



MA RENTRÉE 2023

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

MINISTÈRE
DES SPORTS
ET DES JEUX OLYMPIQUES
ET PARALYMPIQUES
*Liberté
Égalité
Fraternité*

UGSEL
Éduquer... tout un sport !

Jeu : décoder c'est gagné



VENDREDI 22 SEPTEMBRE 2023

Construire ensemble l'Héritage 2024

Collaborer à une
œuvre commune

Créer des liens
de fraternité

Partager
des moments forts

Vivre en équipe multi-niveaux, un temps sportif au sein de l'école,
pour fédérer les élèves, les équipes pédagogiques.

**Accueillir, servir, relier et transmettre sont les enjeux fondamentaux
du projet éducatif de l'Ugsel.**

Merci à la CRAPEP Bretagne pour la contribution à la réalisation de ce guide



JEU : DÉCODER C'EST GAGNÉ

But en équipe

ÉTAPE 1

« Mastermind »
décoder le plus
rapidement possible
3 à 4 codes secrets.

ÉTAPE 2

Reconstituer
le plus vite possible
son puzzle.

ÉTAPE 3

Découvrez les puzzles*
conçus par les autres
équipes et explorez
la signification de ces
affiches et mascottes.

* les 3 puzzles proposés sont disponibles sur le lien de téléchargement en 6 ou 12 pièces :

Affiche des Jeux Olympiques PARIS 2024



Affiche des Mascottes des Jeux Olympiques et Jeux Paralympiques PARIS 2024



Affiche des Jeux Paralympiques PARIS 2024



Si utilisation :

- Des puzzles de **6 PIÈCES** : décoder 3 codes secrets. 1 code découvert = **2 pièces remportées** !
- Des puzzles de **12 PIÈCES** : décoder 4 codes secrets. 1 code découvert = **3 pièces remportées** !

NOMBRE DE JOUEURS

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

ORGANISATION

Une fois le matériel installé, au sein de chaque équipe :

↳ Désigner les « Gardiens du coffre-fort »
(binôme ou trinôme).

Ils se positionnent à l'emplacement prévu, face aux joueurs de leur équipe ; tirent au sort une des fiches « code secret », l'observent et gardent secrètement le code.

↳ Constituer des binômes (si possible : 1 élève d'élémentaire / 1 élève de maternelle).

Ils se donnent la main et se placent en file indienne, derrière leur ligne de départ.

MATÉRIEL PAR ÉQUIPE



↳ **5 chevalets** de couleurs différentes (cf. supports en annexe 1).

↳ **2 contenants** :

- Dans le 1^{er} : les 5 chevalets de couleurs différentes / y seront déposées les pièces de puzzle remportées.
- Dans le 2nd : 10 fiches « code secret » + pièces du puzzle.

↳ **10 fiches** « code secret » (cf. supports en annexe 2).

↳ **Pièces de puzzle** plastifiées (cf. supports en annexe 3).

↳ **Plots** ou marquage au sol pour matérialiser :

- La ligne de départ,
- La ligne derrière laquelle se situe les « Gardien du coffre-fort ».

↳ **S'il y a du vent** :

- Accrocher 1 à 2 pinces à linge à chacune des pièces de puzzle.
- Poser un objet lesté (sac à grains ...) à l'intérieur de chaque chevalet.





DÉROULEMENT

1 TOUS AU RELAIS MASTERMIND

DÉCODER LES CODES SECRETS

En équipe, le plus rapidement possible, décoder successivement **4 codes secrets**.

1 code découvert = 2 ou 3 pièces de puzzle remportées.

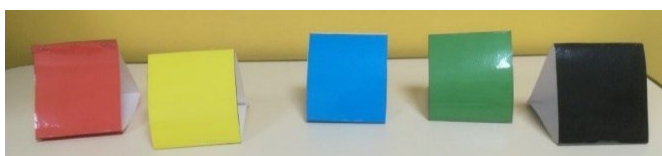
Au signal de départ (visuel ou auditif), au sein de chaque équipe.

Le binôme N°1 :

1. Prend un chevalet de couleur, aussitôt le binôme N°2 avance jusqu'à la ligne de départ.
2. Court jusqu'aux « gardiens du coffre-fort ».
3. Dépose le chevalet de couleur devant eux.
4. Revient au point de départ, tape dans la main du binôme suivant, puis vient se positionner en queue de file, en passant sous le pont formé par ses partenaires.

Le binôme N°2 :

S'élance à son tour et effectue les mêmes actions que le **binôme N°1**. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 5 chevalets de couleurs soient alignés devant les « Gardiens du coffre-fort ».



Dès lors, à l'aide de la fiche « **code secret** », ces derniers indiquent aux joueurs situés devant eux le(s) chevalet(s) bien placé(s), en faisant apparaître pour chacun la face « **bravo** » - visible pour l'équipe.



Dans cet exemple :

À la lecture de sa fiche « code-secret », les « Gardiens du coffre-fort » :

1. Repèrent les chevalets bien placés : « jaune » et « noir ».
2. Les retournent pour faire apparaître la face « bravo ».

Ensuite, le **binôme** revient au **point de départ** et passe le relais au binôme suivant, qui part à son tour intervenir **2 chevalets mal positionnés** (et uniquement 2).

Les « Gardiens du coffre-fort » indiquent aussitôt si les chevalets sont bien placés ou non.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 5 chevalets **soient bien placés** (tous face « bravo » visible).



Dès lors, les « Gardiens du coffre-fort » :

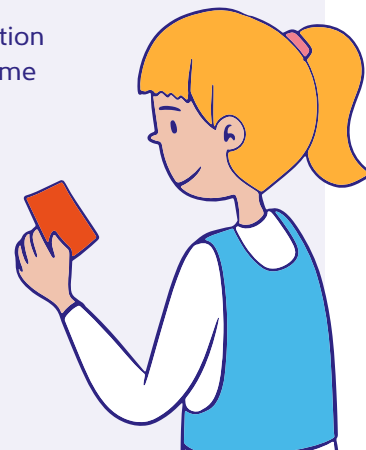
1. Félicitent l'équipe puis remettent 2 ou 3 pièces de puzzle au binôme devant eux. Le binôme repart aussitôt, dépose les pièces de puzzle dans le 1^{er} contenant de l'équipe puis vient se positionner en queue de file, en passant sous le pont formé par ses partenaires.
2. Représentent la fiche « **code secret** » dans le contenant puis mélangent les fiches, en secouant le contenant.
3. Prennent les 5 chevalets et quittent le poste occupé pour rejoindre l'équipe. Un autre binôme de l'équipe effectue le chemin inverse et devient « Gardiens du coffre-fort ».
4. Une fois que le binôme n°1 a déposé les cinq chevalets dans le premier contenant, il part, récupère un chevalet,

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les pièces de puzzle soient dans le 1^{er} contenant.

C'EST LA FIN DE L'ÉTAPE 1

Les binômes en attente sont acteurs :

- Ils doivent porter attention à ce que réalise le binôme en action ; faire appel à leur mémoire.
- Ils peuvent aiguiller le binôme en action, par la voix et le geste.



DÉROULEMENT SUITE

2 TOUS AU PUZZLE

En équipe, les enfants se rassemblent à côté du 1^{er} contenant, afin de reconstituer leur puzzle (de 6 ou 12 pièces).

Point de vigilance : veiller à ce que tous les enfants participent.

Variante :

Un visuel de chaque puzzle reconstitué est visible dans un coin de la cour, à distance du jeu, 1 enfant par équipe peut venir voir son puzzle reconstitué, afin d'aider son équipe à faire le sien.

3 TOUS AU MUSÉE

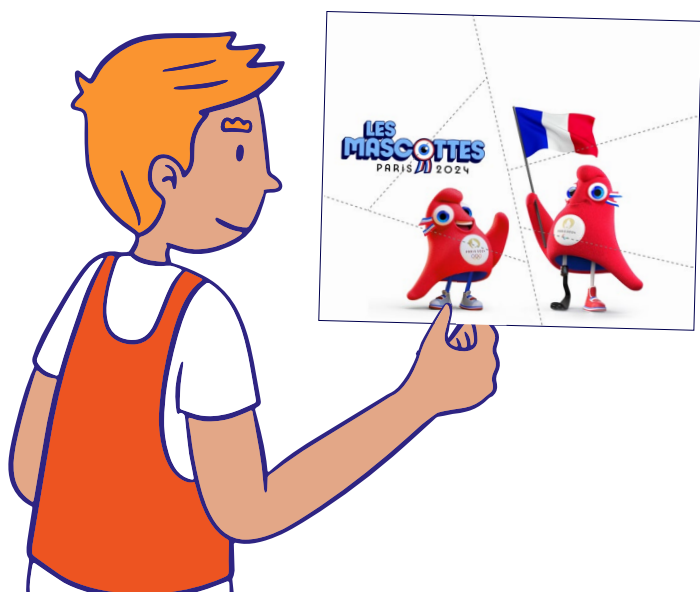
Aller découvrir les puzzles des autres équipes. Observer avec ses yeux pas avec ses mains !

Bien observer les puzzles reconstitués.

- ✓ Que représentent ces puzzles ?
- ✓ Que représentent les 5 anneaux olympiques ?
- ✓ Regarder attentivement les 2 mascottes : qu'observez-vous ?
- ✓ Que représente l'emblème des Jeux Olympiques et Jeux Paralympiques ?

Éléments de réponse à ces 3 questions :

(cf. support en annexe 4)



4 TOUS « PARIS 2024 »

Créer une oeuvre artistique, tous ensemble, autour de la thématique « PARIS 2024 ».

Voici quelques idées :

- ✓ Allongés sur le sol : représenter une tour Eiffel ; les anneaux olympiques ; les lettres du mot « PARIS » et les chiffres du nombre « 2024 ».
- ✓ À l'aide de craies de couleur : écrire sur la cour des messages de soutien à destination des sportifs français qui vont participer aux Jeux Olympiques et Paralympiques.
- ✓ Une poésie ; un slam ...

Si possible, prendre une photo « aérienne » de votre(vos) œuvre(s).



POUR COMPLÉTER LE JEU

Notre ville accueillera les prochains Jeux Olympiques et Paralympiques !

- Observer plusieurs affiches des JO afin d'identifier les éléments incontournables d'une affiche.
- Notre ville accueillera les prochains Jeux Olympiques, créer une affiche, qui deviendra support du jeu.

#marentréeavecl'UGSEL



Je valorise
ma participation
sur les réseaux



Je publie mes photos et vidéos sur les réseaux sociaux en mentionnant le **#marentréeavecl'UGSEL** dans chacune de mes publications, et sur le site **www.ugsel.org**

JEU DÉCODER, C'EST GAGNÉ

REPRÉSENTATION DU JEU AVANT SON LANCEMENT AVEC 4 ÉQUIPES (8 À 10 JOUEURS)

Vidéo explicative

