

MA RENTRÉE AVEC L'UGSEL

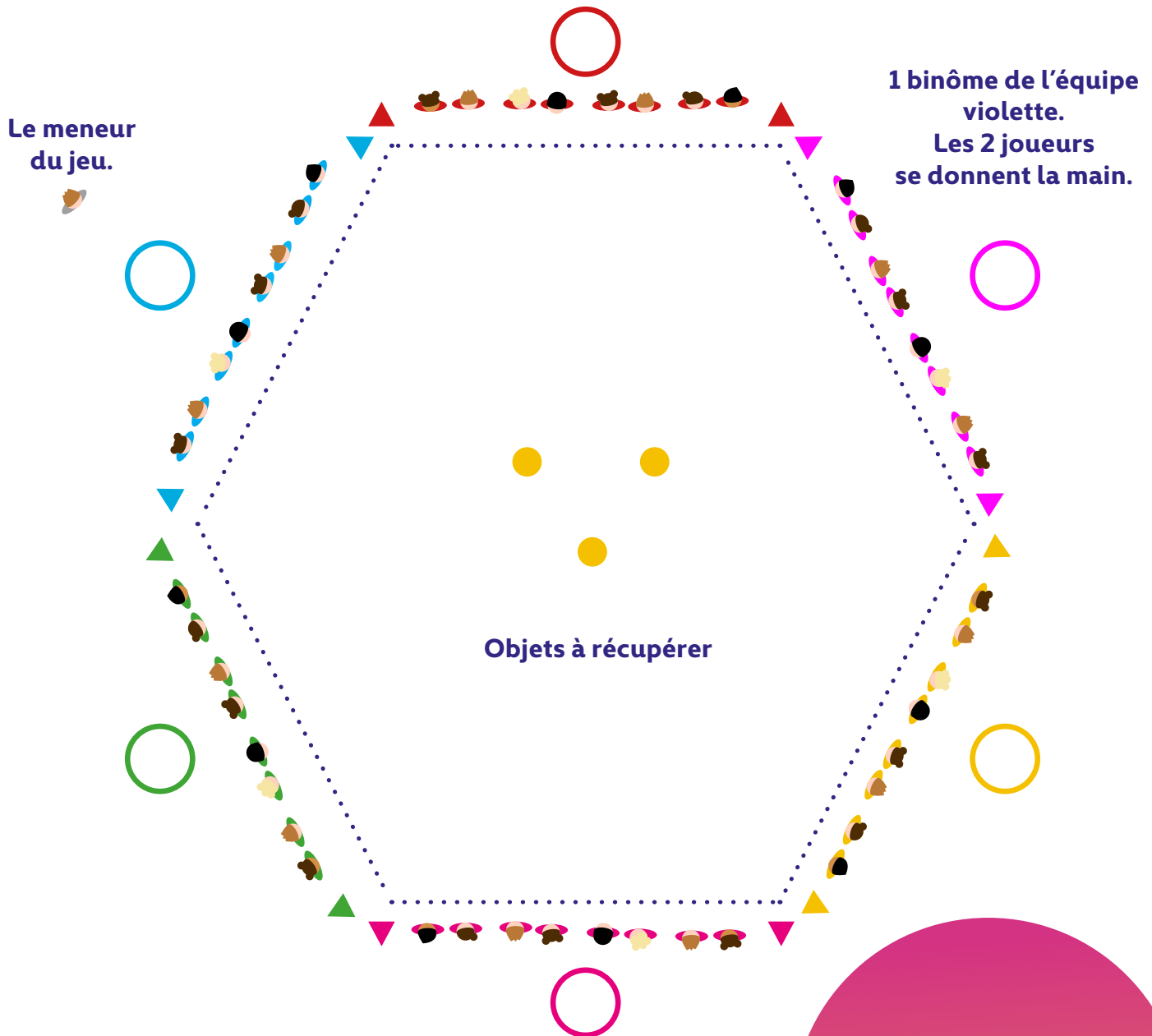
La OLA 2 L'UGSEL

1^{er}
Degré

- ◆ **But :** Courir, slalomer, coopérer pour construire une œuvre à partir d'objets récupérés au centre.
- ◆ **Nombre de joueurs :**
 - 4 à 8 équipes de 10 à 12 joueurs. Nombre pair de joueurs dans chaque équipe pour constituer des binômes d'âges différents.
- ◆ **Matériel pour chaque équipe :**
 - 2 plots d'une même couleur.
 - Craie ou corde pour matérialiser la ligne derrière laquelle se placent les joueurs.
 - Objets à transporter (au centre) en fonction du thème choisi : objets recyclés, naturels. (collectés le jour J) , sportifs, de construction (kaplas, briques, etc...).
 - Un cerceau par équipe.
 - 1 signe distinctif par équipe (exemple : tee-shirt de couleur, chasuble, foulard...).
- ◆ **Avant de jouer :**
 - Constituer les équipes (en mélangeant de la TPS au CM2).
 - Former les binômes au sein de chaque équipe.
 - Attribuer secrètement un numéro à chaque binôme (type béret).
 - Les joueurs du binôme se donnent la main (pour toute la partie).



◆ Représentation du jeu avant son lancement



Proposition :
faire une Ola générale
des aventuriers au
lancement et à l'issue
du jeu.

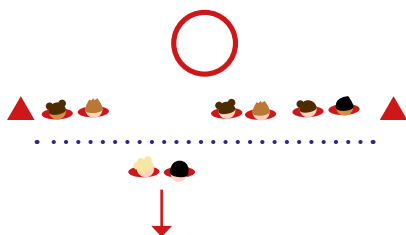
◆ Déroulement du jeu :

Etape 1 : récolter des objets

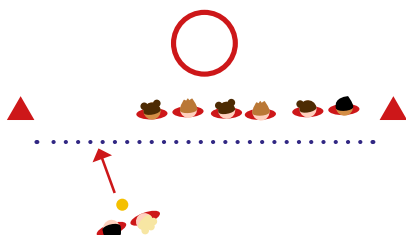
But de l'étape 1 : récupérer tous les objets perdus

Dès que le meneur de jeu appelle un numéro :

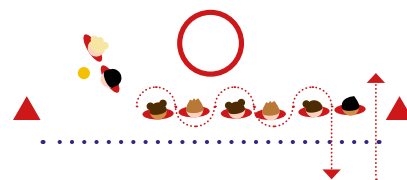
1 - courir récupérer un objet au centre.



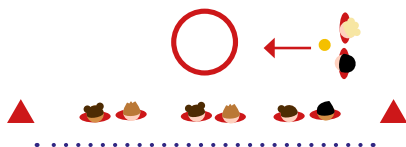
2 - revenir vers ses partenaires, qui ont formé une chaîne en se donnant la main.



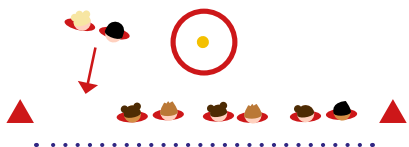
3 - slalomer entre les partenaires qui se donnent la main, bras levés.



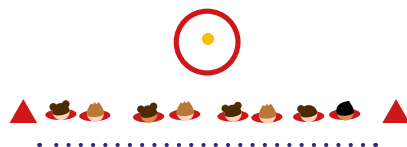
4 - placer son objet dans sa zone de construction derrière l'équipe.



5 - revenir vers ses partenaires pour former une chaîne.



6- Tous les joueurs de l'équipe font la Ola et crient « Olé ! », en même temps.



Olé!

ETAPE 2 : construire avec son équipe

But de l'étape 2 : construire ensemble soit la tour la plus haute, soit un land art, soit une œuvre d'art, ... avec les objets retrouvés à l'étape 1.

ETAPE 3 : photographier les œuvres

Les Bâisseurs peuvent présenter leur œuvre aux aventuriers. Chaque école peut partager la photo d'une construction de son choix et participer au concours « ma rentrée avec l'UGSEL » (voir règlement).

VARIANTES

Concernant les objets à disposition au centre, possibilité de choisir une thématique en lien avec le projet d'école ou un projet de classe :

Objets recyclés - Objets naturels - Objets sportifs - Objets de construction (kaplas, briques, etc...).

Autres variantes :

- Dans l'étape 1 : Donner les numéros en langue étrangère.
- Dans l'étape 2 : Préciser ce que l'on attend en termes d'œuvre collective (exemples : faire la tour la plus haute, réaliser quelque chose en lien avec le thème annuel de l'école..).