

Rencontres Maternelles Orientation

Dossier Organisation

Semaine du 08 au 12 octobre 2018

Dans les écoles du département

Agenda de la semaine suite aux demandes de participation

Dates	Lieux	PS	MS	GS/CP	Total
Lundi 08 octobre 2018 – Matin	Varces – Les Poussous	43	17	-	60
Lundi 08 octobre 2018 – Après Midi	Varces – Les Poussous	-	17	44	61
Mardi 09 octobre 2018 – Matin	Isle Abeau – Chardonnerets	-	15	37	52
Mardi 09 octobre 2018 – Après Midi	Fitilieu et St André Gaz				72
Mercredi 10 octobre 2018 – Matin	St J. Moirans - Vendémiaire	-	53	42	95
Jeudi 11 octobre 2018 – Matin	Grenoble – Jules Ferry				73
Jeudi 11 octobre 2018 – Après Midi	Vif – Champollion	9	17	30	56
Vendredi 12 octobre 2018 – Matin	La Côte St André – M.Pagnol				83
Vendredi 12 octobre 2018 – Après Midi	-	-	-	-	-
Total	-				552

USEP 38

33, rue Joseph Chanrion

38000 Grenoble

Tél : 04 38 37 18 38

www.laligue38.org/nos-actions

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

Quelques rappels sur la rencontre

Objectifs :

- Jouer un rôle dans la préparation du matériel utilisé lors de la rencontre
- Utiliser une représentation de l'espace pour se déplacer
- Verbaliser un itinéraire effectué
- S'orienter dans l'espace en fonction d'un dessin
- Raconter son expérience d'une « première » rencontre

Principes généraux :

- S'appuyer sur l'USEP départementale pour l'organisation générale de la rencontre
- Réserver les espaces spécifiques à la rencontre
- Faire rencontrer 2 à 4 classes d'écoles de proximité ou d'une même école
- Préparer la rencontre et permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions.

Avant la rencontre :

- Création, par les enfants, des boîtes à lettre et des enveloppes.
- Préparation, par les enfants, des pinces à linges de couleur
- Envoyer 10 photos de lieux remarquables et précis

Pendant la rencontre :

- Pratiquer, jouer ensemble, parler

Après la rencontre :

- Raconter, dessiner...

Organisation générale de l'activité

- 5 ateliers : La chasse aux gommettes, Les cibles, Je cache tu trouves, Le facteur et Rallye photo en étoile.
- 15 minutes par atelier
- 2 adultes (enseignants, parents...) sur chaque atelier
- 1 coordinateur de l'activité : Pascal USEP38
- 5 groupes constitués d'enfants de toutes les classes afin de donner un sens à la rencontre

Description des ateliers

Atelier 1 : La chasse aux gommettes

15 minutes avec chaque groupe

Des gommettes de différentes couleurs sont posées sur les divers éléments de l'espace de jeux (arbre, toboggan, mur...)

Une zone est aménagée (table ou banc) avec des feuilles de contrôle (une par binôme) et des feutres de couleurs identiques aux gommettes.

Par deux, les enfants se déplacent dans l'air de jeu à la recherche des couleurs. Lorsqu'ils en trouvent une, ils mémorisent la couleur et l'élément associé, puis ils vont colorier leur fiche en fonction de ce qu'ils ont vu.

Lorsque tous les groupes ont terminé, on vérifie avec eux sur les fiches et sur le terrain.

Préparation avec les enfants : Dessiner sur des feuilles les éléments (banc, table, chaise, grillage, échelle, toboggan...) du lieu de l'activité. Plastifier ces feuilles, de manière à en avoir 10 exemplaires identiques.

Atelier 2 : Les cibles

15 minutes avec chaque groupe

Des cerceaux sont posés sur l'espace de jeu. A l'intérieur, des plots sont disposés de manière différente.

On distribue aux enfants des cartes représentant les différentes combinaisons et ils doivent retrouver quel cerceau correspond à leur carte.

Puis on fait l'inverse, on leur donne un cerceau vide et une carte, ils doivent reproduire la combinaison.

Préparation avec les enfants : Aucune. Ce jeu est pris en charge par l'USEP 38.

Atelier 3 : Le rallye photo en étoile

15 minutes avec chaque groupe

Des photos de l'espace sont prises en avance et mises sous plastique.

Sur chaque lieu représenté, on accroche un lot de 5 pinces à linge de la même couleur.

On donne à chaque binôme une photo. Ils doivent se déplacer avec la photo et retrouver le lieu représenté. Lorsqu'ils l'ont trouvé, ils apportent au meneur de jeu l'objet correspondant.

Celui-ci valide ou pas la trouvaille des enfants, et selon le résultat, soit les enfants repartent avec la même photo (en cas d'erreur) ou avec une nouvelle.

Préparation avec les enfants : L'enseignant prend 10 à 15 photos de points remarquables sur le lieu de l'activité (banc, portail, grillage, poignée de porte, ...). Il les envoie par mail à l'USEP38. Les enfants préparent 10 lots de 5 pinces à linge de couleurs différentes (colorier des pinces à linges en bois ...) pour les placer aux endroits des photos validées. La mise sous plastique des photos sera effectuée par l'USEP38.

Atelier 4 : Je cache, tu trouves

15 minutes avec chaque groupe

Les enfants sont par 2 et possèdent une image correspondant à un animal.

Un des enfants ferme les yeux et l'autre va cacher son objet.

Ce dernier revient vers son camarade et lui donne verbalement l'explication qui lui permettra de retrouver l'objet.

Une fois l'explication donnée, l'enfant se lance à la recherche de l'objet. S'il ne le trouve pas du 1er coup, son partenaire peut lui donner de nouvelles informations ou des rappels.

Puis on change les rôles. *Remarque : Le jeu peut être fait avec un temps donné.*

Préparation avec les enfants : Aucune. Ce jeu est pris en charge par l'USEP 38.

Atelier 5 : Le facteur

15 minutes avec chaque groupe

Des boîtes sont dispersées sur l'espace de jeu, elles sont identifiables par des symboles (animaux, personnages...) afin de rendre le jeu attrayant.

Les enfants possèdent une enveloppe correspondante pour chaque boîte.

Ils partent avec une seule enveloppe en main, et doivent aller la mettre dans la boîte associée.

Lorsqu'ils ont postés toutes leurs lettres, on va vérifier avec eux dans les boîtes pour avoir une correction (cela permet aussi de récupérer les enveloppes pour le groupe suivant).

Préparation avec les enfants : Fabriquer avec les enfants 10 boîtes à lettre avec pour chacune un symbole unique dessus (animal, personnage...) et faire 10 enveloppes par boîte avec le symbole associé afin de faire correspondre les enveloppes aux boîtes.

