

Projet d'activité

Les dinosaures herbivores:

Mercredi 3 Septembre: DIPLODOCUS.

Activité: Diplodocus à fabriquer avec les assiettes en cartons.



Objectif :

- Travailler la dextérité avec le découpage des dinosaures.
- Travailler le collage et associer le corps.

Jeux :

Sauver l'œufs des dinos !

Une animatrice qui représente la maman dino est à la recherche de ses œufs volé par l'autre animatrice qui représente l'Oviraptor.

Les enfants devront amener des balles correspondant aux œufs d'un camps à un autre.

Objectif:

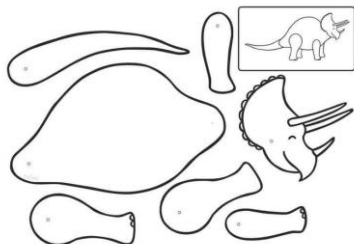
Apprendre des règles de jeu en collectivité.

Travailler la coopération.

Faire preuve de rapidité.

Mercredi 10 septembre: TRICERATOPS

Activité: Création d'un pantin amovible. Les enfants vont colorier un dinosaure soit en utilisant des craies grasse, des pastel ou des crayons de couleurs une fois terminer il devront découper et assembler le pantin



Objectif:

- Apprendre l'assemblage et la mise en forme.
- Travailler la dextérité.
- Appliquer différentes techniques (collage, découpage, ...)

Jeux :

Parcours de motricité!

On construira un petit parcours dans la salle de motricité que les enfants devront suivre dans l'ordre (ramper sous une corde, marcher sur un banc, sauter dans les cerceaux).

Objectif:

- Travailler l'équilibre.
- Travailler la coordination et l'agilité.

Mercredi 17 septembre: PARASAUROLOPHUS

Activité: Création d'un pot a crayon.

Grâce à un support cartonné pour le pot, que nous allons assembler sur un support cartonné qui représente une patte de dinosaure.

Nous rajouterons dessus du papier maché pour créer le relief sur la patte.



Objectif :

- Découverte d'une nouvelle technique avec le papier maché.
- Faire preuve de patience et de minutie.

Jeux :

Statut musicale des dinos !

Les enfants dansent ou bougent librement quand la musique joue. Dès qu'elle s'arrête, ils doivent s'immobiliser comme des statues. Ceux qui bougent encore sont gentiment éliminés ou encouragés à se figer mieux la prochaine fois.

Objectif :

- Travailler l'écoute.
- Travailler le temps de réaction.

Mercredi 24 septembre: STEGOSAURE

- **COMPLÉTER LA FRESQUE DES DINAUSAURES.**

Activité: Décorer le dinosaure 3D en carton avec du crépon, papier de soie ou de la peinture. (10 doigts)



Objectif :

- Faire preuve de créativité pour le choix des couleurs.
- Travailler son sens artistique.

Jeux :

Facteur des dinos !

Nous allons faire un « facteur n'est pas passé » en modifiant l'histoire, le facteur sera remplacé par un dinosaure volant qui déposera derrière le dos d'un enfant un œuf de dino.

Objectif :

- Travailler la rapidité.
- Apprendre à être réactif.

Les paysages et volcans qui entourent les dinosaures:

Mercredi 1er octobre : VOLCAN

Activité: Fabrication du volcan en 3D.(penser au cœur du volcan en bouteille pour la lave)



Objectif :

- Comprendre la structure d'un volcan.
- Réaliser une expérience en simulant une éruption.

Jeux :

Relais cerceaux!

Les enfants seront divisés en deux équipes en ligne. Ils auront un cerceau ils devront passer le cerceau autour deux et le passer à un autre coéquipier.

Objectif :

- Travailler la rapidité et la gestuelle.

Mercredi 8 octobre :

Activité: Finition du volcan (peinture et décor)

Jeux :

1.2.3 dinos !

Nous allons faire un 1.2.3 soleil revisité.

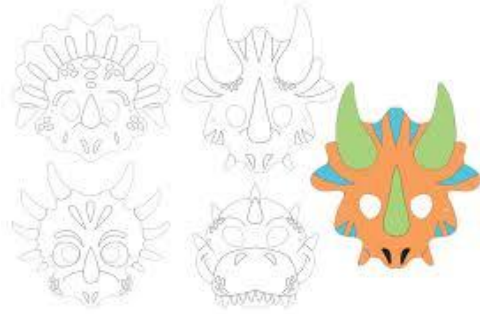
Objectif :

Apprendre à réagir à un signal.
Apprendre à s'immobiliser.

Mercredi 15 octobre :

- **COMPLÉTER LA FRESQUE DES DINAUSAURES.**

Activité: Création du masque dino (10 doigts)



Jeux :

Cerceaux copains!

Les enfants seront divisés en deux équipes en ligne. Ils auront un cerceau et une corde, ils devront passer le cerceau autour d'eux et le passer par la corde pour aller jusqu'à leur autre coéquipier.

Objectif :

Travailler la coordination.

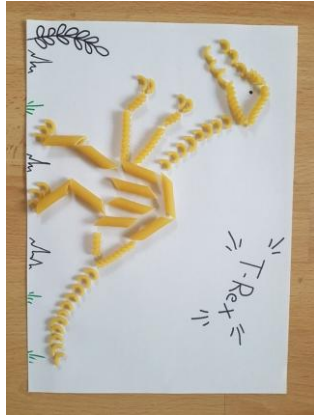
Faire preuve de coopération.

Les dinosaures carnivores:

Mercredi 5 novembre: TYRANNOSAURE

Activité: Création d'un T Rex en pâte comestible sur fond en semoule fine.

Sur un fond qui sera décorer grâce à de la semoule fine pour représenter le sable, nous demanderons aux enfants grâce à des pâtes de créer un squelette de dinosaure.



Objectif :

- Créer des formes en respectant des tracés.
- Découvrir des différentes textures.
- Travailler la coordination œil-main

Jeux :

L'éruption du volcan!

Les enfants seront installer en ronde , une balle représentera un volcan. Le but se passer la balle le plus rapidement possible avant que celui-ci ne rentre en éruption à un décompte effectuer par une animatrice.

Objectif :

- Faire preuve de rapidité.
- Faire preuve d'écoute.

Mercredi 12 novembre: CARNO TAURUS

Activité: Création de collier en pâte à sel avec motif emprunte.

Nous allons faire de la pâte à sel, puis créer des colliers avec les empreintes de dinosaures.



Objectif :

- Réaliser une recette.
- Copier un motif grâce à une tampon.

Jeux :

La maison des dinos !

Les enfants se tiennent les mains deux par deux et représente une maison. Les autres enfants eux sont des dinosaures qui se balade dans la forêt.

Quand une musique retentie ils doivent le plus rapidement rentrer dans les maisons. Ceux qui n'ont pas réussi à rentrer dans une maison sont éliminé.

Objectif :

- Faire preuve de rapidité.
- Faire preuve d'observation.

Mercredi 19 novembre: VELOCIRAPTOR

Activité: Peinture et décoration des colliers en pâte à sel.

Objectif :

- Travailler son sens artistique.

Jeux :

Mémo des dinos !

Nous allons imprimer des photos de dinos, les montrer aux enfants puis en enlever un. Ils devront deviner celui qui manque.

Objectif :

- Travailler la mémoire.
- Faire preuve d'observation.

Mercredi 26 novembre: ALLOSAURE

- **COMPLÉTER LA FRESQUE DES DINAUSAURES.**

Activité: Création de dinosaure en aimant à décorer (10 doigts)



Objectif :

- Développer leur imagination.
- Motricité fine.

Jeux :

La chasse aux dinos!

Nous installerons des cerceaux au sol. Les enfants qui seront des dinosaures devront se ballader dans la pièce, quand nous mettrons la musique les enfants devront le plus rapidement possible rentrer dans le cerceau qui sera leur maison pour ne pas se faire attraper par les chasseurs.

Objectif :

- Savoir se déplacer dans l'espace.
- Faire preuve de rapidité.

Les dinosaures marins:

Mercredi 3 décembre: SPINOSAURE AFFICHE A CREER

Activité: Création d'un dinosaure en fil de laine sur un support cartonné.
Les enfants devront choisir leur couleur et le placer le fil autour de la silhouette cartonnée d'un dinosaure.



Objectif :

- Travailler la motricité fine et la dextérité.
- Faire preuve de patience.

Jeux :

La course aux dinos !

Deux dinosaures attachés avec un fil de laine, les enfants devront le plus rapidement possible récupérer leurs dinos.

Objectif :

- Travailler la rapidité des gestes.
- Travailler la gestuelle.

Mercredi 10 décembre: LIOPLEURODON / KRENOSAURUS

Activité: Grâce à une carte autocollante à sabler (10 doigts), les enfants pourront créer un décor en sable coloré sur le thème des dinosaures.



Objectif :

- Travailler la dextérité en décollant les étiquettes.
- Savoir mesurer les quantités de sable nécessaire.
- Travailler la motricité fine en manipulant le sable.

Jeux :

Attrape la queue du dinos!

Les enfants auront des foulards dans la poche et un chasseur devra les récupérer.
Les enfants qui perdent leurs foulards deviennent des chasseurs.

Objectif :

- Travailler la rapidité.
- Travailler le repérage visuel.
- Travailler le mouvement dans l'espace.

Mercredi 17 décembre: ELASMAUSAURUS

- **COMPLETER LA FRESQUE DES DINAUSAURES.**

Activité: Pâtisserie création de sablé de Noel emprunte dinosaure.



Objectif :

- Travailler la motricité fine.
- Apprendre à suivre une recette.

Jeux :

Touche pas à mon œufs !



Objectif :

- Faire preuve de rapide.
- Observer et être attentif aux mouvements.

Les dinosaures volants:

Mercredi 7 janvier: PTERODACTYLE

Activité: Création d'un dinosaure volant.



Objectif :

- Développer la motricité avec le découpage, collage...
- Sensibiliser au recyclage en réutilisant un objet du quotidien pour une création.

Jeux :

La traversé de la jungle!

Une rivière est délimité par des plots au sol, les enfants se trouvent de chaque coté et doivent la traverser sans se faire attraper par un dinosaure.

Objectif :

- Travailler la rapidité.
- Travailler l'exquive.

Mercredi 14 janvier: QUETZALCOATLUS AFFICHE A CREER

Activité: Création du tableau (10 doigts). L'activité se fera sur deux mercredis, le premier ils devront faire le fond du tableau de la couleur qu'ils souhaitent en créant un effet de dégradé. Un dinosaure sera rajouter à l'aide d'un pochoir.



Objectif :

- Travailler le dégradé des couleurs.
- Apprendre à utiliser un pochoir. (sur le deuxième mercredi)

Jeux :

Déplace mon œuf!

C'est un relais ou les enfants par équipe devront le plus rapidement possible passer un œuf d'un plot à un autre.

Des cerceaux seront disposer en ligne, et de chaque côté du cerceaux il y aura un plot, seulement l'un des deux aura une balle.

Le but déplacer la balle d'un plot à un autre

Objectif :

- Travailler la rapidité.
- Travailler l'endurance douce.

Mercredi 21 janvier: TAPEJARA AFFICHE A CREER

Activité: Terminer le tableau en faisant les pochoirs en noir.

Jeux :

Le chat couleur!

Un enfant désigné " chat" devra attraper les enfants qui n'ont pas trouvé la bonne couleur appelé.

Objectif :

- Savoir reconnaître les couleurs.
- Travailler la rapidité.

Mercredi 28 janvier: PTERANODON

- **COMPLETER LA FRESQUE DES DINAUSAURES.**

Activité: Création de l'œuf.

Nous allons demander aux enfants de colorier à l'aide de craie grasse et ou crayons de couleur. Ils devront également reproduire un œuf et le découper. Nous leurs demanderons également de créer un fond pour la carte et de



Objectif :

- Créer un effet d'ouverture.
- Travailler la motricité fine. (coloriage, découpage, assemblage...)

Jeux :

Les déménageurs à deux !

Les enfants seront en binôme et devront transporter un objet entre eux sans les mains (dos à dos, front contre front, épaules). Ils iront d'un point A à un point B délimité par les animatrices dans la salle.

Objectif :

- Travailler la coopération.
- Travailler la motricité globale

