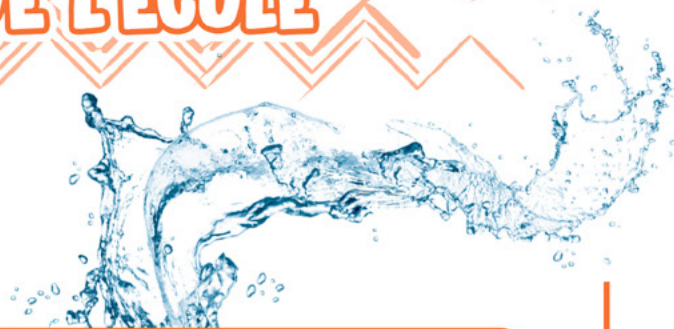


LA KERMESSE DE L'ÉCOLE



**ORGANISER UN JEU D'ÉQUIPE
AUTOUR DU THÈME DE L'EAU.**



Les élèves de l'atelier chorale, animé par Laureen Meynier, ont interprété plusieurs chants qu'ils ont appris lors des cours proposés durant les temps libres à l'école.

« Tous les bénéfices seront utilisés pour le bien-être des élèves », a expliqué la présidente de l'association des parents d'élèves.

La Foa. L'association des parents d'élèves de l'école primaire Yvonne-Lacourt a organisé une grande kermesse samedi au sein de l'établissement scolaire.



Photos : Edmond Jarzabek

ORGANISER UN JEU D'ÉQUIPE AUTOUR DU THÈME DE L'EAU.

Entre nous - Dans un premier temps l'examen d'un document photographique extrait du site d'un journal de Nouvelle-Calédonie permettra à la classe de retirer des informations pour organiser une activité ludique et sportive dans la cour de l'école. Cette activité sous forme de relais permettra de faire ressentir les effets physiologiques de la dépense physique (chaleur, soif, transpiration, rythmes cardiaques et respiratoires... mais aussi plaisir, fatigue, émotions...) et de faire estimer par les élèves les besoins quotidiens en eau.

**Entrée dans l'activité santé**

Les enfants occupent l'espace de la salle en se déplaçant librement. Le professeur leur suggère d'accélérer leur déplacement, puis d'aller de plus en plus doucement jusqu'à faire des mouvements très très lents, comme dans un film au ralenti. On s'arrête de bouger comme une statue. Il n'y a que la respiration qui fonctionne calmement, régulièrement.

**Découvrir le document projeté sur un écran ou photocopié**

Identifier la nature, le thème du document ainsi que son origine (Photographies d'une kermesse d'école issues du site internet d'un quotidien de NC).

Description de la seconde photographie

- Décrire la scène représentée (un jeu dans la cour de l'école lors d'une kermesse).
- Relever des éléments nous permettant d'interpréter la règle du jeu (un relais avec transport d'eau).

Appropriation et reproduction

- S'approprier les informations pour les traduire en une activité partagée par notre classe.
- Énoncer une règle de jeu reproductible par notre classe. Inventaire du matériel nécessaire pour le relais (bouteilles plastiques vides de 1,5, une bassine d'eau, des petites cuillères ou des gobelets).

Règle du jeu : La classe est répartie en deux équipes, (ou trois ou quatre selon les effectifs) égales. Sur une distance d'environ vingt mètres, les élèves, dotés d'un gobelet plastique, auront à effectuer un aller-retour en puisant, à mi-course, de l'eau dans un baquet afin d'aller la verser dans une bouteille d'un litre et demie située en bout de piste.

L'élève revient à la base de son équipe pour passer le relais à un équipier. Le jeu s'arrête lorsque tous les équipiers d'une équipe sont arrivés. On compare le niveau d'eau atteint dans les bouteilles des différentes équipes. L'équipe gagnante est celle qui a le plus rempli sa bouteille dans le meilleur temps. On accorde une revanche aux perdants (en faisant commencer l'équipe perdante par l'élève qui n'est pas passé au premier tour).

**Déplacement dans la cour pour mettre le jeu en place : le relais de l'eau.**

Résoudre une situation problème : les élèves sont mis en situation de mettre en place le dispositif qui leur permettra de jouer (délimitation et préparation du terrain, installation du matériel, constitution des équipes etc.).

Anticiper la préparation du jeu avec les élèves. Selon les possibilités demander à chacun des élèves d'apporter une petite quantité d'eau récupérée de manière naturelle (eau de pluie, eau de rivière, eau de mer...) afin de remplir un seau pour l'activité.

Considérer l'enjeu mondial et les [solutions créatives](#).

**Pour aller plus loin**

[L'éducation Physique et Sportive à l'École Primaire](#). Comment mettre en œuvre son enseignement dans les classes ?

**Message pour les élèves**

L'eau est précieuse, il est important de l'économiser et d'envisager un usage plus durable de cette ressource.

Rapport à soi

Rapport aux autres

Rapport à l'environnement



DOMAINES

1 2 3 4 5