



BAILLIF / BASSE-TERRE
CAPESTERRE BELLE-EAU

Mai 2022



LES DANGERS
INTERNET
BABYHAND

Note d'information N°10

Les ateliers ADOSEN

Introduction

Fondée en 1962 par MGEN, ADOSEN – Prévention Santé MGEN est une association de loi 1901 agréée par le Ministère de l'Éducation Nationale qui agit dans le cadre scolaire et périscolaire au service du bien-être des jeunes, de la maternelle à l'université autour des sujets de santé, citoyenneté et solidarité.

Cette année scolaire deux volontaires en service civique (Anouck et Lucie) mise à disposition par l'ADOSEN, ont, au contact des élèves de la cité éducative, sensibiliser nos jeunes aux thématiques de santé, de solidarité et de citoyenneté.

Déléguées MGEN et militantes de l'association ADOSEN-Prévention santé MGEN, les actions menées par les services civiques nous tiennent particulièrement à cœur. Cela est d'autant plus important dans un contexte de déploiement du parcours éducatif de santé (PES), alors que les acteurs des établissements manquent de temps et de moyens dans ces domaines.

Le partenariat signé avec la cité éducative conforte l'idée que nous avons beaucoup à partager. C'est avec un grand plaisir que la section MGEN de Guadeloupe a accompagné les volontaires tout au long de leur mission en construisant avec eux des séances et en les aidant à s'emparer des thématiques sur lesquelles ils interviennent.

De plus accueillir des volontaires en service civique c'est l'occasion pour un jeune de développer des compétences et d'enrichir son parcours.

A l'issue de leur mission, la plupart de nos volontaires témoignent d'une réelle envie de s'engager de manière plus pérenne, en reprenant par exemple des études en prévention santé ou dans l'éducation.

Nous accueillerons avec joie pour la prochaine scolaire, les 2 jeunes qui souhaiteront s'engager dans les missions de l'ADOSEN-Prévention Santé MGEN.

Rose-Aimée LUNION -Célia PAULIN



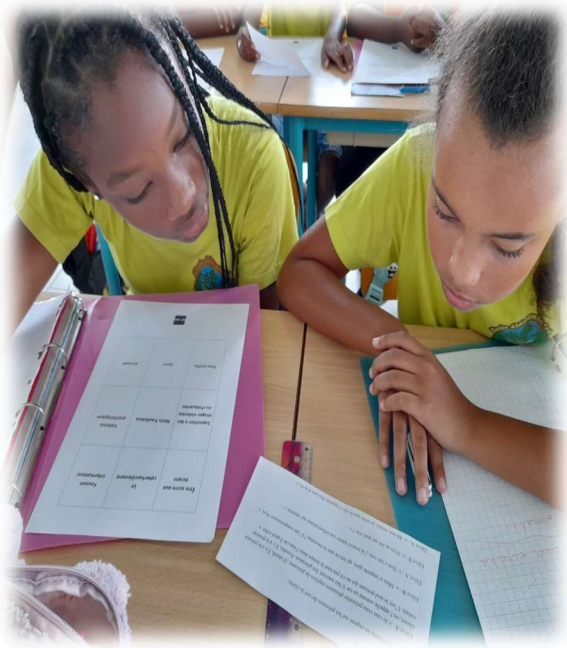
Les ateliers en action !

Ce vendredi 13 Mai 2022, Anouck et Lucie ont animé des ateliers sur les dangers d'internet aux élèves des trois classes de cours moyen de l'école Alexius De Lacroix à Capesterre Belle-eau





Quel danger d'internet montre cette image ?





Les conseils d'Anouck et de Lucie

Internet est un outil que l'on utilise tous les jours pour communiquer mais il reste un outil dangereux dans les mains des jeunes. Il faut donc être vigilant à :

- Ne pas communiquer son nom, son adresse ou son numéro de téléphone.
- Faire attention aux informations que l'on lit, aux « fake news ». Il faut toujours vérifier en demandant à un adulte ou avoir d'autres avis.
- Alerter un adulte en cas d'images choquantes ou d'individus intrusifs ou insultants.
- Ne pas rester trop longtemps devant les écrans pour éviter des troubles du cerveau et de son attention.

Ainsi, pour se protéger, il est important d'installer un contrôle parental pour filtrer les sites aux images choquantes, utiliser des pseudos sur les sites de jeux ou de communication, alerter un adulte en cas de problèmes rencontrés.



Les intervenants MGEN-ADOSEN et Madame la Directrice de l'école Alexis De Lacroix

BABYHAND

Introduction

Le 14 mai 2022, la cité éducative et le secteur Kotovan de l' USEP 971 ont proposé une rencontre BABYHAND aux associations USEP des écoles maternelles. Celle-ci a eu lieu au gymnase de Capesterre Belle-Eau.

Qu'est-ce le projet BABYHAND ?

La Fédération Française de handball a co-construit cette offre BabyHand avec les coordonnateurs du réseau parentalité des Réseaux d'écoute, d'appui et d'accompagnement des parents(REAAP) initiés par la CAF.

*C'est une activité adaptée du **handball** pour les enfants âgés de **3 à 5 ans**. Parce que le **handball**, dans sa pratique généraliste, est vecteur de **socialisation, coopération, collaboration, acceptation, adaptation**, il est un sport, dans une version adaptée, tout à fait recommandable à l'âge des découvertes et des premiers apprentissages.*

Dans le BabyHand, chaque séance est une histoire, un prétexte à mûrir ensemble. Les 8 univers du BabyHand (cirque, far-west, océan, jungle...) font appel à notre petite enfance, celle ou chaque moment d'animation, d'imagination, de pratique nous construisait, en lien avec les nôtres où l'on sortait différent de ce que nous étions en entrant.(Extrait Brochure BABYHAND, FFHB).

Les ateliers proposés

Atelier 1 : le bazar des clowns

LE BAZAR DES CLOWNS

L'HISTOIRE

« Les clowns ont fait la fête et doivent ranger tout leur matériel avant que le directeur du cirque ne revienne. Mais comme ils ont toujours envie de s'amuser, ils se sont lancés un nouveau défi par équipe : celui de ramener le plus vite possible les objets de la même couleur à leur cône ».

ORGANISATION

Les enfants sont répartis par 2 à chaque cône. Les objets de couleurs sont éparpillés de part et d'autre des haies de séparation.

EXPLICATIONS

Il s'agit d'un jeu de relais. Les enfants se déplacent à tour de rôle pour aller récupérer un objet de la même couleur que le cône auquel il est associé. De retour au cône, il pose l'objet et tape dans la main du copain qui démarre à son tour. Quand il n'y a plus d'objet à ramasser, demander aux enfants de compter leur collecte.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers des objets précis : reconnaître la couleur.
- Courir, Transporter.
- Franchir un obstacle.
- Enumérer (en comptant les objets).

CONSEILS

- Bien insister sur le transport d'UN seul objet à la fois.
- Prévoir des obstacles simples à franchir que l'enfant peut facilement enjamber ou même sauter.

RENDRE PLUS FACILE

Supprimer la notion de relais.
Laisser les enfants évoluer librement avec pour seule consigne : ramasser les objets de même couleur que le cône.

FAIRE ÉVOLUER

Imposer des déplacements : à doche pieds, en marchant en canards, en pas chassés...

LE MATÉRIEL

- Palets de 4 couleurs.
- 8 cônes de 4 couleurs.
- Haies de séparation.

Atelier 2 : le défi des acrobates

LE DÉFI DES ACROBATES



L'HISTOIRE

« Les **acrobates** jouent au handball en s'entraînant pour leur prochain numéro et pour cela ils ont mis plein d'obstacles sur le parcours qui les mène à la cage pop-up. Ils doivent même faire un demi-tour pour s'exercer aux **pirouettes** ! Des deux équipes d'acrobates, quelle est celle qui marquera le plus de but ? »



ORGANISATION

Mettre en place **deux parcours** de motricité identiques. Chacun mène à un **cerceau** dans lequel l'enfant sera placé, pour pouvoir tirer vers la cage pop-up.

Ajouter une porte, matérialisée par deux **cônes** (en bleu) entre les ateliers, perpendiculairement au parcours. Placer un **gardien** devant chaque cage pop-up. Les autres enfants sont répartis, au début de chaque parcours, avec un ballon chacun.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir, sauter et slalomer.
- S'orienter vers la cage pop-up.
- Tirer avec précision pour marquer un but.
- Se repérer dans l'espace.



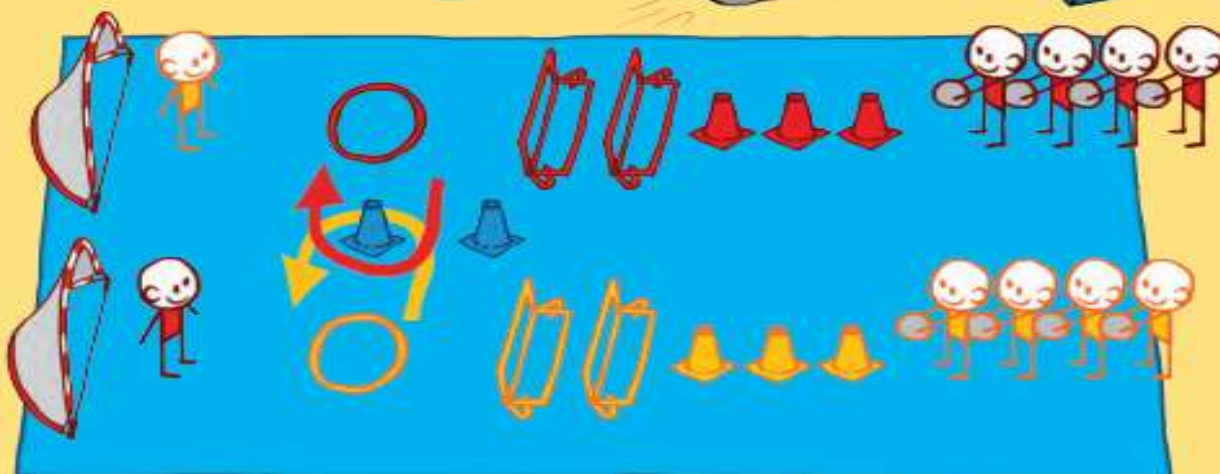
CONSEILS

- Veiller à la bonne exécution du parcours.
- Valoriser le gardien : 1 ballon touché = 1 point.



EXPLICATIONS

Le jeu se déroule sous forme d'un défi lancé entre les deux équipes. À chaque passage, le signal de départ est donné par l'animateur. Le premier enfant de chaque colonne, placé dans le cerceau de départ avec un ballon, se lance sur le parcours (sauts, slaloms), puis doit passer dans la porte et retourner vers son cerceau d'arrivée pour tirer. À chaque but inscrit, l'équipe marque 1 point. La première équipe arrivée à 5 a gagné.



RENDRE PLUS FACILE

Supprimer les obstacles mais maintenir le passage dans la porte qui permet de développer le repérage dans l'espace.

FAIRE ÉVOLUER

Déposer une quinzaine de ballons dans le carton placé entre les deux équipes au départ. L'animateur lance le jeu. Au signal, les premiers (placés dans le cerceau) récupèrent un ballon pour aller tirer, après avoir effectué le parcours. L'enchaînement se fait quand le tireur vient taper dans la main du copain. On inclut ainsi la notion de vitesse.




LE MATÉRIEL

- 8 cônes.
- 4 cerceaux.
- 6 haies.
- 1 ballon par enfant.
- 2 cages pop-up.


13

Atelier 3 : le meilleur shérif

LE MEILLEUR SHÉRIF


 **L'HISTOIRE**

« Pour choisir le nouveau **shérif** de la ville, tous les **cowboys** sont réunis pour participer à un grand concours. En se déplaçant sur tous les parcours, en sautant, en slalomant, les **cowboys** doivent toucher le maximum de cibles. Le meilleur shérif sera désigné parmi les meilleurs tireurs ».

 **ORGANISATION**


Mettre en place 5 parcours de motricité. Tous démarrent à partir d'un **cône jaune** et se terminent sur un **cerceau jaune** dans lequel l'enfant se place pour tirer sur une cible.

Une caisse à **ballons** à disposition des enfants. Au départ tous les enfants sont placés autour de cette caisse.


 **EXPLICATIONS**

Au signal les enfants se dirigent vers un parcours de leur choix et enchaînent les autres parcours à leur guise. Consignes de lancement : départ d'un **cône**, tir du **cerceau** !


Au bout de 5 minutes, rassembler les enfants autour de la caisse à **ballons** et leur demander le nombre de cibles atteintes.

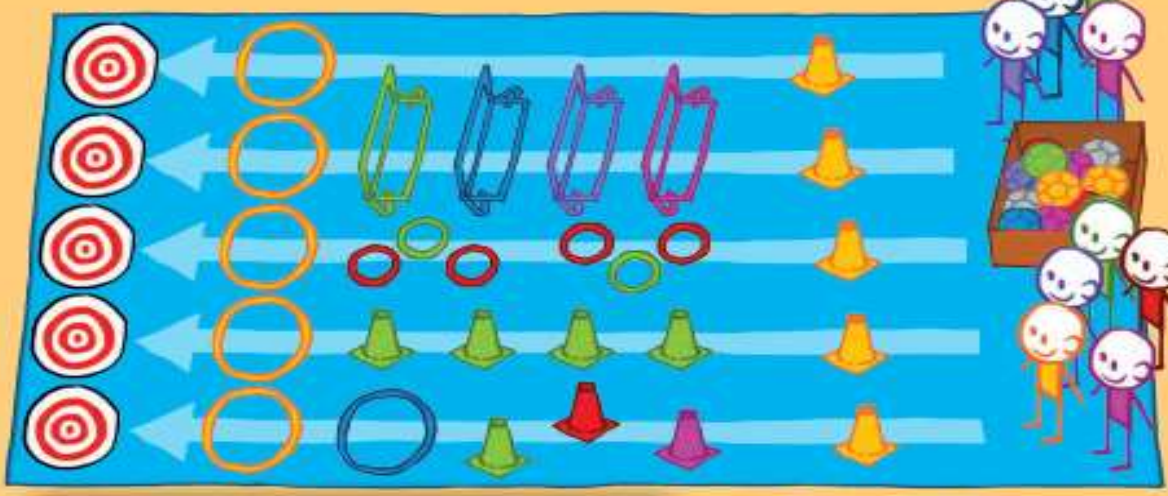
 **DANS CE JEU L'ENFANT VA...**

- Courir.
- Sauter.
- Slalomer.
- Tirer sur des objets variés (symbolisés par les cibles : plots, cages pop up... (cf. schéma)).


 **CONSEILS**

- Veiller à la bonne réalisation des parcours.
- Les tireurs replacent les cibles touchées.





| RENDRE PLUS FACILE | FAIRE ÉVOLUER |
|---|---|
| Notamment avec les plus petits, il sera plus facile de les faire évoluer en file indienne en enchaînant les parcours. | Faire évoluer le jeu en intégrant des consignes de déplacement entre les différents parcours (dribbles, manipulation de balle...), ou en leur demandant de venir échanger leur ballon dans la caisse entre chaque parcours. |

 **LE MATÉRIEL**

- 5 cônes jaunes + cônes couleurs.
- Cerceaux et haies.
- Cibles variées.
- 10 ballons.

15

Atelier 4 : crocodiles et ouistitis

CROCODILES ET OUISTITIS



L'HISTOIRE

« Vous êtes des **petits singes malins** et devez envoyer toutes vos **noix de coco** à vos amis de l'autre côté de la rivière. Mais les **crocodiles** affamés vont essayer de récupérer les **noix de coco** lorsqu'elles passent au-dessus de la rivière ».



ORGANISATION

Les enfants sont répartis de part et d'autre de la **rivière** dans laquelle sont placés 2 enfants jouant le rôle de **crocodiles**.

Les **ballons** (noix de coco) sont disposés dans 2 **cerceaux** d'un côté de la **rivière** (chez les **ouistitis** passeurs).



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer un ballon.
- Attraper un ballon.
- Intercepter un ballon.
- Se déplacer pour viser ou pour attraper le ballon.



CONSEILS

- Varier la largeur du lit de la rivière selon la force des passeurs (pour les plus petits prévoir une petite rivière...).

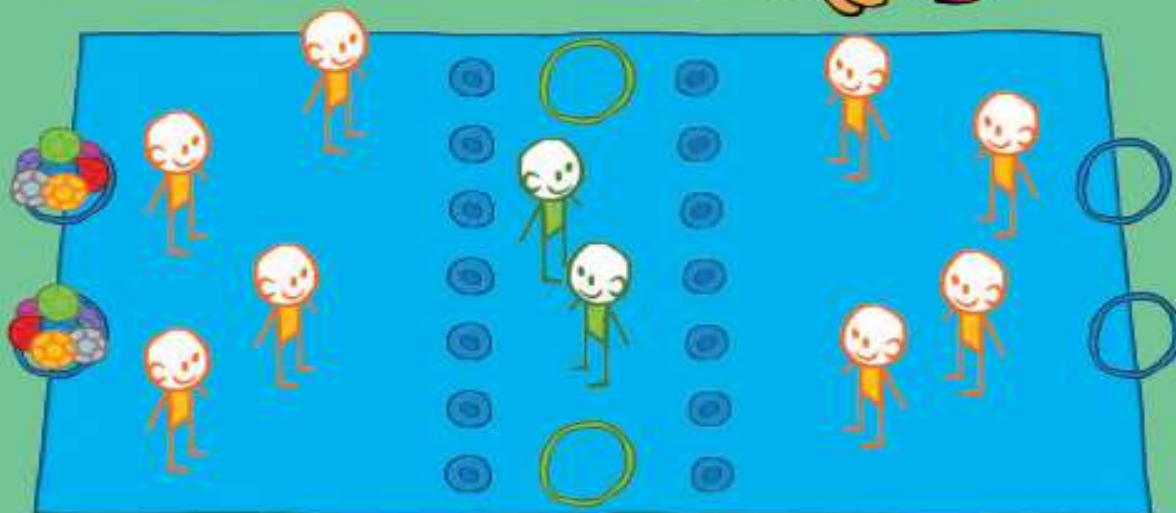


EXPLICATIONS

Au signal, les **passeurs** lancent les ballons aux **ouistitis** réceptionneurs placés de l'autre côté de la **rivière**, en évitant les **crocodiles** qui tentent d'intercepter et de récupérer tous les **ballons** qui passent dans la rivière.

Les **ballons** attrapés par les **crocodiles** sont placés dans leur cerceau, tandis que les **ouistitis** rangent les leurs dans leurs cerceaux.

Le jeu s'arrête lorsque les **passeurs** ont envoyé tous leurs **ballons**. **Ouistitis** et **crocodiles** comptent alors leur collecte.



RENDRE PLUS FACILE

Plus de crocodiles pour leur faciliter la tâche, moins de crocodiles pour augmenter la réussite des ouistitis.

FAIRE ÉVOLUER

En imposant une passe à rebond dans la rivière : « les ouistitis font des ricochets pour atteindre l'autre rive ». Attention ! cette évolution implique d'utiliser des séparations basses pour matérialiser la rivière.



LE MATÉRIEL

- Objets pour matérialiser la rivière.
- 6 cerceaux.
- 10 ballons.

20

Atelier 5 : lions et gazelles

LIONS ET GAZELLES



L'HISTOIRE

« Les **gazelles** doivent traverser la plaine pour lancer la **nourriture** dans la **réserve** en évitant les **lions**. Pour tirer, les **gazelles** doivent être dans un **cerceau** et pour y aller, elles doivent traverser la plaine sans se faire toucher par le **lion**. Si le **lion** touche la **gazelle**, la **gazelle** retourne au **cône** donner le **ballon** au suivant ».



ORGANISATION

Chaque atelier : 4 cônes pour matérialiser la plaine, 2 cages pop-up, 1 cerceau, 1 cône pour point de départ, 1 ballon.

- Deux enfants jouent le rôle des **lions** : 1 dans la plaine symbolisée par les **cônes** (chasseur) et 1 dans la **cage pop-up** (gardien).
- Les autres enfants sont placés au **cône** de départ.

Attention ! Le **lion** chasseur ne doit pas sortir de son espace.

Faire deux ateliers si besoin en fonction de l'effectif (pour limiter l'attente des tireurs).



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir, lancer vers une cible et éviter un adversaire.



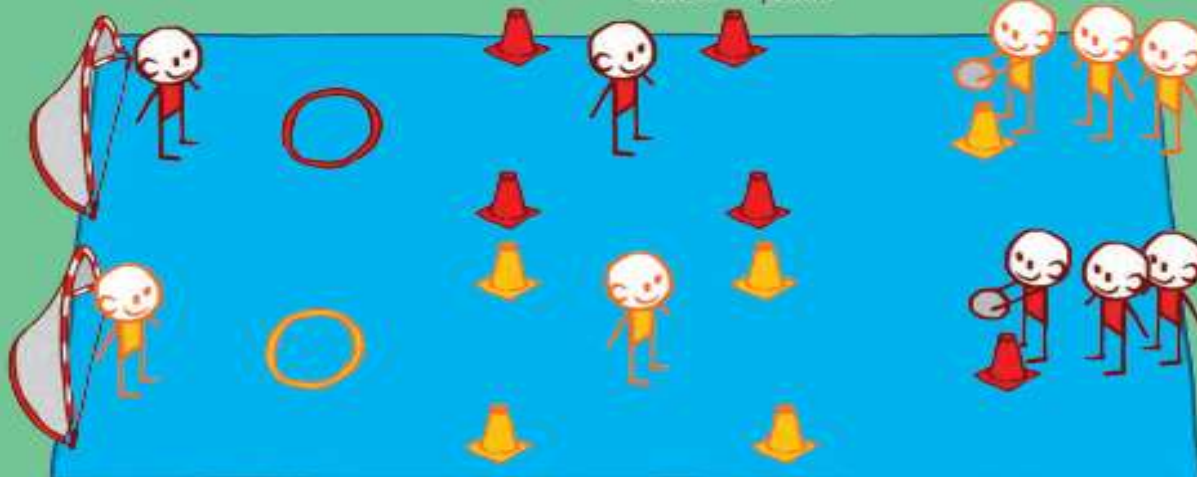
CONSEILS

- Renverser les cages pour adapter la hauteur à la taille des enfants.



EXPLICATIONS

- Des enfants (**gazelles**) placés à un **cône**, **ballon** dans les mains du premier, vont tenter de traverser un espace délimité par des **cônes**, sans se faire toucher, pour aller tirer dans la **cage pop-up** défendue par un **gardien**.
- S'il est touché, l'enfant revient au cône et passe le ballon au joueur suivant.
- S'il arrive à traverser sans se faire toucher = 1 point.
- S'il marque le but = 1 point.
- Si le gardien touche le ballon, il marque 1 point.
- Si le défenseur touche le joueur porteur de ballon = 1 point.



RENDRE PLUS FACILE

En variant la taille de la plaine où est caché le lion : + petite si le lion est en difficulté, + grande si c'est trop facile pour le lion.

FAIRE ÉVOLUER

Les gazelles ont une réserve de nourriture (un cerceau avec 8 ballons). Elles doivent les transporter sans se faire toucher. Si le lion touche le porteur de ballon celui-ci lui donne sa balle (prévoir également un cerceau pour la réserve du lion).



LE MATÉRIEL

- 12 cônes (2 couleurs).
- 2 cerceaux.
- 2 cages pop-up.
- 2 ballons.

21



PRÉFET
DE LA RÉGION
GUADELOUPE

Liberté
Égalité
Fraternité



RÉGION ACADÉMIQUE
GUADELOUPE

Liberté
Égalité
Fraternité




Atelier 6 : la course aux fromages

LA COURSE AUX FROMAGES

L'HISTOIRE

« Les **souris** ont découvert la réserve de **fromage** dans le placard au milieu de la cuisine. Mais pour les empêcher d'y accéder, le **chat** a placé plein d'obstacles. Les **souris malines** vont, à la nuit tombée, sans faire de bruit, traverser la cuisine pour aller chercher les **fromages** et les déposer dans leurs réserves ».



ORGANISATION

Dans un espace carré, réaliser 4 parcours de motricité partant des cerceaux placés aux 4 coins jusqu'au centre. Au centre est placé un 5e cerceau dans lequel est disposée une vingtaine de ballons (fromages).

Les enfants sont répartis aux 4 coins, près d'un cerceau qui représente leur cachette.

EXPLICATIONS

Au signal, les **petites souris** partent en chasse pour aller récupérer sans bruit le **fromage** au centre de la pièce.

Pour y aller, les enfants doivent effectuer sérieusement leur parcours les menant de leur cachette au placard, à l'aller comme au retour.

Quand il n'y a plus de **fromages** dans le placard, chaque groupe d'enfants compte sa collecte.

Les **souris** changent alors de **cachette** (rotation dans le sens des aiguilles d'une montre).


Le jeu s'arrête quand les enfants ont réalisé les 4 parcours.

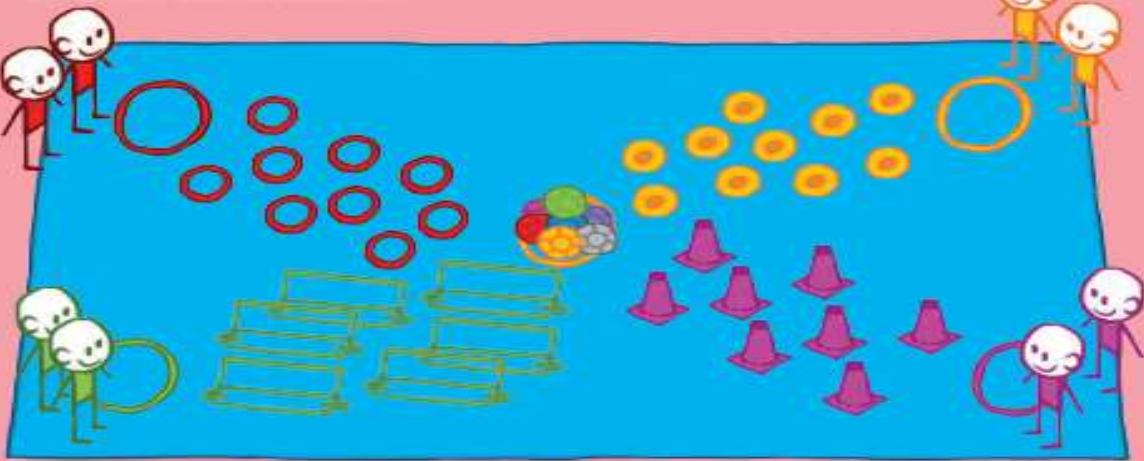
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Enchaîner des déplacements variés pour franchir et éviter des obstacles : courir, enjamber, sauter, slalomer.
- Se déplacer vers une cible.
- Transporter un objet vers une cible.

CONSEILS

- Attention ! Les petites souris ne transportent qu'un objet à la fois.





RENDRE PLUS FACILE

Les enfants démarrent du centre et doivent remplir indifféremment les 4 cachettes.

FAIRE ÉVOLUER

Un enfant qui joue le rôle de chat : « le chat s'est réveillé et court récupérer un fromage à la fois dans les cachettes ».

LE MATÉRIEL

- Palets.
- Cônes, cerceaux, haies, ballons... (matériel suffisant pour réaliser 4 parcours de motricité).

24

Quelques clichés





Les associations usep participantes :
LA GERBERA
TI MOUN ROUTYE
BAY BALAN SENWOBE
37 enfants et 16 adultes encadrants