

Projet d'activité

Mercredi 2 Septembre: Présentation du projet.

Activité: Création des fiches porte manteau.



Objectifs :

- Développer la motricité fine.
- Encourager l'autonomie.
- Faciliter le repérage de son porte-manteau.
- Créer un premier lien avec le groupe et le nouvel environnement (pour les petites sections).

Jeu : Jeu apprendre à faire connaissance.

Matériel :

- Balle.

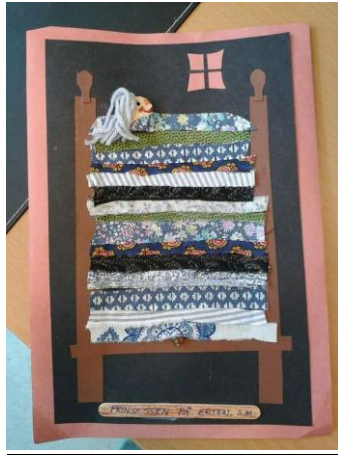
Assis en cercle, les enfants se passent une balle. Celui qui la reçoit se présente en disant : « Je m'appelle Julie », puis la lance à un camarade. Le jeu continue jusqu'à ce que chacun se soit présenté.

Objectifs :

- Apprendre à se connaître.
- Mémoriser progressivement les prénoms.
- Créer un premier contact avec les enfants du groupe.

Mercredi 9 Septembre: La princesse au petit pois.

Activité: Représentation du lit de la princesse avec ses couches de matelas.



Objectifs :

- Travailler la motricité fine (pour le découpage et collage).
- Développer la créativité (en personnalisant le lit et les matelas).
- Apprendre à utiliser correctement les ciseaux.

Jeu : Ramène les petits pois au château.

Matériels :

- Des balles de différentes couleurs.
- Des cerceaux de mêmes couleurs.
- Des plots pour faire les lignes de départ.

Dans la salle de motricité, disposer des cerceaux de différentes couleurs pour représenter les lits des princesses. Au signal de départ, les enfants participent à un relais : chacun prend dans une caisse une balle représentant un petit pois, puis la dépose dans le cerceau de la même couleur. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les balles soient placées.

Objectifs :

- Comprendre et respecter les règles d'un jeu collectif.
- Développer la rapidité.
- Renforcer le repérage visuel.
- Améliorer les déplacements dans l'espace.
- Reconnaître et associer correctement les couleurs.

Mercredi 16 septembre: Le Magicien d'Oz.

Activité: Représentation des personnages en papier sur fond décoré.



Objectifs :

- Développer la créativité.
- Savoir identifier les différentes parties du visage.
- Travailler la motricité fine.

Jeu : Les épouvantails du magicien d'oz.

Matériels :

- Cerceaux.

Dans la salle, des cerceaux représenteront les parcelles d'un champ de maïs. Les enfants, jouant le rôle d'épouvantails, se déplaceront librement tandis qu'une animatrice incarnera le magicien. À l'annonce « Attention, épouvantails ! », chacun devra rejoindre un cerceau et rester immobile, les bras levés. Tout enfant surpris en mouvement sera éliminé ainsi de suite jusqu'au dernier.

Objectifs :

- Développer la rapidité.
- Être attentif et réagir rapidement à un signal.
- Savoir adopter un comportement fair-play.

Mercredi 23 septembre: Le Magicien d'Oz.

Activité: Finition et assemblage des personnages.

Objectif :

- Faire preuve de patience et de minutie.

Jeu : Le filet du pêcheur.

Un groupe d'enfants forme une ronde en levant les bras pour représenter le filet, tandis que les autres jouent les poissons. Au début du compte à rebours lancé par l'animateur, les poissons entrent dans la ronde et en ressortent. À la fin du décompte, les pêcheurs baissent les bras : tout poisson pris dans le filet devient pêcheur à son tour.

Objectifs :

- Collaborer avec un ou plusieurs camarades.
- Améliorer l'adresse, la coordination et la vitesse d'exécution.
- Évoluer dans un espace délimité en suivant des règles simples.
- Se familiariser avec le principe du compte à rebours.

Mercredi 30 septembre: Le petit Poucet

Activité: Représentation de la botte de 7 lieues de l'ogre en porte crayon.



Objectifs :

- Approfondissement de la technique avec le papier maché.
- Développer la motricité fine.
- Développer la représentation en volume.
- Respecter les consignes.
- Encourager l'autonomie et la coopération.

Jeu : Le petit Poucet traverse la forêt.

Matériel :

- Corde pour délimiter la zone de la forêt.

Dans la salle, délimiter au centre une zone représentant la forêt. Les enfants devront la traverser d'un côté à l'autre, tandis que deux joueurs, dans le rôle des ogres, tenteront de les attraper. Les enfants touchés seront éliminés jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.

Objectifs :

- Développer la rapidité.
- Savoir faire preuve de fair-play.
- Savoir se déplacer dans l'espace.

Mercredi 7 octobre : Le petit Poucet.

Activité: Peinture de la botte et finition de décoration.

Objectifs :

- Stimuler la créativité.
- Développer la précision du geste.
- Apprendre à doser correctement la peinture.

Jeu : Le facteur du petit Poucet.

Matériel :

- Balle qui représente le cailloux.

Nous allons faire un « facteur n'est pas passé » en modifiant l'histoire, le facteur sera remplacé par le petit poucet qui déposera derrière le dos d'un enfant le petit cailloux.

Objectifs :

- Travailler la rapidité.
- Apprendre à être réactif.

Mercredi 14 octobre : Le rossignol et l'empereur.

Activité: Tableau représentant l'arbre Et l'oiseau.



Objectifs :

- Stimuler la créativité.
- Développer la précision du geste.
- Apprendre à doser correctement la peinture.

Jeu : Le rossignol de la couleur.

Un enfant est désigné comme le rossignol. L'animateur annonce une couleur, que les autres enfants doivent toucher avant d'être rattrapés. Tout enfant touché avant d'avoir atteint la couleur indiquée devient à son tour le rossignol.

Objectifs :

- Reconnaissance des couleurs.
- Apprendre à esquiver et changer de direction.
- Respecter les consignes.
- Apprendre le fair-play.

Mercredi 4 Novembre : Le rossignol et l'empereur.

Activité: Terminer le tableau représentant l'arbre Et l'oiseau.

Jeu : Le relais cerceaux.

Matériel :

- Cerceaux.

Les enfants seront divisés en deux équipes en ligne. Ils auront un cerceau qu'ils devront passer le passer à un autre coéquipier jusqu'à la fin de la ligne. La première équipe qui aura le cerceau qui arrive à la fin de la ligne aura gagné.

Objectifs :

- Développer la rapidité.
- Améliorer la coordination des mouvements.
- Apprendre à coopérer avec ses camarades.
- Développer la communication au sein du groupe.

Mercredi 18 novembre: Le Petit Chaperon rouge.

Activité: Représentation du loup ou le petit chaperon rouge sur papier avec au choix plusieurs possibilités de méthode de peinture.



Objectifs :

- Développer la motricité fine.
- Apprendre à utiliser un pochoir.
- Améliorer la coordination œil-main.

Jeu : Ne reveil pas le loup qui dort !

Matériels :

- Chaise.
- Objets qui fait du bruit.

Une animatrice, assise sur une chaise, joue le loup endormi. À tour de rôle, les enfants tentent de récupérer silencieusement l'objet placé sous sa chaise. Si le loup entend un bruit, il se réveille et l'enfant concerné est éliminé.

Objectifs :

- Développer la motricité globale.
- Savoir se déplacer et manipuler un objet en silence.
- Développer la concentration et la maîtrise de leurs gestes.

Mercredi 25 novembre: Le Petit Chaperon rouge.

Activité: Terminer le tableau du loup ou du Petit Chaperon rouge.

Objectifs :

- Développer la créativité.
- Développer la motricité fine.

Jeu : Les déménageurs à deux !

Matériel :

- Balon de bodruche.

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

Objectif :

- Faire preuve de rapidité.

Mercredi 2 Décembre: Décors de la salle.

Activité: Création de décors sur le thème du livre pour la salle des maternelles.



Objectifs :

- Travailler son sens artistique.
- Développer la motricité fine.

Jeu : Transporte les balles de couleur.

Matériels :

- Deux cerceaux.
- Des balles de couleurs.
- Deux caisses vides.

Les enfants s'assoient en file indienne. Un cerceau contenant des balles de couleur est placé devant le premier enfant, tandis qu'une caisse se trouve derrière le dernier. Au signal, le premier enfant prend une balle, lève les bras et la transmet à son voisin derrière lui. La balle passe ainsi de main en main jusqu'au dernier enfant, qui la dépose dans la caisse.

Objectifs :

- Travailler la coordination des mouvements.
- Développer la coopération.

Mercredi 9 Décembre: Rudolph au nez rouge.

Activité: Renne en bois.



Objectifs :

- Développer la motricité fine.
- Identifier et positionner les différentes parties du visage.
- Apprendre à doser correctement la peinture et la colle.

Jeu : Place le nez rouge à Rudolph.

Matériels :

- Carton avec un dessin de Rudolph avec un trou pour passer les bras.
- Gouffettes rouge.

Les enfants devront passer les bras derrière le carton et sans voir placer le nez de Rudolph on bonne endroit.

Objectifs :

- Apprendre à s'orienter et se repérer.
- Développer la coordination.

Mercredi 16 décembre: Distribution de Noel / et Spectacle.

Activité : Dans le cadre de notre projet intergénérationnel, nous présenterons un spectacle et participerons à la distribution des colis de Noël aux seniors.

Objectifs :

- Favoriser la solidarité et le partage.
- Développer la socialisation.
- Favoriser la bienveillance.
- Développer le lien intergénérationnel.
- Favoriser l'échange et la convivialité.

Mercredi 6 Janvier: Décors.

Activités: Création de décors sur le thème du livre pour la salle des maternelles.



Objectif :

- Développer la précision des gestes.
- Stimuler l'imagination et la créativité.
- Encourager un travail soigné et minutieux.

Jeu : Le cerceaux musical.

Matériels :

- Cerceaux.
- Enceinte (pour la musique).

Des cerceaux sont disposés au sol dans la salle de motricité. Pendant la musique, les enfants marchent ou dansent dans la pièce. Dès qu'elle s'arrête, chacun doit rejoindre un cerceau. L'enfant sans cerceau est éliminé, puis un cerceau est retiré avant la manche suivante. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul vainqueur.

Objectif :

- Développer la réactivité.
- Renforcer l'attention.
- Adopter une attitude fair-play.
- Suivre les règles du jeu.

Mercredi 13 Janvier: Raiponce.

Activité: Création du château de Raiponce.



Objectifs :

- Travailler le relief avec la tour du château.
- Travailler la découpe, et la mise en forme.
- Développer la minutie.

Jeux : Libérer raiponce.

Matériels :

- Cerceaux.
- Un plot qui représente raiponce.

Les enfants forment un cercle en tenant chacun, avec leurs voisins, un cerceau placé entre eux. Deux joueurs, dos à dos, se tiennent à l'extérieur. Au signal, ils courent autour du cercle en sens opposés. Lorsqu'ils se retrouvent face à face, chacun entre dans le cerceau le plus proche et tente de saisir le plot représentant Raiponce. Le premier à l'attraper remporte la partie.

Objectifs :

- Gagner en rapidité.
- Adopter une attitude fair-play.
- Écouter attentivement et comprendre les consignes.

Mercredi 20 janvier: Terminer le château de Raiponce.

Activité: Nous assemblerons le château sur la feuille de dessin.

Objectifs :

- Travailler le collage et la précision.

- Apprendre le tressage avec la chevelure de réponce en laine.

Jeu : 1,2,3 soleil.

Un enfant se place face au mur et compte « 1,2,3 soleil ! ». Pendant ce temps, les autres avancent. Quand il se retourne, tout le monde doit s'immobiliser. Celui qui bouge retourne au départ. Le premier qui atteint le mur gagne.

Objectifs :

- Développer l'attention et la concentration.
- Savoir s'arrêter rapidement sur une consigne.
- Travailler la motricité globale.
- Respecter les règles du jeu.

Mercredi 27 janvier: Le livre de la jungle.

Activité: Pantin Mowgli.



Objectifs :

- Travailler la motricité fine.
- Développer la créativité.
- Travailler la précision du découpage.

Jeu : Sauvon mowgli (parcours de motricité).

Matériels :

- Tapis.
- Plots.
- Tunnels.
- Matelas de motricité.

Objectifs :

- Travailler la motricité globale.
- Développer la coordination.

