

· DES OUTILS PÉDAGOGIQUES AU SERVICE DE VOS PROJETS D'ANIMATION ·



1. THÉMATIQUES DES MALLES

CONDUIRE DES ANIMATIONS SPÉCIFIQUES AUX BESOINS DES MOINS DE 6 ANS

Détente et relaxation.....	p.5
Animer avec les maternelles ...	p.6
La malle'S	p.7

CONNAÎTRE ET AGIR SUR LE MONDE ET SON ENVIRONNEMENT

Déchets d'œuvres.....	p.17
La malle de mer	p.18
Les droits de l'enfant	p.19
La cour, la nature et moi	p.20
L'astromalle.....	p.21
Le monde, c'est plus qu'une carte	p.22
Traces et indices des animaux .	p.23

SENSIBILISER À LA DIFFÉRENCE

Sensibilisation aux handicaps par la pratique sportive	p.8
Lutte contre les représentations et les discriminations.....	p.9
Apprenons ensemble à connaître le handicap	p.10
Être humain, vivre ensemble ..	p.11

LE JEU ET LE SPORT, FACTEURS DE SOCIALISATION ET D'ÉPANOUISSEMENT

Echecs et Mat	p.24
Animer avec des jeux de société ..	p.25
Les jeux coopératifs.....	p.27
Jeux sportifs d'adresse	p.28
Jeux d'opposition	p.29

FAVORISER LES PRATIQUES ARTISTIQUES ET CULTURELLES

Les livres se font la malle	p.12
Théâtre.....	p.13
Musique.....	p.14
Marionnette	p.15
Le cirque comme outil d'acceptation de soi et des autres	p.16

2. ORIENTATIONS PÉDAGOGIQUES

Des activités au service du développement des enfants ...	p.29
Les postures éducatives propices au développement des compétences psychosociales	p.30
Les principes pédagogiques propices au développement des psychosociales	p.32

3. MODALITÉS D'EMPRUNTS

Comment emprunter une malle? .	p.33
Où emprunter une malle ?	p.34
Remerciements.....	p.35

INTRODUCTION

Avec la mise en place des projets éducatifs territoriaux (PEDT) et des plans mercredi, la communauté éducative s'est mobilisée pour offrir aux enfants des **parcours éducatifs de qualité** afin de les accueillir dans des espaces structurés favorisant l'**épanouissement et l'éveil à la citoyenneté**.

Dans le cadre de ses actions d'accompagnement, la Direction Départementale de la Cohésion Sociale (DDCS) de la Manche propose aux équipes d'animation des ACM et aux intervenants des temps d'activités périscolaires (TAP) d'emprunter gracieusement les **24 malles pédagogiques** pour favoriser la conduite des cycles d'animation entre deux périodes de vacances scolaires.

Afin de soutenir la déclinaison des ambitions éducatives des PEDT, des plans mercredis et des ACM, pour favoriser l'expression des valeurs citoyennes à travers la mise en place d'activités ludiques et adaptées, la DDCS de la Manche s'est entourée de partenaires éducatifs actifs sur notre département (associations, collectivités, mouvements d'éducation populaire). **Dix-neuf partenaires** se sont ainsi mobilisés pour mettre à profit leurs savoirs et leurs expériences dans la création de ces 24 malles pédagogiques qui vous sont destinées. Il s'agit de :

- La ligue de l'enseignement de Normandie
- L'UFCV de Basse-Normandie
- Les Francas de Normandie
- L'association Musique Experience
- L'association départementale des PEP 50
- Les Eclaireurs et Eclaireuses de France
- La fédération Familles Rurales de la Manche
- Le Pôle Ressource Handicap des PEP 50
- La Maison du Littoral et de l'Environnement de Cherbourg en Cotentin
- Les Petits Débrouillards du Grand Ouest
- Le planétarium Ludiver
- Le Parc Naturel Régional des Marais du Cotentin et du Bessin
- Le Centre d'Initiative à l'Eco-citoyenneté
- Le Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement du Cotentin
- L'association AVRIL
- La Maison Pour tous Léo Lagrange
- L'association Yakajouer
- L'association les Saltimbrés
- L'association USEP

Je tiens à remercier et à féliciter nos partenaires pour leur implication et leur engagement à nos côtés et au service de chaque enfant accueilli par vos structures.

Jacques WITKOWSKI,
Préfet de la Manche



DES OUTILS PÉDAGOGIQUES AU SERVICE DE VOS PROJETS D'ANIMATION

En empruntant les malles présentées dans ce catalogue, vous allez pouvoir faire vivre aux enfants et/ou aux jeunes des activités ludiques, riches de découvertes personnelles sur un plan culturel, citoyen et sportif.

Dans la continuité des PEDT et avec la mise en place du « Plan mercredi », trois nouvelles malles vous sont proposées dans cette version actualisée du catalogue.

Dans le cadre de la préfiguration du « Plan mercredi », la DDCS de la Manche a fédéré autour d'elle les mouvements d'éducation populaire et les organisateurs d'ACM du département aux côtés de « Promotion Santé Normandie » pour viser le développement des compétences psychosociales des enfants et des jeunes sur les temps d'éducation non-formelle, principalement au sein des ACM. A la fin de document, vous trouverez un certain nombre d'éléments repères en lien avec cette dynamique manchoise. D'autres ressources comme le site ministériel (<http://planmercredi.education.gouv.fr/les-ressources-pedagogiques>) sont également à votre disposition.

Quelques informations clés :

Âge du public ciblé par la malle

Les compétences psychosociales qui peuvent être visées grâce aux activités proposées dans la malle

Les dimensions de la malle

CONDUITE DES ANIMATIONS SPÉCIFIQUES AUX BESOINS DES MOINS DE 6 ANS

De 3 à 6 ans



MALLE n°1

Détente et relaxation

Avoir conscience de soi
Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions



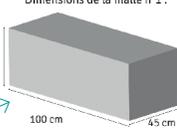
PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les TAP (Temps d'Activités Péri-éducatifs) mobilisent les acteurs éducatifs autour du rythme de l'enfant. Cette malle relaxation vise à accompagner les équipes d'animation en charge des enfants de moins de 6 ans dans des activités de détente propices lors des temps de transition ou autour de la sieste. Composée de tapis de sol, de livres de comptines, de fiches d'activités, etc., cette malle vous aidera dans la mise en place d'ambiances et d'activités calmes.

INVENTAIRE

<p>MUSIQUE-COMPTINE 60 berceuses et musique douce Musique pour le retour au calme Comptines de relaxation 2/4 60 comptines et sons des animaux sauvages</p> <p>5 LIVRES Activités détentes - 35 activités pour favoriser la relaxation</p>	<p>Mon premier livre de yoga Des jeux pour détendre et relaxer les enfants Mon premier livre de relaxation (+ 1CD) Gym et comptines pour les petits</p> <p>JEUX DE SOCIÉTÉ Le loto des odeurs 15 tapis de sol 3 bougies LED Photophores</p>	<p>15 masques occultants 4 lots de 4 ballons « néons » 5 lots de 3 ballons en mousses Balle en mousse de 17 cm de diamètre 15 ballons de tennis</p> <p>CONTENANT Sac équipement roulotte 180 litres</p>
--	--	--

Dimensions de la malle n°1 :



LE MOT DU CRÉATEUR

La malle relaxation présentée par la Ligue permettra aux équipes d'intégrer au sein de leur programmation d'activités des projets permettant de mettre les jeunes dans des situations de calme, de relaxation. Elle pourra également permettre aux animateurs d'intégrer dans leur séance des temps de retour au calme facilitateurs pour les transitions.

www.pse.fr/ressources-departement/animations-specifiques/fd24897751



Les objectifs éducatifs de la malle

Des liens pour voir le film de présentation de la malle

De 3
à 6 ans



MALLE n°1

Détente et relaxation

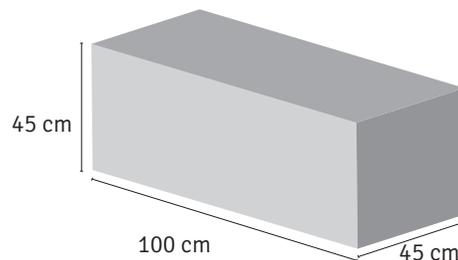
Avoir conscience de soi
Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions

NORMANDIE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Dimensions de la malle n°1 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les TAP (Temps d'Activités Péri-éducatifs) mobilisent les acteurs éducatifs autour du rythme de l'enfant. Cette malle relaxation vise à accompagner les équipes d'animation en charge des enfants de moins de 6 ans dans des activités de détente propices lors des temps de transition ou autour de la sieste. Composée de tapis de sol, de livres de comptines, de fiches d'activités, etc., cette malle vous aidera dans la mise en place d'ambiances et d'activités calmes.

INVENTAIRE

MUSIQUE-COMPTINE

60 berceuses et musique douce
Musique pour le retour au calme
Comptines de relaxation 2/4
60 comptines et sons des animaux sauvages

5 LIVRES

Activités détentes - 35 activités pour favoriser la relaxation

Mon premier livre de yoga

Des jeux pour détendre et relaxer les enfants

Mon premier livre de relaxation (+ 1CD)

Gym et comptines pour les petits

JEUX DE SOCIÉTÉ

Le loto des odeurs

15 tapis de sol

3 bougies LED Photophores

15 masques occultants

4 lots de 4 balles « hérissons »

5 lots de 3 balles en mousses

Balle en mousse de 17 cm de diamètre

15 balles de tennis

CONTENANT

Sac équipement roulette 180 litres



LE MOT DU CRÉATEUR

La malle relaxation présentée par la Ligue permettra aux équipes d'intégrer au sein de leur programmation d'activités des projets permettant de mettre les jeunes dans des situations de calme, de relaxation. Elle pourra également permettre aux animateurs d'intégrer dans leur séance des temps de retour au calme facilitateurs pour les transitions.



De 3
à 5 ans



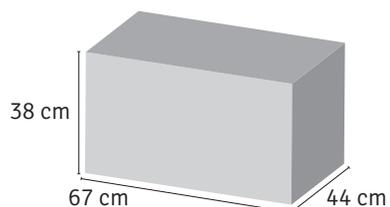
MALLE n°2

Animer avec les maternelles

Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres



Dimensions de la malle n°2 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les enfants en maternelle vivent des journées souvent longues et fatigantes, c'est pourquoi il est nécessaire de penser l'animation de manière ludique et adaptée à cette tranche d'âge.

Cette malle est un couteau suisse pour appréhender diverses techniques et s'exercer à de nouvelles activités afin de proposer des animations faciles et amusantes.

INVENTAIRE

Livret pédagogique

JEUX DE SOCIÉTÉ

Gang de castors
Je touche
Pippo
Speech : contes de fées
Zoowaboo
Little Association
J'observe
Tous au potager
Je sens
Viva topo
Brain box Mes premières maths
Pique Plume
Bois Joli

LIVRES

Livres du tapis (2 exemplaires)
De la petite taupe qui voulait savoir
Petit poilu (2 exemplaires)
Superlapin
La brouille
Trognon et Pépin
La chenille qui fait des trous

Pop mange de toutes les couleurs
Pauvre Verdurette
Bon appétit ! Monsieur Lapin
Le déjeuner des loups
Le loup sentimental
« Temps calme » Gilles
Diederichs édition Larousse
« 100 activités d'éveil »
Montessori
Apprendre autrement avec la pédagogie positive
« Apprends-moi à faire seul », édition Eyrolles
Carnet petite enfance, UFCV
« A quoi veux-tu jouer ? »
UFCV

MOTRICITÉ

Une corde
Un ballon «jeu d'éveil»
20 plots
12 grenouilles (3*4 couleurs)
20 pieds et mains
Un ballon de foot en mousse
3 balles de tennis en mousse



LE MOT DU CRÉATEUR

Le but de cette malle est de mettre à disposition différentes ressources pour toutes personnes travaillant avec les enfants de 3 à 6 ans et :

- D'être un outil pédagogique pour les équipes
- De permettre d'avoir des supports pour des activités ludiques
- De favoriser le partage, le choix, le respect des jeux
- De motiver l'animation, la création autour du jeu



De 3
à 8 ans



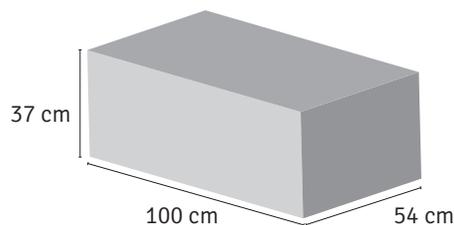
MALLE n°3

La malle S

Savoir gérer son stress
Avoir conscience de soi
Savoir communiquer

**Familles
rurales**
Vivre mieux !

Dimensions de la malle n°3 :

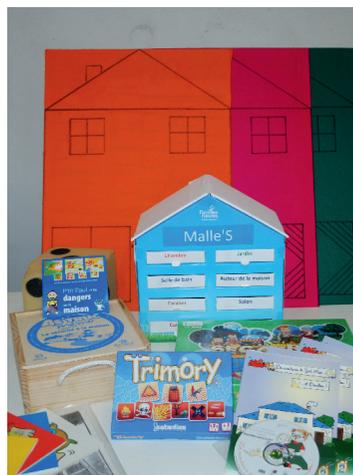


PRÉSENTATION DE LA MALLE

La majorité des accidents pour les enfants de moins de 6 ans se passe à l'intérieur des habitats. Sensibiliser les plus petits aux risques de la vie quotidienne sans dramatiser et avec amusement est un enjeu que l'on peut développer en centre de loisirs périscolaire. En proposant une variété d'approches et d'outils éducatifs, cette malle sera un outil essentiel pour participer à l'éveil des enfants et garantir leur sécurité.

INVENTAIRE

- 6 décors pour marionnettes
- 2 marionnettes
- 1 tissu argenté
- 1 gyrophare
- 25 plaques de jeu de l'oie
- 1 dé en mousse
- 4 plaques de jeu (chouette)
- 1 lutin bleu (portes vues)
- 1 enveloppe jeu des bouteilles comprenant 4 jeux complets
- 1 enveloppe jeu salle de bain + feutres effaçables à sec
- 3 plaques de feutrine de couleur
- 1 jeu trimory
- 1 jeu astruc



LE MOT DU CRÉATEUR

Cette malle met en pratique l'utilisation de plusieurs techniques d'animation sur les risques de la vie quotidienne.



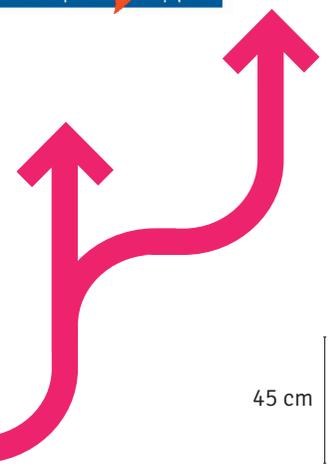
De 9 à 11 ans



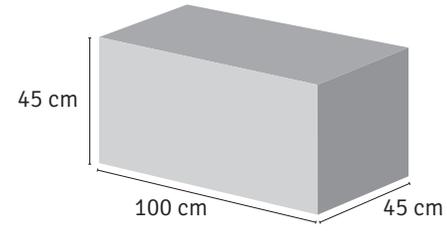
MALLE n°4

Sensibilisation aux handicaps par la pratique sportive

- Avoir conscience de soi
- Avoir de l'empathie pour les autres
- Avoir une pensée critique
- Avoir une pensée créative



Dimensions de la malle n°4 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Le sport est un outil ludique pour sensibiliser les enfants aux handicaps et faire évoluer les regards dans une ambiance conviviale et ludique.
 En permettant aux enfants de vivre des mises en situation concrètes de handicaps au travers de jeux (torball, cecifoot, parcours de motricité,...), cette malle vous appuiera sur les projets d'animation de découverte de l'autre et des différences.

INVENTAIRE

- 8 jalons longueur 1 m
- 8 pieds lesté 1 kg
- 6 ballons Torball, Cécifoot
- 4 ballons de volley-ball
- 20 lots de coupelles avec support
- 24 masques occultant
- Chasubles : 5 rouges, 5 bleues, 5 jaunes, 5 vertes
- 2 bandes scratch
- Lunette trouble de la vision : 3 jeux de 4 lunettes
- 4 grelots à poignée
- 8 cerceaux extra plat



LE MOT DU CRÉATEUR



La malle de sensibilisation aux handicaps aura pour objectifs principaux la découverte de pratiques handisport et de travailler le respect des jeunes à l'égard du handicap.
 Le sport, par des mises en situation concrètes, s'avère être un outil ludique pour sensibiliser plus généralement au handicap.
 Notre mot d'ordre est de « partager la différence par le sport ».



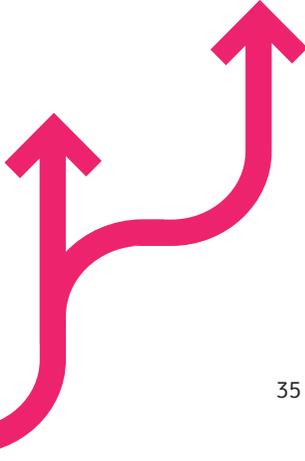
De 6 à 11 ans



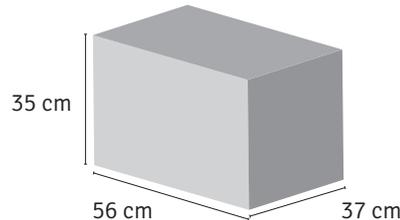
MALLE n°5

Lutte contre les discriminations et les représentations

Avoir conscience de soi
 Avoir de l'empathie pour les autres
 Savoir communiquer
 Être habile dans ses relations interpersonnelles



Dimensions de la malle n°5 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Pour les animateurs en capacité d'animer des débats avec les enfants, cette malle vise à questionner les représentations, les préjugés et les stéréotypes pour contribuer au vivre-ensemble et à la promotion de la diversité et de l'égalité. Les fiches d'activités qui s'appuient sur les jeux de société, les photo-langages, les vidéos et les livres qui composent cette malle accompagneront les animateurs pour créer les conditions de l'échange et du débat.

INVENTAIRE

- Jeu de carte : « On devrait ? On devrait pas ? » « Pareil ? Pas Pareil ? »
- Jeu Distinct'Go !
- Toi Moi Nous !
- Jeu de cartes « Si tu étais »
- Jeu « Parties de Vie »
- Ateliers autonomes « Les discriminables »
- Save the city

1 DVD (12 scénarios)
 1 DVD (documents pédagogiques, références bibliographiques et texte de références)



LE MOT DU CRÉATEUR



La Ligue de l'enseignement propose aux animateurs à travers la malle différentes activités favorisant les échanges autour de thématiques traitant des discriminations, préjugés, stéréotypes.

Aujourd'hui, clarifier la notion de frontière entre les situations dites acceptables et celles qui sont inacceptables, les situations condamnables par la loi et celles qui sont tolérées par la société, contribuer à porter un regard différent sur les situations discriminantes, interroger sa propre attitude dans une situation discriminante, favoriser la réflexion, les échanges entre les jeunes sont des enjeux pour « le vivre ensemble dans notre société »



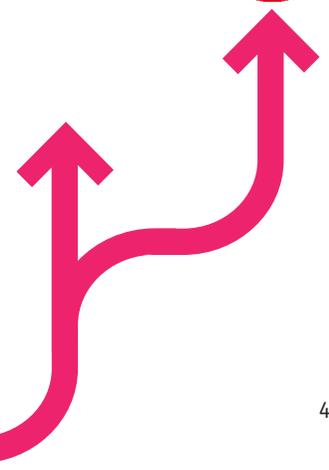
De 6
à 11 ans



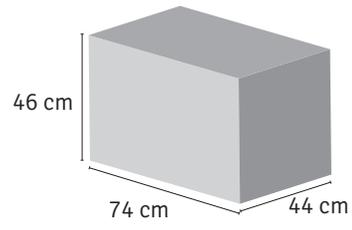
MALLE n°6

Apprenons ensemble à connaître le handicap

Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres
Avoir une pensée critique
Avoir une pensée créative



Dimensions de la malle n°6 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Cette malle vise à sensibiliser les enfants de manière ludique aux différents types de handicaps pour favoriser le vivre-ensemble. Il s'agira de permettre aux enfants et aux équipes de manipuler et de se familiariser avec des outils adaptés : UNO en Braille, Légo, Keski, boîte à sons... Des fiches d'activités et des conseils d'utilisation vous accompagneront lors de différentes animations.

INVENTAIRE

18 LIVRES

- BD : Comme sur des roulettes
- BD : La bande à Ed
- Déguisés en rien
- Louis Braille, l'enfant de la nuit
- Les métamorphoses d'Helen Keller
- Le royaume des loups
- Tatie Gribouille
- La disparition de mon cousin Salim
- Les difficultés de Zoé
- Alex est handicapé
- Wonder
- Aurélien
- Alice sourit
- Petit Nuage
- Noir
- Ferme les yeux
- La petite casserole d'Anatole
- Chez nous c'est comme ça

DVD

- Au dessus des nuages

12 JEUX

- Kappla
- Keski
- Jeu de cartes en braille
- Uno en braille
- Jeu des 4 familles
- Les Handispensables
- Les Invisibles
- Jeu du photolangage
- Boîtes à sons
- Balle à clochettes
- Jeu « Dites le en langue des signes »
- Tactidominos

5 OUTILS

- Malle

Porte vue

- Patafix
- Moufles
- Echarpes

INVENTAIRE DU JEU KESKI

- 12 paires de lunettes vision déformée
- Elastiques
- 4 casques antibruit
- 8 bandeaux
- Jeu Keski
- Règle du jeu
- Cartes de jeu
- Plateau de jeu
- Alphabet en braille
- Fiches de jeu
- Pions
- Fiche A1
- Fiche A2



LE MOT DU CRÉATEUR

RESPECT, TOLÉRANCE et SOLIDARITÉ :

Trois mots forts pour décrire les enjeux de cette malle. Elle a été créée pour sensibiliser dès le plus jeune âge les jeunes valides à la question du handicap et de l'inclusion. Il est primordial d'acquérir certaines notions le plus tôt possible pour permettre une ouverture d'esprit.



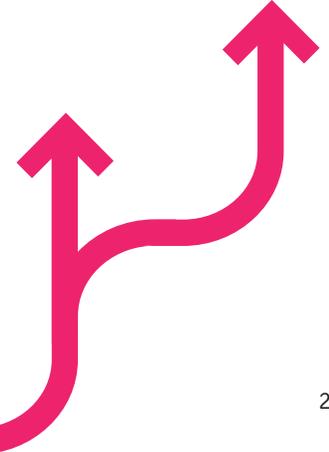
De 8 à 17 ans



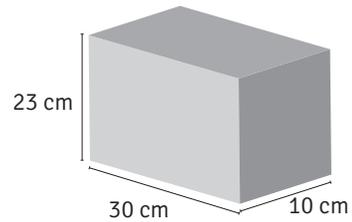
MALLE n°7

Être humain, vivre ensemble

Savoir communiquer efficacement
 Être habile dans ses relations interpersonnelles
 Avoir conscience de soi
 Avoir de l'empathie pour les autres



Dimensions de la malle n°7 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Cette malle vise à promouvoir et renforcer auprès des jeunes l'éducation pour « le vivre ensemble » en s'appuyant sur l'apport des sciences pour prendre du recul sur cette question. Trois parcours sur le genre, les stéréotypes et la diversité culturelle abordent, à travers des activités, des mises en situation, des photolangages, des débats mouvants, etc., les différentes facettes de l'être humain, afin de nous permettre de vivre dans une société ouverte et tolérante.

INVENTAIRE

Livre pédagogique de la mallette Clé USB	12 cartes "droits des femmes en France" 12 cartes "dates clés liées aux droits des femmes"	4 cartes "époques" 9 cartes "illusion d'optique" 7 cartes "pays" 8 cartes "personnages" 12 cartes "habitants du Sénégal" 28 cartes "oeuvres d'art du 19-20 ^e siècle" 8 cartes "spécialités culinaires" 12 cartes "clichés sur les français" 8 cartes "territoires" 16 cartes "villes centre du monde" 10 cartes "normal ou bizarre" 27 cartes "habitudes" 37 cartes "mélanges de culture" 14 cartes "saluts" 17 cartes "mélange des cultures - sports" 4 cartes "mélanges des cultures - objets et symboles"
Parcours Femme/Homme : Quel genre ? Livret Parcours 2 posters double face 7 cartes "caster semenza - indices" 7 cartes "personnes en activité" 5 cartes "histoires de différentes sociétés du monde" 7 cartes "photos de genre" 24 cartes "images sur le genre" 11 cartes "société et 3 ^e sexe/genre" - type 1 8 cartes "société et 3 ^e sexe/genre" - type 2 7 cartes "définition de genre" 10 cartes "organes sexuels" 6 cartes "flux" 17 cartes "rôles attribués aux femmes et aux hommes"	Parcours La fabrique des stéréotypes Livret Parcours 20 cartes portrait 6 cartes rappel de la loi française 15 cartes pièces de la maison 15 cartes "préjugés des chauffeurs de taxi" 20 cartes "je ne suis pas..." 11 cartes "situations discriminatoires" 13 cartes saynètes	
	Parcours Diversité culturelle et vivre ensemble Livret parcours 2 postes double face 2 cartes "jeu du derdians"	



LE MOT DU CRÉATEUR

« Mieux se connaître soi-même pour mieux comprendre les autres. »



De 3
à 11 ans



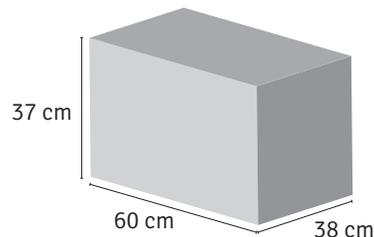
MALLE n°8

Les livres se font la malle

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions
Avoir une pensée critique
Avoir une pensée créative



Dimensions de la malle n°8 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

« Une pièce sans livres, c'est comme un corps sans âme » (Cicéron). Par le livre l'enfant imagine, découvre et se confronte au monde qui l'entoure. Des exemples d'animation, des albums, des jeux de société autour de la lecture seront des outils précieux pour accompagner les animateurs dans la mise en place de projets autour du livre et pour donner aux enfants le plaisir de lire.

INVENTAIRE

38 LIVRES

Le Prince et la grenouille et ses 5 personnages en peluche
3 nouvelles aventures de Polo
Armande la vache qui n'aimait pas ses tâches
Attention au crocodile
Au lit, les affreux!
Au secours voilà le loup!
Azuro le dragon bleu
Blanche-Neige
Bouh !
Cherche et trouve géant
Cluedo: Mr Moutarde
Dépêche toi, tonton !
Glouton le croqueur de livres
Hansel et Gretel
Jack et la sorcière de mer
Je t'aimerai toujours quoi qu'il arrive (coffret livre + 2 peluches)
Kididoc: protégeons la nature
L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau
La belle lisse poire du prince de

Motordu

La chenille qui fait des trous
La grenouille à grande bouche
La petite poule qui voulait voir la mer
La petite poule rousse
Le livre qui fait aimer les livres
Le loup qui découvrait le pays des contes
Le loup qui voulait faire le tour du monde
Le petit chaperon rouge
Les contes défaits : Blanche-Neige
Les contes du miroir
Max et Lili aident les enfants du monde
Même pas vrai !
Mon livre des couleurs à sentir
Noir et blanc
Petit poilu : la forêt des ombres
Petite berbère
Raymond rêve
Roule galette
Zékéyé et la toute petite musique

16 MARIONNETTES

6 marionnettes à doigts personnage

de conte

10 marionnettes à doigts animaux

3 AFFICHES

Chut!
Coin lecture
L'ami des livres

3 LIVRETS PEDAGOGIQUES

Aménager un espace lecture
Les petits ambassadeurs du livre (dossier péda pour un public 3-6 ans)
Raconter une histoire

4 JEUX + KAMISHIBAI

Cube Mania Bla Bla Story
Il était une fois
Speech contes de fées
Story Cubes

1 KAMISHIBAI EN BOIS

+ Livre kamishibai : l'oiseau Pulhuy
+ un CD



LE MOT DU CRÉATEUR

Une malle pour imaginer, rêver, voyager, créer, lire, découvrir...
car prendre un livre c'est aussi grandir.



De 3
à 11 ans



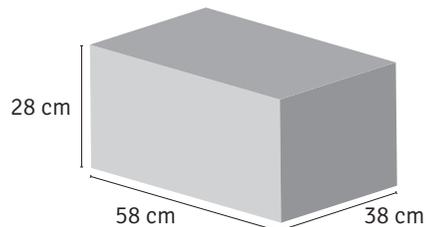
MALLE n°9

Le théâtre

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions
Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres



Dimensions de la malle n°9 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

La pratique du théâtre participe au développement personnel de l'enfant. Cette malle sera un support à l'animation d'activités ludiques, simples et éducatives autour du théâtre et du livre afin de favoriser l'expression corporelle et vocale des enfants. Des fiches conseils vous aideront à mieux appréhender les bases du théâtre. Un kamishibai, une histoire et des déguisements seront des appuis pour créer des projets mêlant imaginaire et pratique théâtrale.

INVENTAIRE

- Kamishibai
- 1 histoire de Kamishibai
- Livre « vite à lire, vite à jouer »
- Livre « 100 jeux de théâtre pour la maternelle »
- Livre « Animer des ateliers théâtre 8-12 ans »
- Livre « La voix 50 jeux d'expression vocale et corporelle »
- Livre « Expression corporelle et langage du silence »
- CD « Imagination »
- CD « La nature »
- CD « Les animaux »
- Parapluie
- Nœud géant
- Cravate géante
- Collier de fleurs
- Chapeau blanc
- Chapeau marron



LE MOT DU CRÉATEUR

Cette malle a été créée par des animateurs de Musique Expérience. Elle est régulièrement utilisée lors de cycles T.A.P. (Temps d'Activités Péri-éducatifs) ou au centre de loisirs. Elle a pour but de favoriser la créativité et l'expression des publics.

De 3
à 11 ans



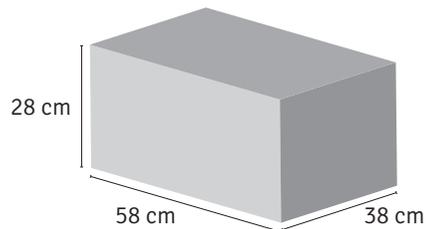
MALLE n°10

La musique

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions



Dimensions de la malle n°10 :



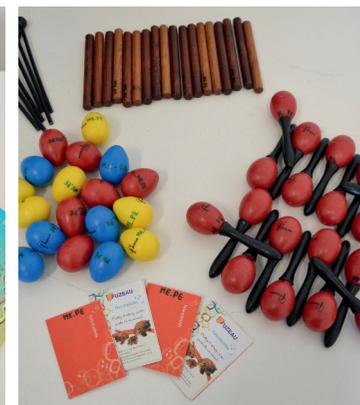
PRÉSENTATION DE LA MALLE

Développer l'esprit critique, la pensée créative, l'imagination et la discipline personnelle par la musique.

Les instruments de musique et les jeux ludiques de cette malle accompagneront vos projets d'animation musicaux et la découverte des rythmes et des sons par les enfants. Une malle qui, avec des activités simples, encourage l'expression des enfants.

INVENTAIRE

- 9 paires œufs maracas
- 9 paires œufs sonores
- 9 paires Claves Pao rose
- 4 tambourins peau naturelle 20 cm
- 4 grenouilles Guiro
- 4 couronnes de cymbalette 20 cm
- 1 metallonote
- 3 paires mailloches carillon et notes séparés
- 1 tube tonnerre
- 1 Ainsi font les sons « Corps et voix »
- 1 Trésors d'enfance, Danses enfantines
- 1 + 3 jeux de cartes supplémentaires « Promenons nos oreilles chez les musiciens »



LE MOT DU CRÉATEUR

Cette malle a été créée par des animateurs de Musique Expérience. Elle est régulièrement utilisée lors de cycles T.A.P. (Temps d'Activités Péri-éducatifs) ou au centre de loisirs. Elle a pour but de favoriser la créativité et l'expression des publics.

De 3
à 11 ans



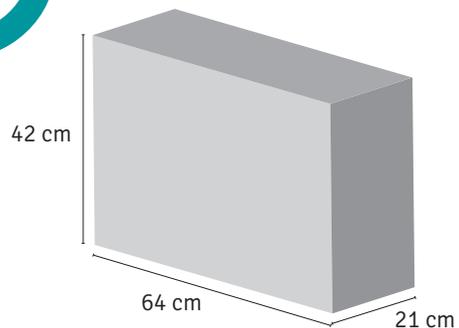
MALLE n°11

Les marionnettes

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions
Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres



Dimensions de la malle n°11 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Cette malle permettra de proposer des animations autour du théâtre et des marionnettes (confection et théâtralisation). Ces outils faciliteront l'animation d'activités simples et éducatives pour amener l'expression personnelle et créative des enfants.

INVENTAIRE

Valisette de 15 marionnettes
Valisette de 8 marionnettes avec CD et livret
Classeur de fiches « projets d'animation »
Livre « les marionnettes »



LE MOT DU CRÉATEUR

Cette malle a été créée par des animateurs de Musique Expérience. Elle est régulièrement utilisée lors de cycles T.A.P. (Temps d'Activités Péri-éducatifs) ou au centre de loisirs. Elle a pour but de favoriser la créativité et l'expression des publics.

De 3
à 11 ans



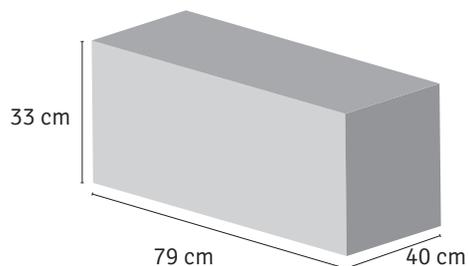
MALLE n°12

Le cirque comme outil
d'acceptation de soi
et des autres

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions
Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres



Dimensions de la malle n°12 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Apprendre à reconnaître l'autre à travers l'espace et le rythme, découvrir et valoriser la communication non verbale à travers les regards et l'expression corporelle, favoriser la créativité des enfants, autant d'objectifs visés par cette malle. Au-delà de la découverte des outils permettant de mener des séances d'animation autour du travail en collectif par l'intermédiaire du cirque, cette malle permet de créer un lien, un pont vers l'autre et de le reconnaître dans toute sa dimension.

INVENTAIRE

36 foulards
18 assiettes
18 batons fleurs
18 anneaux
2 ballons à prehension simple
Fiches d'animation
Guide de construction de balles



LE MOT DU CRÉATEUR

Cette malle s'est construite sur notre expérience des TAP (Temps d'Activités Péri-éducatifs). Il nous semble important de penser ludique plutôt que technique si nous voulons apprendre en nous amusant ensemble. Nous avons pris le jeu et le collectif comme ciment de notre travail pour le rendre le plus intéressant possible.



www.pearltrees.com/t/ressources-departement/artisiques-culturelles/id24897768

De 6
à 11 ans



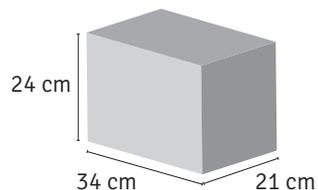
MALLE n°13

Les déchets d'œuvre

Avoir une pensée créative
Avoir une pensée critique
Savoir prendre des décisions
Savoir résoudre des problèmes



Dimensions de la malle n°13 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Cette malle vise à appuyer les projets de sensibilisation aux enjeux du recyclage. A partir d'une démarche ludique (créer des œuvres à partir de déchets), il s'agira d'appréhender la notion de déchets et connaître le recyclage.

INVENTAIRE

LES DOCUMENTS

Un dossier « déchets d'œuvre » avec des fiches évaluatives de la malle
1 livre « Où vont nos déchets » d'Anne-Sophie BAUMANN
1 livre « Le doudou des camions poubelles » d'Ati

LES AFFICHES ET PROSPECTUS

2 affiches « Information tri »
4 affichettes différentes poubelles
2 prospectus « Ressourcerie »

OBJETS RECYCLÉS

2 portes feuilles
1 feuille de papier recycler
2 paires de boucles d'oreilles

LES OUTILS

13 flacons « matière première »
Une frise chronologique
4 sacs à toucher
27 cartes « Jeu des filières »
8 cartes « Enquêteurs dec' »
8 cartes « Objets recyclés »



LE MOT DU CRÉATEUR

Envie d'œuvrer pour le développement durable ? Voici une malle consacrée aux déchets afin d'aborder ce thème tout en s'amusant. Cette malle permet d'éveiller la créativité des enfants et adultes en valorisant des déchets et propose des idées « œuvres » à partir de ceux-ci. C'est un support pour la conception d'un projet en éducation à l'environnement.



De 6
à 11 ans



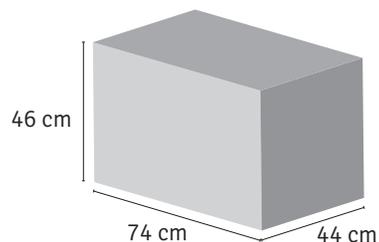
MALLE n°14

La malle de mer

Avoir une pensée créative
Avoir une pensée critique
Savoir prendre des décisions
Savoir résoudre des problèmes



Dimensions de la malle n°14 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les sorties en bord de mer sont toujours de grands moments. Elles permettent de nombreuses animations : jeux de plage, créations artisanales, découverte d'éléments naturels, éducation à l'environnement.

Ces sorties peuvent aussi constituer l'aboutissement d'un projet conduit au cours de l'année avec les enfants lorsque le centre de loisirs est éloigné du bord de mer.

A partir de démarches ludiques, de jeux et de différents matériels (épuisette, aquarium,), cette malle vise à initier des projets de découvertes du littoral manchois auprès des enfants de 6 à 11 ans en permettant l'expérimentation et l'approche tactile.

Cette malle peut aussi être utilisée par des structures situées dans les terres.

INVENTAIRE

MATÉRIELS DE L'AQUARIUM

- Un grand aquarium
- Une grande pompe filtrante pour l'aquarium
- Une petite pompe filtrante pour l'aquarium
- Une pompe à air pour l'aquarium
- Un thermo-densimètre pour l'aquarium
- Un thermomètre pour l'aquarium
- Une boîte de bandelettes pour tester la qualité de l'eau de l'aquarium
- Une pince pour nourrir les animaux de l'aquarium
- Un programmeur journalier pour l'éclairage de l'aquarium
- Un sachet de ouate filtrante pour aquarium
- Une boîte de céramique filtrante pour aquarium
- Une boîte de charbon actif pour aquarium
- Un siphon pour remplir et vider l'aquarium
- Une caméra pour observer les animaux de l'aquarium
- 1 épuisette bleue
- 1 bidon pour remplir l'aquarium

MATÉRIELS DE PÊCHE À PIED

- 4 aquariums en plastique à usage de boîtes tactiles et d'observation des animaux
- Une corde de 10 mètres
- 2 sifflets/boussoles/thermomètres
- Un couteau multifonctions
- 3 gilets jaunes
- Une griffe à palourdes
- 9 pousseux
- 2 épuisettes noires télescopiques
- 2 épuisettes noires
- 5 épuisettes blanches
- 4 seaux

JEUX ET LIVRETS

- 1 jeu d'identification des animaux marins
- 1 livret avec les fiches techniques
- 1 livre : « copain des mers »
- 1 livre : «le guide du bord de mer »



LE MOT DU CRÉATEUR

La malle de mer est un outil de compréhension ainsi qu'un véritable laboratoire d'analyses mobiles à destination du jeune public de la Manche.

Son existence a été rendue possible grâce au savoir-faire de nos animateurs techniques, qui se sont appuyés sur l'observation des besoins des enfants accueillis dans nos centres lors des classes de découverte.

Il s'agit de sensibiliser et d'éduquer les enfants du département à un milieu qui peut leur paraître dangereux et hostile tout en apprenant ! Tel est le défi de la malle de mer.

De 3
à 11 ans



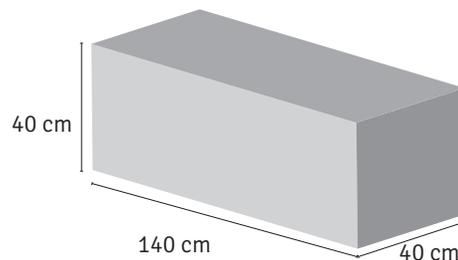
MALLE n°15

Les droits de l'enfant

Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres
Avoir une pensée critique
Savoir communiquer



Dimensions de la malle n°15 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Pour permettre à des groupes d'enfants de découvrir et d'échanger sur les droits des enfants et leurs conditions de vie à travers le monde, vous trouverez dans cette malle des ressources documentaires, des jeux, des livres et des fiches d'activités. Cette malle vous permettra de mettre en place des temps d'échanges autour des droits de l'enfant avec différents groupes quelque soit leur âge. Pour chaque tranche d'âge, vous pourrez conduire un projet adapté.

Un vrai projet de structure autour de la citoyenneté et de la découverte de l'autre.

INVENTAIRE

16 LIVRES

La fée sans ailes
Le premier livre de mes droits d'enfant
Le grand livre des droits de l'enfant
Dolto filles et garçons
J'ai le droit d'être un enfant
Premières découvertes Les droits de l'enfant
J'ai le droit !
On a le droit de le chanter!
Et si on s'parlait de l'égalité filles-garçons
Et si on s'parlait du harcèlement à l'école
Et si on s'parlait du respect
Et si on s'parlait du handicap
Et si on s'parlait de la laïcité
Et si on s'parlait des droits de l'enfant
Et si on s'parlait de la guerre
Les goûters philo « Les droits et les devoirs »

4 DVD

Kirikou et les hommes et les femmes
Les bons conseils de Célestin « droits de l'enfant 2 »
Les bons conseils de Célestin
Droits au cœur + livret pédagogique

8 JEUX

Droits devant
Affiche-étiquettes « Quels sont mes droits ? »
Jeu sur le logement (3 feuilles plastifiées + étiquettes rangement 3 tiroirs noirs)
Jeu sur l'alimentation (1 feuille plastifiée + boîte transparente)
Loto des enfants du monde (8 feuilles plastifiées + étiquettes dans boîte 3 tiroirs roses)
Puzzle des enfants du monde (48 pièces dans boîte bleue)

Jeu de 7 familles (24 cartes dans boîte bleue)
Memory des enfants du monde (48 cartes dans boîte bleue)

7 DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

Les droits de l'enfant « dossier préparé par l'Unicef pour le parlement des enfants »
Les droits de l'enfant « Geotimoun »
Les droits de l'enfant « Livret pour les primaires Francas »
Les droits de l'enfant « Livret pour les maternelles Francas »
Les débats philo « les droits de l'enfant » 10 débats à animer au cycle 3 Unicef/Belin
Jeu pour la classe « Unicef »
Chemise avec flyers, dépliants sur Unicef, 119, enfance et partage



LE MOT DU CRÉATEUR

Grâce à cette malle vous allez pouvoir sensibiliser les enfants sur leurs droits de manière ludique, par le biais de livres, grâce à des jeux de loto, jeux de 7 familles, jeux sur les maisons du monde, des Dvd favorisant les débats, un jeu d'équipe avec des défis à réaliser créé par l'Unicef. Vous trouverez aussi plein d'idées pour mener des projets avec les enfants.



De 4
à 11 ans



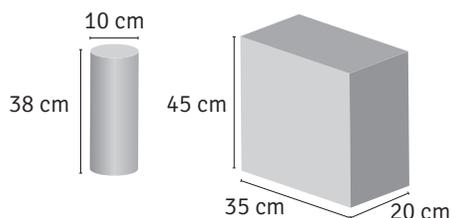
MALLE n°16

La cour, la nature et moi

Avoir une pensée créative
Avoir une pensée critique
Savoir prendre des décisions
Savoir résoudre des problèmes



Dimensions de la malle n°16 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Axée sur la découverte et l'appropriation de la cour d'école et de ses environs, cette malle vous accompagnera dans l'animation d'activités d'éducation à l'environnement accessibles, ludiques et éducatives.

Par des exemples de projets d'activités, des conseils et des outils pédagogiques, les enfants pourront découvrir la biodiversité, les parfums et la richesse de leur environnement.

INVENTAIRE

1 classeur pédagogique
1 cahier de commentaires
3 ouvrages relatifs à la nature (mini-guides faune-flore)
une fiche-évaluation de l'outil

LES OUTILS

1 parapluie japonais
Des foulards de couleur
Des marqueurs non-permanents
Des petits sacs en toile (sac à toucher)



LE MOT DU CRÉATEUR

Cette malle vous accompagnera dans l'animation facile et ludique d'activités d'éducation à l'environnement. A la carte ou par thème, avec déroulement pas à pas, conseils et outils pédagogiques, ces 20h permettent aux enfants de découvrir autrement (croquis, parfum) et ensemble (hôtel à insectes) ce lieu coutumier et ses abords.



De 6
à 11 ans

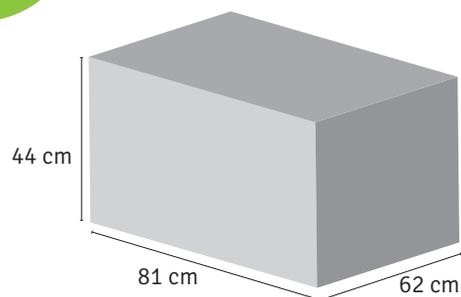


MALLE n°17 L'astromalle

Avoir conscience de soi
Avoir une pensée créative
Avoir une pensée critique



Dimensions de la malle n°17 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les enfants pourront découvrir en s'amusant les étoiles et les planètes qui nous entourent au travers d'activités adaptées et accessibles.

Basée principalement sur des jeux de réflexions, de hasard et de stratégie, cette malle permettra aux animateurs d'accompagner les enfants dans la découverte de l'univers qui les entoure.

Cette malle ne nécessite pas de savoirs particuliers en astronomie pour conduire les animations proposées.

INVENTAIRE

1 kit de jeux « à la découverte du ciel »	4 x jeu de cartes « réalise ton ciel »	1 livre « L'espace à petits pas »
1 livret à destination de l'animateur	7 boules - 1 mètre ruban « les constellations 3D »	1 carte du ciel : « La carte du ciel du randonneur »
1 CD complément d'informations à destination de l'animateur et des enfants	1 corde de 10 m - 9 plaquettes des planètes et du soleil, de leur initiale au format A5 avec 9 pinces	1 maquette Terre - Lune
12 plateaux de jeu	8 pions et 4 dés de 12 faces « Les cycles de la Terre »	2 lampes (1 petite pour le prisme, 1 grande pour la maquette Terre - Lune)
4 feuilles A3 carte du ciel		1 prisme
4 x jeu de carte « phase de la Lune »		1 toupie disque de Newton
4 x jeu de carte « distance dans l'Univers »		1 filtre solaire
4 x jeu de carte « les planètes »		1 balle de golf
4 x jeu de cartes « les étoiles »		Boules de polystyrène de différentes tailles
	DIVERS ACCESSOIRES	1 dossier pédagogique « la force de gravitation »
	1 livre contenant des fiches thématiques : « L'Astronomie »	



LE MOT DU CRÉATEUR

L'astromalle permet de découvrir en s'amusant, concilier réflexion, hasard et stratégie pour progresser dans ses connaissances, seul ou en équipe grâce à la vulgarisation de notions d'astronomie.



De 9
à 11 ans
et +



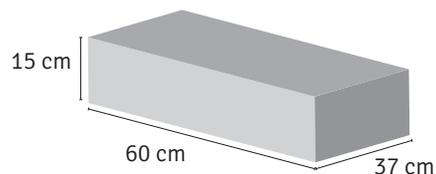
MALLE n°18

Le monde,
c'est plus qu'une carte

Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres
Savoir communiquer
Être habile dans ses relations interpersonnelles



Dimensions de la malle n°18 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les activités proposées avec cette mallette ont pour but d'éveiller les enfants aux dimensions interculturelles du monde et aux différences (culture, traditions, alimentations). Les activités ludiques favoriseront les discussions et les échanges entre les jeunes et entre les jeunes et les animateurs.

INVENTAIRE

SÉANCE 2

Carte Europe en 4 parties
Carte vue d'Australie en 4 parties
Carte Peeters en 4 parties

SÉANCE 3

4 cartes nourriture
4 enveloppes contenant Couteau/
fourchette/cuillère/baguettes/1 carte
avec 1 main
Petits déjeuners 24 cartes
Plats du monde 10 cartes

SÉANCE 4

5 cartes continents
3 cartes évaluation
17 cartes salutations du monde

SÉANCE 5

40 cartes pêle-mêle
5 cartes phrases
10 mots France
5 cartes découverte musicale
1 CD

SÉANCE 6

Un pays, une image : 28 images x 4

28 cartes pays X 4
8 cartes Dates
56 pièces jeux des capitales

SÉANCE 7

Memory Pays x 50 cartes + 2 jokers
Memory Monnaies 50 cartes + 4
jokers
Memory Alphabet 44 cartes+ 4 jokers
Carte du Monde Michelin
Globe Gonflable
Classeur avec descriptifs séances



LE MOT DU CRÉATEUR

Cette mallette a été réalisée avec des activités, supports, méthodes que nous avons nous mêmes testés et vécus lors de nos diverses expériences, que ce soit avec des jeunes et moins jeunes, français ou venant d'ailleurs. Nous avons pris plaisir à tenter de transférer ces contenus, nous espérons que vous en prendrez autant avec vos publics en les animant. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et améliorations possibles.

Liva Koslowska, Camille Turpin, Agi Musset et Arno Servant



De 6
à 11 ans



MALLE n°19

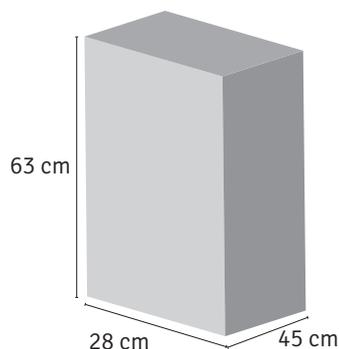
Traces et indices des animaux

Avoir une pensée créative
Avoir une pensée critique

CHERBOURG
en Cotentin



Dimensions de la malle n°19 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les activités pédagogiques proposées au travers du thème « traces et indices des animaux » vont permettre aux enfants de découvrir et d'identifier les nombreux animaux qui vivent à côté de nous. La malle pédagogique est composée de plusieurs outils pouvant être articulés entre eux de différentes manières.

INVENTAIRE

12 boîtes loupes
10 boîtes de récolte
2 pains de 1kg de Plastiroc (consommable)
1 CD des chants d'oiseaux
1 CD « J'écoute les sons de la forêt »
1 CD de 10 sons d'animaux

LIVRES

- Guide Delachaux des traces d'animaux
- Guide du pisteur débutant
- Guide de terrain : la faune sauvage
- Miniguide de terrain traces et empreintes
- Miniguide 76 : pister les carnivores
- Miniguide 74 : identifier les plumes
- Miniguide 72 : chants d'oiseaux
- Miniguide 70 : pister les ongulés
- Miniguide 13 : pister les rongeurs en forêt
- Miniguide 3 : cet arbre est-il habité ?

1 pochette activité « A qui est cet indice ? »

1 pochette réponseactivité « A qui est cet indice ? »
1 pochette activité « Ecoute des bruits d'animaux » (6 jeux)
1 pochette activité « Identification des empreintes » (6 jeux de 20 cartes + 1 jeu de 20 cartes réponses)
1 pochette « Clé de détermination des empreintes » (6 clé de détermination)
6 posters « Découverte des traces et indices »

EMPREINTES EN RÉSINE:

1. Cerf
2. Martre
3. Mouette rieuse
4. Chevreuil
5. Canard colvert
6. Lapin
7. Ecureuil roux
8. Corneille noire
9. Goéland cendré
10. Crapaud commun

11. Rouge gorge
12. Sanglier
13. Faisan
- A. Canard colvert (matrice)
- B. Renard (matrice)
- C. Merle noir (matrice)
- D. Chevreuil (matrice)
- E. Sanglier (matrice)
- F. Héron cendré (matrice)
14. Pic vert
15. Renard roux
16. Foulque macroule
17. Campagnol
18. Chat
19. Triton
20. Aigrette garzette
21. Hérisson
22. Salamandre tachetée
23. Musaraigne
24. Petit gravelot
25. Grenouille rousse
26. Lézard des murailles
27. Lièvre variable



LE MOT DU CRÉATEUR

Des activités clés en main pour découvrir la nature et enquêter sur les animaux présents dans et autour de l'école. Recherche et moulage d'empreintes. Ecoute et identification de sons. Observations et prélèvements d'indices. Un kit d'outils pour s'initier aux traces et indices des animaux. Adaptables en salle et sur le terrain.

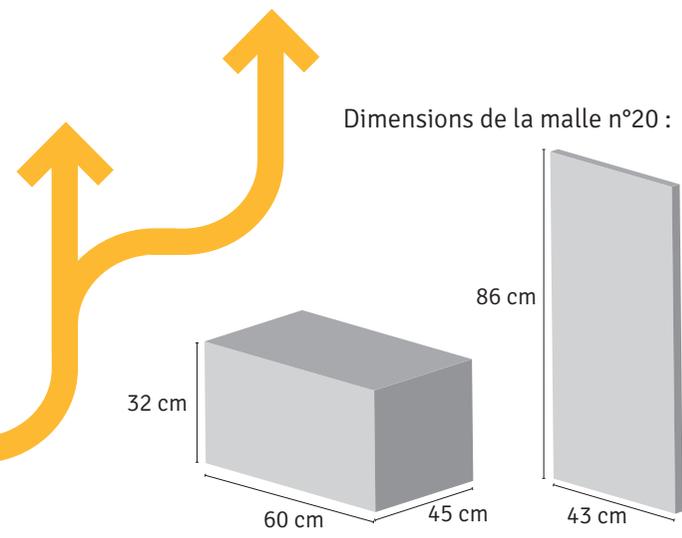
Les mots clés sont : OBSERVER, MANIPULER, IDENTIFIER

De 6 à 11 ans



MALLE n°20 Échecs et Mat

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions
Avoir une pensée créative
Savoir résoudre des problèmes
Savoir prendre des décisions

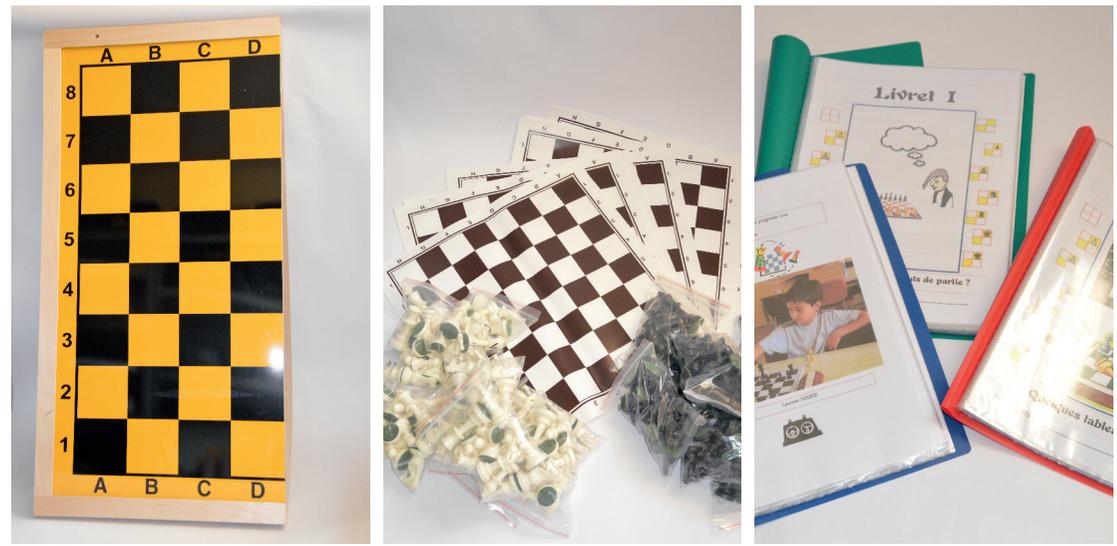


PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les échecs permettent de développer et de solliciter beaucoup de choses chez les enfants : l'éveil, les facultés cognitives, l'imagination, le respect des règles et de l'adversaire,... De nombreuses fiches d'activités et de conseils ainsi qu'un jeu d'échecs mural seront à votre disposition pour initier et approfondir les échecs avec les enfants. Une malle conçue et expérimentée par des initiateurs de la fédération française des échecs, des formateurs et des animateurs en accueils périscolaire.

INVENTAIRE

- 8 jeux d'échecs
- 8 tapis d'échecs
- 1 échiquier mural avec ses pièces à l'intérieur
- 3 livrets d'activités



LE MOT DU CRÉATEUR



Cette activité plaît aux enfants ! Lors de la présentation des pièces les plus petits ont les yeux qui brillent devant leurs noms et leurs formes : c'est tout un univers ludique et imaginaire qui se présentent à eux. L'objectif est de répondre à deux demandes : celles des enfants qui veulent apprendre à jouer pour le plaisir et ceux qui veulent aller plus loin dans l'activité, pour maîtriser les différents domaines du jeu.

De 3 à 8 ans



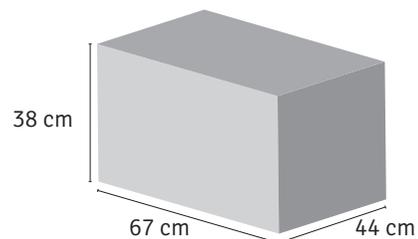
MALLE n°21

Animer avec des jeux de société

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions
Avoir une pensée créative
Avoir une pensée critique



Dimensions de la malle n°21 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

« Le jeu, c'est la vie de l'enfant ! ». L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend « par ce qu'il joue » nous dit Jean Epstein.
L'objet de cette malle est de mettre à disposition des jeux de société pour les enfants. Ces jeux sont des supports à des activités ludiques et de partage.
Il s'agit de motiver l'animation autour du jeu et de créer les conditions pour que l'enfant puisse effectuer des choix et grandir en autonomie.

INVENTAIRE

Livret pédagogique

2 LIVRES

Le jeu en jeu - Adultes, enfants : vivre ensemble en collectivité
Des espaces pour jouer : Pourquoi les concevoir ?, Comment les aménager ?

23 JEUX

Chef de Tribu - Boum - Ba Boum
Gare à la toile

Potion Magique
Bazar Bizarre Ultime
Crazy Cup
Ludanimo
Dr Eureka
Kaboum
Cubingos
Rubiks Race
Fais comme Fanto
Statues
Animal Suspect

Drôles de lutins
Battle Sheep
Le jeu aux milles titres
Le Lynx nomade
Monza
Des ours et des saumons
Rumble un the Dungeon
Okiya
Mimtoo famille



LE MOT DU CRÉATEUR

Souvent considéré comme superficiel, le jeu est en réalité profond, essentiel au développement individuel et social de l'enfant. Bien sûr le plaisir est le moteur du jeu, mais l'enfant joue tous les aspects de sa vie : ses préoccupations (jouer un rôle peut lui permettre de se libérer d'une situation familiale difficile), ses joies, ses peines, ses peurs (les monstres présents dans ses jeux imaginaires l'aident à les extérioriser) ... Le jeu est donc un formidable moteur du développement de l'enfant, et c'est peut-être ce qui le rend si fragile. C'est en gardant à l'esprit cette notion primordiale que nous avons conçu cette malle, en utilisant le jeu de société comme un support incontournable durant les différents temps d'accueil de l'enfant. Le jeu ne constitue pas un type particulier d'activités parmi d'autres. Toute activité n'est pas ludique mais toute activité peut devenir ludique, peut servir de support au jeu. C'est un comportement global, un processus en train de se construire.

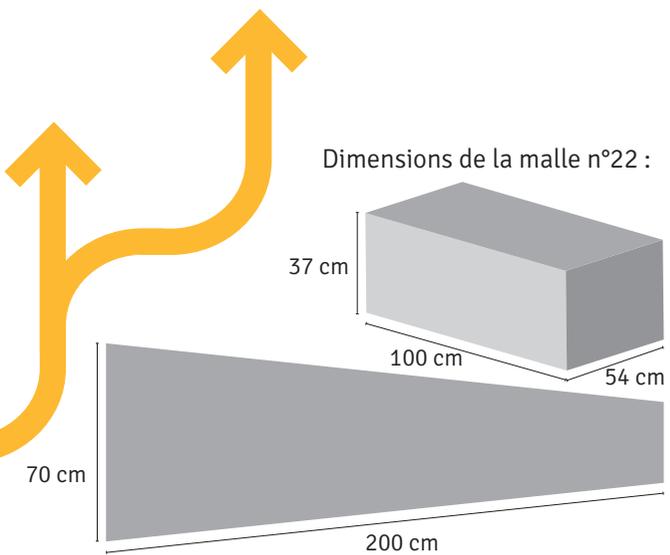
De 6
à 11 ans



MALLE n°22

Les jeux coopératifs

Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres
Savoir communiquer
Être habile dans ses relations interpersonnelles



PRÉSENTATION DE LA MALLE

Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Cette malle vous permettra de conduire des activités ludiques afin de favoriser le vivre ensemble et développer des comportements qui permettent l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe à partir de situations réelles de communication.

INVENTAIRE

- Paire de ski coopératif
- Catapultes géantes
- Bâton d'inuit
- Tour de Fröbel
- Parachutes
- Crayon coopératif
- Paire de bracelets coopératifs
- A'crobatique



LE MOT DU CRÉATEUR

Cet outil est utilisable dans différentes situations d'animation et sans contrainte de temps. Il vous permettra de renforcer les liens et l'échange entre enfants d'âges différents éventuellement. Les jeux peuvent se pratiquer par groupe de 3, 4 et même jusqu'à 24.



De 6
à 17 ans



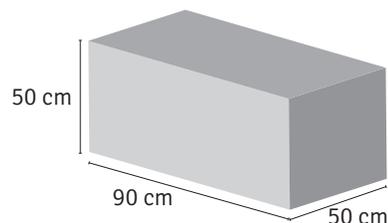
MALLE n°23

Les jeux sportifs d'adresse

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions
Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres



Dimensions de la malle n°23 :

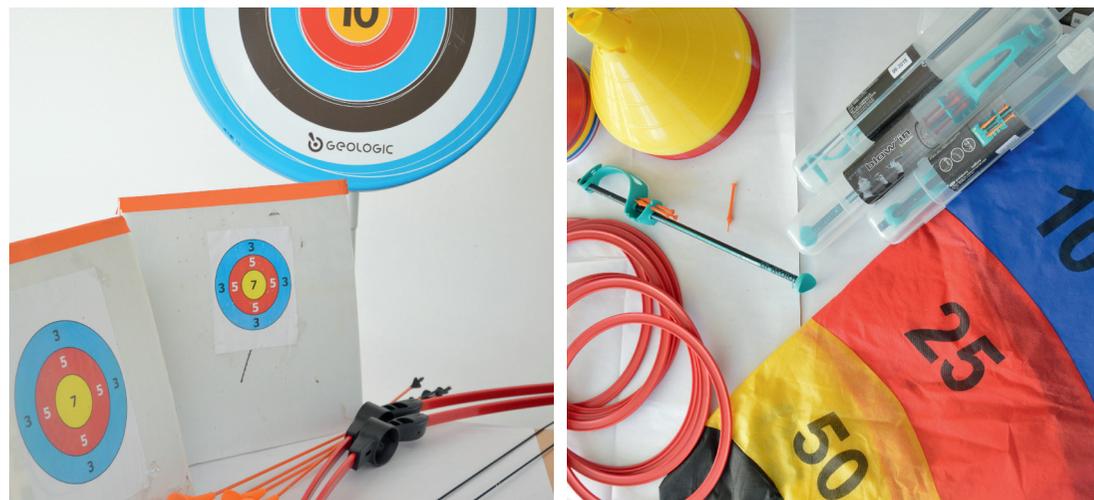


PRÉSENTATION DE LA MALLE

En permettant aux jeunes de construire des gestes efficaces pour réaliser une performance mesurable, cette malle favorise le développement des capacités motrices, la concentration et la maîtrise de soi. Le tir à l'arc et la sarbacane, sont aussi des activités propices pour travailler la coordination et l'équilibre tout en développant des comportements sécuritaires.

INVENTAIRE

- 4 cibles tir à l'arc
- 8 arcs
- 24 flèches
- 8 sarbacanes
- 24 fléchettes
- 8 foulards
- Plots
- 7 cerceaux



LE MOT DU CRÉATEUR

« Accepter de se mesurer aux autres pour fournir des efforts et se dépasser. »



De 6
à 17 ans



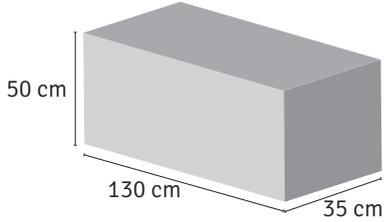
MALLE n°24

Les jeux d'opposition

Savoir gérer son stress
Savoir gérer ses émotions
Avoir conscience de soi
Avoir de l'empathie pour les autres



Dimensions de la malle n°24 :



PRÉSENTATION DE LA MALLE

A travers la mise en place d'actions d'opposition codifiées cette malle permet aux jeunes de se défouler tout en travaillant le respect des règles, du corps et de son partenaire adversaire. Elle favorise ainsi le développement social, le contrôle de l'agressivité et l'épanouissement de la personnalité.

INVENTAIRE

- 12 masques
- 12 armes en mousse
- 12 épées
- 12 foulards
- 12 plots
- 12 cerceaux



LE MOT DU CRÉATEUR

« Maîtriser ses émotions, son agressivité par la prise de conscience de son corps et de sa force. Prendre confiance en soi par la prise de risque, se mesurer aux autres. »



DES ACTIVITÉS

AU SERVICE
DES ENFANTS
ET/OU DES JEUNES

L'animateur(trice) pourra utiliser ces activités pour les mettre au service de la cohésion de groupe, de la sociabilité, de la communication, de l'affirmation de soi, du respect, de l'empathie. L'enfant ou le jeune pourra ainsi développer ses propres aptitudes cognitives, sociales et émotionnelles.

Ces aptitudes, utiles à la vie quotidienne de l'enfant et du jeune, sont définies par l'Organisation Mondiale de la Santé, sous le terme de « compétences psychosociales ».

Plus largement, ces compétences psychosociales sont au cœur du parcours d'accueil de l'enfant et/ou du jeune et font l'objet dans la Manche d'un travail partenarial entre la DDCS, les mouvements d'éducation populaire actifs dans le département, l'atelier CANOPE Manche, Promotion Santé Normandie et de nombreuses équipes d'animation au local.



Pourquoi les temps périscolaires et extrascolaires sont-ils propices au développement des compétences psychosociales ?

Parce que le centre de loisirs et les TAP sont des lieux de participation, de choix, d'expression, de découverte et d'expérimentation

Parce que les aptitudes de l'enfant et/ou du jeune se construisent dans la durée par l'action éducative des différents acteurs des temps de vie de l'enfant (animateurs, enseignants, parents, etc.)



Parce que le jeu est propice au développement des aptitudes de l'enfant et/ou du jeune

Parce que l'enfant et/ou le jeune évolue dans un groupe restreint et encadré, attentif à sa singularité



LES POSTURES ÉDUCATIVES DES ADULTES PROPICES AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

COMMENT AIDER L'ENFANT ET/OU LE JEUNE À LES DÉVELOPPER ?

Connaître et comprendre
**LES 10 COMPÉTENCES
PSYCHOSOCIALES**
pour les développer à l'école,
au centre de loisirs
et à la maison.



Au-delà de la lecture, de l'écriture et du calcul, la capacité d'un enfant à naviguer dans ce monde toujours plus complexe exige un large éventail de compétences : cognitives, sociale et pratiques (...) pour l'aider à se développer et à contribuer à la société.

OMS, 1993

- 
- 1 Savoir gérer son stress
 - 2 Savoir gérer ses émotions

Pour aider l'enfant et/ou le jeune à y parvenir, cela implique pour l'adulte de :

- Nommer les émotions vécues quand elles ne peuvent pas être exprimées par l'enfant.
- Accueillir les émotions et les sentiments de l'enfant.
- Répondre aux besoins liés aux émotions : reconnaître le droit de se sentir comme ça, consoler, rassurer.
- Exprimer dans certains cas ses propres émotions.
- Poser un cadre et des règles claires.
- Être cohérent en tant qu'adulte avec les règles posées.

- 
- 3 Avoir conscience de soi
 - 4 Avoir de l'empathie pour les autres

Pour aider l'enfant et/ou le jeune à y parvenir, cela implique pour l'adulte de :

- Blâmer les comportements inacceptables et non la personne.
- Donner l'occasion de réparation.
- Être empathique et soutenant.
- Informer ou accompagner vers des personnes ressource si besoin.
- Porter un regard positif.
- Donner des signes de reconnaissance personnalisés, argumentés.
- Encourager à participer, rappeler les succès précédents.
- Nommer et apprécier les efforts.
- Fixer des objectifs réalisables, offrir l'occasion de réussir.
- Parler de l'échec, se montrer confiant.



Pour aider l'enfant et/ou le jeune à y parvenir, cela implique pour l'adulte de :

- Donner des occasions de choisir.
- Débattre, permettre l'expression des arguments.
- Aider l'enfant et/ou le jeune à se fixer des objectifs personnels stimulants.
- Aider l'enfant et/ou le jeune à construire du sens.
- Aider à la résolution de problèmes en particulier relationnels.
- Permettre d'expérimenter sans crainte.
- Confier des responsabilités.



Pour aider l'enfant et/ou le jeune à y parvenir, cela implique pour l'adulte de :

- Mobiliser et reconnaître les qualités notamment sociales.
- Valoriser les différences, mais aussi les ressemblances.
- Encourager l'entraide et la coopération.
- Promouvoir les activités collectives.
- Valoriser la complémentarité des talents.
- Veiller aux situations de marginalisation par les pairs.
- Encourager l'expression individuelle : de la pensée critique, des idées, des ressentis, des émotions, des besoins.



LES PRINCIPES PÉDAGOGIQUES PROPICES AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

L'ÉQUIPE D'ANIMATION PEUT PARTICIPER AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES DES ENFANTS :

- A travers les postures éducatives des adultes au quotidien
- En prêtant une attention individuelle à chaque enfant
- En favorisant les activités en sous-groupe
- En identifiant clairement dans les activités les aptitudes qui seront développées chez les enfants.
- En proposant des activités participatives et valorisantes
- En restant attentif au ressenti des enfants en leur donnant la parole sur la façon dont ils ont vécu l'activité.
- En associant les familles et l'ensemble des acteurs éducatifs.

POUR MIEUX CONNAÎTRE LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES :

Un quizz et des informations : www.irepsbn.info/quizz-cps

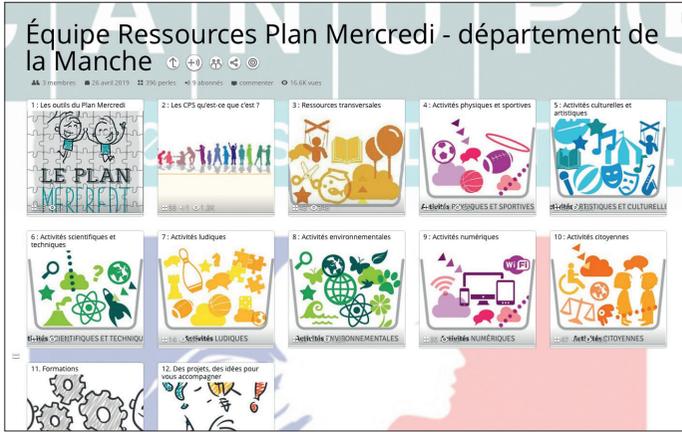



VOIR LE DIAPORAMA **VOIR L'INTERVIEW DE DANIEL PELLAUX**

On entend parfois les termes : **habilités, capacités, aptitudes**

UN SITE AVEC DES RESSOURCES DÉDIÉES :

www.pearltrees.com/t/ressources-mercredi-activites/id19912169

Équipe Ressources Plan Mercredi - département de la Manche

1 : Les outils du Plan Mercredi

2 : Les CPS qu'est-ce que c'est ?

3 : Ressources transversales

4 : Activités physiques et sportives

5 : Activités culturelles et artistiques

6 : Activités scientifiques et techniques

7 : Activités ludiques

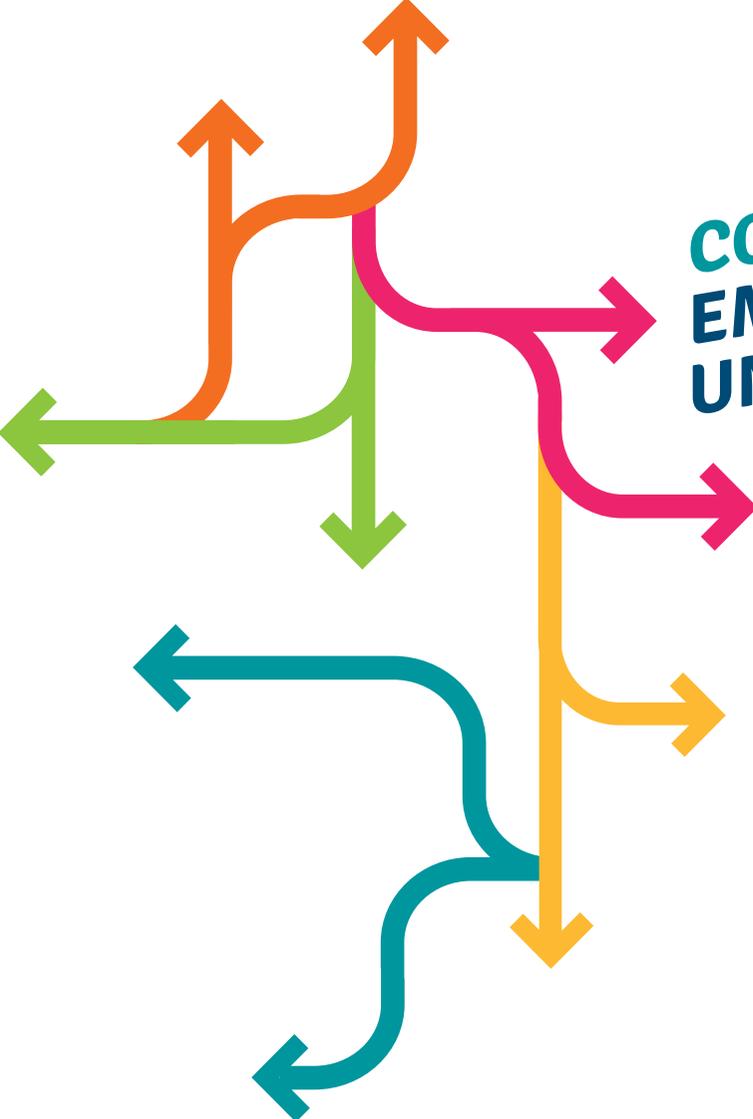
8 : Activités environnementales

9 : Activités numériques

10 : Activités citoyennes

11 : Formations

12 : Des projets, des idées pour vous accompagner



COMMENT EMPRUNTER UNE MALLE ?

La DDCS de la Manche souhaite promouvoir une plus-value éducative auprès des bénéficiaires. La DDCS est soucieuse de la qualité des outils pédagogiques qui sont proposés et veille à ce que les structures emprunteuses puissent se les approprier. Ainsi l'emprunt d'une malle pédagogique doit être réfléchi et pensé en équipe. Afin de garantir la qualité des activités, l'emprunteur s'engage à ce que la malle soit un outil au service des intentions éducatives du PEDT ou du « plan mercredi » ainsi que des objectifs du projet pédagogique de l'ACM déclaré ou du projet d'accueil de la garderie en PEDT.

Emprunter une malle en 4 étapes

1. **Être signataire ou co-signataire** d'un projet éducatif de territoire (PEDT) ou d'un Plan Mercredi en cours de conventionnement.
2. **Contactez la DDCS de la Manche** pour obtenir un exemplaire de convention de prêt « Les malles du PEDT » et la retourner signée.

02 50 71 50 00 - ddcs@manche.gouv.fr

Direction Départementale de la cohésion sociale de la Manche - Pôle JSVA
1 Bis rue de la Libération - BP 20524
50004 SAINT LÔ CEDEX

3. **Réserver par mail ou par téléphone** la malle auprès d'un gestionnaire de prêt.
4. **Définir d'un rendez-vous** avec le gestionnaire de prêt afin de la récupérer.

COMBIEN DE TEMPS PUIS-JE EMPRUNTER UNE MALLE ?

Les malles sont empruntées pour la durée qui sépare deux périodes de vacances, soit un cycle compris entre 4 et 7 semaines. La malle devra être réservée auprès du gestionnaire de proximité au moins 4 semaines avant la date d'utilisation. La malle empruntée devra être retournée auprès du gestionnaire de proximité au plus tard la première semaine des vacances scolaires.

DU MATÉRIEL DE LA MALLE A ÉTÉ DÉTÉRIORÉ, QUE DOIS-JE FAIRE ?

Ce cas est prévu dans la convention de prêt. Il est demandé à la collectivité ou à l'association de racheter le matériel qui a été cassé après avoir pris contact avec la DDCS de la Manche dans les meilleurs délais. Ce projet sera une réussite collective si chacun veille à la bonne utilisation du matériel.



PRÉFET DE LA MANCHE

Direction Départementale de la
Cohésion Sociale de la Manche

OÙ EMPRUNTER UNE MALLE ?



EQUEURDEVILLE

**Association les Francas
Fort de Couplets**

Chemin de la redoute
Equeurdreville-Hainneville
50120 Cherbourg en Cotentin



PIROU

Centre Familles Rurales

les dunes de Pirou
11 rue Huguet de Semonville
50750 Pirou

SAINT-LÔ

**Fédération
Familles Rurales**

291, rue Léon Jouhaux
50000 Saint-Lô



DUCEY

Association Musique Expérience

Pôle Enfance du secteur de DUCEY
4 rue Saint Aubin - 50220 DUCEY

POUR CONNAÎTRE LA DISPONIBILITÉ D'UNE MALLE

cliquez [ICI](#) ou copier sur votre navigateur

le lien ci-dessous :

[www.pearltrees.com/t/ressources-departement/
pour-reserver-malle/id24889842](http://www.pearltrees.com/t/ressources-departement/pour-reserver-malle/id24889842)



PRÉFET DE LA MANCHE

Direction Départementale de la
Cohésion Sociale de la Manche

MERCI À NOS
PARTENAIRES !



PRÉFET DE LA MANCHE
Direction Départementale de la
Cohésion Sociale de la Manche





Liberté • Égalité • Fraternité

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

PRÉFET DE LA MANCHE

Direction Départementale de la
Cohésion Sociale de la Manche

02 50 71 50 00

ddcs@manche.gouv.fr

Direction Départementale
de la cohésion sociale de la Manche
Pôle JSVA
1 Bis rue de la Libération - BP 20524
50004 SAINT LÔ CEDEX