

Projet d'activité

Lundi 20 Avril : Le pot de semi d'haricot magique.



Matin:

Nous allons décorer le pot de semi de la plante de haricot magique.

C'est une activité qui sera faite en deux jours.

1^{er} jour nous allons d'abord décorer le pot du semi en coloriant un dessin qui sera à placer dans le pot. Nous mettrons le terreau et la graine de haricot dans ce même pot.

Objectifs :

- Développer la motricité fine.
- Découvrir ou approfondir comment pousse une graine (étape de germination)

L'après-midi :

Jeu du Géant endormi :

Nous irons dans la salle de motricité pour reproduire un parcours de motricité. À la fin du parcours, une animatrice jouera le rôle du géant endormi ; sous sa chaise se trouveront des objets que les enfants devront prendre sans qu'elle ne s'en rende compte et ne se réveille.

Objectifs :

- Développer la motricité globale dans le parcours.
- Apprendre à être discret.

Mardi 21 Avril :Création du support du semi de haricot.



Matin :

Nous allons demander aux enfants de créer le support de la plante de haricot, a l'aide d'un pique de bois, ils devront colorier la base d'un plant de haricot, ils seront mis en scène pour donner l'illusion de monter sur le haricot pour atteindre le château.

Objectifs :

- Développer la motricité fine. (coloriage, découpage)

L'après-midi : Le jeu de l'oie du château. (nous ferons deux parties distinct de ce jeu une avec chaque animatrice.)



Règle du jeu :

Pour gagner la partie, chaque enfant qui disposera de trois pions, devra les mettre dans le château, pour avoir un sac de pièces d'or, une harpe dorée et la poule aux œufs d'or.

Chaque enfant les disposera en bas de la piste.

Le jeu commence quand l'enfant arrive à faire un 6, puis il rejoue une deuxième fois pour avancer son pion en choisissant son chemin en fonction des possibilités qui lui sont offertes. Deux pions ne peuvent être sur la même case.

Si le pion arrive sur une case verte claire marquée d'un point et d'une flèche de direction, l'enfant rejoue tout de suite. Alors il relance le dé et avance son pion en suivant le sens de déplacement proposé par la flèche.

Si le pion arrive sur une case verte et jaune avec une grande feuille, le joueur place son pion sur la grande feuille. Il ne peut reprendre son chemin que si le dé affiche le chiffre affiché sur la feuille.

Si le pion arrive sur une case verte et blanche avec une jeune pousse, il se dirige directement vers une case jaune en suivant la ligne verte se terminant par une spirale.

Deux pions ne peuvent occuper la même case :

S'il y a dans la case un pion de la même couleur, alors le déplacement est impossible et on passe son tour, ou le joueur déplace un autre pion si cela est possible.

Si c'est un pion d'une autre couleur, celui-ci cède sa place et retourne au départ (sur la case rouge, en bas de la tige du haricot).

Il ne peut pas y avoir deux pions sur la case départ. Si celle-ci est déjà occupée par un pion, alors celui-ci sort du jeu.

Pour atteindre au château, il faut arriver exactement sur un nuage (celui-ci représente la dernière case des trois chemins possibles). Si le joueur dépasse avec le dé, le nombre de cases restantes à jouer, alors il avance puis recule suivant le nombre du dé.

Lors du jeu, le pion d'un joueur ne peut pas dépasser le pion d'un autre joueur. Quand un pion a fini son chemin, il est placé sur une image suivant la couleur du pion.

Objectifs :

- Développement des compétence numérique en comptant les cases en fonction du chiffre affiché sur le dé.
- Apprentissage des règles.

Mercredi 22 Avril et Jeudi 23 Avril : Peinture dégradé du haricot et le château.



Matin :

Nous allons demander aux enfants de créer un tableau représentant le ciel et le haricot magique qui monte vers le château.

Objectifs :

- Travailler la motricité fine (peinture).
- Créer un effet de dégradé pour le ciel.

L'après-midi du 22 Avril: Chasse aux œufs d'Or.

Une chasse aux trésors sera organisée pour retrouver les œufs d'or. L'activité prendra la forme d'un relais photo à travers les différentes pièces du centre, afin de permettre la découverte des œufs d'or.

Objectifs :

- Savoir se représenter dans l'espace.
- Analyser un photo et savoir se repérer.

L'après-midi du Jeudi 23 Avril : Le relais des graines de haricots.



Nous organiserons une activité intitulée « Relais des graines ». Sur deux tables, un grand dessin représentant un haricot magique et ses pétales sera disposé ; chaque pétale portera un chiffre de 1 à 5. Les enfants devront prendre le nombre de haricots correspondant pour remplir la case indiquée et effectuer cette tâche par équipe, en visant la rapidité.

Vendredi 24 Avril



Matin : Peinture des œufs d'or.

Nous allons peindre des œufs en plastique de la couleur Or et créer un nid pour les conserver.

Les objectifs :

- Travailler la motricité fine, peinture sur un support ovale.

L'après-midi : Jeu du facteur Œufs .

Nous allons faire un facteur n'est pas passé ou les courriers seront remplacés par les œufs d'or qui seront distribués aux enfants.

Objectif :

- Travailler la rapidité.
- Motricité globale.
- Sens de l'observation.