

Le catalogue des malles pédagogiques en ACM



Direction Départementale de la Cohésion Sociale
et de la Protection des Populations

Sommaire

- Liste des malles
 - Index thématique des malles
 - Fiche descriptives des malles
 - Modalités de réservation
 - Les partenaires
- Page 3
 - Pages 4
 - Pages 5 à 15
 - Pages 16 et 17
 - Page 18

Liste des malles

N°	Liste des malles départementales ACM	Créateur de la malle	Lieu de retrait	Contacts pour le retrait		
1	Initiation aux activités scientifiques et techniques	Planètes Sciences	SAINT GERMAIN DU CORBEIS	Ligue de l'enseignement	02-33-82-37-82	mickael.brohan@laliguenormandie.org
2	Citoyenneté et jeux coopératifs	Fédération départementale Familles Rurales				
3	Relaxation	Ligue de l'Enseignement				
4	Animer avec les tout petits	Union Française des Centre de Vacances				
5	Jeux sportifs et jeu d'opposition	Ligue de l'Enseignement				
6	Gouter philo - animation de débats philosophiques en ACM	Union Française des Centre de Vacances				
7	Le jeu de société	Union Française des Centre de Vacances				
8	Lutte contre les discriminations : Jeux de société	Centre Social ALCD				
9	Lutte contre les discriminations : Sport	Centre Social ALCD				
10	Lutte contre les discriminations : Livres et DVD	Centre Social ALCD				
11	Les jeux scientifiques	Espace Xavier Rousseau	ARGENTAN	Espace Xavier Rousseau	02-33-67-81-40	exr.argentan@wanadoo.fr
12	Les jeux d'expression					
13	La coopération					
14	L'éco-citoyenneté					

Index thématique des malles

Les activités d'éducation à la citoyenneté

- Malle n°2 : Citoyenneté et jeux coopératifs
- Malle n°6 : Gouter philo, animation des débats philosophiques
- Malle n°13 : La coopération
- Malle n°14 : L'éco-citoyenneté
- Malles n°8 à 10 : Lutte contre les discriminations

Les activités scientifiques et techniques

- Malle n° 1 : Initiation aux activités scientifiques et techniques
- Malle n° 11 : Les jeux scientifiques

Les activités ludiques et les thématiques transversales

- Malle n°7 : Le jeu de société
- Malle n°4 : Animer avec les tout petits
- Malle n°12 : Les jeux d'expression

Les activités physiques et sportives

- Malle n°5 : Jeux sportifs et jeux d'opposition
- Malle n°3 : Relaxation

Malle n° 1 : Initiation aux activités scientifiques et techniques

De 6 à
17 ans



Objectifs éducatifs :

- Favoriser la pratique des sciences en ACM en explorant diverses thématiques.
- Développer la démarche expérimentale afin de placer le jeune au cœur de l'apprentissage.
- Initier le jeune au monde des sciences de manière ludique.
- Appréhender les différentes notions scientifiques.

Inventaire :

Un livret Pédagogique regroupant :

- > Une présentation de chaque thématiques
- > Un point sécurité
- > La présentation et les objectifs de la démarche expérimentale
- > Des fiches techniques et explications

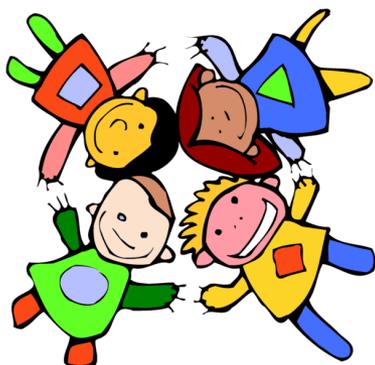
Le matériel nécessaire pour initier à :

- > La cuisine moléculaire
- > Les fusées à eau
- > La police scientifique
- > La robotique



Malle n° 2 : Citoyenneté et jeux coopératifs

De 4 à
17 ans



Objectifs éducatifs :

- Connaitre ses droits et ses devoirs,
- Savoir donner son propre avis sur la vie en France,
 - Savoir écouter et convaincre les autres,
 - Savoir vivre dans un pays laïque,
- Connaitre toutes les formes de discrimination, de stéréotype et d'amalgame.
- Développer l'entraide, la solidarité, l'attention, la dextérité, la coopération,
 - Favoriser le mieux vivre ensemble

Inventaire:

- Apprendre à vivre ensemble
 - Laïque cité géant,
- Jeu de carte « on devrait ? On ne devrait pas ? »
 - Jeu de carte « juste ? Pas juste ? »
 - TOIMOINOUS
 - Save the city
 - Jeu de carte Laïcité pour tous
 - Distinct' go
- Un parachute 20 et 24 poignées,
 - 6 catapultes,
 - un A acrobatique,
 - la tour de Fröbel
- un crayon coopératif
 - jeux de société
 - coxi bola

Malle n° 3 : Relaxation

De 3 à
12 ans



Objectifs éducatifs :

- Mettre en place une ambiance calme et propice à la détente.
- Appréhender des activités à proposer aux enfants qui leur permettent de solliciter leurs corps et leurs sens
- Découvrir des supports et des techniques d'animation permettant la relaxation et la détente
- Être capable d'inscrire son activité dans une démarche de projet
- Prendre connaissance/s'approprier les outils de la malle relaxation

Inventaire de la Malle :

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

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

MATERIELS DIVERS

- 12 tapis de sol
- bougies LED Photophores
- 12 masques occultants
- 4 lots de 4 balles « hérissons »
- 5 lots de 3 balles en mousses
- Balle en mousse de 17 cm de diamètre
- 4 balles de tennis
- 1 Ballon clochettes

Malle n° 4 : Animer avec les tout petits

De 3 à 6
ans



Objectifs éducatifs :

Etre capable :

- D'identifier les différents besoins spécifiques aux plus petits.
- De prendre en compte le rythme spécifique des tous petits
- D'aménager un espace adapté aux plus petits.
- D'utiliser la malle pédagogique sur sa structure
- De diversifier la proposition d'animation à destination des tous petits
- De préparer, animer et évaluer un projet d'animation en cohérence avec un projet pédagogique à destination des plus petits

Inventaire :

- 14 Livres de contes
- 4 Livres pédagogiques
- 2 Brochures Pédagogiques Ufcv
- 12 Jeux de sociétés
- 1 Kamashibai
- 8 Cloches
- Jeux Sensoriels
- Matériels de motricité



Malle n° 5 : Jeux sportifs et jeux d'opposition

De 3 à
12 ans



NORMANDIE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Objectifs éducatifs :

- Permettre d'amorcer une réflexion sur la place de l'activité, notamment physique d'opposition et de défoulement en ACM, au travers des objectifs pédagogiques et des besoins des publics.
- Permettre aux équipes d'animation de mettre en place des animations d'opposition codifiée (vers la lutte, jeux sportif collectifs)
- Permettre aux jeunes de se défouler et de se confronter en toute sécurité
- Travailler sur le respect des règles et de l'autre.

Inventaire :

- 12 Tapis / Dalles Karaté 100x100 Ep 22mm
- 6 Chasubles (Jaune)
- 6 Chasubles (Bleu)
- 2 Ballons paille
- 6 Foulards de jeu (Vert)
- 6 Foulards de jeu (Bleu)
- 6 Foulards de jeu (Jaune)
- 1 Kit Flag Foot Ball (US)
- 1 Kit Scratch Ball Junior
- 1 Kit Flag Rugby
- 1 Kit Base Ball enfant
- Lot 5 disques Ultimate
- Contenant / sac de transport
- Documentations pédagogiques

Malle n° 6 : Gouter philo animation des débats philosophiques

De 3 à
18 ans



Objectifs éducatifs : Etre capable :

- De s'approprier les outils pour la mise en place d'échanges et de débats philosophiques.
- D'identifier les bénéfices pour le public.
- D'aménager un espace favorisant la mise en place d'un débat et la prise de parole de l'enfant.
- D'appréhender les échanges et les débats comme des moyens d'expressions au sein d'un accueil de loisirs.
- De préparer, animer et évaluer des échanges et des débats philosophiques en cohérence avec un projet pédagogique.

Inventaire :

- 15 Phileas & Autobus
- 7 Les Goûters Philo
- 4 Labo Philo
- 2 Philo-Fabes
- 1 Philosophe et Méditer
- 2 Jeux de société Pour Penser
- 1 Discut
- 1 Discut+
- 1 Dossier pédagogique

Malle n° 7 : Le jeu de société

De 3 à
14 ans



Objectifs éducatifs :

Etre capable :

- De s'approprier et de transmettre les règles d'un jeu de société.
- De connaître les bénéfices des différents types de jeu de société pour l'enfant.
- D'aménager un espace favorisant l'utilisation des jeux de société.
- D'appréhender les jeux de société comme un outil d'animations ludiques.
- De préparer, animer et évaluer un projet d'animation en cohérence avec un projet pédagogique autour du jeu de société.

Inventaire :

2 livres pédagogiques :

Le jeu en jeu, adultes, enfants : vivre ensemble en collectivité
Des espaces pour jouer

26 jeux de société:

LE LABYRINTHE MAGIQUE, DIXIT, BATTLE SHEEP, QUEST, DECROCHER LA LUNE, STRICKE, CLAC CLAC !, QUARTO MINI, QUORIDOR MINI, MINCHKIN, MIXMO PAVE, FAST FOUILLE, SALADE DE CAFARDS, THE MIND, CANARDAGE, BAZAR BAZAR 2,0, MR JACK POCKET, MITO, MILLE SABORDS, CARDLINE ANIMAUX, HANABI, SKULL SILVER, KINGDAM RUN, LITTLE ASSOCIATION, LITTLE COOPERATION, HOP HOP LAPINS!

Malle n°8 : Lutte contre les discriminations

A partir
d'1 an

Livres
et DVD



Objectifs éducatifs :

Découvrir de nouveaux supports, adaptés à tout âge, afin de mieux comprendre les différences qui nous entourent et permettre d'ouvrir le débat.

Permettre le débat avec les enfants, après lecture

Permettre d'aborder les thèmes suivants :

Racisme/Couleur de peau, Handicap, Egalité Homme Femme, Sexualité, Solidarité

Inventaire:

Livres : contes, contes inversés, BD, mangas... Livres pour les adultes et professionnels

Des marionnettes ont été créées pour permettre de sensibiliser un public dès la petite enfance, elles peuvent également servir au travers d'une histoire racontée.

DVD : Les petites casseroles d'Anatole : pour les enfants, traitant du handicap.
Plusieurs DVD traitant du handicap, du racisme, Sexualité/Egalité fille garçon. Destiné à un public adolescent / adulte.

Malle n°9 : Lutte contre les discriminations

A partir
de 6 ans

Objectifs éducatifs :

Thèmes : Handicap, Egalité Homme Femme, Discriminations, Emotions

Traiter de différents thèmes, au travers de moyens ludique tel que les jeux de société.
Permettre au travers le jeu et la mise en situation, de débattre sur les différents thèmes abordés.

inventaire :

Jeu de cartes "Filles-garçons », Respecto.eu,
Keski Handicap , Les Handispensables, Les discriminables,
Feelings, Entendre -Voir – Parler, Dixit

Jeux de
société



Malle n°10 : Lutte contre les discriminations

A partir
de 3 ans

Sports



Objectifs éducatifs :

Permettre aux publics à pratiquer des sports collectifs, pour renforcer les liens entre les individus.

Mieux comprendre le handicap, au travers des sports.

inventaire :

Sports collectifs :

Parachute

Sports adaptés :

Boccia (pétanque pour les mal voyant, handicap moteur et intellectuel)

Curling (handicap moteur)

Parcours de motricité (différents handicaps)

Ceci-foot / Torball (Handicap moteur)

Athlétisme (différents handicaps)

Malle n°11 à 14 : Les jeux scientifiques – Les jeux d'expression – La coopération – L'éco-citoyenneté – Les jeux géants

Les malles pédagogiques



Malle n°13

Malle n°11

Les jeux scientifiques

Ces jeux permettent de développer l'esprit en mettant en avant la réflexion, l'utilisation des mathématiques, le sens de l'observation, la déduction et l'analyse de situation.

Liste :

Amon Re
Team Up
Polyssimo
Aventure 1x1
Hippo
Dr Euréka

Malle n°14

L'éco-citoyenneté

Une multitude de jeux nous amènera à prendre conscience de ces biens extraordinaires que sont notre planète, notre environnement, et qu'il faut les préserver dès maintenant et au mieux.

Liste :

Photosynthesis
Playa playa
Viva Montana
Mini Divercity
TerriStories
Planet

Malle n°12

Les jeux d'expression

Qu'elle soit verbale ou non verbale, la communication est primordiale pour la compréhension de l'autre. Les jeux permettront d'insuffler l'envie de s'exprimer.

Liste :

Mémo Palace
Story Cube
Comment j'ai adopté un dragon
Just one
Koko Mots
When I dream

La coopération

Ces jeux reposent sur des valeurs d'entraide et de solidarité: la réussite passe par la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il n'est plus question d'individualisme pour l'emporter face aux autres adversaires, mais d'intelligence collective pour évoluer et gagner ensemble.

Liste :

Magic Maze Kids
Nom d'un renard
Après l'orage
The Mind
Mission pas possible
L'expédition perdue

Les jeux géants

Quand jouer avec tout son corps permet d'appréhender différemment son espace. L'agilité, la dextérité et les compétences motrices seront mises en avant, tout tant contribuant au bien-être et au plaisir.

Liste :

Muraille à trous Chevalet
Speedtrappe à 4
Twisto
Juchitzer
Billard Finlandais
Shuffle puck
Billard à rebond

Emprunter une malle

Malles 1 à 10

QUI ? Les organisateurs d'accueil collectifs de mineurs (ACM) dont un de ses représentants a participé à un temps de formation en lien avec les contenus de la malle.

Auprès de qui ? La ligue de l'enseignement : M. Mickaël Brohan, responsable de mission dans l'Orne / mail mickael.brohan@laliguenormandie.org / **02 33 82 37 82 - 07 60 68 66 77**

Où ? Le local de stockage est fixé au siège départemental de la ligue de l'enseignement : Centre Robert Hée Claude Vannier, Le bois des claires, 61000 St Germain du Corbéis. En cas d'accord entre le gestionnaire de la malle et l'emprunteur, la malle pourra exceptionnellement être transmise dans un autre lieu que son lieu de stockage habituel.

Pour quelle durée ? La malle est empruntée pour une durée maximale d'une période scolaire allant de vacances à vacances ou pour une période de vacances scolaires.

Emprunter une malle

Malles 11 à 14

Conditions de location

L'EXR dispose de 4 malles pédagogiques. Elles sont composées de 6 jeux différents en 3 exemplaires soit 18 jeux par malle. Cette offre s'accompagne d'une malle de 7 jeux géants.

Chaque malle dispose d'un thème qui doit interpeller, interroger, apporter des réponses, évoquer le passé et l'avenir.

Ces malles seront louées sur une base de 21 jours moyennant une somme forfaitaire de 50€ chacune. Une convention de location sera signée par les deux parties. Toute pièce manquante ou endommagée devra être remplacée à l'identique.

Les emprunteurs pourront bénéficier des conseils d'Elisa (*en Service Civique détachée à ce projet*) ou du ludothécaire, pour mieux appréhender les règles.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre

61200 Argentan

Tel: 02 33 67 81 40

exr.argentan@wanadoo.fr



Ouverture

Lundi : 14h-19h

Mardi : 10h30-12h et 14h-19h

Mercredi : 9h-12h et 14h-19h

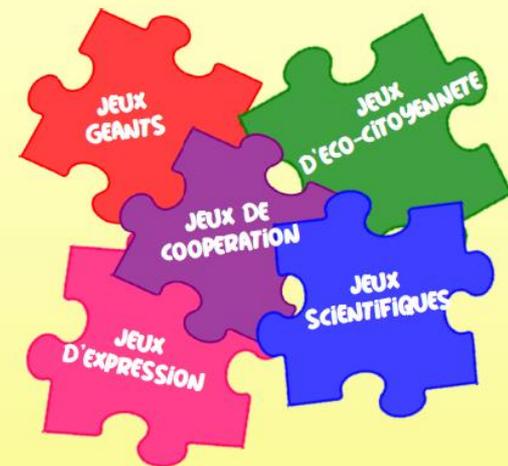
Judi : 9h-12h et 14h-18h

Vendredi : 9h-12h et 15h30-17h15

Pinocchio
& compagnie



Une société jamais sans jeux



MALLES
PEDAGOGIQUES
ESPACE
XAVIER ROUSSEAU



Merci à nos partenaires

