



Jeux traditionnels et collectifs
« Vous avez dit « Souris » ? »
Maternelle Le 27 mars 2018-Stade du
Marasquer-Argelès

1>Classes participantes :

Lieu de la rencontre	Date	Activité	Cycle		
Argeles marasquer	27-mars	Jeux traditionnels « Vous avez dit Souris ? »	1		
Ecole	Nom	Prénom	Niveau	Effectif	Répartition
André Cavaillé	COVILI	Delphine	PS,GS	23	7 PS 16 GS
André Cavaillé	FESQUET	Aline	PS,GS	22	7 PS 15 GS
LA GRANOTERA	VAIRON	Aurélie	MS,GS	27	MS:14 GS:13
LA GRANOTERA	PUIG	Sylvie	MS,GS	27	MS:11 GS:16

2>Déroulement de la journée :

L'arrivée au stade est prévue aux alentours de 10h -10h15. Le départ est prévu à 14h45

Au cours de la journée, les élèves s'opposeront au travers de 9 jeux, 5 le matin et 4 l'après-midi. Chaque enseignant sera responsable de 3 groupes d'enfants (un de sa classe). Comme pour les parcours débrouillardises, les ATSEM seront mis à contribution pour animer un groupe de 3 équipes (ce qui correspond à une douzaine d'élèves). Elles devront donc connaître les jeux de manière à pouvoir animer l'atelier et guider les élèves. À chaque atelier, il sera important d'accorder du temps de verbalisation avec l'adulte responsable du groupe.

Il n'y a pas de fiche de résultats sur la journée. Une priorité est donnée à l'activité des élèves, au plaisir de jouer et pour les personnes qui encadrent au plaisir d'animer et dynamiser le groupe.

3>Répartition des équipes :

Merci de bien vouloir respecter le nombre d'équipe prévu dans ce tableau et la constitution des équipes.

Enseignants	Equipes à prévoir
Mme COVILI	6
Mme FESQUET	6
Mme VAIRON	6
Mme PUIG	6

Tableau de prise en charge des équipes.

Responsables des groupes	Equipes en charge pour la journée		
<i>Mme COVILI</i>	<i>COVILI 1</i>	<i>VAIRON 2</i>	<i>FESQUET 2</i>
<i>Mme FESQUET</i>	<i>FESQUET 1</i>	<i>VAIRON 3</i>	<i>PUIG 3</i>
<i>Mme VAIRON</i>	<i>VAIRON 1</i>	<i>COVILI 2</i>	<i>PUIG 2</i>
<i>Mme PUIG</i>	<i>PUIG 1</i>	<i>COVILI 3</i>	<i>VAIRON 4</i>
<i>ATSEM</i> <i>(classe de Mme COVILI)</i>	<i>COVILI 4</i>	<i>VAIRON 5</i>	<i>FESQUET4</i>
<i>ATSEM</i> <i>(classe de Mme FESQUET)</i>	<i>FESQUET 3</i>	<i>COVILI 5</i>	<i>PUIG4</i>
<i>ATSEM</i> <i>(classe de Mme ATSEM</i> <i>(classe de Mme VAIRON)</i>	<i>VAIRON 6</i>	<i>PUIG5</i>	<i>FESQUET5</i>
<i>ATSEM</i> <i>(classe de Mme PUIG)</i>	<i>PUIG 6</i>	<i>COVILI 6</i>	<i>FESQUET 6</i>

4> Rotation

Chaque enseignant sera le maître du temps sur le jeu, 15 à 20 min par jeu. N'hésitez pas prendre le temps de faire se rencontrer les élèves et d'expliquer les consignes.

5>A prévoir :

A prévoir le jour de la rencontre :

- Un sifflet
- Un jeu de dossards de couleur par équipe pour faciliter l'identification le jour de la rencontre.
- 2 accompagnateurs par classe.

Je reste à votre disposition pour tout renseignement.

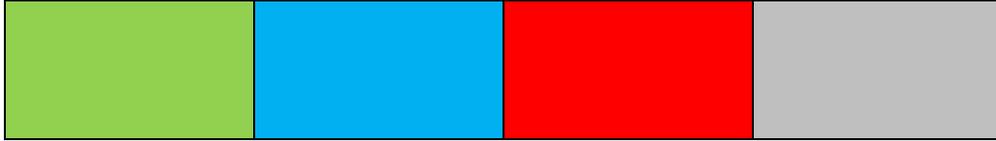
Pour l'USEP de circonscription,

Pierre Régnier

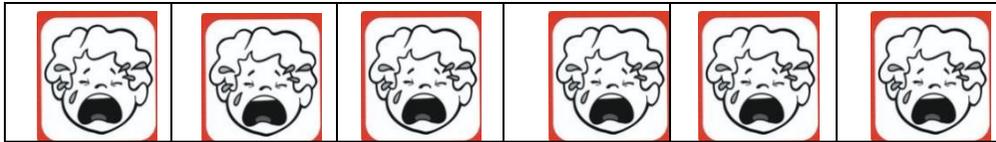


Fiche de résultats (pour travailler avec vos élèves en classe).

1/ Jeu 1, 2,3 chat: cocher la zone atteinte ou coller une gommette



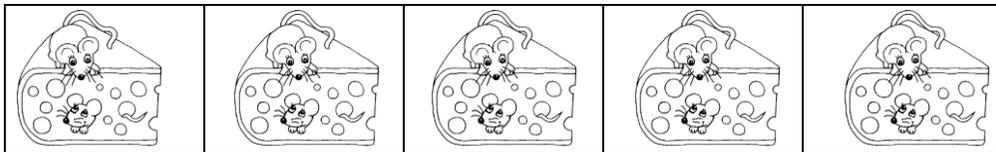
2/ Jeu Chat détective: colorie le nombre de mimes réussis



3/ Jeu Chat ou souris: colorier une case par manche gagnée

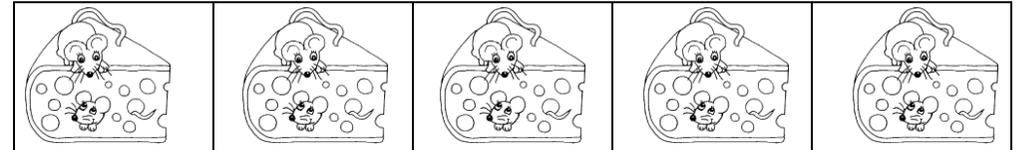


4/ Jeu les souris chantent:

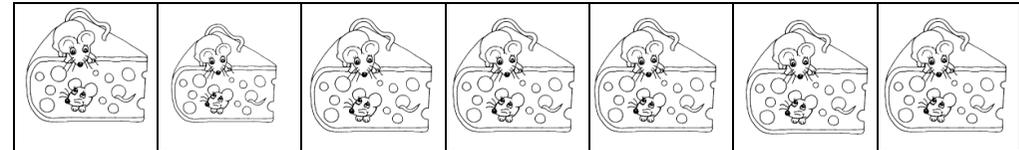


Elève :

5/ Jeu la marelle des souris



6/ Jeu Mmmmmmh du fromage : colorier une case par fromage ramené.



7/ Jeu croque souris : colorier une case par queue de souris

