

Ranger sa chambre est un jeu d'enfant !

► Les objectifs de la situation

1. Transporter un objet vers une cible.
2. Reconnaître la cible.
3. Comprendre et respecter les consignes
4. Apprendre à gérer son effort sur une durée indéterminée plutôt longue.
5. Avoir un objectif collectif et mettre en œuvre une stratégie de groupe.

► Le concept de l'atelier

- Simuler le rangement d'une chambre d'enfant en utilisant du matériel sportif (plots, chasubles, coupelles, balles et cerceaux) qui représente des objets que l'on trouve habituellement dans une chambre (vêtements, jouets, billes, cartes...).
- Ainsi :
 - les plots deviennent des jouets,
 - les chasubles des vêtements,
 - les coupelles des cartes,
 - les balles des billes,
 - le cerceau rouge se transforme en caisse à jouets,
 - le cerceau bleu en armoire,
 - le cerceau jaune en boîte à cartes,
 - et le cerceau vert en sac à billes,
- Les joueurs ne peuvent ranger qu'un objet à la fois.

► L'organisation pédagogique

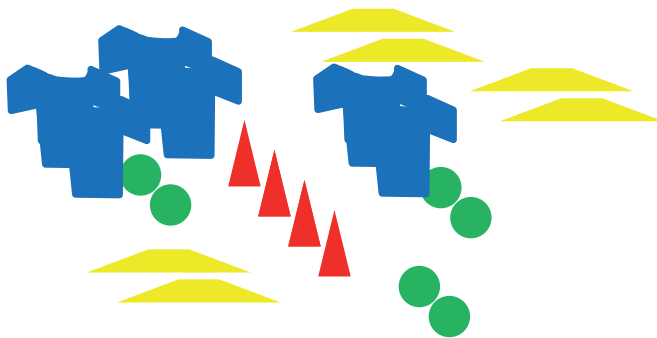
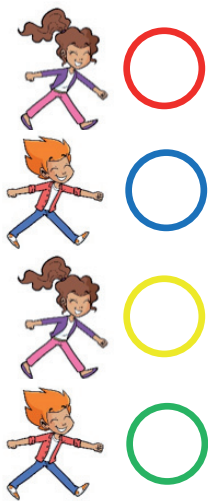
- ✓ **Durée de réalisation de l'atelier** : 10 à 15 minutes soit 4 à 6 parties.
- ✓ **Nombre d'enfants** : 16.
- ✓ **Jeu en équipe**.
- ✓ **Temps d'installation** : 2 minutes.
- ✓ **Matériel** : 16 plots, 16 chasubles, 16 coupelles, 16 balles, 4 cerceaux, 1 chronomètre.
- ✓ **Encadrement** : 1 éducateur.

► La description de la situation

- ✓ Les enfants doivent ranger la chambre qui est en désordre.
- ✓ Le jeu doit se dérouler le plus rapidement possible.

> Chaque équipe joue à tour de rôle

- Mise en place de la première équipe qui se positionne en ligne derrière les cerceaux.
- Au signal, les enfants doivent aller chercher un seul objet à la fois et le ranger dans le cerceau correspondant à l'objet. Chaque enfant est libre de choisir l'objet qu'il souhaite mais il ne doit en prendre qu'un seul.
- Tous les plots, les chasubles, les coupelles et les balles qui sont éparpillés sur le sol doivent être rangés le plus rapidement possible dans les cerceaux correspondants :
 - Les plots doivent être rangés dans le cerceau rouge.
 - Les chasubles dans le cerceau bleu.
 - Les coupelles dans le cerceau jaune.
 - Les balles dans le cerceau vert.



- Toutes les équipes passent à tour de rôle.

>> L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le meilleur temps.

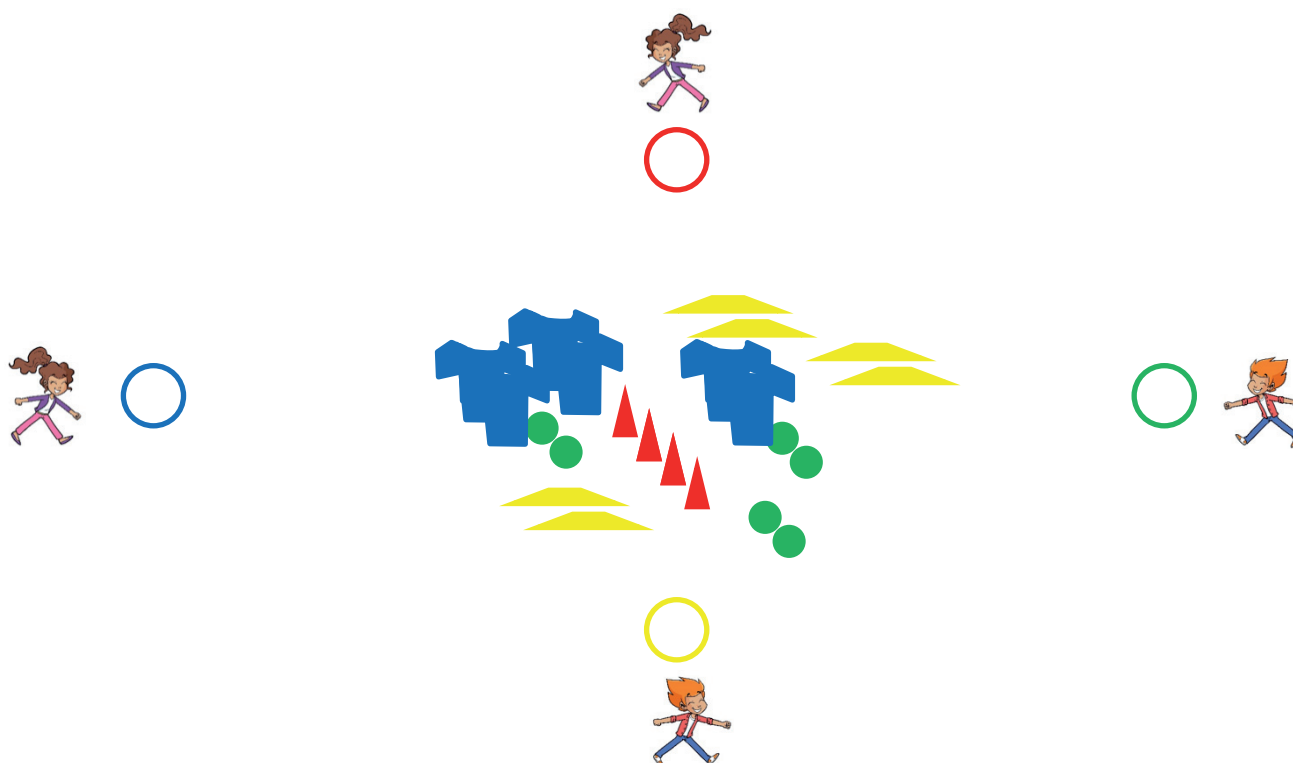
► Les variantes

> Les quatre équipes jouent simultanément dans un espace commun

- Chaque équipe a un objet défini à ranger dans le cerceau correspondant.
- Chaque équipe se positionne en file indienne derrière chaque cerceau.
- Toutes les équipes jouent en même temps. Au signal, le premier joueur de chaque équipe va chercher un objet et le range dans son cerceau puis passe le relais au joueur suivant. L'équipe gagnante est celle qui finit le rangement de tous ses objets la première.

> Cerceaux en croix

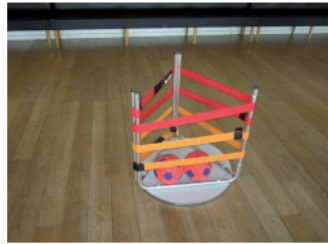
- Les cerceaux pourront être placés en croix autour des objets avec une ou 4 équipes.
- Les enfants doivent maîtriser leurs trajectoires au milieu de leurs adversaires.



> Avec obstacles

Des obstacles peuvent être mis en place sur le parcours (élastiques, bancs...).

QUELQUES EXEMPLES D'UTILISATION DE L'ELASTIQUE



CAISSE



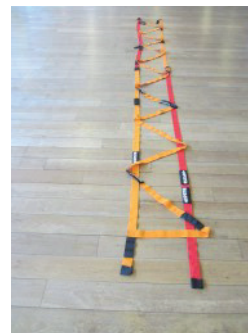
MARCHE



AIRE



**AIRE
DE
LANCER**



ECHELLE



RING

