

# ORGANISATION PEDAGOGIQUE

## - Jeu de l'Oie littoral -

### Principe du jeu

Il reprend « en grand » le principe du jeu de société bien connu, avec les règles usuelles (dé, case, piste,...). Au hasard du lancement du dé, les équipes progresseront sur la piste du jeu. Chaque case (numérotée) de la piste correspond à une activité identifiée par son numéro dans un classeur.

Une fiche descriptive sous forme d'une illustration et d'un texte court permet aux élèves et à l'adulte d'être autonomes dans la réalisation. Ces fichiers sont réalisés par l'USEP et la circonscription.

Des classes élémentaires et des classes maternelles peuvent cohabiter sans difficulté le même jour. Les classes sont réparties par niveau sur les pistes et ont donc des classeurs activités différents.

### Encadrement

Pour le bon déroulement de l'activité, il est nécessaire de composer des équipes de 5 à 6 élèves (environ) d'une même classe. Chaque équipe est accompagnée toute la journée par un adulte responsable. Dans la mesure du possible, prévoyez un nombre de parents suffisant pour pouvoir vous consacrer à la tenue des pistes de jeu ou tout simplement pour circuler entre les équipes ou les activités ou tenir la permanence d'aquarium. L'ATSEM de la classe est en charge d'une équipe. Vous pouvez prévoir un badge au nom, prénom, classe de l'élève (collier, étiquette...)

L'activité des élèves est organisée et régulée par l'éducatrice usep avec l'aide des enseignants.

### Organisation matérielle des classes

***« Chaque classe est autonome sur le plan du pique-nique, du goûter et du petit matériel habituel de sortie scolaire (liste d'élèves et tel, trousse pharma, toilette, change...). »***

Concernant l'activité, les principes communs sont établis ainsi :

A l'arrivée sur place (Plage des libraires, face au club Mickey et aux Océanes), les enfants sont répartis en équipes (constitution déjà connue des élèves).

Chaque équipe dispose d'un grand sac (poubelle ou autre) permettant de rassembler les pique-niques des élèves, les rechanges, et de ranger tout au long de la journée les vêtements ou objets des élèves.

(But = éviter les oublis dans la précipitation du départ le soir).

Les sacs des classes sont ensuite rassemblés en un point que nous indiquerons le jour même (le long de l'enrochement du port d'échouage).

Puis, ce lieu constituera toute la journée le point de départ et d'arrivée des activités, le lieu de stockage et d'emprunt du matériel de pêche ou d'activité, le centre de ressource en personnes et matériel.

Des grandes pistes (+ classeur, +dé) seront installées sur la plage et identifiées (Piste 1, 2, 3,...).

Les classes seront réparties par 2 sur ces pistes (affichage sur les pistes). Elles constitueront ensuite le pivot central de la journée (une classe ne change jamais de piste).

Des plans des lieux de pêche, des déplacements sur les différentes zones, vous seront remis sur place.

*Nous vous adresserons une feuille de suivi et une règle du jeu simplifiée à l'usage des parents.*

***Ces documents seront à photocopier par vos soins avant la rencontre pour chacune de vos équipes.***

La totalité des prises de la pêche à pied sera mise en commun et triée sur place au moyen d'aquariums (prévus par nos soins). Ainsi les animaux en nombre excessif seront remis à l'eau régulièrement. Par

ailleurs, les enfants pourront, toute la journée, observer les animaux même s'il n'y a pas de réalisation d'aquarium par la suite en classe.

Attention : Lors de la pêche il est nécessaire de rappeler aux enfants qu'ils doivent pêcher qu'un animal de chaque espèce.

### Activités à préparer par l'enseignant

\* Palette du peintre : Sur un morceau de carton (format A5) recouvert de double face, l'élève dispose des éléments qu'il a collectés. Une fois sa composition faite, avec l'aide éventuelle de l'adulte, il enlève la protection du scotch et colle les éléments en les appliquant.

\* Carnet d'observations : Chaque équipe dispose d'un carnet d'observations (réalisé en classe à partir des documents en cours d'élaboration). Il sera utilisé dans plusieurs ateliers.

### A prévoir par les classes

- Les pions de jeu à réaliser par les classes (un par équipe) si possible lestés (il y a un peu de vent de temps en temps...).
- Une pochette plastique ou chemise cartonnée par équipe à confier à l'adulte pour y ranger les divers documents.
- Une fiche (bristol ou autre) avec la composition de l'équipe (pour les parents).
- Un crayon ou stylo par équipe.
- Une palette du peintre par élève (cf ci dessus)
- Un carnet d'observations par équipe (cf ci dessus)
- Du matériel type jeu de sable (seau, petite et grande pelle, moule,...)
- Des caisses pour stocker et ramener à l'école les objets collectés (coquillages, galets, bois flottés... tout ce dont vous avez besoin pour l'exploitation en classe).

*Pour ceux qui souhaitent réaliser un aquarium :*

Prévoir des seaux à couvercle pour le retour de pêche. Eventuellement, pensez aux gros bidons de transport de l'eau de mer surtout si vous disposez à cette occasion de papas musclés...

*Les animaux n'aiment pas le transport en car dans un seau qui chauffe. Pensez à préparer l'aquarium avant le jeu de l'oie, vous pourrez les transférer dès le retour en classe et évitez ainsi une mortalité importante*

### ***Demande matérielle :***

- 3 ardoises (velleda ou autre) à son nom : pour la signalétique de la piste, de la construction du château, des personnages en sable. Ce sera un gain de temps à l'installation
- Bottes ou chaussures à mouiller
- Un rechange complet (par expérience les bottes sont toujours trop courtes et les pantalons toujours trop longs)
- Le matériel de pêche (époussettes, seaux) : marqué au nom de l'école ou de l'élève.

En cas de questions urgentes, mail de préférence : [gnausep@gmail.com](mailto:gnausep@gmail.com) (Audrey)

**!!!!Pensez aux appareils photos!!!!**