



ORGANISATION TYPE PACHA

Répartition des classes :

Encadrement : 4 adultes par classe (enseignant compris), 1 par groupe, doivent être prévus.

Pré-requis à la rencontre : Chaque classe doit avoir lu l'album et travaillé sur les parcours des trois lieux de la maison. Il est également recommandé d'avoir fait un travail sur les jeux d'ombres et de lumières.

Groupes : Les classes sont découpées en 4 groupes (Queues, Oreilles, Pattes et Moustaches).

Les enfants doivent connaître leur groupe : voir répartition ci-dessous par demi-journée

Chaque groupe doit être accompagné d'un adulte impérativement. Les groupes porteront une étiquette avec leur nom de groupe. Les groupes se réunissent avec leurs adultes (oreille,moustache...) au gymnase. Les parents aident quand ils sont sur l'atelier.

Attention 2 parents suffisent aux ombres, les autres restent sur le parcours sdb.

| Responsables ateliers | Ombres | Parcours 1 sdb | Parcours 2 sdb | Parcours 1 classe | Parcours 2 classe | pousser/tirer (Possibilité de demander à un parent accompagnateur pour encadrer cet atelier et suivre un groupe) |
|-----------------------|-------------|---------------------|----------------|-------------------|-------------------|--|
| Mardi 21 matin | Mme Pages | Mme Laurens/Clarens | USEP | M.Miranda | M.Ibres | USEP |
| Mardi 21 AM | USEP | M.Cavenne | USEP | M.Larroque | Mme Farret | USEP |
| Mardi 28 matin | Mme Gatefin | Mme Ayroles | Mme Celin | Mme Urruty | Mme Bousquet | USEP |

Les Queues commencent par l'atelier "Classe".

Les Oreilles commencent par l'atelier "Pousser-Tirer".

Les Pattes commencent par l'atelier "Salle de Bain".

Les Moustaches commencent par l'atelier "Ombres".

La rotation suit ce schéma :

Classe → Pousse-Tirer → SdB → Ombres → Classe.....

Les ateliers : description rapide.

L'encadrement de chaque atelier sera assuré par les enseignants, l'USEP

Atelier des ombres : il rassemble habituellement 2 groupes mais pourra être dédoublé si besoin.

Durée de 20 minutes

Matériel : projecteur chantier, drap et attaches (cordes et mousquetons), cartes photos en double jeu

Déroulement : les enfants vont jouer tour à tour le rôle de public et celui d'acteur. Les acteurs possèdent un jeu de photos d'ombres d'enfants dans diverses positions à reproduire seul ou à plusieurs. Les acteurs prennent ces positions et projettent leurs ombres sur le drap. Le public possède le même jeu de photos et doit désigner celle correspondant à l'ombre qu'il voit.

Variables : on joue des ombres grosse-petites-terrifiantes...

Atelier des jeux des souris (pousser/tirer) : il est dédoublé. Durée de 20 minutes

Matériel : couvertures, planche à roulettes, fixations planches, 8 cônes, plots.

Déroulement : les enfants commencent par soit le jeu des couvertures, soit le jeu des planches puis inversent.

Jeux des couvertures : Les enfants tirent au sort deux pièces d'un puzzle qui va montrer une configuration (voir carte en pièces jointes) : tant d'enfants tirent une couverture sur laquelle sont assis tant d'autres enfants. Les enfants essaient cette configuration sur un parcours simple partant d'une porte entre deux cônes et allant en slalom entre des plots à une autre porte. Quand tous y sont arrivés, (on essaie en poussant) on tire une autre configuration.

Jeux des planches : Les enfants tirent au sort deux pièces d'un puzzle qui va montrer une configuration (voir carte en pièces jointes) : tant d'enfants tirent une corde reliant tant de planches sur chacune desquelles est assis un enfant. Les enfants essaient cette configuration sur un parcours simple partant d'une porte entre deux cônes et allant en slalom entre des plots à une autre porte. Quand tous y sont arrivés, on tire une autre configuration.

Atelier salle de bain : il est dédoublé mais avec des éléments qui diffèrent ou placés différemment..

Durée de 20 minutes

Matériel : plan incliné, tapis réception, poutre sensitive, échelle, plinths, barres de plinth, tremplins...

Déroulement : A partir du poster du parcours des souris dans la salle de bain, les enfants verbalisent le lieu, les actions en rapport avec les objets. Avant d'utiliser le parcours, les enfants font le rapprochement entre les éléments du poster et les éléments du parcours.

2 parcours sont donc en place en matériel de gym, et les enfants vont les vivre.

Après la lecture d'affiche, le responsable de l'atelier sépare le groupe en 2 pour équilibrer les parcours.

Les enfants font 3 ou 4 fois un parcours avant de passer à l'autre.

Atelier salle de classe : il est dédoublé. Durée de 20 minutes

Matériel : caisse objets de la classe (souris, élastiques, duplos, crayons, scotch et galets, gommes, règles et pot à crayons, puzzles, légo), cerceaux, poutres emboitables, barres, roues asco, pas japonais, bancs et tables, puzzles îles, escalier et U...

Déroulement : Le responsable sépare le groupe en 2 ; à partir des objets de la salle de classe, les enfants doivent créer un nouveau parcours en verbalisant le lieu, les actions en rapport avec les objets, en faisant vivre ce parcours à des petites souris. Il est intéressant que l'école prenne des photos de ce parcours pour le revoir en classe.

Ce même parcours est mis en place en matériel de gym, et les enfants vont le vivre avec plusieurs entrées...

Variables : on change le parcours des souris et donc on change le parcours des élèves...

Si il reste quelques minutes, les 2 groupes peuvent changer de parcours pour le vivre 1 ou 2 fois au niveau moteur.

Le temps et rotations : Les ateliers durent environ 20 minutes

En début de rencontre, les adultes placent les enfants sur le bon espace.

La rotation sera confirmée en début de rencontre car elle peut changer en fonction de l'aménagement de la salle pour la simplifier au maximum. Ils suivront les numéros des 4 espaces (identifiés par un plot avec un numéro)

Ex : si les moustaches vont en premier à l'atelier pousser/tirer portant le numéro 2, la rotation sera : 2-3-4-1

La rotation se fera par un signal sonore de l'USEP.

Rappel : il est important qu'en arrivant à la rencontre les enfants connaissent leur groupe (avec étiquette) . Une pratique en amont des ombres + lecture de poster notamment de la sdb (lien objet/image/action).

Vous pouvez contacter votre CPC pour acheter un album de l'équipe EPS.