



Ma rentrée

AVEC L'UGSEL

Dans le cadre de l'aménagement d'un temps éducatif au sein de l'école,
**pour se connaître et se rassembler, l'Ugsel propose de vivre une
expérience sportive en jouant en équipe...**

LE 20 SEPTEMBRE 2019

Partage
d'un objectif
commun

Création
de liens

Construction
de souvenirs
ensemble

Se retrouver sur la cour, c'est l'occasion d'**aller vers les autres**, de se **rencontrer** et **se découvrir** ou **se redécouvrir** autour d'un jeu. La pratique ludique sportive met naturellement les enfants au cœur du « **vivre ensemble** ».

**Vivre ensemble, coopérer, entrer en relation sont des actes fondamentaux
du projet éducatif de l'Ugsel !**

But du jeu : rapporter en équipe, le plus de fruits et légumes différents pour réaliser un visage/un personnage.

NOMBRE DE JOUEURS

Equipes de **8 à 10 élèves** de la petite section jusqu'au CM.

MATÉRIEL

- | Par équipe : **1 cerceau** (représente l'assiette) + **1 marque au sol** (corde, languette, craie – ligne de départ de l'équipe).
- | **6 planches** représentant 20 fruits et légumes différents à plastifier (proposition d'imagier en pièce jointe) , soit 120 pièces à découper.
- | **1 série de planches** fruits et légumes pour 2 équipes (environ 20 élèves).
- | **24 plots** : 20 plots (sous 1 plot : plusieurs images d'un même fruit ou légume) + 4 plots sous lesquelles il n'y a ni fruit ni légume.

TEMPS DE JEU

- | **Une première étape** – Courons au marché !
(Environ 3 minutes)
- | **Une deuxième étape** – Place aux artistes !
(Environ 3 minutes)
- | **Une troisième étape** – Tous au musée !
(Temps libre)

ORGANISATIONS

Les équipes sont disposées autour d'un cercle. Au sein de chaque équipe, les joueurs sont en binômes (ils se donnent la main). Les binômes se placent en file indienne, derrière leur ligne de départ. A côté de chaque équipe, un cerceau (l'assiette). Au centre du cercle, 24 plots espacés d'au moins 1 mètre.

DÉROULEMENT

ETAPE 1 – COURONS AU MARCHÉ !

(environ 3 minutes)

Rapporter le plus de fruits et légumes différents du marché.

Au signal (visuel ou auditif), le binôme N°1 de chaque équipe, en se donnant la main :

1. Se retourne et passe sous le pont formé par les autres binômes (aussitôt le binôme N°2 avance jusqu'à la ligne de départ).
2. Contourne le cerceau (assiette).
3. Court vers le centre.
4. Soulève un plot et un seul :
 - Si fruit ou légume : il en rapporte un et un seul.
 - Si rien : il rentre bredouille.
5. Repose le plot.
6. Repasse sous le pont de son équipe (aussitôt le binôme 2 s'élance en suivant le binôme 1).
7. Dépose le fruit ou le légume dans son cerceau (assiette).
8. Se positionne en queue de file indienne et fait un pont.

Chaque binôme veille à rapporter le plus de fruits et légumes différents.

ETAPE 2 – PLACE AUX ARTISTES !

(environ 3 minutes)

Au sein de chaque équipe, les enfants se rassemblent autour du cerceau.

Avec tous les fruits et légumes récoltés, ils réalisent un visage ou un personnage.

POINT DE VIGILANCE : : veiller à ce que tous les enfants participent à la réalisation, en adaptant l'élaboration et le déroulement du jeu.

ETAPE 3 – TOUS AU MUSÉE !

Proposer aux équipes d'aller découvrir les réalisations des autres. Observer avec ses yeux pas avec ses mains ! Prendre des photos pour garder trace des réalisations « éphémères » des équipes (exposition ...).



VARIABLES

POUR L'ÉTAPE 1

- | A l'annonce du meneur, passer « sous le pont », « enjamber le pont » ou « slalomer » (entre les binômes).
- | Mélanger les fruits ou légumes sous les plots.
- | Pas le droit de rapporter 2 fruits ou 2 légumes identiques s'ils sont déjà dans l'assiette.

POUR L'ÉTAPE 2

- | Après un temps d'échange, chaque enfant prend au moins un fruit ou légume récolté et devra le positionner.



LE DISPOSITIF

