



COMITE DEPARTEMENTAL USEP DE INDRE ET LOIRE (37)

RENCONTRE USEP :



Rencontre Mettray-Mirabeau



A CONTEXTE LOCAL DE LA RENCONTRE USEP :

(cochez et/ou complétez)

◆ Initiative de l'action		◆ Contexte partenarial
<input checked="" type="checkbox"/> Départementale	<input type="checkbox"/> Association(s) USEP	<input type="checkbox"/> Avec Collectivité :
<input type="checkbox"/> Secteur USEP	<input type="checkbox"/> Autre	<input type="checkbox"/> Autres :

B ELEMENTS EDUCATIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP :

◆ Compétences transversales (Programme MEN)

- respecter les autres et respecter les règles de la vie commune ;
- écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide ;
- éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions ;
- identifier les adultes et leur rôle ;
- exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires ;
- dire ce qu'il apprend.

◆ Compétences disciplinaires (IO EPS)

- À l'école maternelle (cycle I) l'enfant est capable de :**
 - adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
 - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
 - s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
 - se repérer et se déplacer dans l'espace ;
 - décrire ou représenter un parcours simple.
- Au cycle II,** l'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres ; ils apprennent aussi à veiller à leur santé.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37 RENCONTRE USEP : Indre et loire

(cochez et/ou complétez)

◆ Valeurs sportives mises en évidence

<input type="checkbox"/> Respect des règles	<input checked="" type="checkbox"/> Respect / différences	Prise en compte de la prestation physique :
<input type="checkbox"/> Éducation du spectateur	<input checked="" type="checkbox"/> Attitudes citoyennes	<input type="checkbox"/> Forme sportive sans classement
<input type="checkbox"/> Autre :		<input type="checkbox"/> Forme sportive avec classement
		<input type="checkbox"/> Autre :

B ELEMENTS EDUCATIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP (suite) :

◆ Organisation associative USEP / Partage des responsabilités

- Réunion(s) de programmation et/ou préparation de la rencontre - nombre :
- Implication de/des association(s) USEP dans l'organisation :
- Implication d'animateurs USEP non-enseignants dans l'organisation :
- Implication de/des association(s) non USEP dans l'organisation :
- Autres situations :

◆ Implication des enfants dans le projet de rencontre USEP

- Dans la préparation de rencontre :
- Dans l'installation-rangement de la rencontre :
- Dans l'accueil des participants :
- Dans les rôles d'organisateur(s) :
- Autres situations :

C ELEMENTS SPORTIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP :

◆ Activité(s) Physique(s) choisie(s) en lien avec le programme EPS de l'école maternelle	⇒ spécialité(s), variantes, adaptations en cohérence avec les textes officiels
<input type="checkbox"/> Activités de grande motricité	⇒
<input type="checkbox"/> Activités d'orientation	⇒
<input type="checkbox"/> Activités de grimper	⇒
<input type="checkbox"/> ...	⇒ ...

◆ Niveau(x) de rencontre	◆ Espaces concernés
<input type="checkbox"/> Locale : entre groupes d'une commune	⇒ Espace(s) scolaire(s) :
<input checked="" type="checkbox"/> De secteur USEP intercommunal	⇒ Espace(s) sportif(s) : Gymnase
<input type="checkbox"/> Départementale	⇒ Autre(s) espace(s) : Parc public

◆ Temps	◆ Période
<input checked="" type="checkbox"/> Temps scolaire	⇒ horaires :
<input type="checkbox"/> Hors temps scolaire	⇒ Détails :



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37 RENCONTRE USEP : Indre et Loire

C ELEMENTS SPORTIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP (suite) :

(cochez et/ou complétez)	
Publics	
<input checked="" type="checkbox"/> Licenciés USEP	◇ Enfants de Cycle I / niveaux : MS GS
<input checked="" type="checkbox"/> Non licenciés USEP	◇ Enfants de Cycle II / niveaux :
◇ Accompagnement familial	◇ Enfants de Cycle III / niveaux :
◇ Autres :	◇ Enfants à besoins spécifiques (handicap, ...) :
⇒ Détails :	⇒ Nombre de participants :

Forme(s) de rencontre	
<input checked="" type="checkbox"/> Ateliers tournants	⇒ Durées :
◇ Jeu(x) et/ou production(s) collective(s)	⇒ Détails / informations utiles :
◇ Activité(s) collective(s) (randonnée,...);
◇ Autres :	

Autres activités intégrées au projet de rencontre USEP	
<input checked="" type="checkbox"/> Santé - nutrition :	
◇ Activités lecture :	
◇ Activités artistiques :	
◇ Activités techniques :	
◇ Activités citoyennes :	
◇ Patrimoine / Culture :	
◇ Développement Durable :	
◇ Autre(s) :	

Autres éléments utiles au descriptif de la rencontre USEP présentée (si besoin)	
◇	
◇	

Rédacteur(s) : Nathalie Barbounis

Coordonnées pour contact éventuel : usep37@fol37.org (02) 47 20 40 21



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Différent atelier:

BEL-INDIEN (Jeu graphique)

LIEU : dans la salle au point de ralliement du secteur 1

OBJECTIFS : réinvestir des gestes graphiques connus (tous niveaux)

MATERIEL :

- ° crayons de couleur, pastels gras, feutres
- ° visages d'indiens photocopiés 4 modèles : 40 exemplaires de chaque
- ° modèles de maquillages et de décorations
- ° gommettes de couleur
- ° blue-tack ou scotch

DEROULEMENT :

- ° faire verbaliser ce que représentent les dessins.
- ° pour pouvoir danser la danse du soleil, les indienns doivent être bien maquillés et parés de toutes leurs plumes
- ° choisir un des indienns et le décorer à sa guise avec le matériel de son choix, (ne pas colorier avec les feutres)
- ° afficher les productions sur la fenêtre face au totem pour la photo finale.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

LA BOITE MYSTERIEUSE (Jeu de toucher)**LIEU** : près du bâtiment central, S2**OBJECTIF**

Explorer les aliments en utilisant le sens du toucher

Découvrir une famille d'aliments sous forme ludique

Identifier les vrais et faux légumes (plastique) et nommer 3 légumes

Le jeu de toucher est réalisé avec la famille des légumes car ces aliments sont « en général » peu consommés et peu représentatifs pour les enfants, mais en réinvestissement des collations maintenant mensuelles à l'école.

MATERIEL

Une grande boîte avec un trou sur le couvercle.

Légumes :

Carotte, pomme de terre, oignon, artichaut, navet, tomate, courgette, poireau ...

Légumes en plastique de la dînette (grandeur nature)

DEROULEMENT**Première étape : découverte de la famille des légumes**

- Faire asseoir les enfants en rond.

- Demander à 1 enfant de venir découvrir ce qu'il y a dans la boîte mystérieuse.

- faire utiliser le bon vocabulaire et dégager la famille des légumes.**Deuxième étape : identification de 2 ou 3 vrais légumes**

- Chaque enfant passe ensuite et explore le contenu de la boîte et retrouve 2 ou 3 légumes différents (selon la difficulté) à la demande de l'adulte, et les expose au fur et à mesure. Quand il cède sa place, il remet les légumes dans la boîte et un autre enfant peut jouer avec la totalité.

Troisième étape : identification de légumes dans les contes

- Demander alors dans quels contes (parmi plusieurs livres) il y a des légumes : la citrouille dans Cendrillon / radis ou mâche dans Raiponce ou Doucette, et donner la lettre du code.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

**LES COURSES POUR PREPARER UN BON PIQUE NIQUE
(Atelier sur l'équilibre alimentaire)****LIEU** : dans la salle du pique nique, au point de ralliement**OBJECTIF**

Repérer les différentes familles alimentaires.

Réinvestir la pyramide des aliments correspondant à l'équilibre alimentaire pour préparer un pique nique bon, mais équilibré

MATERIEL

Grande pyramide / 4 pyramides (pour les MS et GS) sous plastique

Feutres de couleur des zones de la pyramide, symbolisant chaque famille des aliments

Lotos des aliments (images d'aliments)

Présentoir de la marchande

paniers

DEROULEMENT**Première étape : imaginer un bon pique-nique**

- Demander aux enfants de donner les différents aliments qu'ils voudraient pour leur pique-nique préféré (importance du plaisir de manger)... et avec le rappel de l'équilibre déjà connu de la pyramide, et d'aller faire les courses dans les différents rayons du « grand magasin ».

Deuxième étape : repérage des aliments choisis dans la pyramide

- identifier chaque aliment « acheté »

- Chaque enfant associe alors chaque aliment à sa famille (grâce à la pyramide, individuelle ou collective plus complète)

- L'adulte aide l'enfant à repérer si famille et quantité sont bien respectées et lui propose alors d'ajuster en repartant faire d'autres courses si besoin.

Troisième étape : mémorisation des choix sur la pyramide

- L'adulte va entourer sur la pyramide les aliments choisis en reformulant avec lui le nom et la famille de l'aliment choisi de la couleur correspondante ; puis collecter les supports par équipe pour mémoire de retour à l'école (affichage en classe).

**COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37**

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :**LA CUEILLETTE DU PETIT CHAPERON ROUGE**
(Jeu moteur et d'observation)**LIEU** : partout**OBJECTIFS :**

Observer, bien regarder autour de soi ; avoir fait des repérages visuels en amont et s'en souvenir.
Découvrir et s'intéresser au monde végétal.
Réunir les types d'éléments inscrits sur la liste en respectant celle-ci du mieux possible
Partager les tâches / avoir un esprit d'équipe.

MATERIEL :

Une petite boîte permettant de stocker les petits éléments demandés.

DEROULEMENT :**1. Présentation du jeu : « ♪ Promenons nous dans les bois pendant que le loup n'y est pas...♪ »**

♪ » : Rassurer les enfants que le loup n'est pas là et qu'il est, de ce fait, possible de se promener dans les bois l'esprit rassuré ! Aucun souci donc pour réunir les éléments de la liste. → lire cette liste aux enfants en leur précisant que :

il y aura un partage des tâches : chaque enfant du groupe recueille un type d'élément.
la recherche se fait collectivement : quand un enfant pense savoir où trouver l'élément demandé, il l'explique aux autres et tout le groupe se déplace ; quand un élément est trouvé, tout le monde donne son avis pour dire si celui-ci correspond ou non à la demande, les grands laissent réfléchir les plus petits...

Bien sûr, il est interdit de cueillir les fleurs en pot, celles des parterres et d'arracher quoi que ce soit des arbres...

2. Jeu : Réaliser la cueillette :

Précisions : l'adulte est là pour guider les enfants ; il ne fait pas à leur place mais peut les aiguiller si besoin (ex : les attirer vers une zone particulière du parc).

Il peut aussi apporter des précisions (ex : définir ce qui différencie les fleurs sauvages des autres, nommer les fleurs sauvages cueillies, expliquer ce qu'est une brindille, l'écorce).

L'adulte lit et relit la liste, notamment pour faire régulièrement le point sur « les trouvailles ».

3. Validation du jeu :

Lorsque la cueillette est terminée, l'équipe se dirige vers le point central pour la faire « vérifier ». Celle-ci est alors vérifiée avec les enfants qui renomment les éléments.

Un bilan est établi : on compte les « bonnes trouvailles » et une lettre du TRESOR peut même être gagnée sur la feuille de route, avec la X de validation du jeu !

**COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37**

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :**LISTE DES ELEMENTS de La cueillette du Petit Chaperon Rouge**
A RAPPORTER :

- 1 violette (ou fleur violette)
- 2 pâquerettes
- 3 fleurs sauvages jaunes
- 4 petits cailloux de couleurs différentes
- 1 brindille
- 2 feuilles mortes
- 1 insecte, vivant .

HANSEL ET GRETTEL
Jeu de piste-cailloux de couleurs**LIEU** : départ au PC**OBJECTIF**

- Suivre un itinéraire sur le terrain grâce à des jetons colorés
- Revisiter le conte de Hansel et Gretel et réaliser un puzzle de 6 ou 12 morceaux.
Le jeu est réalisé avec des jetons de couleurs différentes pour brouiller les pistes et utiliser la discrimination de couleur.

MATERIEL

- 4 x 60/80 pions de couleurs (bouchons R Blanc B J)
- 4 balises J R B J
- 4 puzzles de 6 pièces
- 4 puzzles de 12 pièces trésors répartis dans des enveloppes
- 5

DEROULEMENT**Première étape : piste de couleur**

- Demander aux enfants de suivre (*sans ramasser !*) la piste des petits cailloux d' **1 couleur** (rouge, verte, bleue, jaune.)

- arriver au trésor = balise sous laquelle se trouvent plusieurs enveloppes dans une chemise plastique

Deuxième étape : découverte du trésor

- Chaque enfant réalise ensuite le puzzle de l'enveloppe (adapté selon l'âge).

- le puzzle reconstitué, faire nommer *le conte* = Hansel et Gretel et le remettre après dans l'enveloppe, puis dans la chemise, sous la balise (pour les équipes suivantes).

Troisième étape : identification de la piste de Hansel et Gretel (au poste central)

- Demander aux enfants quels étaient les personnages du puzzle à reconstituer ; et de quelle couleur étaient leurs petits cailloux ; où Hansel, dans le conte, les avait trouvés ; et où l'avait mené le chemin de petits cailloux ... remettre une lettre du code TRESOR



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

LA POTION DU SORCIER
(Jeu d'orientation)

LIEU : au fond du parc.

OBJECTIFS :

- Se déplacer en marchant et choisir une cachette (phase 1 du jeu) ; courir le plus vite possible (phase 2).
- Les enfants étant répartis par équipe de 2, observer attentivement son camarade pour bien repérer et mémoriser où celui-ci va cacher l'image du légume de l'équipe (phase 1) ;
- Aller chercher l'image du légume cachée par son camarade, à l'endroit qui convient, le plus vite possible (phase 2).

Nommer 3 légumes ; associer les images de légumes identiques. Le jeu de « La potion du sorcier » est réalisé avec certains légumes pour approfondir la connaissance de cette famille d'aliments, déjà évoquée en classe lors des collations, et en lien avec le thème des indiens.

MATERIEL :

- Les images de 3 légumes différents (la salade, le concombre et l'artichaut) représentés 2 fois chacun ; pour chaque légume, 2 supports sont effectivement prévus : la grande image colorée que l'enfant n°1 ira cacher et le collier représentant le même légume photocopié en réduction que l'enfant n°2 de l'équipe mettra autour de son cou.
 - 1 grande corde posée au sol pour délimiter la zone au delà de laquelle les enfants n°1 devront aller cacher l'image de leur légume.
- 1 plot marquant le point de départ puis la ligne de départ lors de la phase de course.

DEROULEMENT :

1. Au point de départ, tous les enfants s'assoient en rond puis l'équipe au complet observe les 6 images de légumes (les grandes images + les colliers) placées au centre de « la ronde » pour réaliser la potion du sorcier.

A partir de là, les enfants nomment les légumes présents (l'adulte aide si besoin), associent les images de légumes identiques en repérant la différence de taille entre elles (grande image/petite image avec le collier) et des équipes de 2 sont formées.

ATTENTION :

« Equilibrer » les équipes (2 enfants de GS ne peuvent pas par ex. être ensemble) ; en cas d'équipe de 5, l'adulte (le parent accompagnant) participe au jeu pour former un binôme avec l'enfant resté seul.

Chaque équipe de 2 choisit « son légume » et prend les 2 images correspondantes : l'enfant n°1 dispose de la grande image colorée ; l'enfant n°2 met le collier autour de son cou .



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

ATTENTION : l'enfant n°2 n'est jamais un enfant de GS ; ni 1 parent.

3. Au signal donné par l'enseignante, tous les enfants n°1 partent de la « ligne de départ », vont cacher l'image de leur légume derrière un arbre en marchant puis reviennent au point de départ (phase 1).

ATTENTION : les enfants n°1 doivent choisir un arbre situé au delà de la corde placée au sol et chacun, un arbre différent.
Pendant ce temps, les enfants n°2 observent attentivement leur camarade et mémorisent le lieu de la cachette.

4. Lorsque tous les enfants n°1 sont revenus, les enfants n°2 se placent à leur tour sur « la ligne de départ » et au signal, ils partent en courant le plus vite possible pour aller chercher l'image du légume cachée par leur camarade (phase 2).

5. « La course aux légumes » est terminée lorsque tous les enfants n°2 sont revenus.
A la fin de la course, les enfants précisent quelle est l'équipe gagnante (celle dont l'enfant n°2 a rapporté l'image en premier). Ils vérifient aussi qu'aucun enfant n°2 ne s'est trompé de cachette et que chacun a rapporté l'image qu'il fallait (faire faire des comparaisons image- collier). On verbalisera à ce moment là, d'ailleurs, le nom des 3 légumes.

ATTENTION : Les enfants retournent ensuite au point central en laissant bien toutes les images sur place, avec leur feuille de route complétée (mettre une croix sur la ligne qui convient).



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

LE CANOË
(Motricité et coopération)

OBJECTIFS : Déplacer le canoë sur quelques mètres (10 à 15) sans tomber à l'eau ;
Coordination des gestes

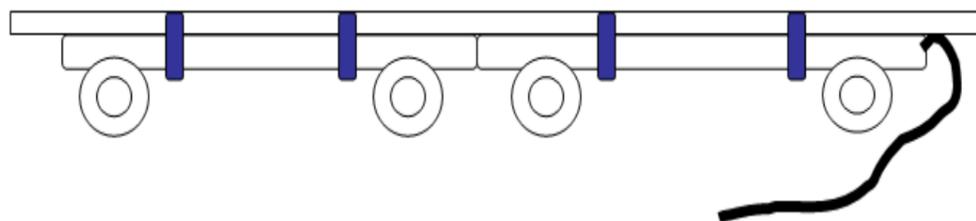
MATERIEL: 2 planches à roulettes
1 planche longue 150 cm à 180 cm (L 180 l 30)
3 bâtons (pagaies = crosses de hockey)
2 sangles, 1 corde longue
4 plots (départ et arrivée)

LIEU : surface propre, dure et lisse (terrasse)

ACTIONS : Tirer le canoë
Diriger le canoë

DEROULEMENT : Atelier dirigé (sécurité)
Installation sur la planche (canoë)
Tension de la corde (tireurs)
Consignes de départ et de progression

2 ou 3 enfants ; position assise ou à genoux .
2 ou 3 enfants tirent la corde ; position debout.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

LE CHEMIN DES SURPRISES
(Jeu de piste-objet insolites)

LIEU : espace arboré, départ aux ifs

OBJECTIF

- Observer les éléments d'un paysage
- Centrer sa prise d'informations
- Suivre un itinéraire balisé
- Notion près/loin

Revisiter différents contes classiques grâce à des objets caractéristiques

Le but du jeu est de parcourir un trajet balisé par des objets insolites accrochés dans les arbres, et en groupe.

MATERIEL

- Objets courants, et des contes mais insolites dans les arbres : galette, citrouille, gerbe de paille, petit panier, ourson, miroir, masque de loup --> une enveloppe en fin de parcours avec un message à l'intérieur
- Fiche par équipe
- 4 balises de couleurs R V B J

DEROULEMENT

Première étape : la règle fondamentale

- Demander aux enfants de suivre l'itinéraire dans l'ordre, par balise, au plus près.

- l'accompagnateur donne aussi le nombre de balises à trouver. Les enfants, en équipe, suivent l'itinéraire en cherchant les balises dans l'ordre, et du plus près au plus loin L'équipe note sur sa fiche au fur et à mesure l'objet insolite et le conte auquel l'objet fait référence (attention à l'ordre des objets repérés) ; au dernier objet, elle trouve une enveloppe = trésor. Le remettre après dans l'enveloppe, au même endroit, pour les joueurs suivants.

Deuxième étape : découverte du trésor

L'équipe découvre le message de l'enveloppe et va donner sa réponse à l'adulte responsable du jeu, qui valide sa participation (en traçant une X sur la fiche de route).



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

L'ENCLOS DE LA SORCIERE
(Jeu d'escalade)**LIEU** : enclos**OBJECTIF**Franchir la palissade de l'enclos
Revisiter le conte de Hansel et Gretel**MATERIEL**

Palissade d'un enclos

DEROULEMENT**Première étape : à l'intérieur de l'enclos**

Demander aux enfants de rentrer d'abord à l'intérieur de l'enclos :
« _ et nous voilà enfermés comme Hansel et Gretel chez la sorcière !
_ à nous de trouver différentes façons d'escalader la palissade pour s'échapper ... »

Deuxième étape : l'escapade

- Chaque enfant réalise la ou des façons d'escalader : enjambrer, passer dessous, dessus, slalomer ...
(à adapter selon l'âge) sur toute la longueur de la barrière.

Troisième étape : le conte

- Demander aux enfants comment Hansel et Gretel ont réussi à prendre la fuite et montrer l'image correspondante dans le livre ...

LA MAISON DES 3 PETITS COCHONS
(JEU MOTEUR ET DE CONSTRUCTION)**LIEU** : Terrain de basket en falun situé au fond du parc.**OBJECTIFS :**

- Amasser collectivement, en un temps limité, le plus possible de briques pour reconstruire, ailleurs, la maison des 3 petits cochons détruite par le loup.
 - Courir vite d'un point à un autre en ne cessant de faire des allers et retours et en ne transportant **qu'un seul objet (1 seule brique) à la fois**.
- Réaliser une construction ensemble ; prendre plaisir à le faire.

MATERIEL :

- 22 briques jaunes et vertes déposées au point de départ (celles qui seront démenagées).
 - Briques violettes et toits roses restant à l'arrivée (stock supplémentaire laissé à disposition pour la construction).
 - 2 plots : l'un pour marquer le point de départ (=1^{er} lieu d'habitation des cochons ; lieu de la destruction) ; l'autre pour marquer le point d'arrivée (= 2^{ème} lieu d'habitation ; lieu où les cochons seront désormais protégés du loup !).
- L'album « Les 3 petits cochons ».
Un chronomètre.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

LA MAISON DES 3 PETITS COCHONS
(JEU MOTEUR ET DE CONSTRUCTION)
(suite)**DEROULEMENT :**

- 1. Présentation du contexte** : Au point de départ, malgré l'utilisation de briques, le loup a réussi à détruire la maison des 3 petits cochons comme il avait déjà réussi à le faire avec les maisons en paille et en bois → montrer les images de ces 2 maisons détruites figurant dans l'album.
- 2. Explication de la règle** : Les 3 petits cochons ont un souhait : ils aimeraient que les enfants construisent pour eux une maison aux particularités suivantes :
la maison doit être loin, éloignée du loup → montrer le nouveau lieu de construction (=point d'arrivée).
la maison doit être solide et grande ⇒ il faut donc démenager un nombre maximum de briques et il va falloir courir vite dans la mesure où le démenagement se fait en un temps limité → montrer le chronomètre (objet permettant de « mesurer le temps de course »).

Précisions supplémentaires à apporter aux enfants : on ne transporte qu'une seule brique à la fois ; on est toujours en « état de course » : je prends, je cours, je pose, je retourne au départ en courant, je reprends... ; on fait très attention de ne pas tomber, ni de se cogner ; on s'immobilise parfaitement lorsque le signal de fin de jeu est donné par l'enseignante → Temps de course : 1 à 2 mn (à adapter à l'âge moyen de l'équipe, à l'état de fatigue...)

- 3. Réalisation du souhait des 3 petits cochons : Construction libre et collective de la nouvelle maison des cochons** pendant 5 mn à l'aide des briques jaunes et vertes auxquelles s'ajoutent les briques violettes et les toits roses (pour plus d'agrément).
A la fin de la construction, les enfants rapportent les briques jaunes et vertes au point de départ et la feuille de route est complétée (croix sur la ligne qui convient).

Si fatigue : réduire le temps de course, la distance d'un aller, le nombre de briques.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

**PERDUS DANS LE PARC
(Jeu d'orientation)**

LIEU: partout dans le parc, consignes auprès du responsable du S 2 (Patricia)

OBJECTIFS :

- °explorer un espace pour chercher un endroit
- °Prélever des indices sur une photo pour identifier un lieu
- °suivre un itinéraire imposé

MATERIEL :

- °3 albums différents avec chacun 6 photos couleur du parc du moulin neuf
- °itinéraires photocopiés en noir et blanc (8 exemplaires de chaque)
- °6 enveloppes (correspondant aux six lieux des photos) contenant chacune 25 gommettes de couleur et de forme différente
- °album de Blanche - Neige

DEROULEMENT :

° Première étape : observation de l'itinéraire

Dans le conte de Blanche-Neige, quel est le personnage qui veut perdre Blanche –Neige dans la forêt ?(le chasseur, serviteur de la marâtre de Blanche –Neige)
Pour ne pas vous perdre comme Blanche-Neige dans la forêt, voici le chemin que vous devrez suivre.

Attention, l'accompagnateur doit veiller à ce que les enfants suivent l'itinéraire en respectant l'ordre indiqué par les flèches et les nombres.

°deuxième étape : observation de la première photo

Observez la première photo.

°troisième étape : recherche du lieu correspondant dans le parc

Recherchez l'endroit du parc où cette photo a été prise !

°quatrième étape : collage de la gommette

Quand vous aurez trouvé l'endroit, cherchez une enveloppe cachée à cet endroit.
Prenez dans l'enveloppe une gommette que vous collerez sur la photo correspondante, comme preuve de votre passage . **Remettez l'enveloppe à sa place pour les joueurs suivants !**

°Faire de même avec les photos 2,3,4,5,6

Dernière étape : retour vers le responsable du secteur 2

Lorsque vous aurez trouvé tous les lieux et collé toutes les gommettes, rapportez votre planche de photos au responsable du secteur 2 (Patricia) !

Bravo, le parc n'a plus de secrets pour vous, aucun chasseur ne pourra vous y perdre !

Rapporter la petite fiche à Pascale qui vous orientera vers d'autres jeux .

-



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 37

RENCONTRE USEP : Indre et Loire

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :