

PARCOURS DU COEUR

HERRIOT 2025

Ecole Edouard Herriot
100 Pavé du Moulin
59260 Hellemmes
Edith HEGO

mardi 27 mai 2024 de 8h30 à 16h30

Mon parcours du cœur, c'est mon espace santé !

Cette année, l'accent est mis sur le fait-maison, la coopération et les activités physiques quotidiennes !

1/ Les participants

110 élèves : 23 MS GS / 25 CP / 24 CM1 CM2

3 enseignants et 1 CPC

1 AESH et 1 Atsem

6 parents accompagnateurs

2/ Déroulement de la journée

Cette année, notre parcours du cœur commence la veille :

ATELIERS CUISINE

pour les élèves des classes de MS GS et CP

qui préparent (avec l'aide de parents) les gâteaux variés pour le goûter du lendemain.

C'est ainsi l'occasion de rappeler que le fait – maison est bien souvent de meilleure qualité que les gâteaux industriels !

4 ateliers / 45 minutes par atelier, 2 le matin et 2 l'après - midi

4 groupes de 19 / 20 élèves multi – niveaux



3/ Ateliers proposés

ATELIER 1 : RALLYE PHOTOS

Situer un ou plusieurs objets, donner leur position, connaître et utiliser le vocabulaire de position, décrire oralement et localiser des éléments dans un espace organisé, se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée, retrouver quelques « balises » dans un milieu connu.

Les équipes ont un plan de l'école précis et une planche de 13 photos. En équipe et sans se séparer, ils doivent rechercher l'endroit où était placé le photographe puis coller une gommette à cet endroit sur le plan avant de retourner au point de contrôle. Là, la personne chargée du contrôle vérifie et indique à l'équipe si elle peut passer à l'image suivante ou si elle doit corriger son erreur. Si l'endroit est correctement identifié, le contrôleur écrit le numéro de la photo sur la gommette en question.



Les élèves effectuent de nombreux déplacements dans l'école. Ils s'organisent et se concertent mutuellement, se concentrent sur ce qui les entoure, travaillent leur orientation par rapport à un plan.

ATELIER 2 : JEUX DE RYTHMES

Développer sa motricité et construire un langage du corps
2 dispositions différentes :

- . les élèves sont en cercle avec un cerceau chacun au sol
- . deux lignes de cerceaux

Il s'agit de réaliser un enchaînement d'actions simples en étant tous coordonnés et de proposer de nouvelles actions pour enrichir l'enchaînement.



Les élèves ont maintenant les compétences pour proposer cette activité en APQ (Activité Physique Quotidienne) à leurs camarades : ce projet pédagogique de promotion de la santé est inscrit dans notre projet d'école.

ATELIER 3 : JEUX COOPERATIFS

Jeu 1 : Ensemble, on va plus loin !

Matériel : morceaux de gouttière

Chaque élève tient un morceau de gouttière. Les élèves se placent côte à côte pour permettre à une balle de circuler. La balle doit aller le plus loin possible.

Quand la balle est passée dans sa gouttière, le joueur va se placer au bout pour continuer le chemin : le 1^{er} se place après le dernier.

Il faut coopérer pour que la balle n'aille pas trop vite et qu'elle aille le plus loin possible : on peut jouer sur l'inclinaison des morceaux de gouttière.



Jeu 2 : le nœud gordien

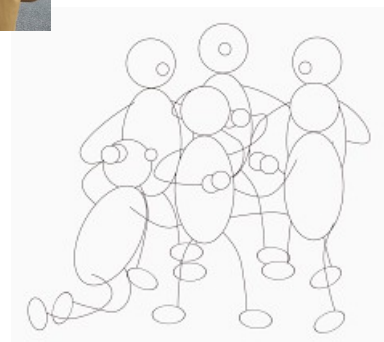
Matériel : cordes

Les élèves sont en cercle.

On met dans chaque main droite une corde qui est reliée à la main gauche d'un autre élève. Chaque élève est relié de la sorte à 2 autres. Ça constitue un réseau de liens qu'il ne faut pas lâcher !

Le but est de se « dénouer » en discutant : passer au dessus, dessous, faire demi-tour...

Le jeu prend fin lorsqu'on se retrouve en un ou plusieurs cercles.



Jeu 3 : Marche à 3 pieds

Matériel : foulards / plot

Les élèves se mettent par deux (de la même taille à peu près).

On leur attache une cheville avec celle du voisin. Ils doivent se déplacer vers un plot et revenir en coordonnant leurs mouvements.



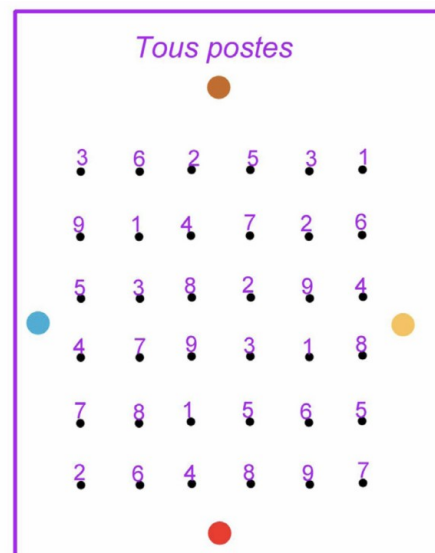
ATELIER 4 : COURSE D'ORIENTATION : Le damier des balles (balles de tennis)

Le point fort de cet atelier :
l'installation matérielle est réalisée par les élèves.

Après la mise en place des coupelles en damier,
chaque élève dispose d'une carte avec une mini-zone de pose
sur laquelle il doit placer 4 balles numérotées,
conformément à son plan de pose.

Chaque zone est ensuite vérifiée par un autre élève.

But du jeu : réaliser le parcours indiqué (dans l'ordre) sur la
fiche modèle et récupérer les codes de chacune des balises
avant l'adversaire. Les adversaires ont le même parcours mais
en chemin inverse.



Cette belle journée s'est clôturée par :

- un excellent goûter équilibré préparé par les enfants la veille et des boissons amenées par l'APE ;
- la distribution des petits cadeaux de la fédération et la remise nominative des diplômes.

