

La TransOcéane 2010

Soumis par L'administrateur
22-07-2009

La TransOcéane 2010 (4ème édition) course de relais autour du globe, débutera le 6 mai en Nouvelle Calédonie.

Après avoir effectué les jeux traditionnels retenus pour l'occasion, le premier relais sera passé virtuellement à travers un échange « skype » au territoire d'outre-mer voisin (les RDV Skype)

Ces échanges « visio » par l'Internet permettront aux enfants de mieux appréhender cette course autour du monde.

Des créneaux horaires ont été aménagés de façon à permettre aux comités métropolitains (La Drôme, Paris, Finistère, Loiret, L'Oise, L'Aude) derrière leur chef de file historique (La Loire-Atlantique) de passer le relais et de communiquer avec l'Outremer. (voir les plages horaires).

Comme en 2009, il sera demandé aux équipes USEP participantes de choisir 2 jeux traditionnels pratiqués dans d'autres territoires. Les comptes rendus des journées seront accessibles depuis le globe ci dessous.
SUIVEZ L'EVENEMENT EN DIRECT en cliquant sur les zones de l'image correspondant à chaque territoire. Un drapeau indiquera la fin de chaque relais.

De quels jeux s'agit-il :

Ces jeux (les descriptifs) sont téléchargeables :

- Réunion Jeu_Marel (pdf 1,1 Mo)
- Réunion Jeu_Boutik-Shinoi (pdf 1,1 Mo)
- Réunion Bataye Kok
- Réunion Blez
- Réunion Dann trou
- Réunion dodo
- Réunion Kadok
- Réunion La cours goni
- Réunion La mok
- Réunion Lastik
- Réunion Lo mer

- Réunion Marel Kreol
- Réunion Moino
- Réunion Papangue voler poule
- Réunion Ser Lariaz
- Réunion Ti roké
- Réunion trois koin
- Martinique Jeu_Masakré (pdf 15 ko)
- Martinique Jeu_traditionnels (20 ko)
- Maroc Jeux_Mala_Hfira (pdf 28 ko) voir la vidéo de jeu
- Polynésie Française Patia-Fa (191 ko)
- Orne Le ramassage foulards (129 ko)
- Orne Jeu du bouchon (14ko)
- Guadeloupe Jeu de la Pichine (18 ko)
- Guadeloupe Jeu de lancer Ika I Paka (850 ko)
- La Loire-Atlantique Jeu du Palet Vendéen (244 ko)

- La Loire-Atlantique Jeu de Pétanque (283 ko)
- Le Lot et Garonne Le bouc, la balle au chasseur (223ko)
- Le finistère Jeux d'îliens ... jeux d'hier
- Le Drôme Les sorciers , La Mère Garuche
- La Nouvelle Calédonie le cricket

Comment ne pas se perdre dans les fuseaux horaires?

Vous pouvez fabriquer dès maintenant le "FusOcéan" proposé par Gilbert. Téléchargez les 2 parties et construisez votre outil en quelques minutes (la colle, les ciseaux, le papier et l'imprimante ne sont pas fournis)

- Partie 1 (1,3Mo)

- Partie 2 (500 ko)

En cas de difficulté n'hésitez pas à regarder la vidéo explicative réalisée à l'occasion de la rencontre des comités DOM COM 2008 en Martinique.

[Cliquez ici pour voir l'animation \(4Mo75\)](#)

Visualiser les plages horaires :

Question : sachant que les élèves sont présents de 8h à 16h (en rouge sur le diagramme), de combien d'heures disposent les réunionnais et les calédoniens pour correspondre via skype ? la réponse est simple et immédiate (téléchargez le diagramme [ici](#))

Comprendre les décalages horaires: Une petite animation pour bien voir ce qui se passe pendant les 24 heures de la TransOcéane : le départ de la TransOcéane dans un territoire, est visualisé par l'apparition d'une étoile de couleur claire, et la fin de la participation de ce même territoire est mise en évidence par une étoile de couleur mauve. Pendant cette animation les enfants peuvent bien se rendre compte des décalages horaires entre chaque océan. Par exemple lorsqu'il fait jour en Nouvelle Calédonie il fait nuit à La Réunion.

L'animation débute à 00H00 pour La Nouvelle Calédonie

Jeu pour les enfants : pour une meilleure connaissance des territoires d'outre mer:

[Téléchargez le questionnaire](#) - [Téléchargez les réponses](#)