

Sommaire

Ce classeur rassemble les ressources qui vous sont proposées dans le cadre du projet Alliance. Vous y trouverez des fiches théoriques en lien avec la santé et la démarche projet ainsi que des fiches pratiques avec des idées d'ateliers à réaliser avec les enfants sur les temps périscolaires.

A la fin de ce classeur, vous trouverez à votre disposition des intercalaires vides et des étiquettes vierges pour rajouter vos propres thématiques.



ALLIANCE

- Présentation du projet Alliance



SANTÉ

- Notions de santé
- Atelier pratique sur les représentations de la santé
- Atelier pratique sur les déterminants de la santé



PROJET

- La démarche projet
- Exemples de projets de communes



ACTIVITÉS

- Document introductif
- Techniques d'animations
- Estime de soi
- Habitudes de vie
- Sécurité routière
- Activité physique
- Inventaire d'activités



**Création graphique
et mise en page**
© Agence Kraftambules

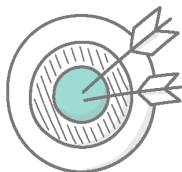
Rédaction du texte
© Équipe projet Alliance - Chaire Hyg e,
Universit  Jean Monnet Saint- tienne

ALLIANCE

Alliance est le nom d'une expérimentation menée dans le but de développer des environnements favorables à la santé autour des élèves scolarisés à l'école primaire. Une évaluation scientifique est réalisée en parallèle par des chercheurs.



OBJECTIF



L'objectif est de transmettre aux enfants scolarisés à l'école primaire les connaissances et les compétences qui vont leur permettre de devenir acteurs de leur santé au fur et à mesure qu'ils grandissent (on parle aussi d'augmenter leur niveau de littératie en santé*). Agir dès l'école primaire est également un moyen pour contribuer à la réduction des inégalités de santé.

***Qu'est-ce que la littératie en santé ?**

C'est la « motivation et les compétences des individus à accéder, comprendre, évaluer et utiliser l'information en vue de prendre des décisions concernant leur santé ». C'est un réel déterminant de l'état de santé de la population sur lequel il est possible d'agir à travers des actions au quotidien portées auprès des enfants.



QUI A LANCÉ CE PROJET ?

Se sont rassemblés autour de cette ambition :

- ❖ **Des professionnels de l'Éducation nationale** sur les Rectorats de Clermont-Ferrand, Lyon et Grenoble ;
- ❖ **Des professionnels de la recherche des universités** Jean Monnet Saint-Étienne, Claude Bernard Lyon 1 et Clermont Auvergne ;
- ❖ **Des acteurs politiques** avec les parlementaires sur les territoires où le projet a lieu ;
- ❖ **Des acteurs de la santé publique** avec l'Agence Régionale de Santé Auvergne-Rhône-Alpes (ARS) ;
- ❖ **Des acteurs de la prévention** avec la Mission Interministérielle de Lutte contre les Drogues et les Conduites Addictives (MILDECA), les Comités Départementaux de la Ligue contre le Cancer de la Loire et du Rhône et l'Observatoire national de l'activité physique et de la sédentarité (Onaps) ;
- ❖ **Des acteurs du territoire** avec l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT).



Cette expérimentation a été financée par l'ARS ARA (2019-2022), la MILDECA (2019-2022), l'ANCT (2022) et la Fondation UJM (2022).

COMMENT CE PROJET EST RÉALISÉ ?

Depuis octobre 2019,

- ❖ **Des formations ont été réalisées** avec les enseignants des écoles impliquées dans le projet Alliance ;
- ❖ **Les équipes de ces écoles ont été accompagnées** pour mettre en place des actions auprès de leurs élèves sur les thématiques choisies (alimentation, sommeil, écrans, compétences liées à la santé, bien-être à l'école, climat scolaire, etc.) ;
- ❖ **Des ressources** comme un inventaire d'outils pédagogiques et des supports de suivi de projets leur **ont aussi été données**.

Depuis Juin 2020, le projet Alliance est présenté dans les mairies où des écoles sont impliquées.

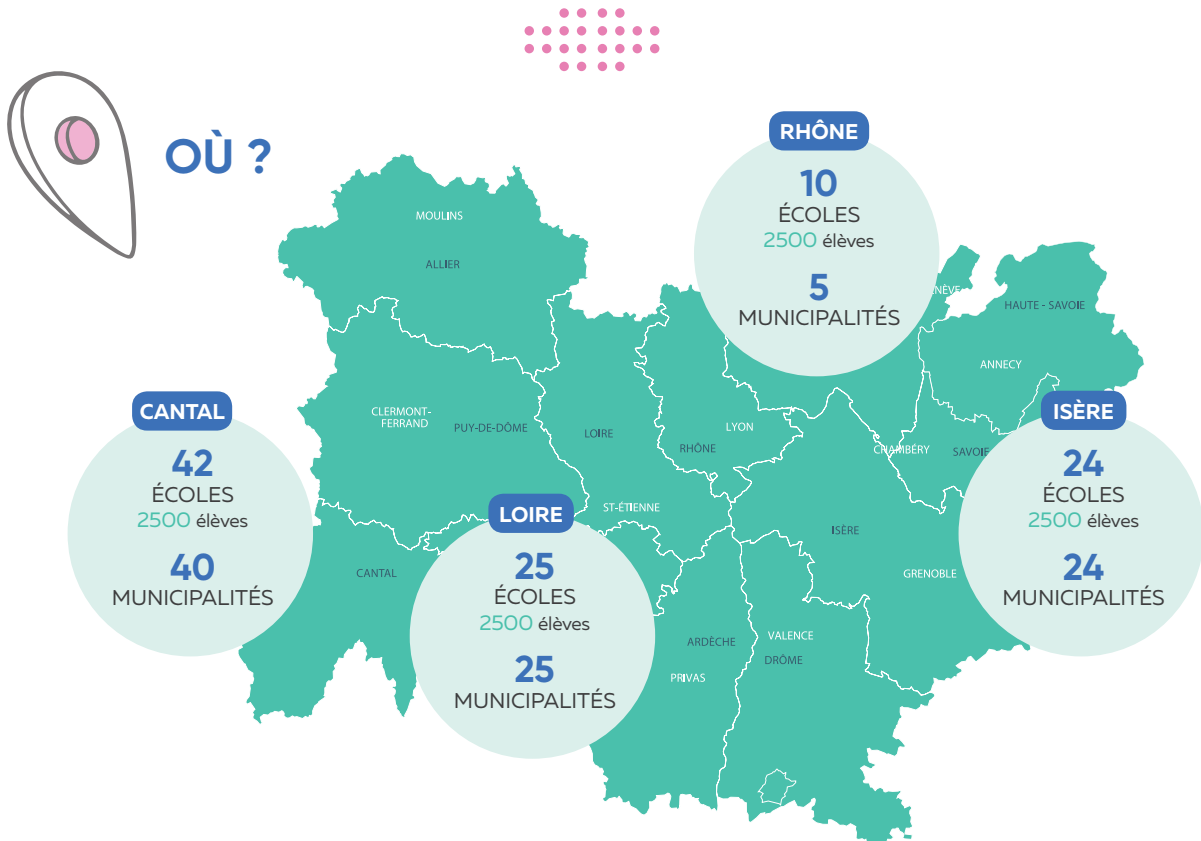
L'objectif est ainsi de permettre aux maires, adjoints aux écoles et personnels territoriaux périscolaires de s'impliquer aussi **pour développer la promotion de la santé dans tous les temps de l'enfant à l'école.**

Comme pour les enseignants, une formation, un accompagnement et des ressources sont proposées aux équipes mairies. Ce classeur rassemble les ressources proposées.

Comme mentionné précédemment, une évaluation scientifique est réalisée en parallèle par des chercheurs afin de tester si la formation, l'accompagnement et les ressources proposées ont un impact sur le développement de la promotion de la santé à l'école.

Pour réaliser cette évaluation, deux groupes d'écoles, et donc de communes, ont été tirés au sort :

- ❖ **Un groupe d'écoles et de communes qui ont eu accès à la formation, l'accompagnement et les ressources depuis l'année scolaire 2019/2020.**
- ❖ **Un groupe d'écoles et de communes, suivies entre 2019 et 2022, qui auront accès à la formation, l'accompagnement et les ressources à l'année scolaire 2022/2023.**



Cette première fiche théorique aborde la santé, la promotion de la santé, les déterminants de la santé et les inégalités sociales et de santé.



LA SANTÉ



Selon l'Organisation Mondiale de la Santé, la santé est un « état de complet bien-être physique, mental et social et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité. » (Définition de l'OMS en 1946).

❖ Cette conception positive de la santé inclut la notion de bien-être comme une finalité. La santé se compose donc de plusieurs facteurs qui interagissent les uns avec les autres.

POUR EN SAVOIR +

Pendant très longtemps, la santé était définie comme l'absence de maladie ou d'infirmité. Le concept de santé était donc relié exclusivement au curatif. Cette conception fonctionnelle de la santé fait référence au **modèle biomédical**.

Un autre modèle de la santé existe : **le modèle écologique**. C'est l'ensemble des interactions entre les individus et leurs environnements social et physique. C'est dans cette conception que s'inscrit le **projet ALLIANCE**. Les interventions sont ainsi proposées pour agir à plusieurs niveaux : auprès des écoles primaires et des territoires avec l'implication des communes. Cela permet donc d'avoir une vue d'ensemble de la problématique.



POUR EN SAVOIR +

Un des objectifs de la promotion de la santé est de réduire les inégalités sociales de santé. Celles-ci sont définies comme étant la relation entre la santé et l'appartenance à une catégorie sociale. Ces inégalités sociales de santé sont liées à des déterminants sociaux qui ont une influence positive ou négative sur la santé de l'individu.

LA PROMOTION DE LA SANTÉ



Les actions en promotion de la santé ont pour but de donner aux populations et aux individus « les moyens d'accroître leur contrôle sur les déterminants de la santé » (Charte d'Ottawa, 1986)

❖ C'est une vision très large de la santé avec pour finalité le bien-être complet de l'individu.

LES DÉTERMINANTS DE LA SANTÉ



Selon l'Organisation Mondiale de la Santé, les déterminants de santé sont des « facteurs personnels, sociaux, économiques et environnementaux qui déterminent l'état de santé des individus ou des populations » (OMS, 1999).

❖ Ils servent à expliquer comment les inégalités sociales se transforment en inégalités de santé. Ils sont très larges et sont liés à l'individu mais ils dépendent aussi du contexte social du pays. Il peut donc s'agir du travail, de la culture, de la famille, de l'âge, etc. Identifier ces déterminants de santé permet par la suite de proposer des actions ciblées sur des facteurs plus larges que les comportements individuels et d'agir à plusieurs niveaux.

POUR EN SAVOIR +

La santé d'un individu repose sur un ensemble de facteurs sur lesquels la personne peut plus ou moins jouer (pollution de l'air, emploi, comportements...). Les facteurs négatifs sur la santé s'accumulent parfois sur certains territoires ou chez certaines catégories de la population (ex : quartier prioritaire de la ville avec forte pollution de l'air, faible taux d'emploi, logements insalubres...). L'ensemble des déterminants négatifs provoque l'augmentation des inégalités sociales et territoriales de santé.

COMMENT LUTTER CONTRE LA FORMATION DES INÉGALITÉS ?



POURQUOI RÉDUIRE CES INÉGALITÉS ?

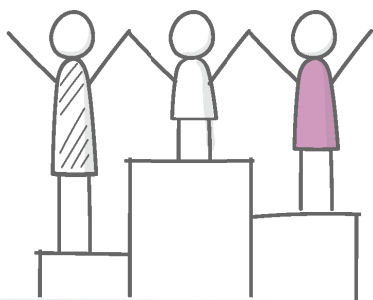
AGIR DÈS LE PLUS JEUNE ÂGE

Les inégalités se forment dès la grossesse et sont liées aux conditions de vie, de logement, de transport, d'éducation, etc. Elles sont souvent aggravées par les différences d'accès à l'offre de soins.

❖ Les interventions dès l'enfance sont les plus efficaces pour limiter la formation de ces inégalités. On va donc chercher à agir dès le plus jeune âge en favorisant le développement des connaissances et des compétences.

AGIR DE FAÇON PROPORTIONNÉE AUX BESOINS

Agir auprès de tous mais plus en direction des populations où le besoin est le plus élevé.



C'est un objectif majeur des politiques de santé publique comme la Stratégie Nationale de Santé 2018-2022

- ❖ Objectif prioritaire du plan Priorité Prévention
- ❖ Meilleure cohésion sociale = forte solidarité et participation à la vie sociale
- ❖ Aller vers une société plus juste

Cela peut apporter des bénéfices pour le territoire

- ❖ Intégrer la santé dans toutes les politiques
→ Gagner en efficacité
- ❖ Créer des environnements favorables à la santé
→ Améliorer la qualité de vie et augmenter l'attractivité du territoire
- ❖ Communiquer sur l'approche transversale adoptée
→ Mettre en valeur la cohérence d'un projet politique et social.

EN PRATIQUE

AMÉNAGER LA COMMUNE ET LES TRANSPORTS



→ COMMENT ?

- ❑ Favoriser les transports en commun
- ❑ Développer les infrastructures sportives et les espaces verts
- ❑ Création skate parc, city parc,
- ❑ Plantations d'arbre,
- ❑ Boulodrome,
- ❑ Parking vélos

→ IMPACTS SUR LA SANTÉ

- ❑ Favoriser le « vivre ensemble »
- ❑ Diminution de la pollution
- ❑ Hausse de l'activité physique
- ❑ Amélioration de la qualité de vie



ANIMATION LOCALE ET LA VIE ASSOCIATIVE

→ COMMENT ?

- ❑ Soutenir les associations (culturelles, sportives...)
- ❑ Impliquer les citoyens
- ❑ Repérer et soutenir les personnes âgées isolées

→ IMPACTS SUR LA SANTÉ

- ❑ Encourager le « vivre ensemble » et renforcer le lien social
- ❑ Impliquer les habitants sur leur santé individuelle et collective
- ❑ Encourager l'activités physique et diminuer la sédentarité

Jeu REPRÉSENTATION DE LA SANTÉ

Inspiré du site
Jeuxetcompagnie.fr

OBJECTIFS

- Avoir une diversité de points de vue sur la santé
- Comprendre que la santé recouvre plusieurs domaines



MATÉRIEL



- Une balle (ou un ballon)



Pendant le temps de jeu, l'animateur.trice peut écrire sur une feuille les réponses que donnent les enfants afin de s'en servir lors de l'analyse de l'activité.

Il est possible d'interroger les enfants plusieurs fois.

Le jeu se termine lorsque chaque enfant a reçu la balle.



ANALYSE



A la fin de l'activité, réalisez un brainstorming avec les enfants sur ce qu'ils ont dit tout au long du jeu. Cela permet aux enfants de rassembler les éléments donnés.

MISE EN SITUATION



Rassembler les enfants en cercle. L'animateur.trice rejoint le cercle avec la balle dans sa main. Il/elle annonce aux enfants qu'ils vont parler de la santé à travers un jeu.

L'animateur.trice explique les règles aux enfants, qui sont les suivantes :

- La personne qui a la balle choisit une autre personne et lui lance la balle en lui demandant ce que représente la santé pour lui.
- L'enfant qui reçoit la balle peut donner une phrase, un mot, une anecdote qui lui fait penser à la santé.

Lorsque l'animateur.trice a effectué le premier lancement, il/elle se retire du cercle et laisse les enfants s'exprimer et débattre entre eux. En étant en dehors du cercle, il/elle est là pour guider les enfants et les relancer lorsqu'ils n'ont plus d'idées (ex : être en bonne santé, qu'est-ce que ça veut dire ? Si je te dis le mot « santé » à quoi penses-tu ?).

Jeu du loto

DÉTERMINANTS DE LA SANTÉ

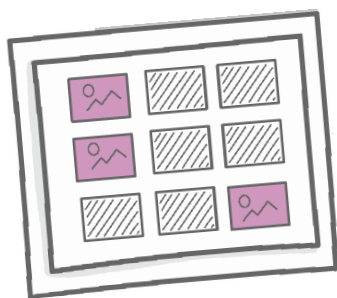
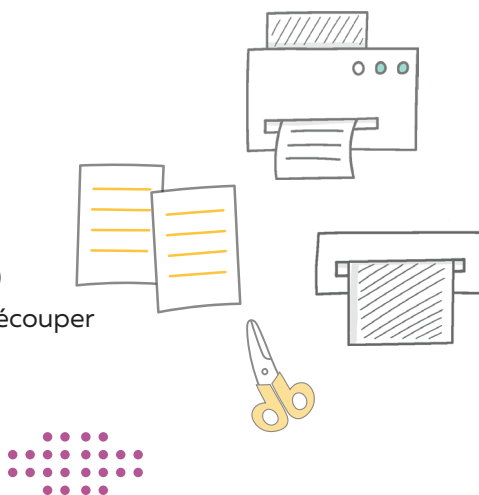
OBJECTIFS

- ❖ Montrer que la santé ne se réduit pas seulement en l'absence de maladie
- ❖ Étayer les différents déterminants de la santé et ce qui l'influence
- ❖ Prendre conscience du lien entre les inégalités sociales et la santé



MATÉRIEL

- ❖ Imprimante
- ❖ Feuilles
- ❖ Ciseaux
- ❖ Plastifieuse (facultatif)
- ❖ 5 planches de loto à découper (cf fiches suivantes)
- ❖ 30 cartes à découper (cf fiches suivantes)



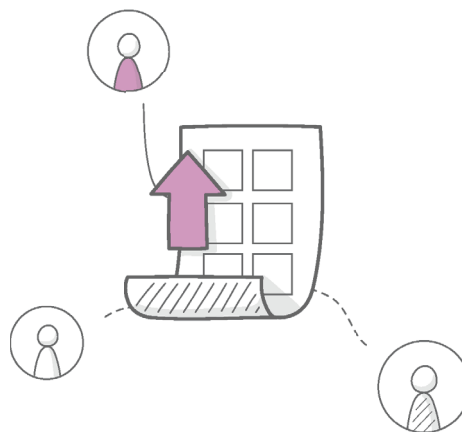
→ **Le jeu se termine lorsque chaque enfant a rempli sa planche.**

MISE EN SITUATION

- ❖ Chaque enfant (ou groupe) d'enfant va choisir une planche qui représente les familles des déterminants de la santé (*voir fiche animateur*).
- ❖ L'animateur.trice se charge de retourner les cartes en les expliquant au fur et à mesure (*voir fiche animateur*).
- ❖ Lorsqu'un enfant a sur sa planche le même symbole que celui de la carte retournée, il doit lever le doigt.
- ❖ L'animateur.trice lui donne alors la carte qu'il va placer sur sa planche.

MISE EN PLACE

- ▣ Imprimer les 5 planches de loto et en distribuer une par élève (ou groupe d'élèves).
- ▣ Imprimer les 35 cartes et les disperser face cachée sur la table.



MISE EN SITUATION

L'animateur.trice explique aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu sous forme de loto sur les déterminants de la santé. Il/Elle rappelle ce que sont les déterminants de santé :

Les déterminants de la santé sont les choses qui ont un impact sur l'état de santé des personnes. Ce ne sont pas forcément des maladies mais d'une personne à une autre, il existe beaucoup de différences. Par exemple, en fonction du métier, du lieu d'habitation, de l'âge, de nos amis, on a une santé différente. Être en bonne santé ne veut pas forcément dire ne pas être malade. Être en bonne santé c'est se sentir bien, heureux, à l'école, dans notre famille, dans notre maison, avec nos amis, etc.

→ **Suivre les consignes de la fiche atelier**

ÉNONCÉ DE L'ANIMATEUR.TRICE PENDANT LE JEU :

• LES PLANCHES MODÈLE DAHLGREN ET WHITEHEAD

Expliquer aux enfants qu'il est possible d'agir sur tous les niveaux (représentés par les planches) de ces nombreux facteurs (représentés par les cartes) ayant des effets sur la santé. Le seul sur lequel il n'est pas possible d'agir est le premier niveau.

→ LES DIFFÉRENTES PLANCHES = LES DIFFÉRENTS NIVEAUX

☼ NOUS-MÊME

Facteurs liés au sexe, à l'âge et à l'héritage

Ce sont les facteurs que l'on ne peut pas modifier comme l'âge ou le sexe.

☼ NOS HABITUDES DE VIE

Habitudes de vie personnelles et comportements

C'est ce que l'on fait sur notre santé (par exemple le tabagisme, une alimentation non équilibrée, etc.)

☼ NOTRE ENTOURAGE

Entourage social

Ce sont nos relations sociales, les personnes sur lesquelles on peut compter, qui peuvent être un soutien psychologique.

☼ NOTRE MILIEU DE VIE ET DE TRAVAIL

Conditions de vie et de travail

Par exemple la qualité d'un logement ou le fait d'avoir un emploi ou pas.

☼ NOTRE PAYS ET NOTRE ENVIRONNEMENT

Conditions de la société

L'individu a peu d'influence sur ces conditions et pourtant, elles participent à la construction de sa santé.



Attention, le discours ne doit pas être stigmatisant (par exemple, « si tu habites près d'une autoroute, alors tu es en mauvaise santé »). Le but de ce jeu est de balayer tout ce qui peut avoir un effet sur notre santé et que les enfants prennent conscience que la santé est globale.

Ce que doivent retenir les enfants : UN seul déterminant de santé n'influence pas directement l'état de santé mais le cumul des déterminants négatifs augmente les inégalités de santé / les différences entre les personnes.

• LES CARTES

Elles représentent les différents déterminants de la santé et donc ce qui influence le fait que l'on soit en bonne ou en mauvaise santé.

→ LES DIFFÉRENTES CARTES = LES DIFFÉRENTS DÉTERMINANTS DE LA SANTÉ

- ☼ Homme / Femme / Enfant en situation de handicap / Bébé / Personne âgée / Personne en situation d'obésité
- ☼ Activité physique / Cigarette et Alcool / Sommeil / Écrans / Alimentation / Hygiène
- ☼ Amis / Famille / Réseaux sociaux en ligne / Soutien / Association / Voisins
- ☼ École / Emploi / Milieu d'habitation / Services de soins / Logement / Accès à l'alimentation
- ☼ Culture / Situation économique / Nature / Politique / Recherche scientifique / Médias

NOUS MÊME

PERSONNE ÂGÉE



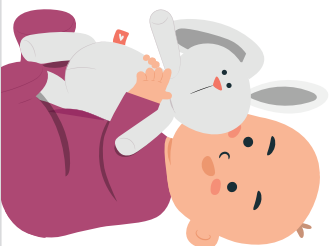
FEMME



HOMME



BÉBÉ



**ENFANT EN SITUATION
DE HANDICAP**

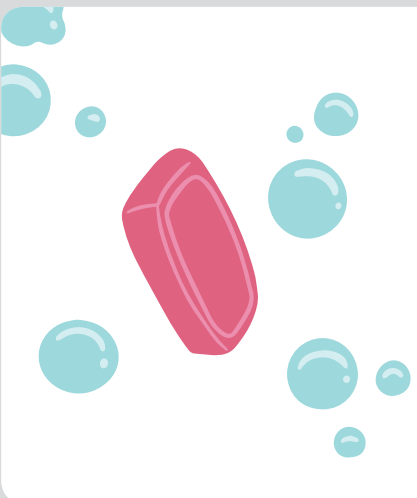


**PERSONNE EN SITUATION
D'OBÉSITÉ**

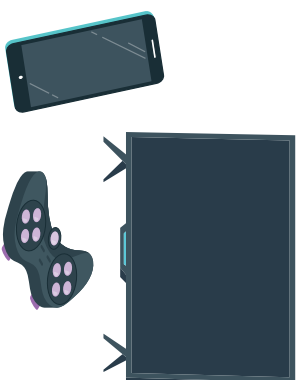


NOS HABITUDES DE VIE

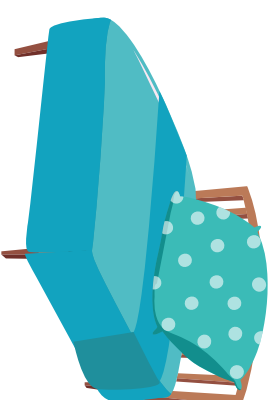
HYGIÈNE



ÉCRANS



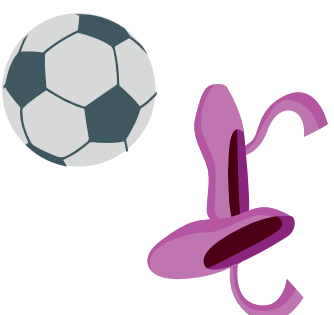
SOMMEIL



CIGARETTE
ET ALCOOL



ACTIVITÉ PHYSIQUE



ALIMENTATION



NOTRE ENTOURAGE

FAMILLE



AMIS



RÉSEAUX SOCIAUX



SOUTIEN



ASSOCIATION



VOISINS

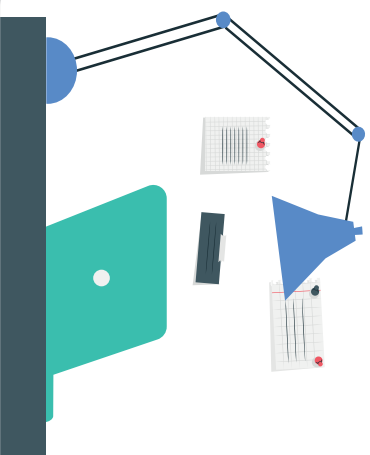


NOTRE MILIEU DE VIE / DE TRAVAIL

ÉCOLE



EMPLOI



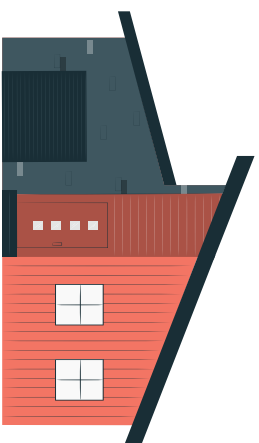
MILIEU D'HABITATION



SERVICES DE SOINS



LOGEMENT

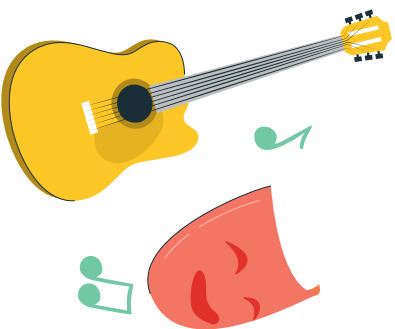


ACCÈS À L'ALIMENTATION



NOTRE PAYS / NOTRE ENVIRONNEMENT

CULTURE



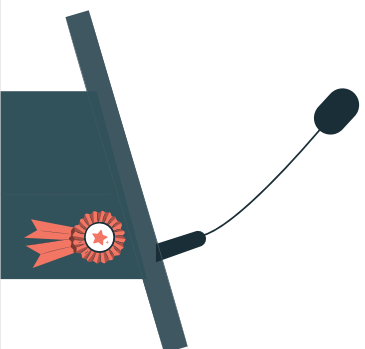
SITUATION ÉCONOMIQUE



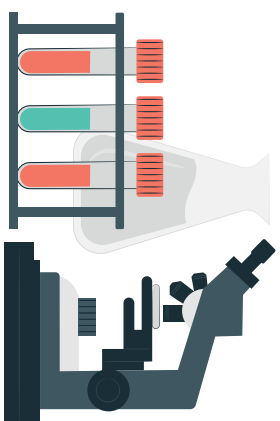
NATURE



POLITIQUE



RECHERCHE
SCIENTIFIQUE



MÉDIAS



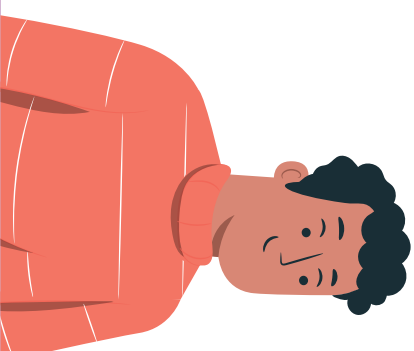
PERSONNE ÂGÉE



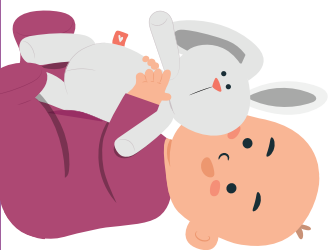
FEMME



HOMME



BÉBÉ



**ENFANT EN SITUATION
DE HANDICAP**

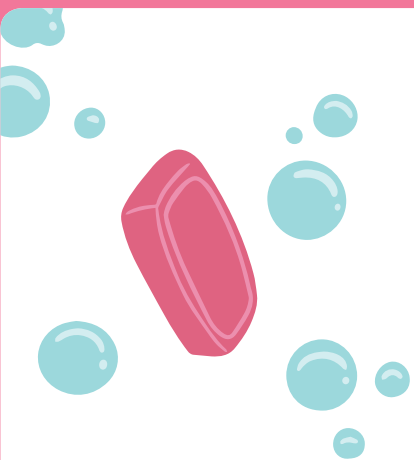


**PERSONNE EN SITUATION
D'OBÉSITÉ**

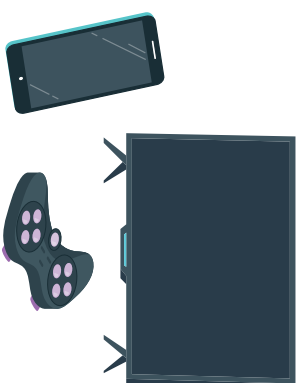




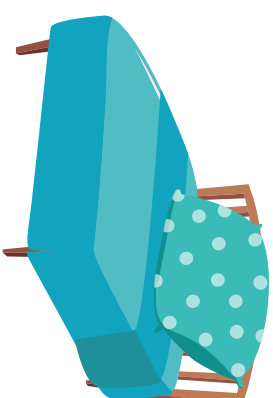
HYGIÈNE



ÉCRANS



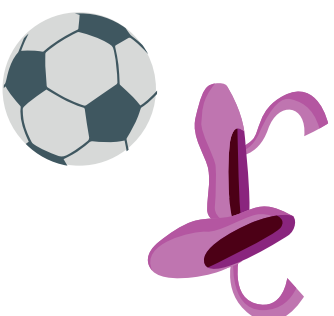
SOMMEIL



CIGARETTE
ET ALCOOL



ACTIVITÉ PHYSIQUE



ALIMENTATION





FAMILLE



AMIS



RÉSEAUX SOCIAUX



SOUTIEN



ASSOCIATION



VOISINS

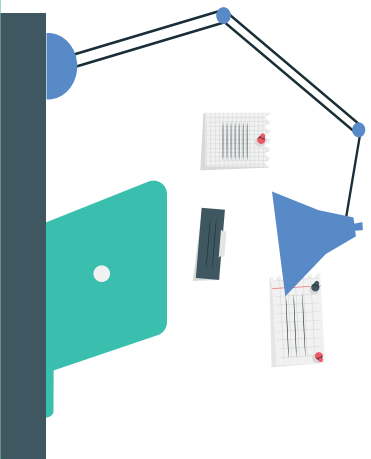




ÉCOLE



EMPLOI



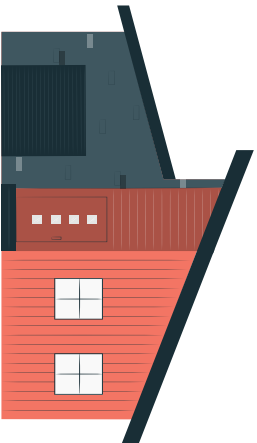
MILIEU D'HABITATION



SERVICES DE SOINS



LOGEMENT

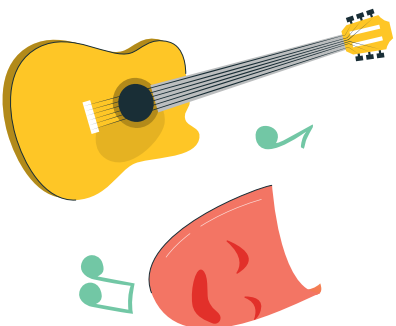


ACCÈS À L'ALIMENTATION





CULTURE



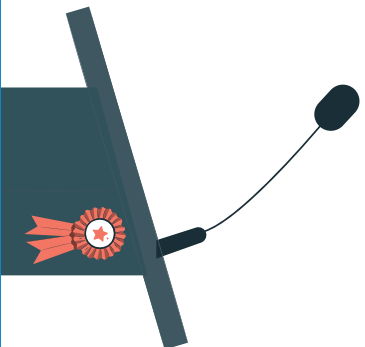
SITUATION ÉCONOMIQUE



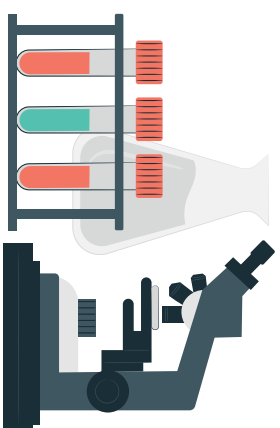
NATURE



POLITIQUE



RECHERCHE
SCIENTIFIQUE



MÉDIAS





DÉMARCHE PROJET

Un projet est « un ensemble d'activités coordonnées et maîtrisées, comportant des dates de début et de fin, entreprises dans le but d'atteindre un objectif conforme à des exigences spécifiques telles que les contraintes de délais, de coûts et de ressources ».



EN BREF

- Ensemble des actions réalisées par une équipe durant un projet fixé dans le temps
- Définition d'une série d'étapes structurantes
- Répondre à un objectif en respectant les contraintes budgétaires, de délais et de ressources

POURQUOI ?

- Pour définir et formaliser un accord en équipe sur :

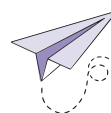
La démarche projet est un outil méthodologique pour construire vos actions, les évaluer et si besoin les adapter.



Les problèmes à résoudre



Les objectifs



Les modalités d'actions



Les coûts et délais

COMMENT ?



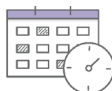
1. Diagnostic

Réaliser un diagnostic partagé avec les acteurs de terrain et la population en priorisant les besoins.



2. Formulation des objectifs

Formuler les objectifs de votre projet.



3. Planification

Planifier les actions, les ressources nécessaires et les délais.



4. Mise en place des actions

Mettre en place les actions.



5. Évaluation / Valorisation

Évaluer le projet tout au long de sa mise en place ainsi que ses effets pour pouvoir valoriser le projet et communiquer avec vos partenaires.

ÉTAPE 1

LE DIAGNOSTIC

→ IDENTIFIER LES BESOINS, LES DEMANDES, LES RÉPONSES PRÉEXISTANTES

• ANALYSE DE LA SITUATION

- Recueillir** des données et/ou s'appuyer sur des **indicateurs existants** (par exemple, le taux de mortalité, la qualité de vie perçue par les habitants, le temps de transports pour accéder à un médecin généraliste, le taux de chômage...)
- Inclure** les acteurs de votre territoire et la population
 - Meilleure inclusion des besoins dans le diagnostic
 - Meilleure adhésion au projet

ÉTAPE 1

• PRIORISATION

Critères à prendre en compte :

- Fréquence, gravité
- Population concernée
- Importance accordée à ce problème par la population
- Légitimité et capacité d'action

POINTS DE VIGILANCE

- Si les besoins identifiés ne correspondent pas à une demande de la population ou des autres acteurs et/ou s'ils ne sont pas impliqués dès le départ
→ Risque de désinvestissement dans le projet (intérêt d'un **diagnostic partagé**)
- Si des problèmes sont spécifiques à un sous-groupe de population
→ Risque de stigmatisation (intérêt d'une **démarche universelle mais proportionnée aux besoins**)

ÉTAPE 2

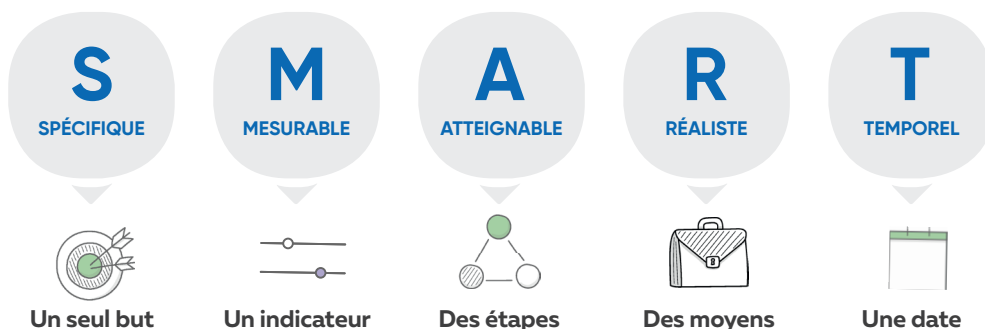
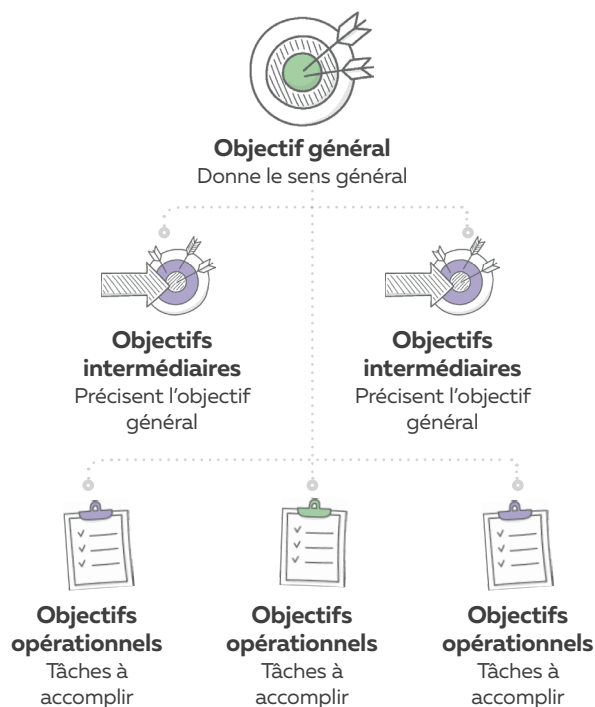
FORMULATION DES OBJECTIFS

Les objectifs donnent l'orientation à suivre pour atteindre les résultats souhaités. Ils donnent ainsi de la cohérence et du sens au projet.

→ PRÉCISER LES ATTENTES CONCRÈTES DU PROJET ET LES DIFFÉRENTES ÉTAPES

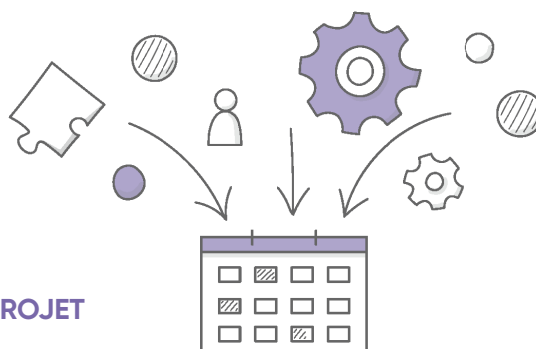
3 niveaux d'objectifs à formuler :

- **Objectif principal**
But/finalité que l'on fixe en termes de résultats de santé à atteindre avec une visée à long terme. Il donne le sens de l'action.
Ex : Améliorer de 30% le score de qualité de vie perçue par les habitants d'ici 2021
- **Objectifs intermédiaires**
Étapes nécessaires pour atteindre l'objectif principal
Ex : Diminuer la pollution sonore de 20 décibels dans le quartier X d'ici sept. 2020
- **Objectifs opérationnels**
Ensemble des actions / activités concrètes nécessaires pour atteindre les objectifs intermédiaires
Ex : Installer des barrières anti-bruit le long de l'axe routier Y d'ici sept. 2020.



ÉTAPE 3 PLANIFICATION DES ACTIONS

- ANTICIPER, SE RÉPARTIR LES RÔLES (AU SEIN DE L'ÉQUIPE, PARTENAIRES...)
- AVOIR UNE VISION DU DÉROULÉ DU PROJET
- DÉFINIR LES STRATÉGIES D'INTERVENTION



❑ Prévoir les ressources humaines nécessaires à la mise en œuvre du projet

- Identifier les compétences disponibles
- Création d'une équipe de travail dédiée au projet
- Définition de nouvelles missions au sein de l'organigramme existant

❑ Planifier les ressources financières et matérielles nécessaires : budget prévisionnel

❑ Planifier dans le temps les différentes étapes du projet avec :

- Rétro-planning
- Diagramme de Gant (modèles disponibles sur Excel)

ÉTAPE 4 MISE EN ŒUVRE DES ACTIONS

- PARTIE PRATIQUE DU PROJET
- MISE EN ŒUVRE CONCRÈTE DES ACTIONS

Projet : processus évolutif

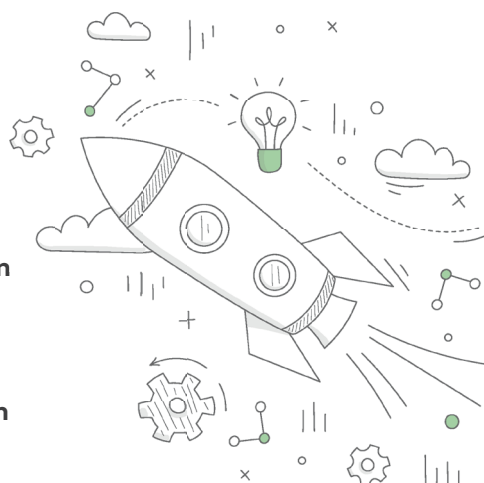
❑ Prévoir les modalités d'évaluation lors de la mise en œuvre

- Gain de temps
- Limiter la perte d'information

❑ Identifier et analyser les écarts avec la planification

- Identifier les raisons
- Identifier les modifications à apporter

❑ Réajuster

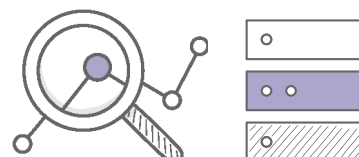




ÉTAPE 5 ÉVALUATION ET VALORISATION

• ÉVALUATION

→ L'ÉVALUATION PERMET DE SOULIGNER LES POINTS DÉTERMINANTS, RÉAJUSTER LE PROJET ET COMPRENDRE CE QUI FONCTIONNE ET COMMENT



Plusieurs modalités d'évaluation :

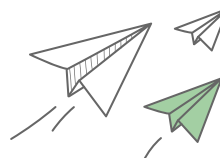
- Évaluation interne ou externe, selon besoins et ressources disponibles
Importance d'une bonne méthodologie : projet de grande ampleur et/ou avec des financeurs extérieurs
- Évaluation de processus
Écarts entre la planification et la réalisation sur le terrain ? Pourquoi ?
- Évaluation de résultats :
Vérifier que les activités prévues ont été réalisées et que les objectifs ont été atteints

L'ÉVALUATION NE DOIT PAS

- Être source de sanctions
- Chercher à tout mesurer
- Orienter le projet vers des actions facilement évaluables

• VALORISATION

→ MONTRER LE CONTENU ET LES RÉSULTATS D'UN PROJET AU PUBLIC, AUX PARTENAIRES, AUX FINANCEURS, AU TERRITOIRE...

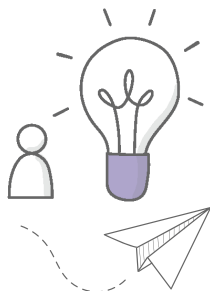


Comment valoriser ?

- Réunions de restitution auprès des partenaires et de la population
- Rédaction d'une synthèse du projet et de son évaluation
- Résultats compréhensibles par tous
- Diffusion via des supports variés
présentation publique, affichage, médias locaux, internet, dépliants, ...

Pourquoi valoriser ?

- Informer la population et les bénéficiaires
- Mobiliser les acteurs et atténuer les éventuelles résistances
- Diffuser et étendre le projet
- Recruter de nouveaux partenaires
- Obtenir des financements



CONTEXTE

Le bâtiment de la cantine a vu le jour récemment, en octobre 2020, suite à la réhabilitation d'un ancien bâtiment. Le constat établi par la mairie est que la cour extérieure de la cantine n'est pas suffisamment aménagée (par ex : manque d'ombre). Etant donné que le temps méridien s'organise en deux services (pendant que les uns mangent, les autres jouent, et inversement), la cour de la cantine doit être un lieu agréable où les enfants peuvent jouer. Le projet, que la mairie a nommé « Ma cantine rêvée », porte donc sur le bien-être des enfants pendant le temps méridien.

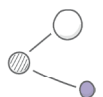
ÉTAPES

• PRÉPARATION



La première étape a été de présenter le projet aux agents périscolaires et aux enfants sur les temps méridiens ainsi qu'aux enseignants (à titre informatif) lors de la réunion de pré-rentree.

• DIAGNOSTIC



Des questionnaires ont ensuite été distribués aux enfants qui ont pu répondre avec l'aide des agents périscolaires sur les temps de cantine pendant une semaine.

Pour faciliter la compréhension, les questionnaires utilisaient des smileys et un espace était proposé pour qu'ils dessinent leurs idées de jeux ou de matériel.

• RÉSULTATS



Dépouillement des questionnaires (55 au total) et retour aux agents et aux enfants sur les résultats des questionnaires.

• PLAN D'ACTION



Une première mobilisation des parents d'élèves par la mairie a eu lieu pendant les vacances de novembre 2021 pour organiser un chantier collectif afin d'aplanir certaines zones pour l'aménagement futur de la cour.

• VALIDATION



Validation du projet et du budget d'aménagement de la cour de la cantine en conseil municipal en début d'année 2022 (matériel en cours d'acquisition).

• PRÉSENTATION



Présentation du plan final aux agents périscolaires début février 2022.

• MISE EN ŒUVRE



Mise en œuvre prévue pendant les vacances scolaires du mois de février et du mois d'avril.

FREINS IDENTIFIÉS



- Des freins financiers (bien que les élèves aient été raisonnables dans leurs propositions)
- Des freins techniques sur l'espace en lui-même (par ex : les élèves ont mis en avant leur besoin de grimper, d'escalader mais impossible de mettre en place un mur d'escalade) ou sur l'organisation (par ex : l'utilisation d'un bac à sable serait trop contraignant à gérer pour les agents périscolaires par rapport au lavage des mains, des chaussures)

Action Alimentation EX PROJET COMMUNE

DÉMARCHE PROJET

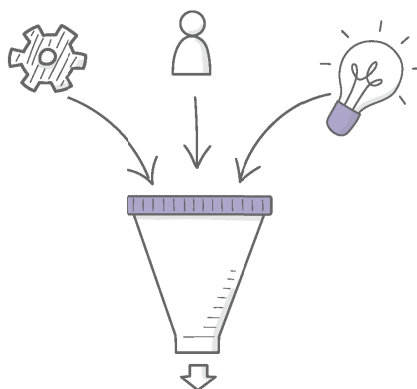
Programme Alimentation mis en place par une diététicienne sur la commune de Puycapel sur l'année scolaire 2020/2021

Prise de contact par la mairie auprès d'une maman d'élève diététicienne, rémunérée par la mairie, dans une perspective d'amélioration des menus de la restauration scolaire.



ÉTAPE 1 PRÉPARATION

- Consultation des employés en poste à la cantine : information / motivation / adhésion au projet d'accompagnement.
- Réunion de lancement : employés / diététicienne / élus



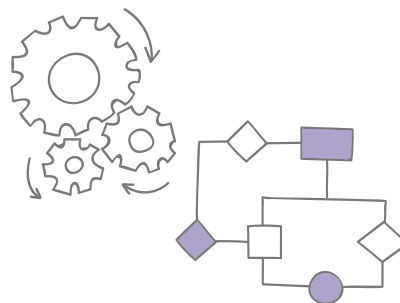
ÉTAPE 2 DIAGNOSTIC PAR LA DIÉTÉTICIENNE

- Observation des menus et identification des améliorations à apporter
- Observation de la préparation d'un ou plusieurs déjeuners sur place
- Observation / recensement du matériel de préparation culinaire à disposition
- Echanges entre le personnel de la cantine et la diététicienne pendant les observations



ÉTAPE 3 PLAN D'ACTION

- Réunion bilan des observations : points forts / opportunités, et proposition de plan d'action par la diététicienne, alignement avec le personnel de la cantine et les élus.
- Rencontre avec les personnes s'occupant de la restauration scolaire dans une ambiance bienveillante de discussion et de confiance.
- Points abordés : risques associés à la démarche : refus des parents, refus des enfants. Réflexion pour réduire les risques, diffusion de la démarche, communication.

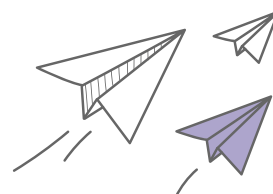


ÉTAPE 4

RÉALISATION DES ACTIONS LISTÉES

→ Mise en place d'un outil pour créer des menus variés et équilibrés :

- Classification basée sur la glycémie et l'association avec les lipides, les fibres, les protéines, etc. des entrées, plats, desserts avec une couleur dans un tableau Excel :
 - Vert : légumes, crudités, fruits, yaourts nature, viandes grillées, etc.
 - Orange : gratin de légumes, viandes panées, etc.
 - Rouge : pizzas, croque-monsieur, hamburger, frites, etc.
- Les personnes s'occupant de la restauration scolaire construisent les menus en fonction de l'équilibre alimentaire. Les entrées, plats, desserts proposés ne sont pas changés, seules leurs associations le sont. Les menus sont envoyés à la diététicienne 1 mois avant.



ÉTAPE 5

SUIVI / MAINTIEN / AJUSTEMENTS

- Point toutes les 6 semaines avec les personnes s'occupant de la restauration scolaire pour proposer des nouveaux plats, de nouvelles recettes, etc. Ces points sont l'occasion de reprendre certains menus mais aussi de transmettre des connaissances sur l'alimentation, de travailler sur les représentations de l'alimentation, des repas, et proposer de nouvelles idées.



POINTS DE VIGILANCE

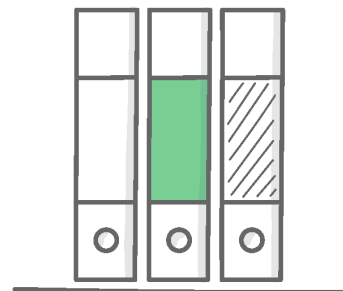
- **Posture bienveillante de concertation et de confiance** face au changement de pratiques professionnelles des personnes s'occupant de la restauration scolaire.
- **L'alimentation saine peut être associée au plaisir mais cela se construit et s'apprend.** Importance de considérer que la cantine participe à la construction du rapport à l'alimentation des enfants et que les personnels de restauration jouent un rôle dans cette construction.
- **Perceptions associées au « fait maison »** : cuisiner soi-même n'est pas nécessairement gage d'une alimentation saine et équilibrée.
- **Transmettre l'information au préalable aux parents** pour qu'ils aient connaissance des pratiques en cours et de l'objectif de travailler sur la construction du rapport à l'alimentation des enfants.
- **Aligner les discours** du personnel de cantine / diététicienne / élus.

Activités

DOCUMENT INTRODUCTIF

*A la suite de ce document,
vous trouverez diverses
ressources :*

- DES TECHNIQUES D'ANIMATIONS EN ÉDUCATION À LA SANTÉ AFIN DE FACILITER LE DÉROULÉ DES ATELIERS
- DES ATELIERS PRATIQUES SUR L'ESTIME DE SOI ET LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES
- DES ATELIERS PRATIQUES SUR LES HABITUDES DE VIE, NOTAMMENT L'ALIMENTATION ET LE SOMMEIL
- DES ATELIERS PRATIQUES SUR L'ACTIVITÉ PHYSIQUE
- DES ATELIERS PRATIQUES SUR LA SÉCURITÉ ROUTIÈRE
- UN INVENTAIRE DE RESSOURCES D'ACTIVITÉS PÉRISCOLAIRES



Ces ressources ont été tirées ou adaptées de sites internet dont les adresses sont recensées dans une sitographie en fin de classeur. Ces ateliers ont fait l'objet d'une recherche avec plusieurs objectifs :

- ❖ *Que ces ateliers prennent le plus possible la forme du jeu*
- ❖ *Qu'ils requièrent un minimum de matériel*
- ❖ *Qu'ils soient adaptables à une large tranche d'âge*
- ❖ *Qu'ils ne nécessitent pas une importante préparation afin qu'ils soient réalisés dans un temps assez court.*

TECHNIQUES D'ANIMATIONS

SUR TEMPS PÉRISCOLAIRES

TIRÉES / ADAPTÉES DE

- education-sante-patient.edu.umontpellier.fr/files/2011/05/Techniques-danimation.pdf
- cache.media.eduscol.education.fr/file/couv_synthese_sante_sociale_2009-2011/60/1/Les_techniques_d_animation_EAS_maqu_751601.pdf



PRÉSENTATION CROISÉE

→ OBJECTIF

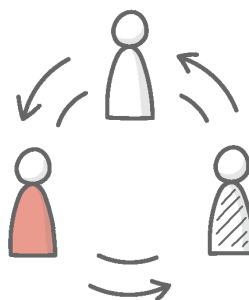
- Se présenter au groupe

→ POINTS FORTS

- Favorise l'écoute et l'intérêt vis-à-vis de l'autre.

→ DÉROULEMENT ET CONSIGNES :

- Les participants se mettent deux par deux et prennent 5 min chacun pour se présenter l'un à l'autre.
- La consigne peut varier en fonction de ce qui réunit les participants.
Par exemple : Prénom / Classe / Ce que tu veux faire comme métier plus tard / Ce que tu aimes dans la vie
- Faire un tour de table où chacun présente son voisin au grand groupe.
- Noter par exemple sur une feuille les métiers qu'ils veulent faire plus tard.



Possibilité de faire ressortir les convergences et les différences dans le groupe.



POST-IT

→ OBJECTIF

- Mener une réflexion de groupe en passant d'abord par une production individuelle à l'écrit.



→ DÉROULEMENT ET CONSIGNES :

- La question ou la problématique est écrite au tableau ou sur une feuille de paperboard.
- Chaque enfant reçoit des Post-it et un marqueur. Il est invité à écrire un mot ou une idée par Post-it, il peut utiliser autant de Post-it que souhaité pour chaque sujet.
- Les Post-it sont affichés. Collectivement ils vont être commentés, déplacés, regroupés, classés par catégorie de réponse similaire, ce qui permet de confronter les points de vue et de faire émerger des idées.

Il peut y avoir deux ou trois problématiques successives prévues pour le temps de la séance.

C'est également l'occasion d'élargir le vocabulaire de tous en associant les mots populaires, scientifiques, familiers ou de même sens.

PHOTO EXPRESSION

→ OBJECTIF

- Exprimer ses représentations et découvrir celles des autres
- Prendre conscience de son point de vue personnel

→ MATÉRIEL

- Photos ou cartes illustrées (par exemple du jeu Dixit)

→ POINTS FORTS

- Le support photographique permet une interprétation assez libre et donc représente un outil intéressant pour l'exploration des représentations.

→ DÉROULEMENT ET CONSIGNES :

- L'animateur.trice pose une question ou propose une consigne. Par exemple, « pour vous, qu'est-ce que c'est « être en bonne santé ? » » ou « choisissez une photographie pour exprimer ce qu'est pour vous la santé ».
- Les enfants choisissent (sans la prendre) chacun une (ou plusieurs) photo(s) pour répondre à la question ou à la consigne. Cette étape se déroule en silence. Deux personnes peuvent choisir la même photo.
- A tour de rôle, chaque enfant présente la photo qu'il a choisie et exprime les raisons qui l'ont amené à faire ce choix.
- Selon l'intention de l'animateur.trice, les autres enfants réagissent immédiatement ou seulement après que tout le monde s'est exprimé.



LES CONFETTIS

→ OBJECTIF

- Exprimer des préférences personnelles par rapport à plusieurs options en vue d'aboutir à une sélection pour le groupe
- Il s'agit d'une forme de vote

→ MATÉRIEL

- Paperboard ou tableau pour écrire les items.
- Gommette de couleurs.

→ DÉROULEMENT ET CONSIGNES :

- Écriture des items sur un paperboard ou un tableau : présentation et explication des items.
- Distribution des gommettes aux enfants (par exemple 5 par personne).
- Positionnement des gommettes par les enfants.
Exemple : mettez vos gommettes en face des thèmes que vous souhaitez aborder en sachant que vous pouvez en mettre plusieurs en face d'un même thème. Par exemple, si je suis intéressé uniquement par l'alimentation, je peux poser mes 5 gommettes en face de ce thème.
- Décompte des gommettes qui aboutit à une sélection d'items.
- Proposition d'un temps d'argumentation si plusieurs items sont en balance.



LE DÉBAT MOUVANT OU LA LIGNE

→ OBJECTIF

- Créer un débat
- Apprendre à clarifier ses propres valeurs et à pouvoir les exprimer

→ DÉROULEMENT ET CONSIGNES :

- Les animateurs.trices proposent des affirmations basées sur des idées préconçues ou polémiques.
- Les enfants vont se positionner physiquement de part et d'autre d'une ligne imaginaire (ou matérialisée) repérée dans la pièce, d'un côté ceux qui sont d'accord avec l'affirmation et de l'autre ceux qui ne sont pas d'accord. Personne n'a le droit de rester au milieu sans avis.
- Une fois que chaque enfant est placé, les animateurs.trices invitent chaque « camp » à donner son avis et à échanger alternativement.

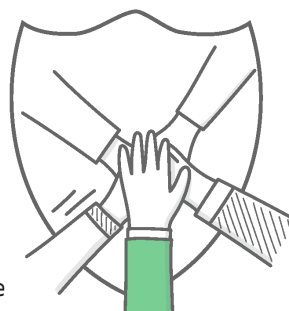


Il est tout à fait concevable pour un enfant de changer de côté au cours du débat. Il est aussi possible, avant de démarrer les échanges, de donner 5 minutes à chaque camp pour peaufiner ses arguments de façon collective.

BLASON

→ OBJECTIF

- Clarifier des représentations
- Établir des relations dans le groupe pour aboutir à une élaboration commune



→ DÉROULEMENT ET CONSIGNES :

- Les enfants sont répartis en petits groupes, pour compléter chaque case d'un blason (soit sur feuille A3 soit sur affiche type paperboard), sur le modèle des exemples ci-après.
- A partir d'un mot cible, d'un thème, d'une définition, d'une formule, ou encore d'un slogan, affichés en haut du blason, les enfants sont invités à remplir les quatre cases de l'écusson avec 4 ou 5 points à chaque fois. Le choix des critères peut bien entendu varier en fonction des objectifs fixés.
- En bas du blason, les enfants inscriront une devise ou un slogan.
- Une fois construit, le blason constituera une image d'ensemble des perceptions de chacun.

- Dans un second temps, chaque groupe présente son blason. Les représentations ainsi mises en évidence à travers les différents blasons sont reprises par les animateurs.trices en fonction de ses objectifs, et font l'objet d'une analyse ou d'un débat.

Exemple de blason :

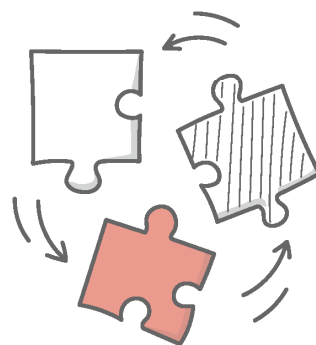
Thème, définition, formule...	
Ce que c'est (ou points positifs)	Ce que ce n'est pas (ou points négatifs)
Ce qui lui permet de s'exprimer (ou atouts)	Ce qui l'empêche de s'exprimer (ou difficultés)
Devise	



SCÉNARIOS

→ OBJECTIF

- Renforcer l'estime de soi, la capacité de résister à la pression de l'autre ou du groupe
- Comprendre le point de vue d'autrui
- Analyser une situation dans sa complexité
- Favoriser la prise de conscience et la remise en question



→ POINTS FORTS

- Permettre aux jeunes de se projeter dans les situations proposées, avec une prise de distance possible puisque la réflexion est élaborée à partir de personnages fictifs.
- Anticiper des situations complexes, voire difficiles
- Conduit à un travail sur les attitudes, les émotions et les compétences relationnelles.

→ POINTS DE VIGILANCE

- Les prénoms des protagonistes du scénario ne doivent pas être des prénoms d'enfants du groupe avec lequel on travaille

→ DÉROULEMENT ET CONSIGNES :

- Les animateurs.trices écrivent de courtes situations, fictives mais réalistes, en lien avec les objectifs qu'ils ont définis et les thématiques qu'ils souhaitent mettre en débat avec les enfants. Un enfant du groupe peut également proposer le contexte, le thème, la situation et les personnages pour analyser une situation qu'il a vécue et qui lui a posé problème.
- Dans la préparation de la séance, les animateurs.trices anticipent sur les possibles réponses et questionnements et sur les différentes pistes de réflexion qu'ils souhaitent explorer. Cette technique d'animation amène des discussions de groupe autour des valeurs.
- Le groupe est scindé en sous-groupes de 4 à 5 enfants. Chaque groupe reçoit une fiche avec la situation à étudier. Il est invité à analyser la situation qui lui a été proposée afin de repérer :
 - les différents personnages et leurs rôles ;
 - les points forts et les points faibles de ces personnages ;
 - l'analyse des solutions mises en œuvre s'il y en a ;
 - les solutions envisageables, avec leurs avantages et leurs inconvénients ;
 - les interlocuteurs possibles pour en parler.

Pour travailler à une meilleure compréhension de ce qui se passe pour les personnages, on peut proposer une grille pour chaque personnage dans laquelle on note les **pensées**, les **émotions**, les **comportements**.

- Après le jeu, chaque enfant exprime ce qu'il a ressenti.
Option : les observateurs auront pu recevoir la consigne, pour les uns, d'être attentif au verbal, pour les autres, au non verbal.

Jeu du blason ESTIME DE SOI

Tiré du site comitys.com

OBJECTIFS

- Mieux se connaître pour mieux s'aimer
- Savoir mettre en avant ses qualités
- Être bienveillant envers soi-même



MATÉRIEL

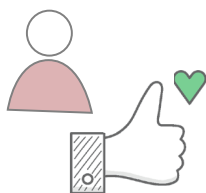
- Feutres, crayons de couleurs, gommettes, etc.
- Ciseaux
- Imprimante
- Feuilles



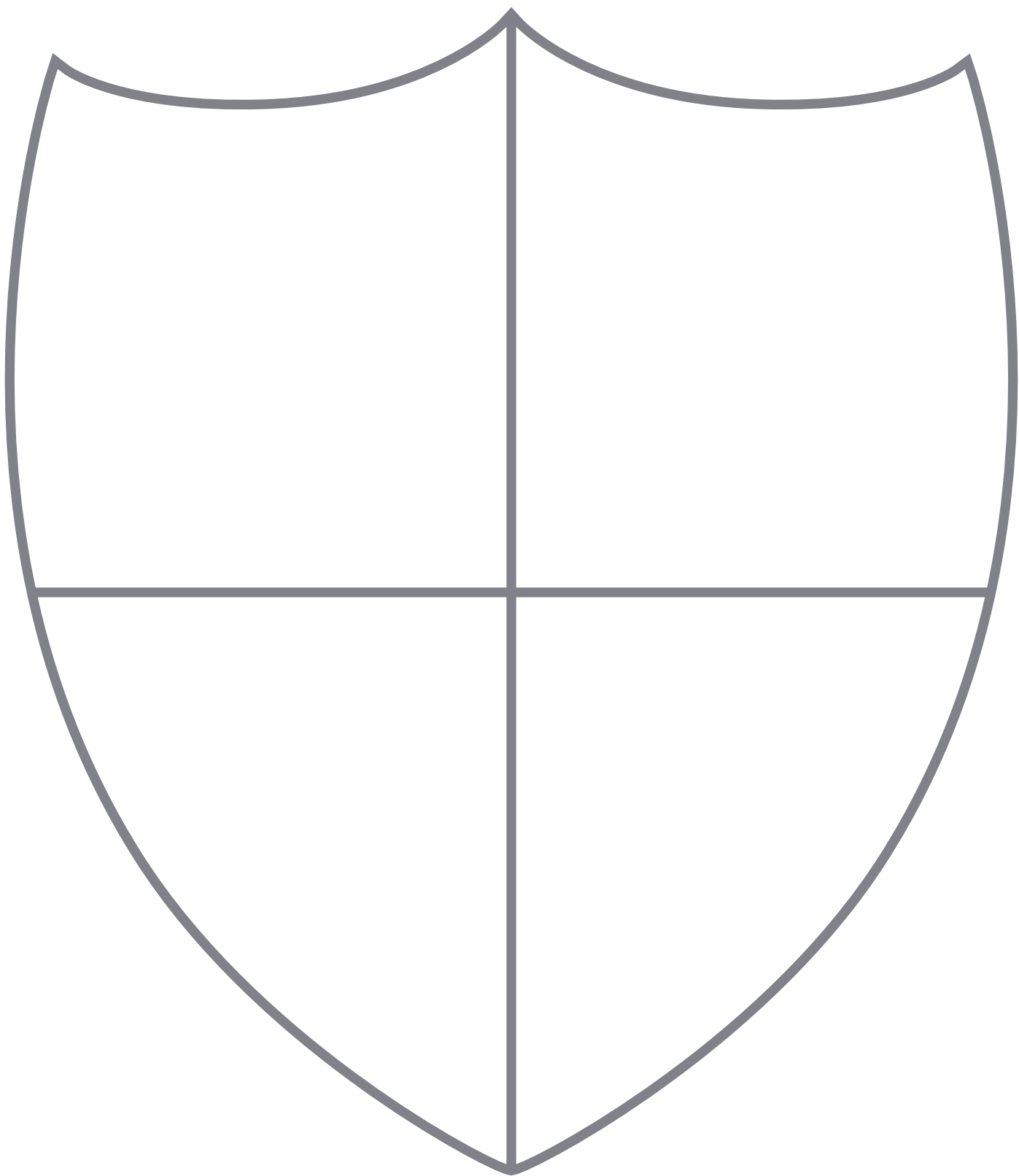
MISE EN SITUATION

Le blason contient 4 cases. Pour chacune d'entre elles, l'enfant devra dessiner, coller, écrire... à sa convenance :

- une qualité que j'aime en moi
- une passion que j'ai
- une réalisation / un effort dont je suis fière
- une personne en qui j'ai confiance



Jeu du blason
ESTIME DE SOI
Annexe



OBJECTIFS

- ▣ S'approprier les différentes phases du sommeil

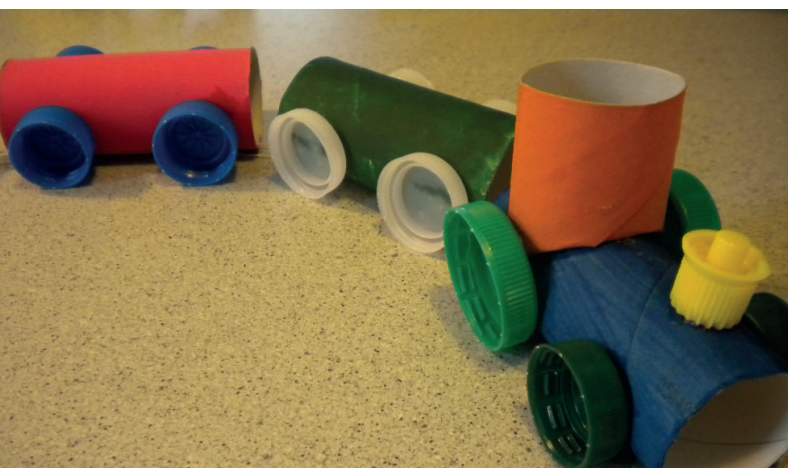


MATÉRIEL

- ▣ 5 rouleaux papier toilettes
- ▣ 20 bouchons plastiques (ou 10 si une seule roue de chaque côté sur le wagon)
- ▣ 20 attaches parisiennes (ou 10 si une seule roue sur le wagon) pour fixer les roues



- ▣ Feutres ou peintures
- ▣ Fil
- ▣ Colle
- ▣ Ciseaux



MISE EN SITUATION

Construire un petit train et 4 wagons, comme la photo ci-contre

- ▣ Les enfants peignent ou colorient les wagons un par un, de couleurs différentes, en même temps, afin que l'animateur.trice explique à quoi correspondent ces wagons (*voir fiche animateur*).
- ▣ On peut également ajouter le nom des différents wagons soit sur une étiquette soit directement écrit sur les wagons.

Activité manuelle

Fiche animateur

TRAIN DU SOMMEIL

Tiré du site
memetonpyj.fr



L'ÉNONCÉ DE L'ANIMATEUR.TRICE

Texte extrait de la BD *Mémé ton pyj!*
consultable sur le site memetonpyj.fr

CONSIGNES

- L'animateur.trice explique aux enfants qu'ils vont faire une activité créative sur le sommeil.
- Le but est de construire un petit train et 4 wagons (cf photo fiche atelier).



- Les enfants peignent ou colorient les wagons un par un, de couleurs différentes, en même temps, afin que l'animateur.trice explique à quoi correspondent ces wagons (voir énoncé ci-dessous).
- On peut également ajouter le nom des différents wagons soit sur une étiquette soit directement écrit sur les wagons.

A 8 ans, tu as besoin de dormir 10 heures par nuit... mais que se passe-t-il pendant que tu dors ? Une nuit de sommeil est composée de 5 ou 6 cycles de sommeil. Un cycle de sommeil contient 4 stades qui se suivent comme les wagons d'un train. Le petit train du sommeil dure entre 1h30 et 2h. Explorons ensemble ce petit train du sommeil en commençant par la première étape : l'endormissement. Il est très important de connaître les signaux de l'endormissement ! Ils t'indiquent quand aller te coucher. Ces signaux peuvent être : quand tu as froid, quand tu frottes tes yeux, quand tu bailles, quand tu es grognon ou bien encore quand tu es excité.

→ L'ÉTAPE DU SOMMEIL LENT SE DIVISE EN TROIS WAGONS :



• WAGON 1 : LE SOMMEIL LENT TRÈS LÉGER

Dans ce premier wagon, le sommeil s'installe doucement. Tu entends et comprends encore ce qui se passe autour de toi.

• WAGON 2 : LE SOMMEIL LENT LÉGER

Dans ce deuxième wagon, tu dors vraiment. Tu entends encore ce qui se passe autour de toi, mais tu ne comprends plus. Le sommeil est léger, le moindre bruit peut te réveiller.

Dans les wagons 1 et 2, l'activité de ton cerveau, ta respiration et le rythme de ton cœur ralentissent.

• WAGON 3 : LE SOMMEIL LENT PROFOND

Ton cerveau fonctionne lentement. Il est moins à l'écoute de ce qui se passe dans ton corps et de ce qui se passe autour de toi, pour te permettre de dormir profondément. Ta respiration et ton rythme cardiaque sont calmes. C'est le stade de sommeil réparateur, celui qui te repose le plus !

• WAGON 4 : LE SOMMEIL PARADOXAL

Après 1h30, nous entrons dans le wagon du sommeil paradoxal. Ce stade dure entre 10 et 20 minutes. Durant le sommeil paradoxal, tes muscles n'ont plus de tonus, tu ne bouges plus. Seuls tes yeux bougent sous tes paupières. C'est le stade des rêves ! Ton cerveau redevient très actif, presque comme à l'éveil, ta respiration est irrégulière et ton rythme cardiaque s'accélère.



Nous sommes arrivés au bout de notre petit train ! A chaque fin de petit train, ton cerveau se réveille pendant un très court instant : le temps de vérifier que tout va bien ! Si tout va bien, tu te rendormiras et le petit train suivant pourra commencer. Il est donc normal de se réveiller pendant la nuit, il faut que tu restes calme et que tu attendes le prochain petit train pour te rendormir.

Mots mêlés SÉCURITÉ ROUTIÈRE

Adapté du site
boutdegomme.fr

OBJECTIFS

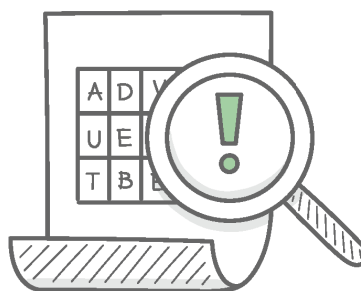
- ▣ Faire connaissance avec le vocabulaire de la sécurité routière
- ▣ Apprendre la signification des différentes familles de panneaux



CONSIGNE

Retrouvez les mots suivants en les surlignant ou en les entourant dans la grille (cf ci-après) :

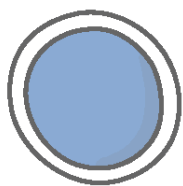
SECURITE | ANTICIPER | DANGER | STOP
OBLIGATION | PIETON | PANNEAUX
ROUTE | VOITURE | TROTTOIR | VELO
CHAUSSEE | CAMION | BUS | INDICATION
INTERDICTION | SIGNALISATION



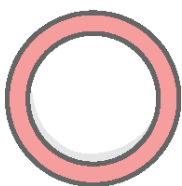
A la fin de l'activité, lorsque chaque élève a trouvé tous les mots, l'animateur.trice pose au groupe la question suivante :

- ▣ **Savez-vous pourquoi vous deviez trouver les mots DANGER, INDICATION, OBLIGATION, INTERDICTION ?**

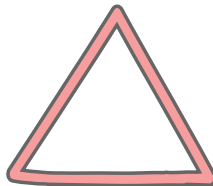
→ **EN RÉFÉRENCE AUX QUATRE TYPES DE PANNEAUX FRÉQUENTS**



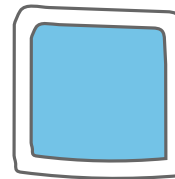
OBLIGATION



INTERDICTION



DANGER

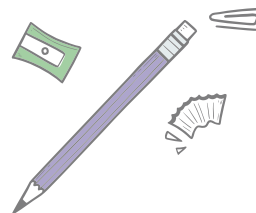


INDICATION

VARIANTE

Extraits du site www.supercoloring.com

A la fin de l'activité, donnez aux enfants les panneaux à colorier sans les leur montrer au préalable afin qu'ils les colorient de la bonne couleur (cf ci-après).



Mots mêlés

SÉCURITÉ ROUTIÈRE

Annexe

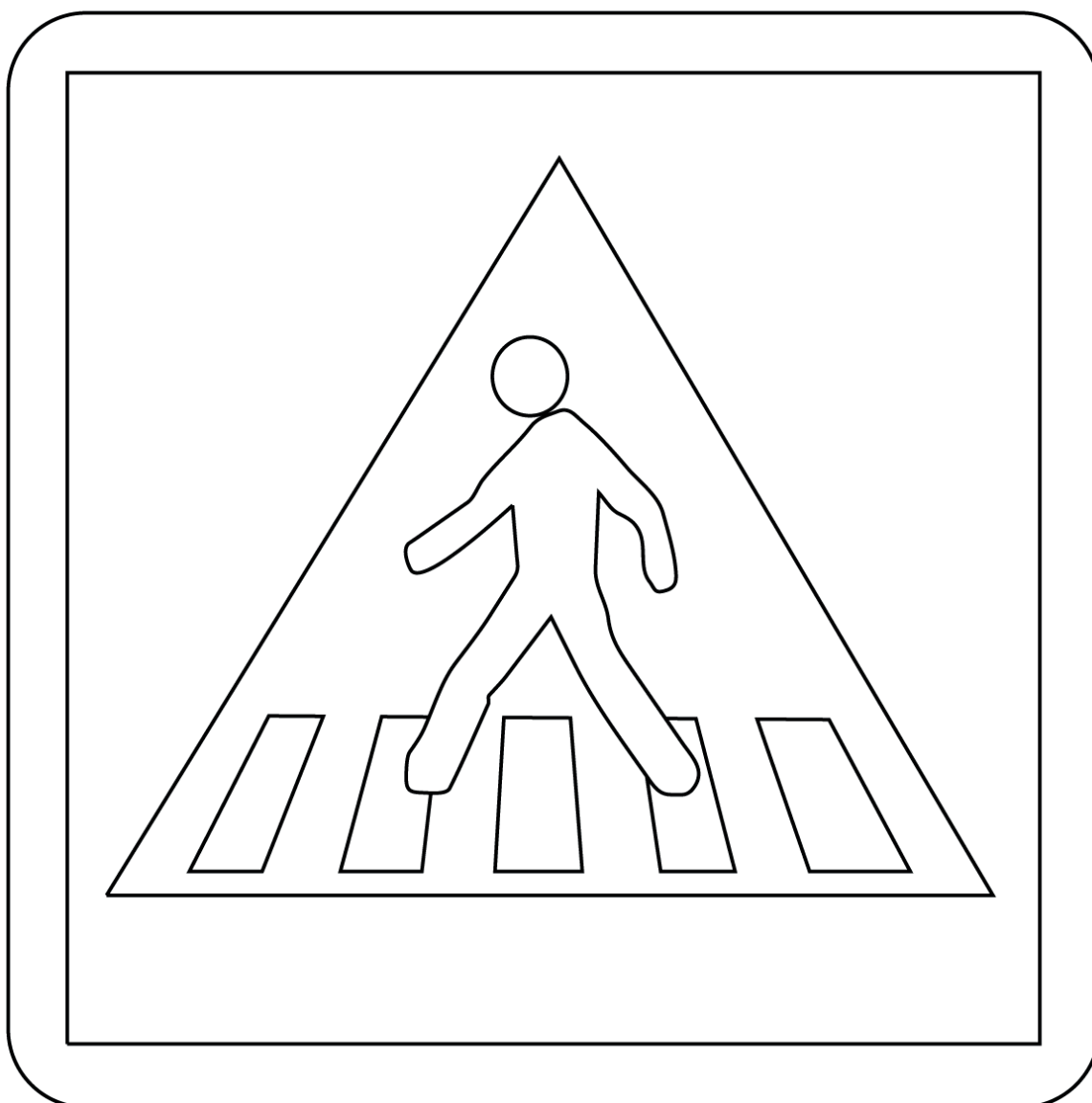
SECURITE - ANTICIPER - DANGER - STOP - OBLIGATION - PIETON
 PANNEAUX - ROUTE - VOITURE - TROTTOIR - VELO - CHAUSSEE
 CAMION - BUS - INDICATION - INTERDICTION - SIGNALISATION

A	P	D	H	L	P	T	U	Z	A	T	C	N	J	I	O	B	U	S
S	A	E	D	B	V	E	L	O	H	D	I	C	G	A	F	P	S	M
F	N	T	D	A	N	G	E	R	O	H	S	H	P	N	V	O	I	D
V	N	I	B	D	V	J	I	P	M	R	F	A	I	T	F	U	G	C
Y	E	N	N	Q	S	F	G	J	K	O	G	U	Y	I	T	L	N	Y
J	A	T	Y	W	X	C	V	B	N	U	N	S	R	C	H	J	A	B
O	U	E	V	O	I	T	U	R	E	T	C	S	A	I	N	T	L	D
K	X	R	R	P	O	I	U	Y	T	E	E	E	L	P	C	S	I	A
E	F	D	L	D	F	G	H	J	R	E	Y	E	M	E	T	V	S	R
D	Y	I	M	C	D	E	V	F	R	B	O	H	P	R	A	T	A	H
Z	P	C	N	S	E	C	U	R	I	T	E	K	O	G	S	I	T	J
B	I	T	D	T	H	U	T	Z	C	N	U	O	L	M	T	E	I	A
S	E	I	L	O	N	H	T	Y	J	K	U	I	L	B	O	T	O	B
Q	T	O	M	P	S	T	R	O	T	T	O	I	R	Y	P	J	N	N
X	O	N	P	I	N	D	I	C	A	T	I	O	N	S	E	J	U	R
D	N	C	T	M	A	S	C	V	F	E	R	Y	U	Q	Y	K	U	T
T	T	N	G	J	E	I	O	B	N	Y	U	H	C	A	M	I	O	N
H	O	B	L	I	G	A	T	I	O	N	R	L	K	G	N	H	J	I
N	F	P	U	J	L	T	E	V	H	Y	J	F	G	N	A	R	B	U

Panneaux
**SÉCURITÉ
ROUTIÈRE**

Annexe

●●●● PASSAGE
●●●● POUR PIÉTON



paint the world
**SUPER
COLORING**

Panneaux
**SÉCURITÉ
ROUTIÈRE**

Annexe



**CHEMIN OBLIGATOIRE
POUR PIÉTON**

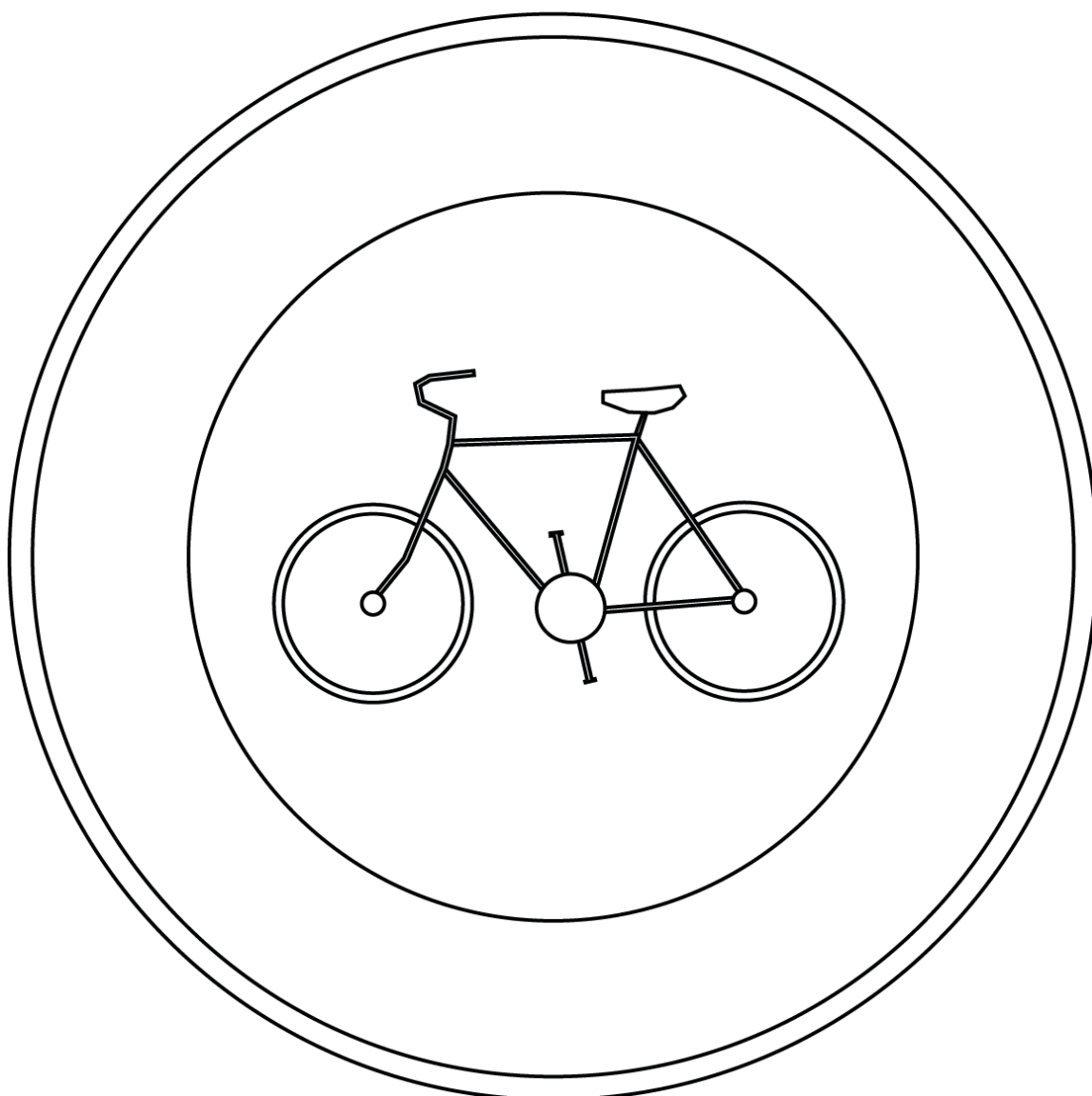


paint the world
**SUPER
COLORING**

Panneaux
**SÉCURITÉ
ROUTIÈRE**

Annexe

 **ACCÈS INTERDIT
AUX CYCLES**



paint the world
**SUPER
COLORING**


Panneaux
**SÉCURITÉ
ROUTIÈRE**

Annexe - correction



**FICHE
ANIMATEUR**

EXTRAIT DU SITE

 www.auto-ecole.net



Passage
pour
piétons



Chemin
obligatoire pour
piétons



Endroit
fréquenté par
des enfants



Accès interdit
aux cycles

La cage aux écureuils

ACTIVITÉ PHYSIQUE

www.dsden93.ac-creteil.fr
mediascol.ac-clermont.fr
www.les-supers-parents.com

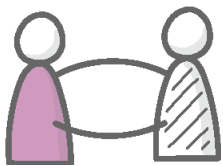
OBJECTIFS

- Mise en mouvement / défoulement
- Faire preuve de rapidité



MATÉRIEL

- Sifflet (ou autre) pour donner le signal



MISE EN SITUATION



- Les enfants sont répartis par groupe de 3 dans l'ensemble de l'air de jeu (cour de récréation ou salle de motricité).
- Parmi les 3 enfants, 2 sont face à face pour former une cage en se donnant la main. S'il n'y a pas assez d'enfants, matérialiser la cage par un cerceau.
- Le 3^{ème} enfant, l'« écureuil », est dans la cage.
- Au 1^{er} signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle.
- Au 2^{ème} signal, ils doivent regagner leur cage le plus vite possible.

VARIANTE

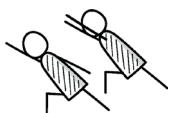


- Varier les modes de déplacements (à cloche pied, en sautant, à 4 pattes...)
- L'animateur.trice peut autoriser le déplacement des cages dans l'espace. L'écureuil doit chercher pour retrouver sa cage.
- On peut supprimer une cage, l'écureuil sans cage aura perdu (type chaises musicales).



FIN DE L'ACTIVITÉ

Pour finir l'activité, proposer aux enfants quelques exercices de retour au calme (1 ou 2 minutes chaque exercice).



Étirement du superhéros

- Faire un grand pas et incliner le corps vers l'avant
- Étirer tout d'abord un bras devant et un derrière
- Puis les deux bras (devant puis derrière)



Le Balais

- Écarter les jambes et fléchir légèrement les genoux
- Étirer tout d'abord les bras vers l'avant et les ramener lentement vers l'arrière
 - Inverser



L'étirement du crapaud

- Corps bien droit, élever les bras le plus haut possible
- Garder la position quelques secondes puis s'accroupir



Le chien tête en bas

- A quatre pattes, lever les fesses vers le ciel, la tête bien relâchée entre les bras pour former un V inversé

