



JEUX COLLECTIFS Château de Radégou

PRÉSENTATION :

La rencontre s'adresse aux classes maternelles, des PS aux GS. La dynamique de la rencontre s'ancre sur l'album-jeu « *Le château de Radégou* ». Les classes participantes doivent donc impérativement et antérieurement à la rencontre avoir lu l'album, et si possible avoir joué au jeu collectif que cet ouvrage propose de mettre en place. Pour une organisation réussie, les enseignant.e.s et les ATSEM doivent connaître les jeux contenus dans le livret d'accompagnement : Ramasse fromages, Rat Voleur, Souris collés (cf. descriptif des jeux extraits du livret).



DÉROULEMENT :

La rencontre se déroule sur une ½ journée.

Trois ateliers sont proposés (il y a donc des rotations entre les groupes sur 3 lieux) :

- A. Le jeu collectif d'opposition/coopération : « l'Attaque du château de Radégou »
 - B. des jeux d'attrape et de poursuite : « les Jeux des souris »
 - C. des activités de lancer sous forme d'ateliers : « les ateliers d'entraînement de Pensatou »
- Chaque activité dure environ 20 mn.

Pour connaître l'ensemble du contenu de ces 3 ateliers, les enseignants sont invités à consulter l'album et son livret d'accompagnement.

ORGANISATION :

Il s'agit d'une rencontre USEP : chaque classe sera répartie en 3 groupes, de manière à ce qu'il soit possible de reconstituer 3 grands groupes en mélangeant les classes. Selon le nombre de classes, il est possible de répartir les classes en sous-groupes de couleur.

Chaque enfant peut être sommairement « costumé » (queue de souris par exemple) et maquillé « à la manière de Pensatou ou Têtanlère ». Ces éléments de maquillage peuvent permettre d'identifier les 3 groupes de couleurs dans une classe, l'utilisation de foulards ou de dossards complétant ces codes couleurs. La fonction de ces déguisements est à la fois de permettre la constitution des groupes et de donner à la rencontre un caractère ludique.

USEP 31

43, chemin de la Garonne - CS 12441
31085 TOULOUSE Cedex 2

Tél : 05 62 27 91 23 / Mob : 07 86 29 14 28

usep-fo1@ligue31.org

<http://haute-garonne.comite.usep.org/>

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

SIRET N° 443 946 074 000 20 – Code APE 9312Z

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

✈ **Groupes** : chaque classe est partagée en 6 groupes : les moustaches, les oreilles, la queue, de couleur rouge et bleu.

Chaque enfant doit avoir une étiquette avec son prénom, son symbole de groupe et sa couleur.

ZONE BLEUE			
Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4
moustaches bleues	moustaches bleues	moustaches bleues	moustaches bleues
oreilles bleues	oreilles bleues	oreilles bleues	oreilles bleues
queues bleues	queues bleues	queues bleues	queues bleues

ZONE ROUGE			
Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4
moustaches rouges	moustaches rouges	moustaches rouges	moustaches rouges
oreilles rouges	oreilles rouges	oreilles rouges	oreilles rouges
queues rouges	queues rouges	queues rouges	queues rouges

Les moustaches commencent par l'attaque du château

Les oreilles commencent par les jeux des souris

Les queues commencent par les ateliers de lancers

MODALITÉS PRATIQUES :

✈ **Classes inscrites :**

ECOLE	NIVEAU CLASSE	NOM ENSEIGNANTE	NB ELEVES
Lamasquère E. Piaf	MS/GS	BERINO Carole	27
Préserville Grand Cèdre	PS MS GS	FRUITET et DELCRUZEL	24

✈ **Dates** : 16/11/20 à Lamasquère et 17/11/20 à Préserville

✈ **Horaires** : 9h30/11h30

✈ **Encadrement** : 1 référent adulte par groupe d'enfants. L'enseignant.e et/ou l'ATSEM est détaché.e pour encadrer les ateliers avec l'animateur USEP.

✈ **Transport** : Réservation et coût à la charge de l'école.

✈ **Matériel** : Une grande quantité de matériel sera amenée sur le site par l'équipe d'organisation mais chaque école doit compléter ce matériel en amenant :

- une boîte de petits objets (type kapla ou petits jeux) pour jouer à Ramasse Fromages
- une douzaine de blocks Asco pour faire les Tours du Château

✈ **Tenue** : adaptée à la pratique de l'activité sportive

✈ **Païement** : gratuit pour les enfants licencié(e)s à l'USEP 31

PRÉPARATION :

La préparation à cette rencontre se réalise en classe à l'appui du livret d'accompagnement. Vous trouverez ci-dessous des fiches extraites de ce livret et des pistes pour exploiter cet album en cliquant sur le lien : [Le Château de Radégou - Piste d'exploitation](#)


Attaque du château :

Selon le niveau de classe, les exigences sont différentes. Les petites et moyennes sections doivent simplement connaître la forme globale du jeu, ce qui suppose d'être capable d'identifier le but du jeu général. Dans cette forme minimale, les enfants prennent un projectile et ne font que se déplacer pour atteindre le but final qui est de faire tomber toutes les tours. Les enfants de grande section doivent élaborer ensemble un parcours. Possibilité également de mettre un Radégou ou deux pour protéger les tours après les 2 premières parties.

Nombre de parties en fonction de la rapidité des enfants.

>> **Remarque : Si vous le souhaitez et en avez le temps, il peut être intéressant d'associer les élèves à la fabrication d'une ou deux tours du château !**


Jeux des souris :

✓ **1er jeu : " Rat voleur "**

Effets recherchés :

- Percevoir le début, le déroulement et la fin du jeu
- Respecter les étapes
- S'identifier aux personnages par la comptine

Situations d'apprentissage :

- 1ère phase : un seul " rôle " ; les enfants jouent ensemble, "en parallèle ".

Matériel : cerceaux ou cordes ou coupelles

Déroulement : les trous de souris sont matérialisés par des cerceaux ou des cordes ou des coupelles. Chaque enfant s'assoit dans un trou. Au signal, les souris quittent leur trou pour aller se promener en chantant une consigne :

*" Ra Ra Radégou
Je m'en vais me promener
Je m'en vais loin de mon trou
Essaie de me le voler "*

A la fin de la comptine, chacun essaie de s'asseoir dans un trou (le sien ou un autre).

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : S'asseoir dans une maison dès la fin de la comptine.

- 2ème phase : deux rôles antagonistes non réversibles. Aucun savoir-faire spécifique n'est demandé, si ce n'est courir, marcher, s'arrêter

Matériel : idem + un foulard

Déroulement : on retire un cerceau. L'enfant qui n'a pas de trou joue le rôle de Radégou, identifié par un foulard... Pendant la promenade, Radégou se mélange au groupe. Au signal, à la fin de la comptine, il essaie de " voler " le trou d'une souris. Celui qui ne trouve pas de trou libre devient Radégou.

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : S'asseoir dans une maison dès la fin de la comptine, sans se faire toucher par Radégou.

On peut varier les déplacements (en arrière, sur un pied, à 4 pattes...)

Cette situation d'apprentissage permet de mettre en scène un personnage qui va jouer un rôle important dans l'album : Radégou. Avec les petites et moyennes sections, il est préférable que ce rôle soit joué d'abord par l'enseignant puis par l'enseignant et un enfant et, pour finir, par un enfant seul. De plus, afin que l'enfant joue le rôle de Radégou avec plaisir, il est préférable de ne pas présenter ce personnage comme " le méchant " de l'histoire. C'est juste un voleur de trou de souris !!!

✓ 2ème jeu : " Souris collées "

Effets recherchés :

- Percevoir et comprendre l'alternance des rôles
- Gérer simultanément des actions de coopération et d'opposition Situations d'apprentissage :

- 1ère phase : deux rôles antagonistes non réversibles (Radégou et des couples de souris qui s'enfuient).

Matériel : un foulard

Déroulement : Les enfants sont regroupés par paires en se tenant la main. Il est interdit de se séparer. Un poursuivant, Radégou, essaye d'attraper les " souris collées ". Chaque fois qu'il en touche une, les deux partenaires doivent s'immobiliser et faire un pont en levant les bras. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les souris soient immobilisées.

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : Etre les deux dernières souris à être touchées

- 2ème phase : deux rôles, dont l'un comporte deux sous rôles. En introduisant la possibilité de libérer les autres, on crée deux intentions stratégiques différentes (s'enfuir ou libérer)

Matériel : un foulard

Déroulement : Les souris libres peuvent libérer celles qui sont immobilisées en passant sous le pont. Dès que les enfants auront compris les différents rôles, on pourra adapter le nombre de Radégou au nombre de souris et à l'évolution du rapport de force.

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : Etre les deux dernières souris à être touchées Et essayer de libérer le plus de souris possible

Quand il y a beaucoup de monde un troisième jeu peut être proposé (ramasse fromages) mais les enfants ne joueront qu'à 2. Les enfants doivent ramasser le plus rapidement possible des fromages au sol matérialisés par différents objets comme des kaplas mais à chaque fois avec des consignes différentes (à 4 pattes, en tenant compte de la couleur, de la forme, en se tenant la main...). On ne peut prendre qu'un fromage à la fois. Bilan collectif pour voir qui des 2 équipes a rapporté le plus de fromages en respectant la consigne.

Ateliers Pensatou (ateliers de lancer):

Jeux de lancer : le responsable répartit les enfants sur les différents jeux et les fait tourner toutes les 4- 5 minutes :

Exemples de jeux possibles :

- Mini molkky avec bâtons
- Cible suspendue avec balles
- Cible coccinelle avec balles
- Boules molles
- Cible au sol avec sac de graines

P'TITS REPORTERS USEP :

Dans le cadre de cette rencontre, nous invitons les classes à participer à l'opération nationale *Les P'tits Reporters USEP* qui consiste à donner la possibilité aux enfants de rendre compte de ce qu'ils/elles vivent dans leur rencontre. Toutes les productions numérisées sont acceptées, et à nous renvoyer dès que possible pour qu'elles puissent être valorisées sur le site national (page *P'tits reportage*).

>> [P'tits Reporters USEP - Cahier des charges](#)

