTRE USEP/OCCE

Défis CoOpératifs

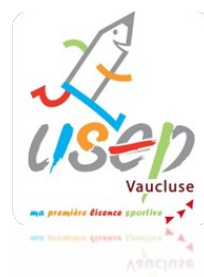


Mardi 24 Novembre à Vedène
Lundi 28 Novembre à Vedène
Mardi 29 Novembre à Bollène

DOSSIER

D'ORGANISATION

USEP 84
4725 Rocade Charles de Gaulle
84000 AVIGNON
Tél : 06 15 20 39 19
Mail : usep@laligue84.org
Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré



SOMMAIRE

Généralités.....	page 3
Programme.....	page 4
Projet « Zéro Déchet » lien vers le Livret Débat Associatif.....	page 5
Rôles de l'adulte.....	page 6
Localisation des sites.....	page 8
Principe de la CoOpétition et Préparation	pages 9
Organisation de la rencontre.....	pages 10
Partenaires Institutionnels.....	page 11
Annexes.....	pages 12

*Code du sportif USEPien
Code de vie des jeux coopératifs
FICHE ATELIER COoPERATIFS
DIPLOME*

GÉNÉRALITÉS

DATES ET LIEUX DE RENCONTRES :

- Mardi 24 Novembre à Vedène « Ecole Les Jardins »
- Lundi 28 Novembre à Vedène « Ecole Les Jardins »
- Mardi 29 Novembre à Bollène « à définir »

PUBLIC CONCERNÉ :

- Elèves de Cycle I : PS, MS, GS

PRÉALABLES REQUIS AU MOMENT DE L'INSCRIPTION :

- Les associations USEP et classes OCCE inscrites à la rencontre « Défis CoOpératifs » devront s'assurer que les élèves aient pratiqué en classe des jeux collectifs sur le principe de coOpérativité.

ENGAGEMENT :

Cette année les rencontres seront orientées autour du thème du développement durable et solidaire avec

LE PROJET PIQUE-NIQUE ZÉRO DÉCHETS

Nous connaissons tous le slogan, « Réduisons vite nos déchets, ça déborde ! »

Ainsi, au cours de nos rencontres, il est demandé à chaque association de sensibiliser les parents à ce thème et de veiller à ce que le pique-nique s'inscrive dans une démarche de développement durable.

Quelques exemples d'application :

- utiliser des couverts réutilisables
- limiter les emballages
- préparer un pique-nique collectif
- éviter de gaspiller etc...

Des pictogrammes de sensibilisation seront affichés le jour de la rencontre.



USEP 84

4725 Rocade Charles de Gaulle
84000 AVIGNON

Tél : 06 15 20 39 19

Mail : usep@laligue84.org

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré



Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

PROGRAMME

9h30 - 10h15

Arrivée des Associations – Mot d'accueil
Constitution des équipes

10h15 – 11h45

Début des ateliers : 3 ateliers à réaliser le matin
Rotations toutes les 30 minutes

11h45 -

Arrêt des Ateliers – Pique-Nique « Zéro déchet » Tiré du sac

13h00

Reprise des ateliers : 3 ateliers à réaliser l'après midi
Rotations toutes les 30 minutes

14h45

Résultats / Remerciements

15h15

Fin de la journée – Retour

20

TAUX DE PRATIQUE DES ENFANTS

Jeux du matin :

3 ateliers de 30 min

Jeux de l'après-midi :

3 ateliers de 30 min



USEP 84

4725 Rocade Charles de Gaulle
84000 AVIGNON

Tél : 06 15 20 39 19

Mail : usep@laligue84.org

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré



Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Projet

Pique-nique zéro déchet

Cette année encore, l'USEP Vaucluse souhaite renforcer son engagement dans sa politique d'éducation à l'environnement et au développement durable par une action appelée « pique-nique Zéro déchet ».

Le but de cette action est de limiter ses déchets sur les rencontres USEP84, afin de sensibiliser enfants comme adultes à la gestion des déchets et les amener à une réflexion sur notre mode de consommation de manière ludique.

À chaque pose méridienne, la délégation départementale s'engage à peser les déchets de pique-nique de chaque association participante. L'objectif est donc d'avoir un sac poubelle le moins lourd possible ! Pour cela, l'idée est que chaque enfant (avec ses parents et enseignants) trouve les solutions pour avoir un pique-nique sans papier, sans emballages...

À la fin de l'année scolaire, en fonction du nombre de rencontres auxquelles l'AS USEP aura participé et de son effectif global, l'association la « moins polluante » (dont le poids de ses déchets de pique-nique sera le moins conséquent) sera récompensée en sa qualité de classe éco citoyenne et sportive !

Pour cela il faudra faire un rapide calcul (que vous pouvez faire en classe) :

- **Poids total des déchets / nombre de rencontres / effectif de l'association**

Exemple : Une association qui a cumulé 3 kg de déchets tout au long de l'année, lors de sa participation à 3 rencontres USEP départementales et dont le nombre d'enfants (de la classe ou de l'AS) est de 30 fera le calcul suivant :

$3/3/30 = 0.033$ kg soit 33g de déchet par enfant par rencontre.

Afin que les enfants réfléchissent ensemble aux possibilités pour réduire les déchets lors de leurs pique-niques, n'hésitez pas à mettre en place des situations de débats et d'échanges. Pour cela vous pouvez vous appuyer sur notre outil : le Livret USEP : DEBATS ASSOCIATIFS un outil au service du vivre ensemble ou avec la fiche thématique éco-citoyenneté : téléchargeable en cliquant sur les liens ci-dessous :



[Le Livret USEP : DEBATS ASSOCIATIFS un outil au service du vivre ensemble](#)

[Fiche thématique : Éco-citoyenneté](#)



L'OCCE 84 s'associe également dans cette démarche citoyenne et applique pour chacune de ses rencontres et formations **la Charte pique nique zéro déchet élaborée** par des élèves de CM1 de l'école Mlle Foussa de Mazan.

CHARTRE POUR UN PIQUE – NIQUE ZERO DECHETS

ZERO DECHET ?

A EVITER

- Les assiettes, les couverts et verres en plastique ou en carton jetables. ⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨
- Les emballages en aluminium ou en carton. ⇨⇨⇨⇨⇨
- Les serviettes en papier. ⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨
- les bouteilles d'eau achetées en commerce ou les ⇨⇨ canettes en aluminium, ou les sodas dans des briques.
- Les produits industriels sur-emballés en ⇨⇨⇨⇨⇨ portions individuelles.
- Produits industriels avec des colorants, avec ⇨⇨⇨ beaucoup de sucre et avec beaucoup de graisse

NOS SOLUTIONS

- + Vaisselles, couverts et verres réutilisables.
- + Boîtes réutilisables.
- + Des serviettes en tissu.
- + Gourde avec de l'eau du robinet (et du sirop).
- + Choisir des conditionnements en gros, des emballages recyclables .
- + Choisir des fruits et des légumes de saison, de la région et biologiques.

+Préparer des plats à la maison :

Quiches, tartes, salades, gâteaux...

Charte écrite par la classe de CM1 de M. Thuriès , école Mlle Foussa- Mazan (84).

DES JEUX COOPÉRATIFS POUR MIEUX VIVRE

ENSEMBLE EN MATERNELLE



Coopérer pour apprendre
et agir ensemble !

ANIMATION de projets coopératifs
GESTION des coopératives scolaires
FORMATION à la pédagogie coopérative



Office Central de la Coopération à l'École
du Vaucluse
www.occe.coop/ad84

Pourquoi apprendre à coopérer ?

Vivre ensemble est par nature difficile. Très vite, des conflits interviennent entre enfants, puis avec les adultes. On détermine alors un cadre de vie mais il est nécessaire d'apprendre aux enfants comment améliorer leur quotidien. La pédagogie coopérative s'intéresse à la communication, à l'expression des émotions, à l'entraide pour réussir ensemble dans le respect de tous. Des situations sont élaborées à travers des temps ludiques puis des temps de paroles. Très vite, on s'aperçoit qu'on est plus intelligent ensemble que tout seul.

Pourquoi commencer par coopérer par les jeux?

Les jeux coopératifs s'inscrivent pleinement dans le développement de chaque être. Ils sont un outil au service de l'activité coopérative. Qu'ils soient « de plein air » ou bien sous forme de jeux de plateaux, ils participent à favoriser les relations collectives. De plus, le jeu entraîne du plaisir. Les jeux coopératifs physiques facilitent le contact et par le contact, se créeront les relations de confiance. Cependant, l'enseignant(e) doit être vigilant(e) : Il doit intervenir si un enfant est brutal et rassurer l'enfant craintif. Coopérer, cela s'apprend.

20

De manière progressive, les relations s'enrichissent. Tout d'abord, l'enseignant(e) pose un cadre de jeu sécurisant pour l'enfant. Ainsi rassuré, l'enfant pourra travailler sur l'estime de soi. Puis, il apprendra à bien se connaître avant de connaître les autres. La confiance en l'autre ne peut se faire qu'à partir de la confiance en soi. Enfin, pourront être mis en place des jeux favorisant la réussite collective par des stratégies coopératives.

D'autre part, il est très important de prévoir un temps d'échanges verbaux après chaque jeu. Ainsi, les enfants vont exprimer leurs émotions : par exemple, « j'ai eu peur de le faire, je me suis senti à l'aise..., il m'a poussé ». Cela amène l'enfant à s'auto-évaluer. « Qu'est-ce que j'aurai pu faire pour améliorer notre stratégie? »

En formulant la consigne, il est important de rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse. Mais, si le groupe perd, cela peut être du fait d'une stratégie non efficace au sein du groupe (manque de concertations, oubli de l'entraide) ou du hasard (certains jeux de plateau utilisent des dés ou une pioche). Autre remarque: l'enfant a le droit d'utiliser un « joker » s'il ne veut pas jouer.

Quoi qu'il en soit, les enfants devraient acquérir cette notion d'intelligence collective au fil du temps. Les compétences de chacun font la réussite de tous.

Extrait du dossier élaboré par Virginie Pigeard, enseignante dans une classe maternelle (avec les 3 niveaux) et membre de l'OCCE 04 suite à un stage national intitulé « des jeux coopératifs pour apprendre et mieux vivre ensemble », centre agroécologique des Amanins, à La Roche sur Grâne (Drôme), mai 2011 sous la responsabilité d'Alain Joffre (OCCE 07) et d'Emmanuelle Pain (OCCE 06).

USEP 84

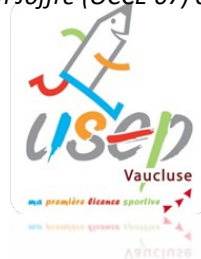
**4725 Rocade Charles de Gaulle
84000 AVIGNON**

Tél : 06 15 20 39 19

Mail : usep@laligue84.org

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré



Fédération sportive scolaire de



RÔLE DES ADULTES

La réussite d'une rencontre autour de la coopération dépend très largement de l'investissement et de la présence des adultes.

En effet, une rencontre jeux coopératifs est la rencontre de tous, pour tous et par tous : adultes et enfants. Chacun est pleinement acteur de ce temps de pratique sportive et d'échange.

Nous vous proposons, ci-dessous, un tableau dans lequel seront indiqués les rôles et tâches des adultes, en distinguant **3 temps : avant, pendant et après la rencontre** et également en distinguant les statuts des adultes (enseignant, éducateur / accompagnateur) en précisant les tâches communes à tous.

Ensuite vous trouverez « une fiche de poste » des différents rôles et tâches à tenir pour les adultes lors de cette rencontre USEP/OCCE

Bien évidemment, ce ne sont que des **préconisations non exhaustives** et il conviendra à chacun de les adapter, de les ajuster au mieux en fonction de l'organisation de la rencontre et des réalités locales.

Attention : les adultes devront être attentifs à laisser l'autonomie nécessaire à chaque enfant afin qu'il soit pleinement acteur de sa rencontre et qu'il développe les compétences psycho-sociales et coopératives nécessaires à son épanouissement.

« L'ADULTE BIENVEILLANT :

L'adulte, par une posture bienveillante, permet à l'enfant de s'aventurer, de se projeter.

Il l'accompagne dans son projet... il accorde une place constructive à l'erreur...il devient une personne ressource La mise en projet de la rencontre permet le retrait de l'enseignant ou plus généralement de l'adulte, pour favoriser l'investissement personnel des enfants.

*Tous les éducateurs qui interviennent dans le cadre de la rencontre sont les garants d'un cadre protecteur pour tous, permettant à chaque enfant de devenir « sujet » et d'avoir sa place. »**

« L'ENFANT AU CŒUR DE LA RENCONTRE USEP :

*La rencontre, diverse dans ses formes, met en actes la vie associative. Elle place l'enfant au cœur de l'action en lui proposant de tenir différents rôles sociaux (acteur, organisateur, spectateur, etc). »**

**extrait du guide de la rencontre sportive USEP*

USEP 84

**4725 Rocade Charles de Gaulle
84000 AVIGNON**

Tél : 06 15 20 39 19

Mail : usep@laligue84.org

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré



		ENSEIGNANT / ANIMATEUR USEP/OCCE EDUCATEUR	ACCOMPAGNATEUR	COMMUN A TOUS
La rencontre jeux coopératifs	AVANT la rencontre AVANT la rencontre, en arrivant sur le site	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PRÉPARER la rencontre avec les élèves : en suivant un cycle EPS sur l'activité, en leur expliquant l'organisation, avec des productions culturelles, en abordant les thèmes transversaux à une rencontre (santé, EDD...)..., afin de rendre les enfants pleinement acteurs. ❖ Prend connaissance du plan du site et des différentes installations (sportives / sanitaire, ...) ❖ INSTALLER l'atelier qui vous sera communiqué avec la rotation des équipes - PRÉPARER les élèves à la rencontre en leur donnant les dernières informations sur la rencontre. - PRÉPARER le kit personnel de rencontre. - ORGANISER en respectant les informations de ce document. 		Prend connaissance de l'organisation générale de la rencontre, les lieux, horaires, rôles...
	PENDANT	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Participer pleinement à la mise en place, à l'animation et au rangement des ateliers. ➢ Aider au fonctionnement des dispositifs mis en place en prenant en compte le niveau d'autonomie des enfants 	Prendre part activement à l'organisation générale de la rencontre en fonction de ses compétences et de ce qui lui est demandé. ACCOMPAGNER une ou plusieurs équipes.	Veille à la sécurité physique et affective des élèves et au bon déroulement de la rencontre.
	APRES	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un retour en classe avec les enfants ; utiliser le « support » de la rencontre pour travailler sur des activités transversales : articles photos, textes, dessins... ; faire un retour avec les parents - REMETTRE les diplômes aux enfants en organisant un moment cérémonial. 		Retour bilan sur la rencontre et le vécu de chacun. Articles, photos...

Fiche de poste des adultes :

Accompagnateur de groupe :

Nombre : 1 adulte par groupe

Rôle : encadrement et accompagnement du groupe sur les différents ateliers

Il suit le groupe et l'accompagne sur les différents ateliers : il laisse les enfants tenir les rôles sociaux et s'organiser en équipe, il ne fait pas à leur place (favorise leur autonomie) mais il reste **TRÈS ATTENTIF et ACCOMPAGNE, RÉGULE** les enfants.

Il s'assure de la sécurité physique et affective des enfants (qu'ils suivent bien et ne s'éparpillent pas) de la présence de l'effectif au complet.

Il assure le respect des règles de vie et favorise l'autonomie des enfants (il ne fait pas à leur place, mais peut bien évidemment les aider si besoin !)

Animateur d'un atelier :

Nombre : 1 adulte par atelier

Rôle : Encadrement de l'atelier

Il **accueille** les enfants sur son atelier

USEP 84

**4725 Rocade Charles de Gaulle
84000 AVIGNON**

Tél : 06 15 20 39 19

Mail : usep@laligue84.org

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

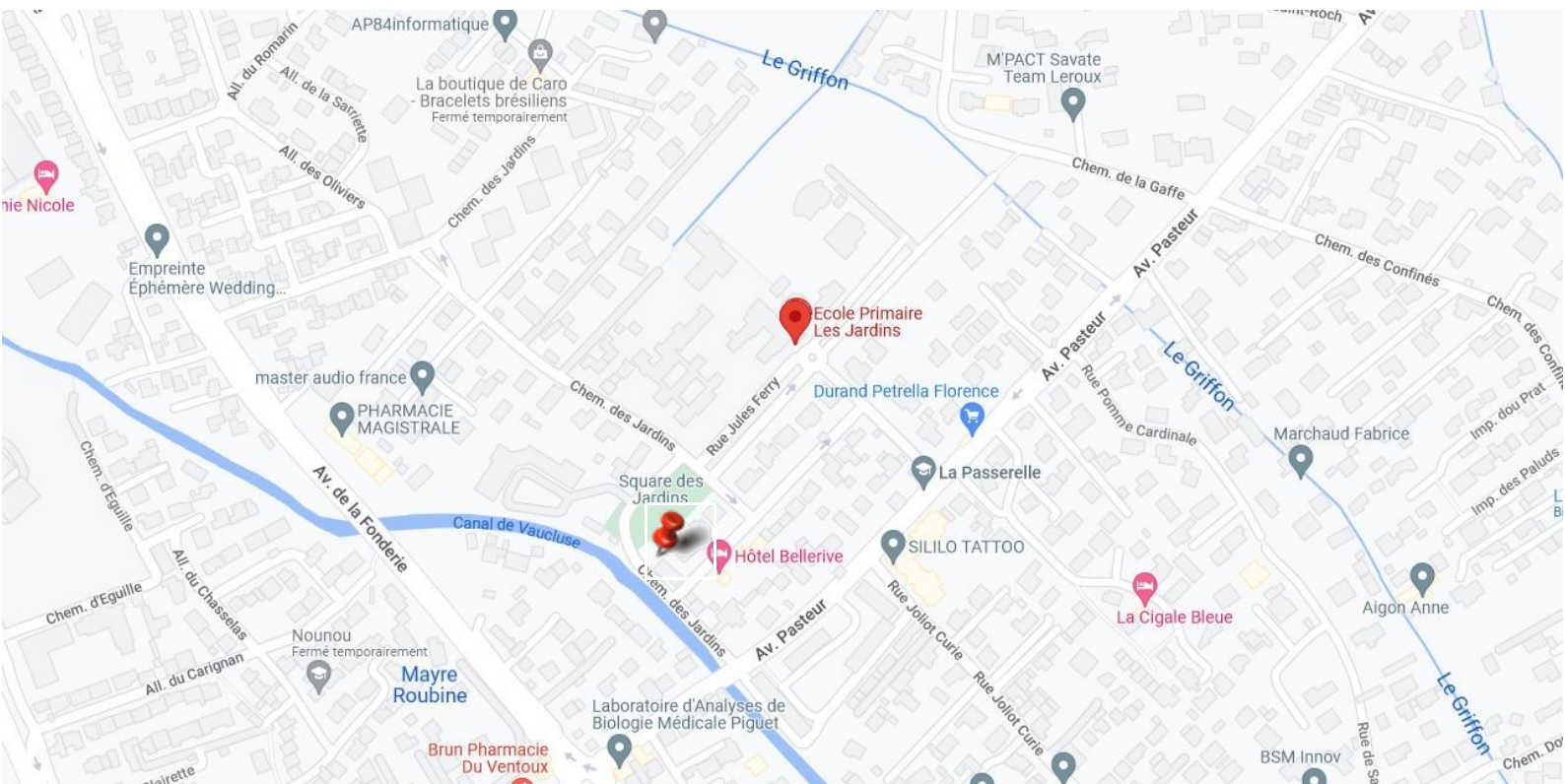


Fédération sportive scolaire de



Il leur **explique les consignes, règles et objectifs** de ce dernier et **attribue aux enfants les rôles sociaux spécifiques à l'atelier**. Il **fait respecter les règles de sécurité** (respect des zones, des attitudes et comportements). En fonction des connaissances des adultes, il conseille, aide les enfants.

LOCALISATION



- **Mardi 24 et Lundi 28 Novembre 2022 à l'école Les Jardins à Vedène.**

ORGANISATION

PRINCIPE GÉNÉRAL :

Au cours de la rencontre, les enfants participeront à **6 ateliers coOpératifs**. Le matin les groupes tourneront sur les ateliers d'un Pôle et l'après-midi sur ceux d'un autre Pôle.

Les rotations se feront toutes les **30 minutes**, ce qui laissera le temps d'effectuer plusieurs manches sur chaque atelier.

Une feuille de route sera distribuée au début de journée.

CONSTITUTION DES ÉQUIPES :

- Le responsable de chaque association a pris soin de **constituer le nombre d'équipes** comme indiqué par l'organisateur avant la rencontre. *Vous recevrez avant la rencontre la répartition à effectuer.*
- Nous constituerons **18 équipes de 10 à 15 élèves**.
- Les groupes seront répartis sur les différents ateliers : **2 groupes sur chaque atelier**
Ils se rencontreront à chaque rotation à une équipe différente suivant les rotations prévues.
- Les adultes (Enseignants ou parents devront tenir un atelier (cf. Fiches ateliers)

20

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



INSPECTION ACADÉMIQUE DE VAUCLUSE



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE



CONSEIL DÉPARTEMENTAL DE VAUCLUSE

USEP 84

4725 Rocade Charles de Gaulle
84000 AVIGNON

Tél : 06 15 20 39 19

Mail : usep@laligue84.org

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré



Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

ANNEXES

CODE DU SPORTIF USEPIEN

CODE DE VIE DES JEUX COOPÉRATIFS

FICHES ATELIERS COOPÉRATIFS

DIPLÔME

Code du sportif USEPien

Etre Usépien, c'est savoir prendre des responsabilités et s'engager à :

1 - Connaître et respecter les règles du jeu

Je pratique un sport collectif, j'applique les règles de jeu.

2 - Respecter le ou les adversaires

- par le geste : je ne fais pas mal
- par la parole : je fais attention à ce que je dis !

3 - Respecter les décisions de l'arbitre

Il est seul juge... j'accepte ses décisions.

4 - Etre maître de soi en toutes circonstances

Je dois être tolérant, calme et exemplaire.

5 - Avoir un bon esprit sportif

Je savoure la victoire... mais ne la crie pas.
J'accepte la défaite... je ferai mieux la prochaine fois.

6 - Respecter le lieu d'accueil, l'environnement

Je laisse la nature propre après mon passage : je ne laisse traîner aucun papier, mes déchets sont rangés dans mon sac à dos.

Chaque participant s'engage à connaître et à appliquer ce code

À afficher sur le panneau USEP de la classe ou de l'école.



Code de vie des jeux coopératifs

Ils sont basés sur le plaisir, régis par des règles communément acceptées. Ils reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs, dont la caractéristique majeure est que l'on gagne ou que l'on perd **ensemble !**

Le jeu coopératif a une volonté éducative et sociale qu'il est important de mettre en lumière.

Dans la pratique des jeux coopératifs, **les notions suivantes sont importantes :**

→ le plaisir à participer

→ la libre participation sans être obligé de se justifier : « joker »

→ la persévérance : on ne réussit pas forcément du premier coup, il peut être nécessaire d'essayer plusieurs fois.

→ la sécurité et la bienveillance envers autrui : on ne doit pas faire mal, ni se faire mal, par des gestes ou des paroles.

Code de vie des « jeux coopératifs »

*J'ai le droit de ne pas participer,
de ne pas prendre part à l'activité
proposée, sans devoir me justifier. (Joker)*

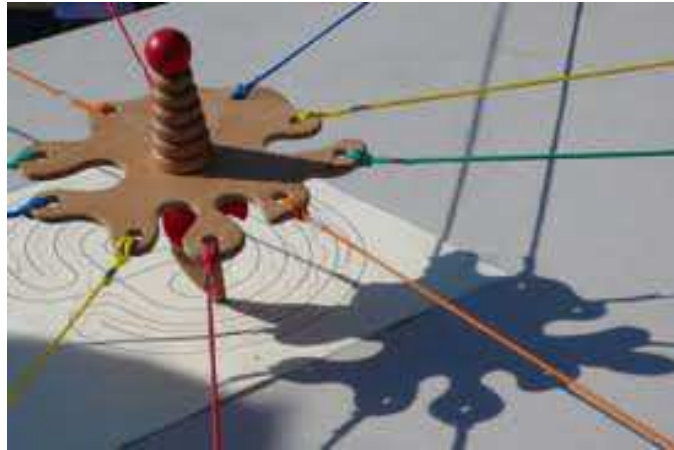
*Je ne fais pas mal, ni avec des mots,
ni avec des gestes.*

*Je ne parle pas en même temps
que quelqu'un d'autre.
J'écoute.*

*J'ai le droit à l'erreur,
d'essayer pour réussir.*

*Je prends du plaisir à jouer
avec les autres.*

LE CRAYON COOPÉRATIF



Chaque crayon comporte 10 ficelles et peut donc accueillir 10 enfants.

20

Les joueurs tiennent simultanément le crayon via une corde tendue. Placés autour d'une table, ils doivent suivre le circuit, sans déborder des limites, le plus prudemment possible, ou le plus rapidement possible.

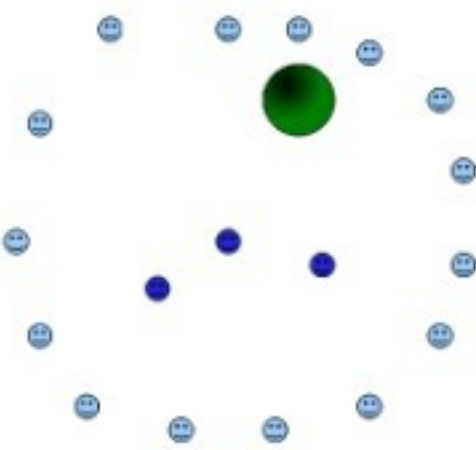
Pour les plus alertes, on peut également proposer la résolution d'un labyrinthe en groupe ou la réalisation d'un dessin simple imposé (fleurs, arbre, escargot...)

Dans les applications de type "parcourir un circuit", les joueurs communiquent peu verbalement, mais fusionnent en un esprit de groupe qui déplace le crayon.

- Dans les applications de type "dessin ou écriture », les joueurs au contraire communiquent énormément, négocient la réalisation du dessin, coopèrent pour le réaliser.

Le crayon coopératif est donc, selon ses applications, un jeu de "fusion" ou de "coopération".

➤ **TOMATE KIN BALL** ◀

DESCRIPTION	S'approprier l'engin Le contrôler
BUT	Toucher les joueurs à l'intérieur avec le ballon Esquiver pour les autres Bloquer – contrôler (3 secondes)
ORGANISATION	x joueurs en cercle 3 joueurs à l'intérieur 
DEROULEMENT CONSIGNES	Former un grand cercle avec un ou plusieurs joueurs à l'intérieur. 1ère étape : les joueurs extérieurs (sans bouger les pieds) doivent en poussant ou frappant le ballon toucher les joueurs du centre. Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a lancé le ballon. Le ballon doit rouler au sol, les joueurs du milieu esquivent. 5 minutes de jeu
VARIANTE	2ème étape : les joueurs extérieurs lancent le ballon en l'air et les joueurs du milieu doivent le bloquer, le contrôler. Le ballon ne doit pas toucher le sol. Le joueur qui a « perdu » le contrôle du ballon va dans le cercle et est remplacé par le lanceur.
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action) Coopérer pour faire tourner le ballon avant de le lancer (1ère étape) Coopérer (pour bloquer le ballon) (dans la 2ème étape).

Danse de dos

Règle du jeu :

1. On se met par deux, dos à dos, et on insère un ballon entre les deux dos.
2. L'étrange danse peut commencer, mais attention ! Le ballon ne doit pas tomber...

Variantes et prolongements :

Complexité de l'activité : placer le ballon entre deux épaules, deux hanches, deux cuisses, etc. Construire un parcours avec obstacles à franchir. Limiter dans le temps avec une musique connue. On peut tenter de porter le ballon à 3, à 4. On peut chercher à transporter un « *ballon brûlant* » sans le tenir, à plusieurs. On peut donner un ballon de plus en plus petit, 20 gros, léger, lourd... On peut se lancer des défis par rapport au parcours, au temps, au ballon, à porter deux ballons.

Pause réflexive :

Comment vous sentez-vous ? Que permet ce jeu ? Que nous apprend-il ? Comment peut-on le rendre plus facile / plus difficile ? Que faisons-nous en plus de jouer ? Qui gagne ? Que gagne-t-on ?



Le fil d'Ariane

orientation



MS

GS

Objectif : Se déplacer, à l'aveugle, en suivant un fil

Lieu : espace défini

Dispositif : Atelier

Durée : 30 min

Matériel :

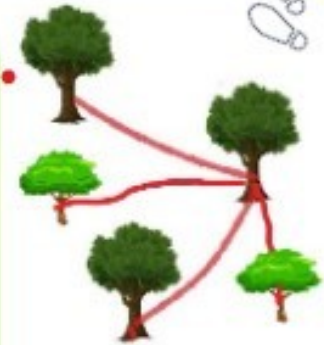
- 4 grands cordes (type escalade)
- 4 sacs en tissu
- 4 masques occultants, 4 foulards
- 4 grelots ou clochettes
- 4 objets en lien avec l'album (Ex : personnages de l'histoire : chat - souris - oiseau - grenouille OU fruits / légumes OU éléments naturels, mousse, feuille, écorce, caillou)

Organisation :

- Tendre, à hauteur d'enfant, 4 cordes, entre des arbres en variant, si possible, les distances (3 à 10m). Le circuit peut être fermé ou en étoile, pour faciliter la gestion de l'atelier.
- Accrocher un sac contenant un objet à chaque fin d'étape du parcours.
- suspendre grelot ou clochette à chaque fin de parcours.
- En binôme, un joueur et un guide.
- 4 binômes peuvent jouer simultanément.

Déroulement

- Expliquer aux enfants qu'ils vont réaliser **un parcours les yeux bandés**. S'ils appréhendent d'avoir un masque sur les yeux, leur suggérer de les fermer.
- Chaque binôme, un joueur les yeux masqués et son guide, a un parcours à réaliser.
- Au préalable, les objets à deviner sont montrés aux enfants.
- A chaque fin de parcours, est accroché un sac contenant un objet à identifier. La main dans le sac, en le touchant, l'enfant doit deviner l'objet et le nommer.
- Le joueur (yeux masqués ou fermés), la main sur la corde, suit le fil.
- Le guide, la main sur l'épaule de son camarade, l'accompagne, le rassure.
- Inverser les rôles.
- Possibilité d'effectuer plusieurs parcours.



Consigne

Tu vas suivre la corde jusqu'à l'arrivée. Un copain te guide et prend soin de toi. A l'arrivée, il actionne la clochette. Tu peux alors ôter ta main de la corde pour la plonger dans le sac et deviner l'objet .

But

Suivre le fil d'Ariane et deviner l'objet au bout du parcours.

Critères de réussite :

- Activation de la clochette
- Reconnaissance de l'objet

***Point de vigilance :** Tous les enfants, comme les adultes, ne réagissent pas de la même façon dans le noir... Il convient donc de laisser, à chacun, le choix de sa situation « acceptable » :

- fermer les yeux... laisse la possibilité de les rouvrir en cas de nécessité.
- le masque tissu ou le foulard laisse filtrer la lumière
- le masque occultant offre un noir complet



Guide

Il prend soin de son camarade : il rassure, encourage et valide sa réponse. Il ne s'agit pas de faire à sa place, en tirant son camarade, mais bien d'être à son écoute,



Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Longueur des cordes
- Nombre de parcours à effectuer
- *Les différentes situations « acceptables » en situation de non voyant.*

Littérature

- Album à s'orienter « Sur les traces de Têtanière »

La tour la plus haute



Règle du jeu :

Deux équipes de 10 élèves sont placées respectivement dans des endroits d'où ils ne peuvent pas s'observer mutuellement.
Chaque équipe se dédouble.

Le but est de parvenir à construire à 5 la tour de kaplas la plus haute possible et surtout plus haute que celle de l'équipe adverse !

Attention, les tours doivent rester debout assez longtemps pour être mesurées par l'animateur du jeu !

JEU DU PIPOFAX

Pipofax est un jeu coopératif amusant qui développera chez l'enfant l'esprit d'équipe, la connaissance des parties du corps et l'équilibre.

Contenu :

- 1 bâton de bois avec deux côtés
- 2 balles (une lourde et une légère)
- 12 cartes

Age : Tous cycles

Nombre de joueurs : de 4 à +



Préparation du jeu :

Les cartes sont mélangées et posées face cachée. Le bâton est posé sur le sol et la balle est posée dessus en équilibre. Prévoir assez d'espace pour que chaque joueur puisse se positionner en file indienne derrière le bâton.

Règle du jeu :

Le premier joueur prend le bâton (le Pipofax) sur lequel est posée la balle et le passe au joueur placé derrière lui. Si un joueur fait tomber la balle, les joueurs doivent recommencer au début. Si le Pipofax atteint le dernier joueur sans faire tomber la balle, tous les joueurs gagnent la manche.

Déroulé du jeu (par ordre de difficulté - à adapter à l'âge des enfants) :

- Demander aux joueurs de se passer le Pipofax avec la balle lourde dessus (côté n°1) sans la faire tomber. Trop facile ? Recommencer avec le côté n°2.
- Lorsque c'est réussi (Bravo !), leur demander de mettre une main sur l'épaule de leur camarade de devant (en alternant main gauche et main droite) et retenter le challenge avec la balle sur le côté n°1, puis sur le côté n°2.
- Lorsque c'est réussi (Bravo !), demander à chaque joueur de tirer une carte. Le premier joueur place une de ses mains sur la partie de son corps désignée par la carte. Les joueurs suivants posent la main de leur choix sur la partie du corps du joueur qui les précède, partie indiquée par la carte tirée. Ainsi chaque joueur a une main de libre et tous les joueurs excepté le premier ont une main posée sur un autre joueur. Le premier joueur prend alors le Pipofax avec sa main libre et le passe au joueur juste derrière lui, sans bouger son autre main bien sûr ! Quand le Pipofax a atteint le dernier joueur, c'est gagné ! Là encore, commencer par la balle sur le côté n°1, puis sur le côté n°2.
- Lorsque c'est réussi (Bravo !), renouveler les étapes, mais avec la balle légère !
- Variante : mettre les joueurs en cercle et réaliser le plus de tours possibles.

Office Central de la Coopération à l'École du Vaucluse

Membre de la Fédération nationale de l'OCCE reconnue d'utilité publique

Bât. A - Résidence Clos St Henry - 16 Chemin St Henry - 84000 AVIGNON

Tél. : 04 90 81 06 66 / 09 50 26 99 45 - ad84@occe.coop

Site Internet : www.occe.coop/ad84

USE
472
840
Tél :

Mail : usep@ia11gued84.org

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

