«fit4future»

«LES JO DU CERVEAU»

ATELIER POUR ENFANTS SUR LA GYMNASTIQUE DU CERVEAU

À l'école

Qui saura mobiliser au mieux ses cellules grises et ses muscles pour remporter les JO du cerveau dans sa classe?

Un atelier passionnant et varié à réserver pour toute l'école.

Conçu par le département du sport, de l'activité physique et de la santé de l'Université de Bâlel.

fit4future foundation
Ruessenstrasse 6, 6341 Baar
Tel. 041 766 63 83
info@fit-4-future.ch
www.fit-4-future.ch

VUE D'ENSEMBLE ET MODALITÉS

CONTENU:

Une journée stimulante autour des JO du cerveau à réserver pour toute l'école. Chaque classe passe de poste en poste. Quatre équipes par classe sont formées, et elles passent les unes après les autres. A la fin de la journée, une équipe gagnante est désignée par classe. Les postes sont tenus par les enseignants. Le coach «fit4future» donne les instructions, accompagne les enseignants et apporte le matériel

QUI:

3H à 8H, avec leurs enseignant.es. Les enfants de 1-2H sont également les bienvenus. Pour eux, les postes doivent être adaptés par les enseignant.es si nécessaire.

QUAND:

Demande via la boutique en ligne «fit4future», au moins deux mois à l'avance (en indiquant 2 à 3 dates possibles)

HORAIRE:

Horaires calés sur ceux de l'établissement, environ 12 à 16 classes par demi-journée, matin ou après-midi (si après-midi: prévoir au minimum 2h30 de temps)

LIEU:

Les locaux sont mis à disposition par l'école. L'atelier peut avoir lieu à l'intérieur et/ou à l'extérieur

PRIX:

Gratuit

MODALITÉS DE RÉSERVATION

- Demande de l'école au moins deux mois à l'avance via la boutique en ligne «fit4future»
- Réponse positive ou négative de «fit4future» environ quinze jours plus tard, avec des informations détaillées
- Sélection des postes par l'équipe pédagogique (le nombre de postes varie en fonction du nombre de classes participantes)
- Envoi des documents au coordinateur scolaires trois à quatre semaines avant l'atelier, à savoir:
  - informations destinées aux enseignants
  - feuille de résultats
  - plan du circuit
  - diplômes
  - fiches de travail et solutions

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- La date n'est pas modifiable, ce qui signifie que l'atelier a lieu par tous les temps. Certains postes peuvent être installés aussi bien dehors que dedans (salle de gym, aula, couloir, salle de classe, etc.)
- Sur demande, il est possible de mélanger les classes lors de la constitution des groupes
- Si l'école annule ou déplace un atelier moins de trois semaines avant la date à laquelle il était prévu, la moitié des coûts liés à l'intervenant(e) lui seront facturés par «fit4future».

URGENCES

Pendant les offres de «fit4future», l'école et ses enseignant.es sont responsables des élèves qui leur sont confi és. Les enseignant.es sont conscient.es de leur devoir de surveillance et d'intervention en cas d'urgence médicale.

RESPONSABILITÉ EN CAS DE DOMMAGES MATÉRIELS / DE MALADIE / D'ACCIDENT

L'assurance est du ressort des participant.es. La *fit4future foundation* décline toute responsabilité en cas d'accident, de maladie, de dommages corporels ou matériels.

CODE DE CONDUITE

Nos coaches et intervenant.es respectent notre code de conduite.

PROGRAMME ATELIER

PROGRAMME ATELIER POUR ENFANTS GYMNASTIQUE DU CERVEAU

(Il s'agit d'un programme type, «fit4future» l'adaptera aux horaires de l'école)

DURÉE	QUOI	QUI
1h avant le début des cours	Briefing des enseignants par le coach «fit4future» Mise en place des postes	Enseignants / coach
5 min	Arrivée des enfants	Enfants
15-20 min	Accueil des enfants Echauffement	Enfants / coach
5 min	Départ pour le 1er poste	Enseignants / enfants
120-180 min	Circuit (15-20 min par poste, 5 min pour le changement, grande pause)*	Enseignants / enfants
10 min	Evaluation	Enseignants / coach
15 min	Annonce du classement Prise de congé du coach	Tous
	Event. conclusion en classe	

*Le nombre de postes varie en fonction du nombre de classes et du temps à disposition.

BRÈVE DESCRIPTION DES POSTES

BRÈVE DESCRIPTION DES POSTES

Il y a dix postes au choix. Le nombre de postes peut être adapté selon les horaires de l'école et le nombre de classes participantes. Si nécessaire, les postes peuvent aussi être dédoublés.

Ces informations sont communiquées au coordinateur scolaire en même temps que la confirmation de la date. C'est alors que l'équipe pédagogique doit choisir les postes qu'elle souhaite.

1. PARCOURS D'OBSERVATION

Dictée itinérante revisitée. Des feuilles numérotées avec des images et des lettres sont dispersées dans tout l'établissement. Les enfants s'efforcent de mémoriser les lettres et de résoudre l'énigme en laissant la feuille sur le bureau.

2. QUIZZ VIDÉO

Qui sera capable de répondre correctement à toutes les questions posées à propos d`un extrait de film?

3. RELAIS MEMORY

Retourner le nombre de cartes de Memory correspondant aux points obtenus en lançant les dés. Si deux cartes sont identiques, l'équipe les garde. Les joueurs ont un footbag en équilibre sur leur tête.

4. QUIZZ GYMNASTIQUE DU CERVEAU

L'enseignant lit aux enfants, en faisant des pauses entre les paragraphes, une histoire sur la gymnastique du cerveau (stimulation intellectuelle, devoirs à la maison, place de travail, pauses, sommeil) et pose des questions qui s'y rapportent. Qui donnera le plus de bonnes réponses?

5. STACKING

Quel est le principe du stacking? Après une brève présentation et des explications quant à la technique de base, les enfants disputent une course de relais.

6. TABOO

Comme dans le jeu de société classique, il s›agit de faire deviner un mot à ses camarades en parlant ou en mimant. Chaque mot trouvé rapporte un point.

BRÈVE DESCRIPTION DES POSTES

7. JENGA EN RELAIS

Ce jeu demande à la fois de l'adresse, afin de bâtir la tour la plus haute, et de la rapidité, pour transporter en courant le plus de blocs de Jenga.?

8. SAUTS CROISÉS

Neuf lettres sont dessinées dans un carré au sol. Chaque joueur tire au sort un mot dans la boîte placée au départ du jeu. Il doit ensuite écrire ce mot en sautant sur les lettres qui le composent.

9. JEU DE QUILLES AVEC VARIANTE

Quelle équipe saura résoudre toutes les énigmes photos? Des quilles sont disposées sur le banc. Une quille sera ajoutée pour chaque photo non identifiée. Quelle équipe parviendra à faire tomber toutes ses quilles en premier?

10. SCRABBLE EN RELAIS

Les enfants transportent les lettres de Scrabble en sautant à cloche-pied. Quel groupe parviendra à trouver le plus de mots avec ces lettres?