

PRÉSENTATION DE LA MALLETTE « POST-CONFINEMENT »

Contexte actuel

Le 17 juin 2020, le ministre de l'Éducation nationale et de la Jeunesse a annoncé le retour à l'école de tous les élèves du niveau primaire à compter du 22 juin, ainsi que le maintien des principaux gestes protecteurs *a minima* jusqu'à la fin de l'année scolaire.

Cette année, l'**apprentissage du vivre ensemble** pour les enfants a été mis à mal par la période de confinement et par les règles de distanciation physique associées. L'isolement généré par ce contexte particulier a créé un réel besoin au sein de la communauté éducative : celui de **(re)créer du lien entre les enfants tout en respectant les gestes protecteurs**.

Un outil « clé en main » pour les professionnels de l'éducation et de l'animation

La présente mallette pédagogique a été conçue en collaboration avec des professionnels de l'éducation et de l'animation.

Objectif : mettre en place des activités basées sur le jeu sportif et axées sur la coopération entre les enfants, **dans le respect des gestes protecteurs**.

Ainsi, les trois fiches séances contenues dans la mallette présentent **des jeux coopératifs, sans contact et sans manipulation de matériel par les joueurs**.

De plus, la mallette contient un « kit outils » afin d'aider les enseignants et les animateurs dans la mise en place de ces jeux, destinés à des enfants de 6 ans ou plus (à partir du cycle 2 en milieu scolaire).

Enfin, elle contient **une proposition de prolongement** via un questionnaire invitant les enfants à partager et à exprimer leurs émotions ressenties lors de cette année particulière, ainsi que ce qu'ils en retirent aussi bien en positif qu'en négatif.

COMPOSITION DE LA MALLETTE

Jeu n°1

« Dis-m'en plus sur toi »

Apprendre à mieux connaître ses camarades.

Jeu n°2

« Le code secret »

Développer l'esprit de coopération.

Jeu n°3

« À fond pour le collectif »

Donner le meilleur de soi pour son équipe.

KIT OUTILS

- Craies et scotchs de couleur
- Bombes aérosol
- Sifflet poire

QUESTIONNAIRE ENFANTS

Proposition de prolongement, axée sur les émotions ressenties durant cette année.

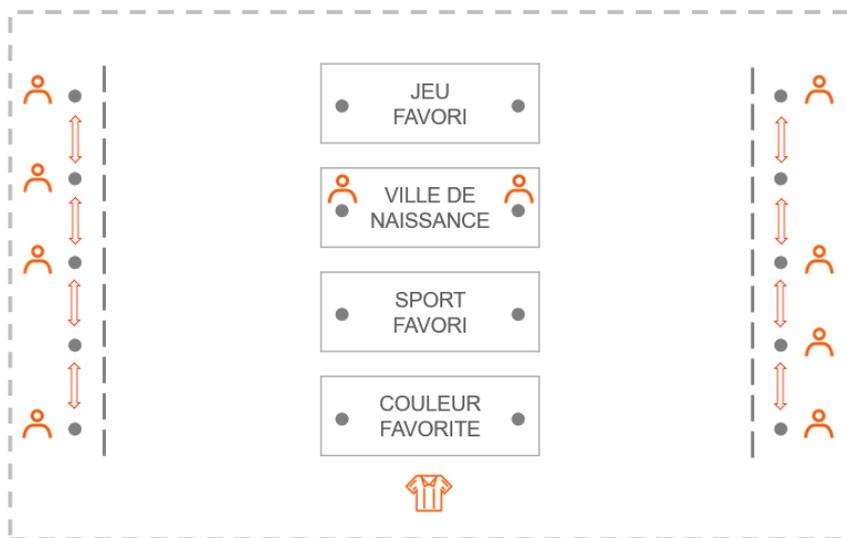
Objectif de la séance : apprendre à (mieux) connaître ses camarades dans le respect des gestes protecteurs

RAPPEL DES GESTES PROTECTEURS

- Je reste à un mètre de distance de mes camarades (deux grands pas) ;
- Je ne touche à aucun objet manipulé par le maître ou la maîtresse du jeu ;
- Je me lave les mains avant de commencer l'activité ;
- Je tousse dans mon coude et je jette les mouchoirs que j'utilise.

MISE EN PLACE

-  30 minutes
-  10 – 12 joueurs ou joueuses *
-  Craie (ou bombe aérosol)
-  Cour extérieure ou intérieure de 20*20m
-  Le maître ou la maîtresse du jeu



CONSIGNES DE JEU

But du jeu : Réussir à enchaîner cinq passages sans aucune erreur.

Consignes : Avant de commencer l'activité, le maître du jeu choisit quatre informations que les enfants devront essayer de retenir concernant leurs camarades (*voir au verso*). Faire deux tours pendant lesquels les enfants partagent un par un leurs informations à haute voix, pendant que les autres essaient de les retenir.

Ensuite, comme dans un jeu du béret traditionnel, les joueurs, répartis des deux côtés du terrain, s'attribuent discrètement des numéros allant de « 1 » jusqu'au nombre de joueurs du même côté.

Pour lancer la partie, le maître du jeu annonce une des informations au milieu du terrain suivie d'un numéro. Les deux joueurs concernés doivent alors courir le plus vite possible vers le marquage correspondant et s'arrêter pieds joints. Leur objectif est maintenant d'essayer de se souvenir de l'information en question concernant l'autre joueur. Le premier joueur arrivé tente sa chance : s'il réussit, le second peut essayer à son tour. S'il se trompe, les deux joueurs retournent directement se placer de leur côté respectif.

Le maître du jeu annonce ensuite une nouvelle information suivie d'un nouveau numéro, et ainsi de suite. Toutes les trois/quatre minutes, les joueurs doivent s'attribuer de nouveaux numéros afin de varier les duos.

La partie s'arrête : lorsque les enfants réussissent à enchaîner cinq passages consécutifs sans erreur (où les deux joueurs appelés réussissent à deviner du premier coup l'information de l'autre). En fonction du temps restant pour l'activité, le maître du jeu peut lancer une deuxième partie en modifiant les informations à deviner.

CONSEILS ET COMPORTEMENTS À ENCOURAGER

- Rappeler aux enfants que contrairement au béret traditionnel, **l'objectif est collectif** (ce n'est pas un affrontement entre deux équipes).
- Choisir les informations à deviner et leur nombre en fonction du **degré de connaissances** des enfants entre eux (*voir au verso*).
- Ne pas hésiter à **augmenter ou diminuer l'objectif** de nombre de passages consécutifs sans erreur.
- Si besoin, aider les enfants à **se répartir les numéros** afin de respecter les règles de distanciation physique.

Exemples d'informations à faire découvrir aux enfants durant le jeu :

- Prénom
- Âge
- Ville de naissance
- Couleur favorite
- Sport favori
- Jeu favori
- Matière favorite à l'école
- Film favori
- Plat ou dessert favori
- Animal favori
- Etc.

En fonction de l'âge des enfants, n'hésitez pas à réduire le nombre d'informations à faire découvrir pendant le jeu.

** Dans le cas où le jeu serait mis en place en secteur scolaire, nous vous recommandons de fonctionner par demi-classe, soit sur un même terrain (avec rotation), soit sur deux terrains distincts (en parallèle).*

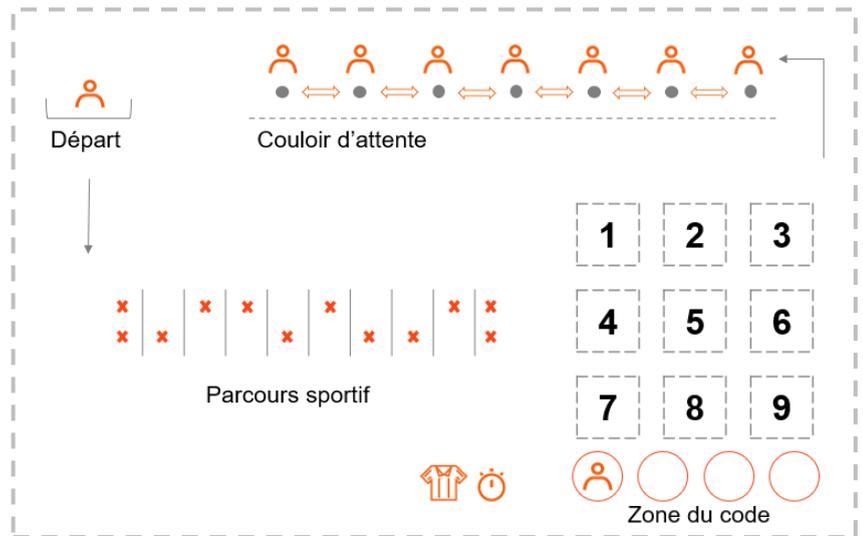
Objectif de la séance : développer l'esprit de coopération entre les enfants dans le respect des gestes protecteurs

RAPPEL DES GESTES PROTECTEURS

- Je reste à un mètre de distance de mes camarades (deux grands pas) ;
- Je ne touche à aucun objet manipulé par le maître ou le maître du jeu ;
- Je me lave les mains avant de commencer l'activité ;
- Je tousse dans mon coude et je jette les mouchoirs que j'utilise.

MISE EN PLACE

-  30 minutes
-  10 – 12 joueurs ou joueuses *
-  Craie (ou bombe aérosol), chronomètre, sifflet
-  Cour extérieure ou intérieure de 20*20m
-  Le maître ou la maîtresse du jeu



CONSIGNES DE JEU

But du jeu : Découvrir le code secret le plus vite possible.

Consignes : Au signal, le maître du jeu démarre le chronomètre et le premier joueur s'élance vers le parcours sportif où il doit, à l'image de la marelle, réaliser une série d'appui sans toucher aux lignes de séparation (*voir schéma*). En cas de faute d'appui, le joueur doit retourner directement se placer dans le couloir d'attente.

En revanche, après un parcours réussi, le joueur gagne le droit de proposer un chiffre sur le pavé numérique en s'arrêtant à pieds joints dessus. Si le chiffre désigné ne figure pas du tout dans le code recherché (*voir au verso*), le maître du jeu lui indique en disant « Non ». S'il ne correspond pas au chiffre recherché mais qu'on le retrouve ailleurs dans le code, le maître du jeu l'indique en disant « Mal placé ! ». Dans ces deux cas, le joueur retourne se placer dans le couloir d'attente.

Enfin, s'il s'agit du bon chiffre recherché, le maître du jeu indique « Bien placé ! » et le joueur vient se placer dans le premier rond vide de la « zone du code ». Les autres joueurs continuent alors le jeu normalement en essayant de découvrir un par un les caractères restants.

La partie s'arrête : lorsque le code secret a été découvert ! Les quatre joueurs positionnés dans les ronds énoncent alors le code à haute voix. Le maître du jeu vérifie et indique le temps mis par le groupe pour découvrir le code. Les joueurs se replacent ensuite dans le couloir d'attente pour débiter une nouvelle partie avec un nouveau code secret à découvrir. L'objectif collectif est maintenant de battre le record précédent.

CONSEILS ET COMPORTEMENTS À ENCOURAGER

- Conseiller aux enfants **d'être attentifs aux propositions de leurs camarades**, afin d'éviter de proposer deux fois un mauvais chiffre !
- **Pour donner plus de rythme à la partie**, ne pas hésiter à enchaîner plus rapidement les départs.
- Ne pas hésiter à **varier le parcours sportif** selon votre effectif et l'espace dont vous disposez.
- Rappeler aux enfants que **l'objectif est collectif**, et non de forcément figurer parmi les quatre à avoir trouvé un des chiffres du code.

Exemples de codes secrets à 4 chiffres à découvrir :

	Codes	Temps effectués
Partie 1 :	4 • 8 • 7 • 2	
Partie 2 :	9 • 1 • 5 • 3	
Partie 3 :	6 • 3 • 6 • 5	
Partie 4 :	7 • 4 • 8 • 4	
Partie 5 :	2 • 1 • 9 • 6	

Si un chiffre est présent en double dans le code secret, nous vous recommandons de le préciser aux enfants au début de la partie.

* Dans le cas où le jeu serait mis en place en secteur scolaire, nous vous recommandons de fonctionner par demi-classe, soit sur un même terrain (avec rotation), soit sur deux terrains distincts (en parallèle).

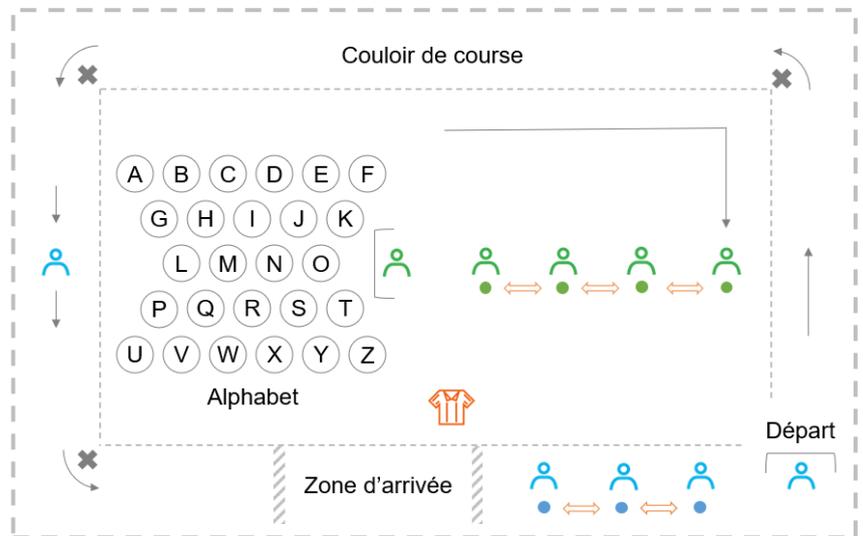
Objectif de la séance : donner le meilleur de soi pour son équipe dans le respect des gestes protecteurs

RAPPEL DES GESTES PROTECTEURS

- Je reste à un mètre de distance de mes camarades (deux grands pas) ;
- Je ne touche à aucun objet manipulé par le maître ou la maîtresse du jeu ;
- Je me lave les mains avant de commencer l'activité ;
- Je tousse dans mon coude et je jette les mouchoirs que j'utilise.

MISE EN PLACE

-  30 minutes
-  10 – 12 joueurs ou joueuses *
-  Craie (ou bombe aérosol), sifflet
-  Cour extérieure ou intérieure de 20*20m
-  Le maître ou la maîtresse du jeu



CONSIGNES DE JEU

But du jeu : Être l'équipe qui réussit à faire le plus de tours du terrain pendant que l'autre équipe « écrit » des mots.

Consignes : Répartir les enfants en deux équipes mixtes.

L'équipe au centre du terrain (*en vert sur le schéma*) se place en file indienne face à l'alphabet.

Au signal, le maître du jeu énonce un premier mot (*voir au verso*) que le premier joueur devra « écrire » en posant au moins un pied sur chacune des lettres dans le bon ordre et en les annonçant à voix haute. Les joueurs passent chacun leur tour et doivent essayer d' « écrire » 10 mots correctement (sous la vérification du maître du jeu) le plus rapidement possible.

Pendant ce temps, l'équipe au bord du terrain (*en bleu*) doit essayer d'effectuer le plus de tours possible sous la forme d'un relais. Le premier joueur part au signal du maître du jeu. Au moment où il arrive dans la zone d'arrivée, le joueur suivant peut commencer son tour. Les joueurs doivent compter tous en chœur le nombre de tours réalisés.

Une fois que l'équipe au centre a réussi à écrire son 10^{ème} mot, le maître du jeu annonce le nombre de tours courus par l'autre équipe. Les deux équipes inversent leur rôle et le maître du jeu relance une partie.

Le jeu s'arrête : lorsque les deux équipes sont passées dans les deux rôles. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire le plus de tours de terrain pendant que l'autre « écrivait » ses 10 mots.

CONSEILS ET COMPORTEMENTS À ENCOURAGER

- Inviter les enfants qui sont en attente à **aider leurs camarades en leur dictant** le bon orthographe des mots ou simplement en les encourageant.
- En fonction de l'âge et du vocabulaire des enfants, le maître du jeu peut **proposer des mots plus ou moins complexes**.
- Ne pas hésiter à **augmenter ou diminuer le nombre de mots** à faire « écrire » par l'équipe au centre.
- Encourager les enfants à **aller le plus vite possible**, aussi bien sur la course que sur le damier.

Exemples de mots à faire « écrire » par l'équipe au centre du terrain.

Ne pas hésiter à choisir des mots en lien avec les notions ayant été abordées pendant l'année, notamment en cours d'enseignement moral et civique (EMC).

ENSEMBLE	PARTAGE	COOPÉRATION	ÉQUITÉ
ÉDUCATION	COLLECTIF	AMITIÉ	RESPECT
TOLÉRANCE	ÉGALITÉ	SOLIDARITÉ	ENTRAIDE
EMPATHIE	DIVERSITÉ	BIENVEILLANCE	VALEURS
INCLUSION	COHÉSION	MIXITÉ	CIVISME

Si ces notions n'ont pas été abordées, nous vous recommandons de choisir des mots en lien avec d'autres notions traitées pendant l'année avec les enfants.

* Dans le cas où le jeu serait mis en place en secteur scolaire, nous vous recommandons de fonctionner par demi-classe, soit sur un même terrain (avec rotation), soit sur deux terrains distincts (en parallèle).

Et si on faisait un bilan de cette année si particulière ?

Prolongement à faire en classe

Nom : _____ Prénom : _____

- **Objectifs** : Identifier, décrire et nommer ses émotions.
- **Consignes** : Avant de commencer, sache qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses. Tu peux répondre aux questions en écrivant et/ou en dessinant dans les encadrés et/ou en collant des émoticônes (*voir en annexe*).

1. Comment as-tu réagi à l'annonce du confinement ?

<input type="checkbox"/> J'ai sauté de joie <input type="checkbox"/> J'ai eu peur <input type="checkbox"/> J'étais déçu.e <input type="checkbox"/> J'étais triste <input type="checkbox"/> J'étais inquiet.e <input type="checkbox"/> Autres : _____ _____ _____	
---	---

2. Comment ont évolué tes émotions pendant ce confinement ?

J'étais...	Au début	Au milieu	Vers la fin
content.e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
en colère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
joyeux.se	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
triste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
seul.e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autres :			
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



3. Comment s'est passée l'école à distance pour toi ?

- J'ai adoré
- Je n'ai pas du tout aimé
- J'étais déçu.e
- J'étais motivé.e
- Je me suis ennuyé.e
- Autres : _____



4. Comment as-tu réagi à l'idée de retourner à l'école ?

- J'ai pleuré
- J'étais excité.e
- J'étais triste
- J'étais soulagé.e
- Autres : _____



5. Au final, que retiens-tu de cette période de confinement ?



Ce que j'ai aimé



Ce que je n'ai pas aimé



Annexe : Emoticônes à découper et à utiliser par les élèves pour répondre aux questions.

