

Projet d'activité

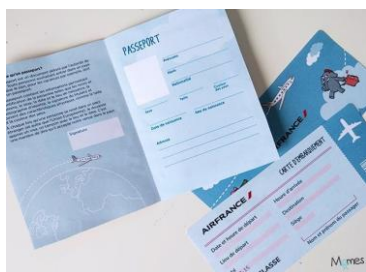
Mission Palombie - Aidez le Marsupilami !

Chez les élémentaires

Du 20 au 24 Avril 2026

Lundi 20 avril 2026 :

Activité : création de passeport pour aller en Palombie.



Matériels nécessaires :

- Fiche imprimer passeport.
- Stylo.
- Colle.
- Plastifieuse et feuille.
- Photo.
- Ciseaux.

Déroulement de l'activité :

Les enfants devront créer leur passeport en le découpant, en remplissant les informations et en y collant leur photo. Le passeport leur permettra de valider chaque étape du voyage grâce à un tampon à coller lorsque les activités et jeux sont terminés.

Objectif :

- Développer la motricité fine.
- Développer la créativité..

Jeu : Attrape la queue du Marsupilami.

Matériel nécessaire :

- Foulards.
- Connes ou repères pour délimiter le terrain de jeu.

Déroulement du jeu :

Plusieurs enfants sont les Marsupilamis, chacun portant un foulard qui représentent la queue du marsupilami. Un enfant est le chasseur, au signal, le chasseur tente d'attraper une des queues des marsupilamis, qui peuvent courir et esquiver dans la zone de jeu. L'orsqu'un Marsupilami se fait attraper, il devient à son tour chasseur.

Objectif :

- Développer la motricité, l'agilité et la coordination.
- Encourager le travail d'équipe et la coopération.

Mardi 21 avril 2026 :

Activité : Porte clé du marsupilami.



Matériel nécessaire :

- Perles en bois.
- Chenilles noir et jaune.
- Porte clé doré.
- Pompons noirs.
- Peintures jaune, blanc, rose et noir.
- Fils.
- Feuilles rose et jaune.

Déroulement de l'activité :

Les enfants doivent d'abord peindre les perles en bois afin de représenter le visage et le corps. Par la suite, il convient d'assembler l'ensemble à l'aide d'un fil, en positionnant les perles au bout de chaque membre. Les chenilles noires et jaunes seront torsadées autour des fils. Enfin, les oreilles et le nez en pompon doivent être collés sur le visage.

Objectif :

- Développer la motricité fine.
- Stimuler la créativité.
- Favoriser la concentration et la patience.
- Apprendre à suivre une consigne.
- Travailler la coordination œil-main.
- Encourager l'autonomie dans une activité manuelle.

Jeu : Le relais spirale.

Matériel nécessaire :

- Des cerceaux.
- Des plots.

Déroulement du jeu :

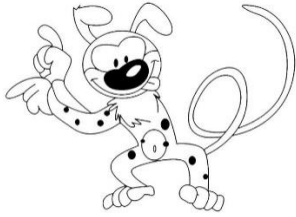
Les enfants seront répartis en deux équipes, alignées et se tenant par la main. L'objectif est de faire circuler un cerceau d'un bout à l'autre de la file sans que les membres de l'équipe ne se lâchent les mains.

Objectif :

- Développer l'esprit d'équipe et la coopération.
- Favoriser la communication.
- Développer la motricité globale.

Mercredi 22 avril 2026 :

Activité : Le marsupilami qui court.



Matériel nécessaire :

- Coloriage du marsupilami.
- Feuille blanche.
- Feutres jaune et noir.
- Crayon à papier.
- Ciseaux.
- Plastifieuse avec feuilles à plastifier.
- Pailles.
- Pistolet à colle chaude.

Déroulement de l'activité :

Coloriez et découpez le marsupilami ainsi que ses jambes. Tracez et découpez un cercle sur une feuille blanche, puis dessinez trois jambes dessus. Découpez un petit cercle, collez-y un morceau de paille, percez un trou dans le grand cercle pour insérer la paille, puis fixez le marsupilami plastifié à l'extrémité de la paille. Assemblez le tout et faites tourner le rond pour créer un effet d'optique montrant le marsupilami courant.

Objectif :

- Développer la motricité fine.
- Stimuler la créativité.
- Favoriser la concentration et la patience.
- Apprendre à suivre une consigne.
- Travailler la coordination œil-main.
- Encourager l'autonomie dans une activité manuelle.

Jeu : Cluedo à la recherche de l'œuf volé.



Matériel nécessaire :

- Stylo.
- Fiche de suivi pour cluedo.
- Les cartes des indices.

Déroulement du jeu :

Nous organiserons une session de sensibilisation destinée aux enfants pour leur expliquer que l'œuf du marsupilami a disparu et qu'il est nécessaire d'identifier l'auteur du vol. Selon le nombre d'enfants présents, nous constituerons une ou deux équipes. Chaque enfant disposera d'une fiche de suivi qui lui permettra d'aller interroger les animatrices dans différentes zones afin de compléter sa fiche, ce qui facilitera la découverte du coupable.

Objectif :

L'objectif pour le cluedo est de développer le raisonnement de logique, de déduction et de collaboration entre eux à travers la résolution d'une enquête, tout en mobilisant leurs compétences d'analyse et de communication.

Jeudi 23 avril 2026 :

Activité : Aller en forêt de (Montagny-en-Vexin).

Matériel nécessaire :

- Gants
- Sac poubelles.
- Bottes de pluie.

Déroulement de l'activité :

Nous irons dans la forêt de Montagny-en-Vexin pour sensibiliser les enfants à la protection de la nature en ramassant les déchets. Avant la sortie, précisez qu'ils ne doivent pas toucher aux objets dangereux (verre, cigarettes, seringues) et doivent faire appel à une animatrice en cas de doute. Seuls les cartons, papiers, etc. pourront être ramassés.

Objectif :

- Sensibiliser les enfants à la protection de l'environnement en participant au nettoyage de la forêt.
- Prendre conscience de l'impact des déchets dans la nature.
- Favoriser le travail en groupe et la coopération.
- Apprendre à trier et reconnaître les déchets.

Jeu : Escape Game Marsupilami sauvé les tâches.

Matériel nécessaire :

Enigme n° 1 : Feuille magique

Ils doivent reconstituer la queue du marsupilami.

Pour cela, le mot crée sera : JUNGLE= feuille de Palomera

Derrière une feuille dans la pièce, il y a un ingrédient associé au mot jungle.

Enigme n°2 : Eau de la cascade

Ils doivent deviner qu'il faut une fiole mais attention ils doivent prendre la bonne.

Fiole Verte

Grâce à la phrase : L'eau de la cascade est de la couleur du soleil qui rencontre la rivière ?

Enigme n°3 : Fruit de la jungle

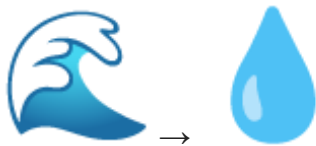
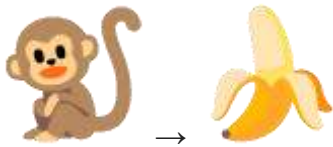
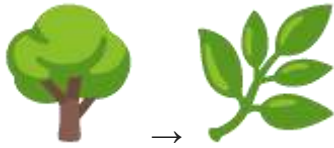
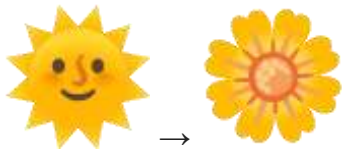
Plusieurs empreintes dans la pièce ils doivent retrouver celle du Marsupilami et déchiffrer le code afin d'ouvrir le coffre refermant des fruits, ils devront prendre la banane.

Enigme n°4 : Pollen doré

Sudoku

Enigme finale :

Affiche avec des symboles :



Puis le message :

"Pour sauver le Marsupilami,
Mélange les ingrédients dans l'ordre de la jungle :
Le soleil se pose sur la fleur,
La feuille tombe de l'arbre,
Le singe mange le fruit,
Et l'eau de la cascade coule en dernier."

Déroulement du jeu :

Histoire : Les enfants arrivent dans la jungle du Marsupilami. Mais catastrophe ! Le marsupilami a mangé un fruit empoisonné laissé par le vilain Zorglub. Pour le sauver, les enfants doivent retrouver la recette de l'antidote cachée dans la jungle de Palombie.

Objectifs : retrouver les quatre ingrédients de l'antidote.

- Feuille magique.
- Eau de cascade.
- Fruit de la jungle.
- Pollen doré.

Objectif :

- Développer l'esprit d'équipe et la coopération.
- Favoriser la communication.
- Stimuler la réflexion logique et la résolution de problème.
- Travailler la gestion du temps et du stress.
- Développer le sens de l'observation.

Vendredi 24 février 2026 :

Activité : La queue du marsupilami.

Matériel nécessaire :

- Grande feuille blanche.
- Ciseaux.
- Crayon à papier.
- Feutres noir et jaune.
- Fils pour suspendre la queue.

Déroulement de l'activité :

Sur une feuille blanche de grande taille, tracez soigneusement une spirale au crayon à papier. Découpez la forme obtenue et dessinez des taches afin de créer une queue de marsupilami longue, donnant l'illusion du rebond. Appliquez ensuite une coloration jaune pour la base et noir pour les taches. Fixez un fil à l'extrémité afin de pouvoir suspendre l'ensemble.

Objectif :

- Développer la motricité fine.
- Stimuler la créativité.
- Favoriser la concentration et la patience.
- Apprendre à suivre une consigne.
- Travailler la coordination œil-main.
- Encourager l'autonomie dans une activité manuelle.

Jeux : Master Mind.



Matériel nécessaire :

- 2 équipes.
- 4 coupelles (x4) de mêmes couleurs.
- 4 plots (x2) de mêmes couleurs.
- 2 supports.

Déroulement du jeu :

Le rôle des joueurs :

- **Master** - Il compose une combinaison de couleurs pour l'équipe adverse.
- **Coureur** - courir et poser une coupelle de couleur dans la zone définie

Avant de commencer le jeu, les masters composent une combinaison de couleurs qu'ils gardent secrète.

Au « **TOP DÉPART** », le 1er de chaque équipe **prend une coupelle, court**, et la **pose** dans la zone de couleur.

Une fois posé, il revient dans son camp puis le **2e joueur fait de même** et ainsi de suite pour chaque joueur.

Une fois que toutes les couleurs sont posées, **le master doit valider la combinaison**. Si celle-ci n'est pas bonne, chacun à leur tour, les joueurs courent dans la zone de jeu et déplacent une couleur jusqu'à ce que le master valide la combinaison.

Une **couleur** qui est placée au bon endroit est **validée** par le master en **plaçant un plot** devant celle-ci.

L'équipe qui réussit à **trouver la bonne combinaison** de couleurs du master avant l'équipe adverse remporte 1 point.

Objectif :

- La mémorisation.
- La communication.
- La réflexion.

