



**UGSEL**  
Éduquer... tout un sport !

MA RENTRÉE 2023

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

MINISTÈRE  
DES SPORTS  
ET DES JEUX OLYMPIQUES  
ET PARALYMPIQUES  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# Jeu : décoder c'est gagné



**VENDREDI 22 SEPTEMBRE 2023**

**Construire ensemble l'Héritage 2024**

Collaborer à une  
**œuvre commune**

Créer des **liens**  
**de fraternité**

Partager  
des **moments forts**

**Vivre en équipe multi-niveaux, un temps sportif au sein de l'école,  
pour fédérer les élèves, les équipes pédagogiques.**

**Accueillir, servir, relier et transmettre sont les enjeux fondamentaux  
du projet éducatif de l'Ugsel.**

Merci à la CRAPEP Bretagne pour la contribution à la réalisation de ce guide



# JEU : DÉCODER C'EST GAGNÉ

## But en équipe



### ÉTAPE 1

« Mastermind »  
décoder le plus  
rapidement possible  
3 à 4 codes secrets.

### ÉTAPE 2

Reconstituer  
le plus vite possible  
son puzzle.

### ÉTAPE 3

Découvrez les puzzles\*  
conçus par les autres  
équipes et explorez  
la signification de ces  
affiches et mascottes.

\* les 3 puzzles proposés sont disponibles sur le lien de téléchargement en 6 ou 12 pièces :

#### Affiche des Jeux Olympiques PARIS 2024



#### Affiche des Mascottes des Jeux Olympiques et Jeux Paralympiques PARIS 2024



#### Affiche des Jeux Paralympiques PARIS 2024



#### Si utilisation :

- Des puzzles de **6 PIÈCES** : décoder 3 codes secrets. 1 code découvert = **2 pièces remportées** !
- Des puzzles de **12 PIÈCES** : décoder 4 codes secrets. 1 code découvert = **3 pièces remportées** !

## NOMBRE DE JOUEURS

Équipes de **8 à 10 élèves** de la petite section jusqu'au CM.

## ORGANISATION

**Une fois le matériel installé, au sein de chaque équipe :**

↳ Désigner les « Gardiens du coffre-fort »  
(binôme ou trinôme).

Ils se positionnent à l'emplacement prévu, face aux joueurs de leur équipe ; tirent au sort une des fiches « code secret », l'observent et gardent secrètement le code.

↳ Constituer des binômes (si possible : 1 élève d'élémentaire / 1 élève de maternelle).

Ils se donnent la main et se placent en file indienne, derrière leur ligne de départ.

## MATÉRIEL PAR ÉQUIPE



↳ **5 chevalets** de couleurs différentes (cf. supports en annexe 1).

↳ **2 contenants** :

- Dans le 1<sup>er</sup> : les 5 chevalets de couleurs différentes / y seront déposées les pièces de puzzle remportées.
- Dans le 2<sup>nd</sup> : 10 fiches « code secret » + pièces du puzzle.

↳ **10 fiches** « code secret » (cf. supports en annexe 2).

↳ **Pièces de puzzle** plastifiées (cf. supports en annexe 3).

↳ **Plots** ou marquage au sol pour matérialiser :

- La ligne de départ,
- La ligne derrière laquelle se situe les « Gardien du coffre-fort ».

↳ **S'il y a du vent** :

- Accrocher 1 à 2 pinces à linge à chacune des pièces de puzzle.
- Poser un objet lesté (sac à grains ...) à l'intérieur de chaque chevalet.





## DÉROULEMENT

### 1 TOUS AU RELAIS MASTERMIND DÉCODER LES CODES SECRETS

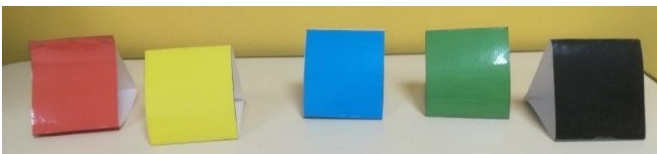
- En équipe, le plus rapidement possible, décoder successivement **4 codes secrets**.
- 1 code découvert = 2 ou 3 pièces de puzzle remportées.
- Au signal de départ (visuel ou auditif), au sein de chaque équipe.

#### Le binôme N°1 :

- Prend un chevalet de couleur, aussitôt le binôme N°2 avance jusqu'à la ligne de départ.
- Court jusqu'aux « gardiens du coffre-fort ».
- Dépose le chevalet de couleur devant eux.
- Revient au point de départ, tape dans la main du binôme suivant, puis vient se positionner en queue de file, en passant sous le pont formé par ses partenaires.


#### Le binôme N°2 :

S'élançent à son tour et effectue les mêmes actions que le **binôme N°1**. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 5 chevalets de couleurs soient alignés devant les « Gardiens du coffre-fort ».



Dès lors, à l'aide de la fiche « **code secret** », ces derniers indiquent aux joueurs situés devant eux le(s) chevalet(s) bien placé(s), en faisant apparaître pour chacun la face « **bravo** » - visible pour l'équipe.

**Dans cet exemple :**



À la lecture de sa fiche « code-secret », les « Gardiens du coffre-fort » :

- Repèrent les chevalets bien placés : « jaune » et « noir ».
- Les retournent pour faire apparaître la face « bravo ».

Ensuite, le **binôme** revient au **point de départ** et passe le relais au binôme suivant, qui part à son tour intervenir **2 chevalets mal positionnés** (et uniquement 2).

Les « Gardiens du coffre-fort » indiquent aussitôt si les chevalets sont bien placés ou non.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 5 chevalets **soient bien placés** (tous face « bravo » visible).



#### Dès lors, les « Gardiens du coffre-fort » :

- Félicitent l'équipe puis remettent 2 ou 3 pièces de puzzle au binôme devant eux. Le binôme repart aussitôt, dépose les pièces de puzzle dans le 1<sup>er</sup> contenant de l'équipe puis vient se positionner en queue de file, en passant sous le pont formé par ses partenaires.
- Reposent la fiche « **code secret** » dans le contenant puis mélangent les fiches, en secouant le contenant.
- Prennent les 5 chevalets et quittent le poste occupé pour rejoindre l'équipe. Un autre binôme de l'équipe effectue le chemin inverse et devient « Gardiens du coffre-fort ».
- Une fois que le binôme n°1 a déposé les cinq chevalets dans le premier contenant, il part, récupère un chevalet,

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les pièces de puzzle soient dans le 1<sup>er</sup> contenant.

### C'EST LA FIN DE L'ÉTAPE 1

#### Les binômes en attente sont acteurs :

- Ils doivent porter attention à ce que réalise le binôme en action ; faire appel à leur mémoire.
- Ils peuvent aiguiller le binôme en action, par la voix et le geste.



### 2 TOUS AU PUZZLE

En équipe, les enfants se rassemblent à côté du 1<sup>er</sup> contenant, afin de reconstituer leur puzzle (de 6 ou 12 pièces).

**Point de vigilance :** veiller à ce que tous les enfants participent.

#### Variante :

Un visuel de chaque puzzle reconstitué est visible dans un coin de la cour, à distance du jeu, 1 enfant par équipe peut venir voir son puzzle reconstitué, afin d'aider son équipe à faire le sien.

### 3 TOUS AU MUSÉE

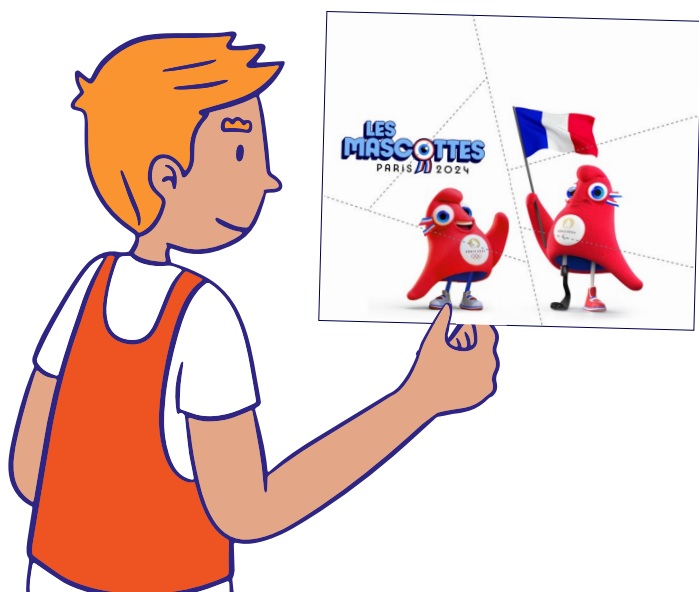
Aller découvrir les puzzles des autres équipes. Observer avec ses yeux pas avec ses mains !

**Bien observer les puzzles reconstitués.**

- ✓ Que représentent ces puzzles ?
- ✓ Que représentent les 5 anneaux olympiques ?
- ✓ Regarder attentivement les 2 mascottes : qu'observez-vous ?
- ✓ Que représente l'emblème des Jeux Olympiques et Jeux Paralympiques ?

**Éléments de réponse à ces 3 questions :**

(cf. support en annexe 4)



### 4 TOUS « PARIS 2024 »

Créer une oeuvre artistique, tous ensemble, autour de la thématique « PARIS 2024 ».

**Voici quelques idées :**

- ✓ Allongés sur le sol : représenter une tour Eiffel ; les anneaux olympiques ; les lettres du mot « PARIS » et les chiffres du nombre « 2024 ».
- ✓ À l'aide de craies de couleur : écrire sur la cour des messages de soutien à destination des sportifs français qui vont participer aux Jeux Olympiques et Paralympiques.
- ✓ Une poésie ; un slam ...

**Si possible, prendre une photo « aérienne » de votre(vos) œuvre(s).**



### POUR COMPLÉTER LE JEU

**Notre ville accueillera les prochains Jeux Olympiques et Paralympiques !**

- Observer plusieurs affiches des JO afin d'identifier les éléments incontournables d'une affiche.
- Notre ville accueillera les prochains Jeux Olympiques, créer une affiche, qui deviendra support du jeu.

**#marentréeavecl'UGSEL**



Je valorise  
ma participation  
sur les réseaux



Je publie mes photos et vidéos sur les réseaux sociaux en mentionnant le **#marentréeavecl'UGSEL** dans chacune de mes publications, et sur le site **www.ugsel.org**

# JEU DÉCODER, C'EST GAGNÉ

## REPRÉSENTATION DU JEU AVANT SON LANCEMENT AVEC 4 ÉQUIPES (8 À 10 JOUEURS)

Vidéo explicative

