

LE JEU DES GALERIES DE MIRETTE

OBJECTIFS

En grande section : coopérer, accepter les contraintes collectives, se repérer et se déplacer dans l'espace, adapter ses déplacements.

En CP et CE1 : adapter ses déplacements, coopérer avec ses partenaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents.

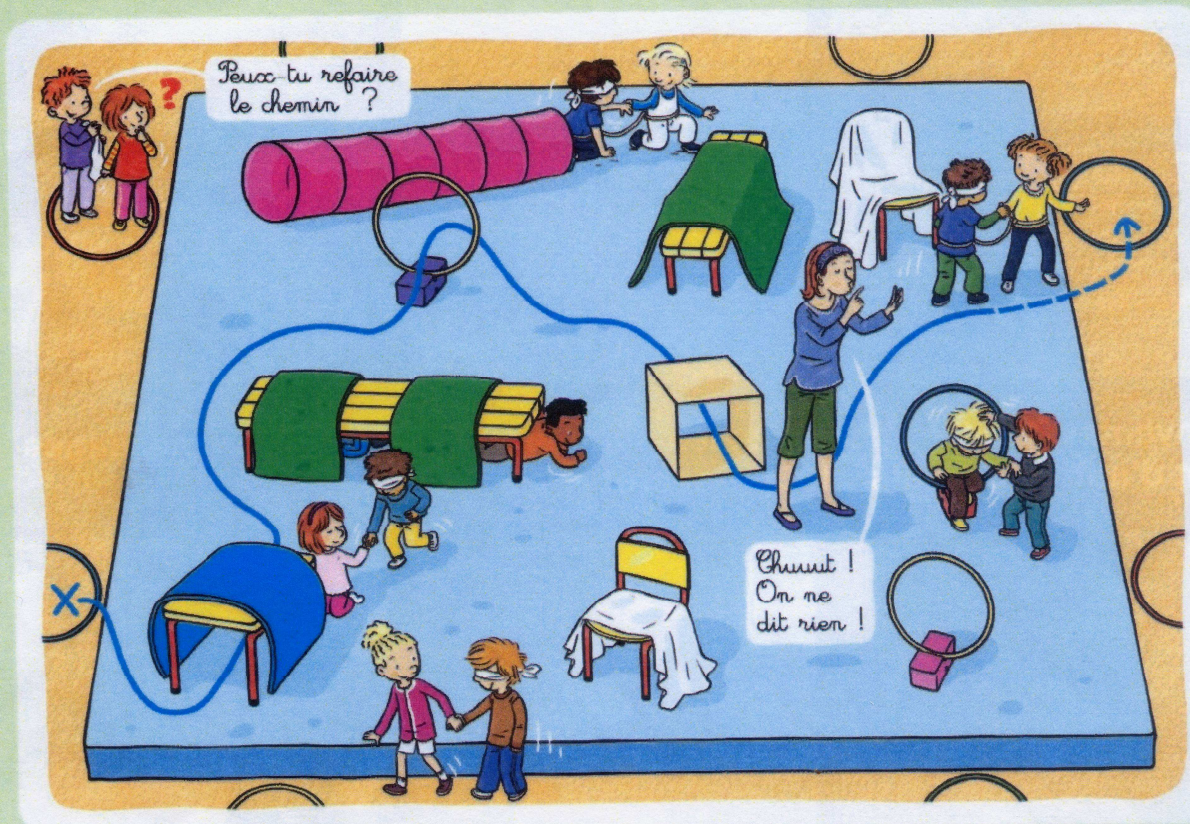
BUTS DU JEU

Pour la taupe : réaliser avec sa souris un parcours sécurisé, entre deux portes de même couleur (entrée, sortie), en la guidant en silence.

Pour la souris : suivre sa taupe sans la doubler et se souvenir des obstacles rencontrés en y associant les actions réalisées.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Construire un milieu aménagé « non organisé » avec des « tunnels de galeries » (cartons, cerceau planté dans une briquette, tunnel accordéon, banc avec couverture, table, chaises...) et intégrant éventuellement une structure à grimper. À la périphérie, placer huit « portes » (plots, cerceaux...) de quatre couleurs différentes.



DISPOSITIF

L'aménagement du milieu est ici conçu pour induire divers déplacements, avec de multiples appuis (se déplacer en quadrupédie, en équilibre, franchir, ramper...), au cours duquel une taupe (qui voit dans le noir) guide une souris (qui ne voit pas). Le milieu s'inspire du poster des galeries de Mirette. L'aménagement peut être réalisé à l'aide d'un plan (figuratif ou légendé). Les binômes sont constitués d'une souris (enfant guidé les yeux bandés) et d'une taupe (guide), reliés éventuellement par une cordelette ou un foulard.

DÉROULEMENT

La taupe et la souris ne se séparent jamais et cheminent en silence. Au début du jeu, chaque binôme se place à la porte de son choix (ce qui impliquera de ressortir par l'autre porte de la même couleur). Chaque taupe emmène sa souris sur le parcours souhaité, avec trois obstacles différents à franchir au maximum. À la fin du parcours, la taupe ramène sa souris à la porte d'entrée et lui retire son bandeau. La souris essaye alors de reproduire le parcours toute seule en fonction de son vécu. Puis on alterne les rôles.

ÉVOLUTION

La souris, les yeux bandés, relate en chuchotant à sa taupe le parcours dont elle se souvient, en identifiant les obstacles franchis, avant de le reproduire les yeux ouverts. La taupe vérifie et réalise le parcours initial à son tour afin de lui montrer les différences éventuelles. Composer un plan, faire représenter l'espace à partir de vignettes représentant des éléments du parcours peut aider à mettre en place le matériel, mais permet surtout de demander à la souris ou à la taupe de tracer l'itinéraire parcouru.

LE JEU DU MARÉCAGE DE RAINETTE

OBJECTIFS

En grande section : adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés, se repérer et se déplacer dans l'espace, décrire ou représenter un parcours simple.

En CP et CE1 : franchir des obstacles et sauter loin, réaliser un enchaînement de deux ou trois actions « acrobatiques ».

BUT DU JEU

Traverser le marécage en coopérant afin de ne pas mettre les pieds dans l'eau.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Éléments installés au départ : nénuphars (anneaux, cerceaux, disques plats), branches et roseaux (lattes), corde (cordelette), souche (caissette, brique), barque (plinth, table basse, tapis), ponton (tapis)...

Éléments à rajouter : autant d'îles que d'enfants (carrés de moquette antidérapants d'environ 15 cm x 15 cm).



DISPOSITIF

L'aménagement du milieu permet ici un cheminement en équilibre. Il s'inspire du poster du marécage, dont il reprend les éléments et le lexique. Il est réalisé à l'aide d'un plan élaboré (ou non) avec les élèves, figuratif ou légendé.

Il y a quatre ou cinq équipes de souris (identifiées par une couleur de foulard). Chaque équipe reçoit des éléments mobiles complémentaires qui lui permettront de réaliser des îles. L'équipe doit expérimenter un chemin possible, à partir d'un point de départ, pour traverser le marécage.

DÉROULEMENT

Chaque équipe essaie d'aller le plus loin possible, à la queue leu leu, sur le même itinéraire, en empruntant les éléments du décor déjà installés. Lorsqu'un passage est trop difficile, les souris peuvent poser une île au sol. Si une souris tombe à l'eau, toute l'équipe redémarre au départ.

Lorsque l'équipe est parvenue à traverser, elle fait le tour du marécage et répète cet itinéraire à partir du point de départ pour valider sa solution. À la fin du jeu, chaque équipe invite les autres à tester son itinéraire.

ÉVOLUTION

On peut noter sur le plan les emplacements des îles rajoutées par l'équipe, tracer le parcours sur ce nouveau plan et le donner à une autre équipe pour qu'elle essaie de traverser à son tour.

On peut aussi demander aux équipes de relever le défi suivant : poser le moins d'îles possible pour traverser.

Enfin, à partir d'un point de départ et d'arrivée donnés, on peut aussi matérialiser et parcourir deux itinéraires différents : le plus court et le plus long.