

Projet d'activité

Chez les élémentaires

La brigade des apprentis chefs

Lundi 23 février 2026 :

Activité : Aliments trompent l'œil (pâte auto durcissant).



Matériels nécessaires :

- Pâte autodurcissante.
- Cure-dents et outils de modelage.
- Eau.
- Chiffons.
- Nappes de protection.
- Model de fruits en image imprimer.

Déroulement de l'activité :

Les enfants observent des fruits en images afin de repérer les formes, couleurs et textures.

Ils réalisent ensuite en fruit en pâte autodurcissante en soignant les détails avec les outils mise à disposition puis laisse sécher.

Objectif :

- Développer la motricité globale.
- Favoriser l'écoute et le respect des règles.
- Encourager la coopération et le fair-play.
- Travailler la coordination et l'équilibre.

Mardi 24 février 2026 :

Activité : Toques personnaliser.



Matériel nécessaire :

- Toques de chef.
- Gommettes, autocollants.
- Colle.
- Tablier et nappes.
- Papier mousse.

Déroulement de l'activité :

Les enfants auront chacun une toque et devront décorer comme ils le souhaitent avec le matériel mis à disposition. En écrivant leur prénom en papier mousse avec l'aide d'une animatrice.

Objectif :

- Développer la motricité fine.
- Stimuler la créativité.
- Respecter des consignes simples.

Jeu : Memory géant sur le thème de la cuisine.



Matériel nécessaire :

- Feuille A4 plastifier avec des images sur le thème de la cuisine.
- Terrain de jeu.
- Plots pour délimité.

Déroulement du jeu :

Il y aura deux équipes. À chaque tour, un enfant de chaque équipe court pour retourner deux cartes. Si les deux cartes sont identiques, l'enfant continue jusqu'à ce qu'il ne trouve plus de pair correct, puis retourne dans son camp. L'équipe adverse joue ensuite à son tour selon le même principe. L'équipe qui recueille le plus grand nombre de paires identiques remporte la partie.

Objectif :

- Développer la mémoire visuelle.
- Stimuler la concentration et l'attention.
- Travailler la motricité globale.

Mercredi 25 février 2026 :

Activité : Peindre les aliments trompent œil.



Matériel nécessaire :

- Nappes de protection.
- Blousse de protection.
- Pinceaux.
- Peinture acrylique.
- Vernis colle (si besoin).
- Verre d'eau pour les pinceaux.
- Chiffons.

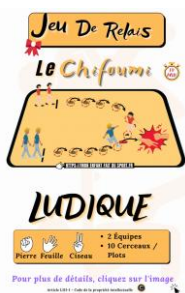
Déroulement de l'activité :

Les enfants installeront seuls les nappes et le matériel pour l'atelier peinture, puis réaliseront la peinture de leurs aliments trompe-l'œil, qu'ils laisseront sécher avant d'appliquer éventuellement du vernis colle pour une belle finition.

Objectif :

- Motricité fine.
- Apprendre la patience et la précision.
- Développer la créativité.

Jeux : Le chifoumi.



Matériel nécessaire :

- Cerceaux.
- Plots.

Déroulement du jeu :

Au signal de départ, le premier joueur de chaque équipe s'élance en sautant de cerceau en cerceau, un pied dans chaque.

Les deux joueurs avancent jusqu'à se rencontrer au centre du parcours.

Lorsqu'ils se croisent, ils s'arrêtent et jouent un "Chifou Mi" (Pierre-Feuille-Ciseaux).

- Pierre bat Ciseaux
- Ciseaux bat Feuille
- Feuille bat Pierre

Le gagnant continue son parcours dans les cerceaux vers le camp adverse. Le perdant retourne dans sa file d'attente et un nouveau joueur de son équipe repart dès que possible.

Le but est que l'un des joueurs atteigne la ligne de départ adverse après avoir gagné un ou plusieurs duels successifs.

Objectif :

- Travailler la rapidité.
- La coordination.

Jeudi 26 février 2026 :

Activité : Création de sets de table.



Matériel nécessaire :

- Appareil photo (prendre le portrait des enfants).
- Toques de chef (pour la photo).
- Feuilles cartonnées (A4 ou A3).
- Feutres, crayons, colle, ciseaux et pochoir (thème cuisine).
- Imprimante.
- Plastifieuse.

Déroulement de l'activité :

L'activité se déroule en plusieurs étapes. Tout d'abord, les enfants découvrent le l'activité du jour le set de table. Les enfants se préparent pour la prise de photo en portant une toque de chef. Chaque enfant est alors photographié dans une posture de cuisinier.

Dans un second temps, les élèves réalisent leur set de table, ils collent leur photo sur une feuille cartonnée, décorent librement l'espace avec des dessins en lien avec la cuisine et écrivent leur prénom. Une fois la création terminée, les sets de table sont plastifiés afin de les rendre résistants et réutilisables.

Objectif :

- Développer la créativité.
- Sensibiliser à l'univers de la cuisine et de l'alimentation.
- Favoriser l'autonomie et le respect du matériel collectif.

Jeu : La tour Jenga.

But du jeu : Construire la tour la plus haute

Joueur - couvrir et empiler un bloc de bois sur la tour

La tour Jenga

Règle du jeu

- 2 équipes
- Matériel de Jenga

Avant le début du jeu, deux cibles (cerceaux) sont placées à une distance de 10m de la zone de construction des tours.

Au «TOP DÉPART», le premier joueur de chaque équipe prend un bloc de bois dans son cerceau, court le poser sur la zone de construction de la tour, et revient à son camp.

Une fois revenu, le deuxième joueur en attente part à son tour avec un bloc de bois et court le poser dans la zone de construction.

Le processus se répète pour chaque joueur.

Si une tour s'écroule pendant la phase de jeu, on retire seulement les blocs tombés et la construction continue tant qu'il reste du temps.

- Au bout de 5 minutes, le jeu est arrêté.

L'équipe qui a construit la tour la plus haute remporte le jeu.

Article L1111-1 - Code de la propriété intellectuelle ©

Matériel nécessaire :

- Cerceaux.
- Kapla.

Déroulement du jeu :

Le jeu de la tour de Kapla se joue avec deux équipes. Chaque équipe dispose du même nombre de Kapla et d'un espace de construction. Après un rappel des règles, le jeu commence au signal. Les joueurs construisent à tour de rôle, une seule personne à la fois par équipe, en posant un nombre limité de Kapla. Les autres membres peuvent conseiller sans toucher à la construction. L'objectif est de bâtir la tour la plus haute et la plus stable sans utiliser de colle ni de support. Si une tour s'effondre, l'équipe doit soit recommencer, soit reconstruire avec les Kapla tombés, selon la règle choisie au départ. Le jeu se termine à la fin du temps imparti et l'équipe gagnante est celle dont la tour est la plus haute ou encore debout.

Objectif :

- Rapidité.
- Précision.
- Coordination.
- Respect des consignes.
- Fairplay.

Vendredi 27 février 2026 :

Activité : cuisiner des mini pizza et cake salé.

Matériel nécessaire :

- Charlottes.
- Bols, cuillères, spatules.
- Plaques de cuisson.
- Four.
- Couteaux adaptés (sous surveillance).
- Ingrédients pour les minis pizza (recette imprimer).
- Ingrédients pour cake salé (recette imprimer).

Déroulement de l'activité :

L'atelier cuisine débute par un temps d'accueil et de présentation des recettes à réaliser : les mini-pizzas et le cake salé.

Les enfants sont sensibilisés aux règles d'hygiène et de sécurité, notamment le lavage des mains, le port de la charlotte et le respect des consignes en cuisine.

Ils sont ensuite répartis en petits groupes. Un groupe prépare les mini-pizzas en étalant la pâte, en ajoutant la sauce tomate puis les garnitures choisies, tandis qu'un autre groupe réalise le cake salé en mélangeant les ingrédients et en incorporant la garniture. Les animatrices encadrent les étapes nécessitant l'utilisation du four. L'activité se termine par un moment de dégustation collective dans l'après-midi.

Objectif :

- Découvrir le plaisir de cuisiner.
- Développer l'autonomie et la coopération.
- Respecter les règles d'hygiène et de sécurité.
- Savoir suivre une recette simple.

Jeux : Ouverture du restaurant.

Déroulement du jeu :

L'après-midi, en remplacement du temps de jeu habituel, les enfants seront impliqués dans la préparation et l'aménagement de la salle de cantine dans le cadre d'un projet d'animation autour de l'ouverture d'un restaurant fictif. Ils concevront des pancartes, des menus et une enseigne, organiseront l'espace et se répartiront les différents rôles nécessaires au fonctionnement du restaurant. Une fois la salle prête, les enfants de maternelle seront invités à venir déguster les préparations culinaires réalisées le matin. Cette activité visera à valoriser le travail des enfants de l'élémentaire et à favoriser les échanges ainsi que la convivialité entre les différents groupes d'âge.

Objectif :

- Développer l'autonomie des enfants à travers la participation active à un atelier cuisine et à l'organisation d'un projet collectif.
- Favoriser la coopération et le travail d'équipe lors des différentes étapes de préparation et de mise en place.
- Stimuler la créativité et l'imaginaire par la conception d'un restaurant fictif (menus, enseigne, pancartes, décoration).
- Valoriser les enfants de l'élémentaire en leur confiant des responsabilités adaptées à leur âge.
- Encourager la communication et l'expression orale à travers l'accueil et l'échange avec les enfants de maternelle.
- Favoriser la convivialité et le vivre-ensemble entre différents groupes d'âge.