

Livret d'activités enfants

Ce livret a été conçu afin que les enfants puissent réaliser des activités en autonomie sur des temps de loisirs libres.



Sommaire :

1. Origami Koala
2. Origami Papillon
3. Origami Renard
4. Origami Oiseau
5. Mandala
6. Avion en papier 1
7. Avion en papier 2
8. Bateau en papier
9. Bracelet tissé
10. Pompons
11. Mon portrait chinois
12. L'histoire sans fin
13. Le jeu du singe
14. Le petit Bac
15. Poules-Renards-Vipères
16. Epervier
17. Tomate
18. Ninja
19. Douanier/Contrebandiers
20. Le chef d'orchestre
21. Le béret
22. La balle au prisonnier
23. Le tueur
24. Lucky Luke
25. Le livret de l'enquêteur
26. BD droits de l'enfant
27. Land Art
28. Banquise
29. Toupie Infernale
30. Course de coussins
31. Souris siamoises
32. Construction de cabanes

Les activités signalées d'un  sont possibles en période de crise sanitaire. Pour les réaliser vous devez vous tenir à un mètre de distance de vos copains et vos copines, que ce soit pour jouer à des jeux calmes assis mais aussi pour les jeux de rondes en collectif. Alors plutôt que de faire une petite ronde serrée faites une grande ronde étendue ! Quand on bat des ailes, les bras bien tendus, elles ne doivent pas se toucher !

La distance de sécurité c'est trois grands pas d'enfants (plus petits ou un peu plus grands).

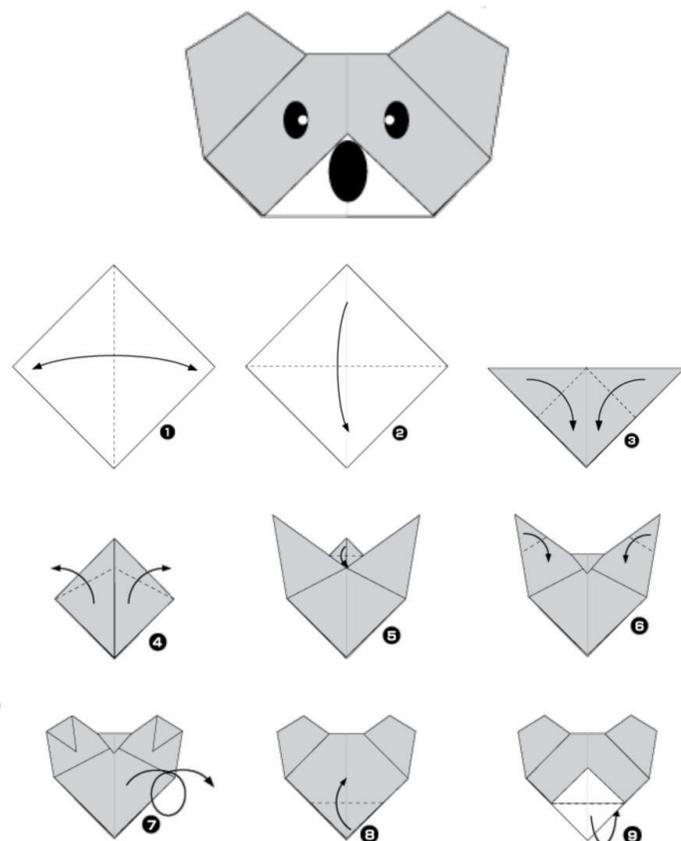


Fiche 1 : Origami koala

Matériel :

- Feuille de papier carrée
- Crayons, feutres

Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS

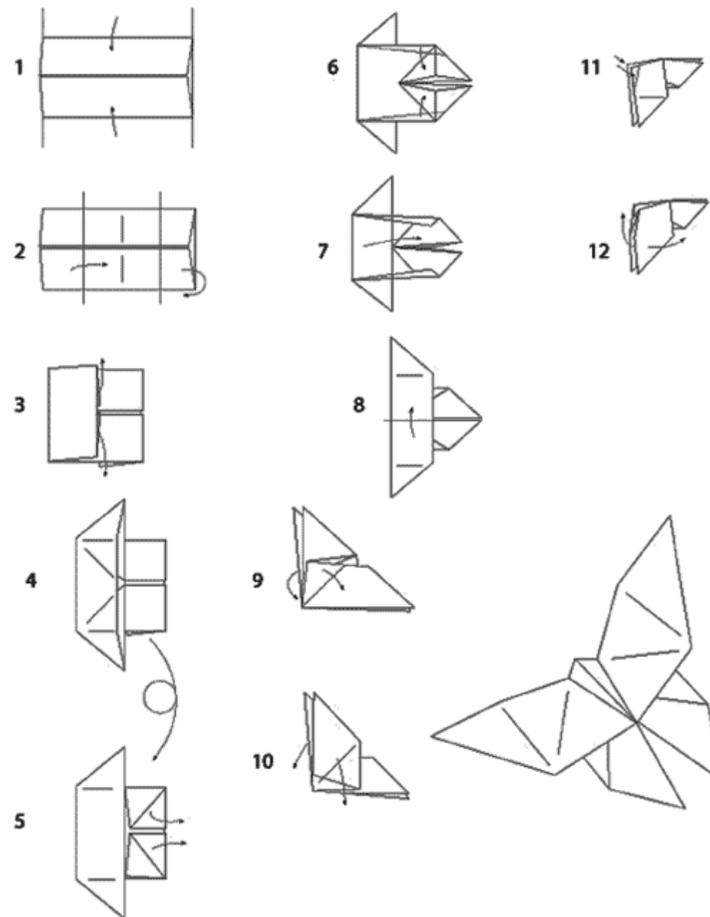


Fiche 2 : Origami papillon

Matériel :

- Feuille de papier carrée
- Crayons, feutres

Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS

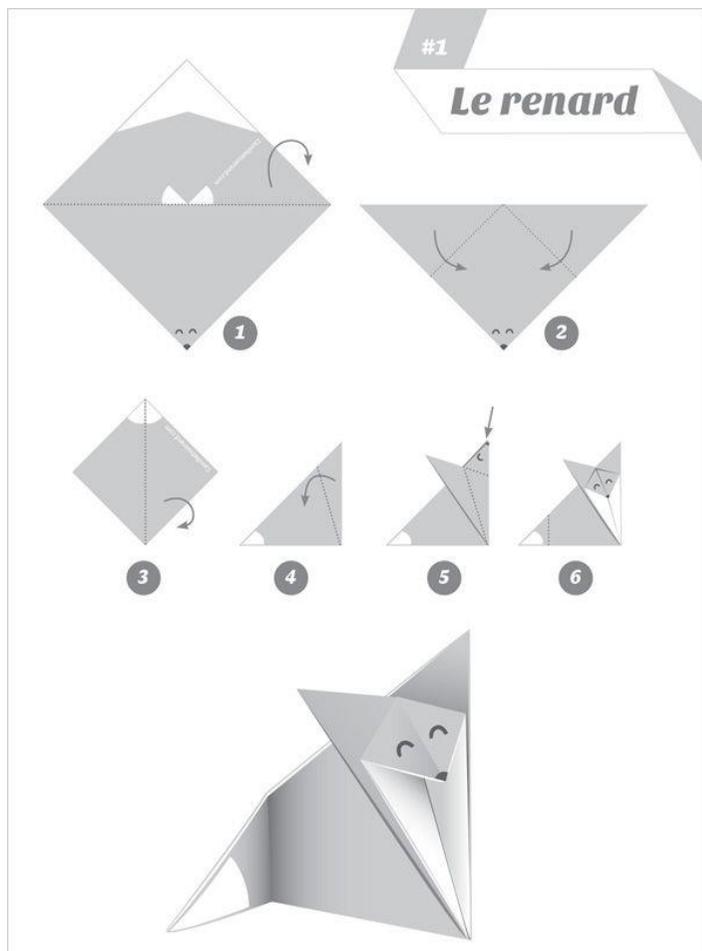


Fiche 3 : Origami renard

Matériel :

- Feuille de papier carrée
- Crayons, feutres

Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS

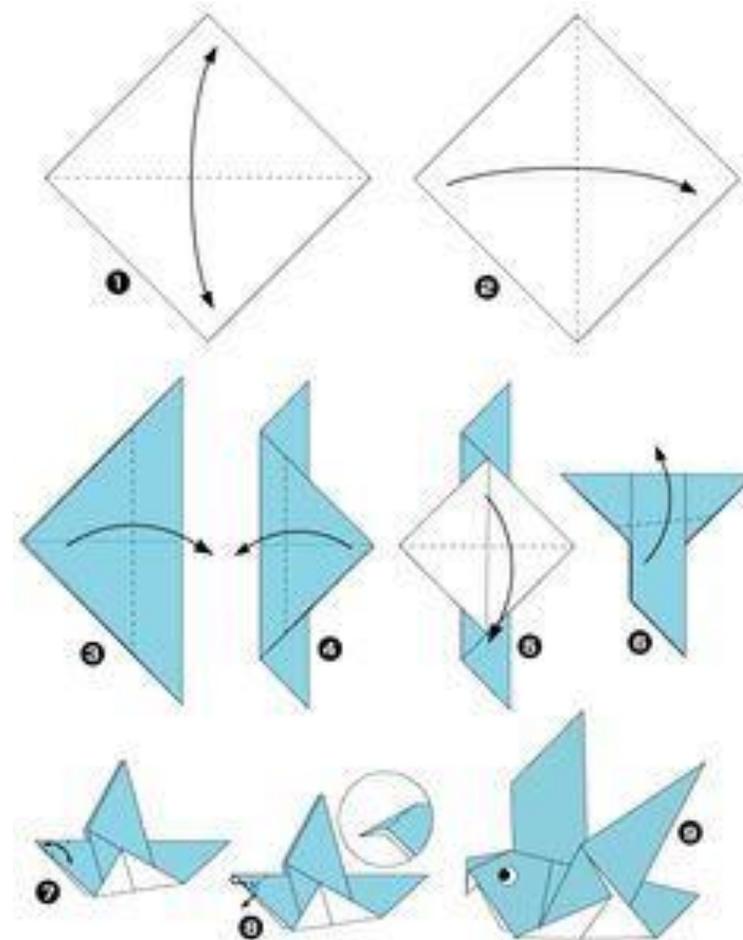


Fiche 4 : Origami oiseau

Matériel :

- Feuille de papier carrée
- Crayons, feutres

Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS



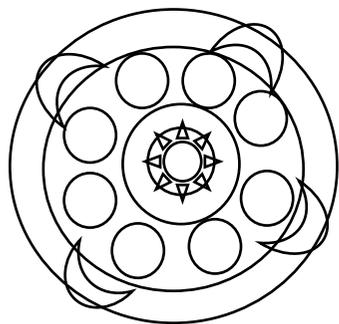
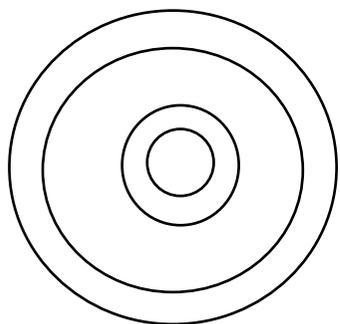
Fiche 5 : Mandala

Matériel :

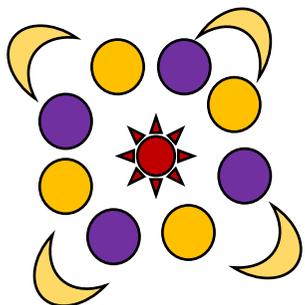
- Feuille de papier
- Compas ou objet rond
- Crayons et/ou feutres

Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS

1. Commencer par dessiner 4 cercles au crayon à papier :
2. Dessiner des formes dans les 4 cercles (triangles, fleurs...)



3. Colorier et gommer les cercles :

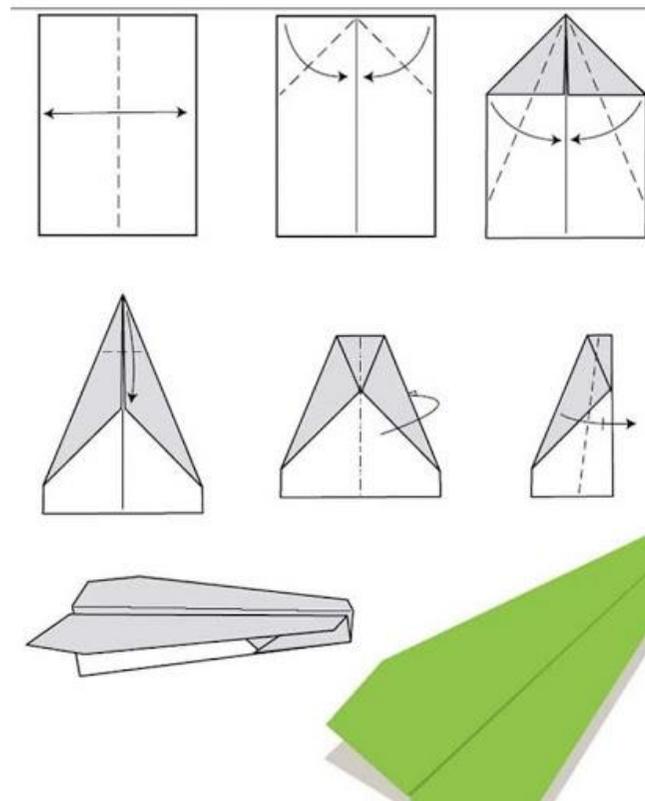


Fiche 6 : Avion en papier 1

Matériel :

- Feuille de papier rectangle
- Crayons et/ou feutres

Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS

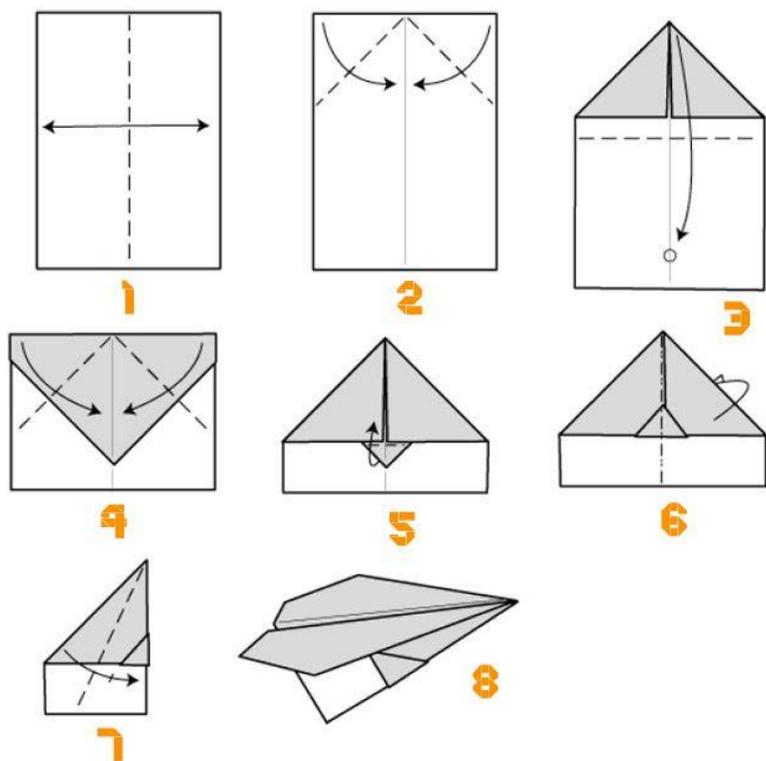


Fiche 7 : Avion en papier 2

Matériel :

- Feuille de papier rectangulaire
- Crayons et/ou feutres

Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS

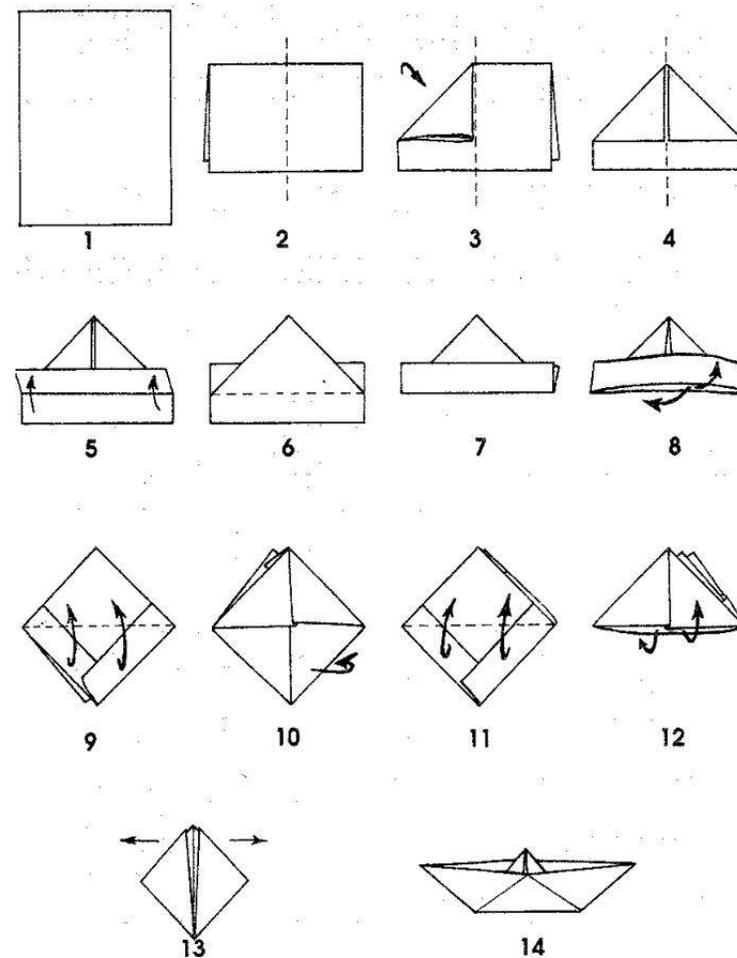


Fiche 8 : Bateau en papier

Matériel :

- Feuille de papier rectangulaire
- Crayons et/ou feutres

Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS



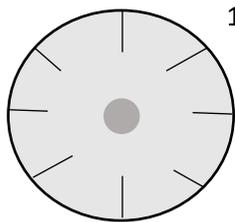
Fiche 9 : Bracelet tissé

Matériel :

- Carton
- Fil (laine ou coton)
- Ciseaux
- Crayons et compas ou objet rond

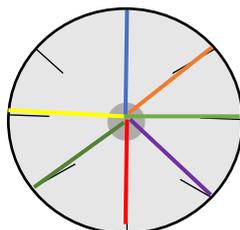


Type d'activité : Créatif / Calme - SEUL OU A PLUSIEURS

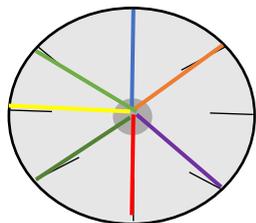


1. Sur le carton, dessine un rond, découpe-le, fais un trou au centre et 8 entailles comme sur le dessin.
2. Découpe 7 bouts de fils de 20 centimètres, ils peuvent être de différentes couleurs.
3. Fais un nœud avec tous tes fils.

4. Passe les fils par le trou dans ton carton, en laissant le nœud derrière ton carton.
5. Place tes fils dans les entailles comme sur le dessin, une entaille reste vide.



6. Comptes 3 fils à partir de l'entaille vide et fais passer ce fil dans cette entaille, ici le vert clair.



7. Puis reviens au début de l'étape 6, en comptant toujours dans le même sens, donc ici le fil vert foncé serait à déplacer.
8. Pour terminer, regarde si le bracelet va à ton poignet et fais un nœud pour raccrocher les 2 bouts.

Fiche 10 : Pompons

Matériel :

- Carton
- Laine
- Ciseaux - Crayon et compas ou objet rond



Type d'activité : Créatif / Calme – SEUL OU A PLUSIEURS

1. Sur le carton dessine deux cercles, le petit dans le grand, un 8 cm de diamètre et un de 6,5 cm comme sur le dessin :
2. Découpe le grand et le petit, il te reste un « anneau ».
3. Fabrique un second « anneau ».
4. Prends ta laine et fais-en une pelote en l'enroulant autour d'elle, pas trop grosse pour qu'elle puisse passer par le trou.
5. Prends tes deux anneaux ensemble, fais un nœud avec ta laine pour rassembler les deux anneaux et fais des tours des anneaux avec ta laine : tu prends ta pelote, la passe par le trou, tu fais le tour des anneaux et tu recommences.
6. Si entre temps tu n'as plus de fil il suffit de faire un nœud avec un autre bout de fil et de continuer.
7. Une fois que tu as fait tout le tour des anneaux et qu'on ne voit plus le carton tu t'arrêtes. Tu fais un nœud avec le bout de fil sur l'anneau.
8. Tu découpes un fil de laine d'une longueur de 20cm.
9. Tu prends ton anneau recouvert de laine et tes ciseaux, tu vas découper la laine entre les deux anneaux, attention il faut bien tenir les fils de laine qui peuvent s'échapper.
10. Sans enlever les cartons tu passes le bout de laine de 20cm entre les deux anneaux et tu fais un nœud.



Tu enlèves les deux anneaux en carton et le tour est joué !



Fiche 11 : Mon portrait chinois

Matériel :

- Feuille
- Crayons

Type d'activité : connaissance de soi même et des autres - SEUL OU A PLUSIEURS

1. Dans un premier temps l'idée est de réfléchir sur toi-même. Tu vas pouvoir recopier ses phrases et les compléter.

Phrases à compléter :

- Si j'étais un chiffre je serais...
- Si j'étais un animal je serais...
- Si j'étais un objet je serais...
- Si j'étais un lieu je serais...
- Si j'étais une couleur je serais...
- Si j'étais un héros je serais...
- Si j'étais un plat je serais...
- Si j'étais une plante je serais...
- Si j'étais un vêtement je serais...
- Si j'étais une humeur je serais...
- Si j'étais une odeur je serais...



2. Une fois que tes phrases sont complétées tu peux décorer ton portrait chinois : attention mets bien ton prénom à l'arrière de ton portrait et pas devant.
3. Ensuite, si vous êtes plusieurs à avoir fait ce portrait chinois, vous pouvez vous amuser à deviner à qui appartient tel ou tel portrait ou même les accrocher pour que chacun puisse essayer de deviner à qui est ce portrait.

Fiche 12 : L'histoire sans fin

Matériel :

- Aucun !

Type d'activité : Coopération/Réflexion/Imagination - A PLUSIEURS

1. Un premier joueur commence l'histoire. Avec quelques mots (5 maximum).
2. Puis le joueur suivant reprend ce qui a été dit en ajoutant un à deux mots.
3. Et ainsi de suite jusqu'à ce que en répétant un joueur se trompe.

Débuts d'histoire possibles :

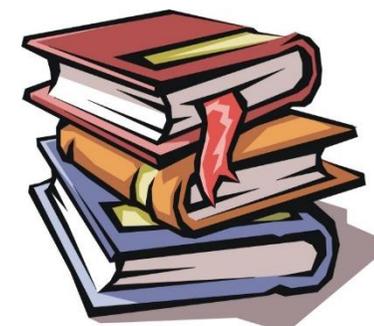
Dans ma valise j'ai ...

Je suis parti à ...

Dans ma chambre ...

Chez mes parents ...

Dans mon jardin ...



Fiche 13 : Le jeu du singe

Matériel :

- Aucun !
 - Type d'activité : Coopération/réflexion – A PLUSIEURS
1. Pour commencer un enfant prononce une lettre de l'alphabet.
Exemple : « P »
 2. Le second trouve un mot commençant par cette lettre. Il donne ensuite la deuxième lettre de son mot.
Exemple : Je pense au mot « Pompier », je dis « O »
 3. Le troisième trouve un mot commençant par « PO » et donne la troisième lettre de son mot.
Exemple : Je pense au mot « Potager » je dis « T ».
 4. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un mot complet soit composé.
 5. Celui qui a terminé le mot recommence avec une nouvelle lettre de l'alphabet.



Fiche 14 : Jeu le petit BAC

Matériel :

- Feuille
- Crayon



Type de jeu : réflexion – A PLUSIEURS

1. Pour commencer mettez-vous d'accord sur les thèmes avec lesquels vous voulez jouer :

Des exemples :

- Animal	- Légume
- Prénoms	- Plante
- Garçons/Filles	- Objet
- Pays	- Marque
- Capitale	- Insecte
- Ville	- Fruit
- Plat	- ...
- Rivière/Fleuves	

2. Faites un tableau avec les thèmes : 1^{ère} colonne la lettre, les colonnes suivantes les thèmes, la dernière colonne le total de points
3. Ensuite, un joueur dit dans sa tête l'alphabet. Un autre lui dit « Stop ». Une lettre ressort.
4. Puis on commence à chercher des mots dont la première lettre est celle donnée précédemment.
5. La recherche s'arrête lorsqu'un enfant a rempli son tableau, avec tous les thèmes et tous les mots commençant par la lettre donnée.
6. Pour compter les points : 2 points si je suis le/la seul-e à avoir trouvé ce mot, 1 point si nous sommes plusieurs à avoir trouvé le mot, 0 point si je n'ai pas trouvé de mot. On fait le total des points puis on recommence avec une nouvelle lettre.
7. Si on tombe sur une lettre que l'on a déjà faite alors la personne qui récite l'alphabet dans sa tête recommence jusqu'à un nouveau « Stop ».

Fiche 15 : Poules- Renards- Vipères

Matériel :



- Grand espace
- Foulards (de trois couleurs différentes)

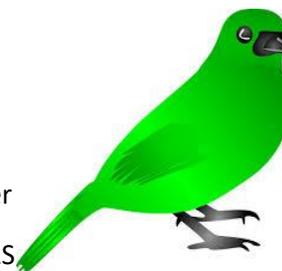
Type d'activité : Sportif/Coopération/Stratégie – A PLUSIEURS

1. Faire 3 familles (équitable si possible) : les poules, les renards et les vipères, leurs donner les foulards : une famille = une couleur.
2. Délimiter les camps des trois équipes.
3. Les poules doivent attraper les vipères, les vipères doivent attraper les renards et les renards doivent attraper les poules.
4. Pour attraper il suffira de récupérer le foulard de la personne, s'il n'y a pas de foulard on peut toucher. Une fois que la personne a perdu son foulard, la personne qui l'a attrapé ramène la personne dans son camp, « en prison ».
5. Les personnes attrapées peuvent être délivrées. Elles peuvent faire une chaîne depuis le camp adverse et se faire délivrer par une personne de son camp. Si une personne touche la chaîne, toute la chaîne est délivrée. Les personnes délivrées disposent de 8 secondes pendant lesquelles elles ne peuvent pas se perdre leur foulard.
6. Une personne qui ramène un prisonnier ne peut pas perdre son foulard.
7. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus personne à attraper dans une famille ou lorsque le temps imparti est terminé.

Fiche 16 : Epervier

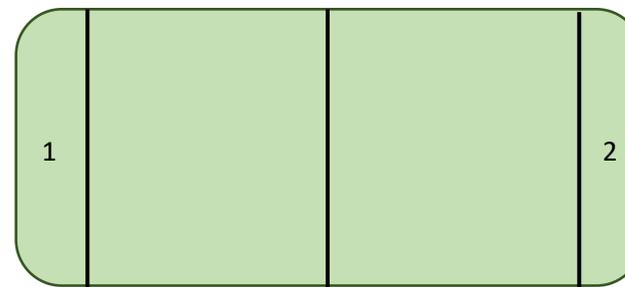
Matériel :

- Grand espace
- De quoi symboliser la ligne de l'épervier



Type d'activité : Sportif/Stratégie – A PLUSIEURS

1. Le terrain est rectangle, on délimite les camps des éperviers (1 et 2 sur le schéma) de chaque côté de la ligne où l'attrapeur se situera, à traverser.



2. Un attrapeur d'épervier se désigne et se met sur la ligne centrale.
3. Pour faire sortir les éperviers il dit « 1,2,3 éperviers sortez ».
4. Les éperviers tentent de rejoindre leur camp de l'autre côté de la ligne centrale.
5. S'ils se font attraper ils deviennent attrapeur d'éperviers et restent sur la ligne centrale.
6. Si un épervier ne sort pas, l'attrapeur compte jusqu'à 10 et peut sortir de sa ligne centrale pour aller chercher l'épervier, sans jamais rentrer dans les camps 1 et 2.

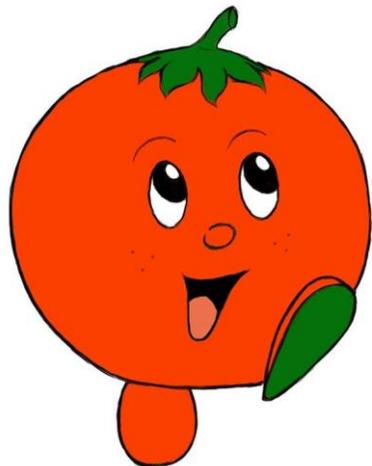
Fiche 17 : Tomate

Matériel :

- Ballon
- Espace grand – pas de goudron pour éviter de se râper les doigts

Type d'activité : Sportif – A PLUSIEURS

1. Les enfants se mettent en cercle les pieds écartés qui touchent ceux de leurs voisins.
2. Les mains sont jointes vers le sol.
3. L'objectif est de faire passer le ballon sous les jambes des autres enfants.
4. Si le ballon passe sous les jambes alors cet enfant se retrouve avec une main, si cela arrive une autre fois il se retourne mais garde ses deux mains, puis encore une fois il se retrouve retourné avec une main puis une autre fois et il est éliminé.
5. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que deux enfants.



Fiche 18 : Le Ninja

Matériel :

- Aucun !

Type d'activité : Sportif/Rapide – A PLUSIEURS

1. Commencez par vous mettre en cercle, tous en position de Ninja.
2. Lorsque c'est ton tour, tu peux faire un seul mouvement dans une seule direction.
3. L'objectif est de toucher les bras des autres enfants.
4. Pour éviter de te faire toucher tu peux faire un mouvement juste avant que l'on te touche.
5. Si tu t'es fais toucher tu « perds » un bras que tu mets derrière ton dos.
6. Si tu n'as plus de bras tu es éliminé-e.
7. Les enfants jouent l'un après l'autre, un mouvement à chaque fois, les enfants qui ne risquent pas de se faire toucher ne peuvent pas bouger.



Fiche 19 :

Douaniers/Contrebandiers

Matériel :

- Objets à déplacer (4 objets pour 1 enfant contrebandier)
- Dossards/Foulards, de quoi se reconnaître
- Matériel pour symboliser de type plots

Type d'activité : Sportif/Coopération/Stratégie – A PLUSIEURS

Deux équipes s'affrontent :

- Equipe 1 : Contrebandiers
- Equipe 2 : Douaniers

Le terrain est divisé en deux zones, deux pays dont la frontière sera symbolisée par des plots.

L'objectif :

L'équipe 1 doit faire passer ses objets dans le pays de l'équipe 2.

Règles :

À chaque extrémité du terrain se trouvent les repères de l'équipe 1. Le premier repère symbolise le départ de l'équipe 1. C'est dans ce repère que l'équipe trouvera les objets qu'elle devra amener jusqu'au second repère, repère d'arrivée. Ces deux repères doivent être hors de vue de l'équipe 2. Attention, l'équipe 1 ne doit pas se faire attraper par l'équipe 2 avec un objet sur soi sous peine de se la faire confisquer (et de finir en prison).

L'équipe 2 ne peut attraper un enfant de l'équipe 1 que si celui-ci a passé la frontière.

Pour attraper un enfant de l'équipe 1, l'équipe 2 doit toucher cet enfant. C'est alors que le Douanier procède à une fouille. Il a 30 secondes pour

retrouver l'image. Attention : les images doivent être cachées dans des endroits décents !

- Si aucun objet n'a été trouvé pendant le temps imparti alors l'enfant de l'équipe 1 peut partir. Il dispose de 5 secondes de « passe tranquille » pendant lesquelles il ne peut pas se faire toucher.
- Si un objet a été trouvé alors l'enfant de l'équipe 2 ramène l'objet dans son repère qui se situe au milieu du terrain (et amène l'enfant attrapé en prison à côté de son repère).

(Les enfants en prison peuvent se faire délivrer par leurs coéquipiers, ils peuvent faire une chaîne partant de la prison. Ils ne peuvent pas récupérer des objets à l'équipe 2 pendant leur séjour en prison.)

L'équipe 1 doit faire preuve de stratégie et de malice pour faire passer un maximum d'objets dans le pays voisin. Les objets à déplacer peuvent être déplacés par n'importe quel contrebandier.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets à faire passer ou quand le temps imparti est terminé. Dans ce cas le groupe ayant le plus d'images dans son repère, repère d'arrivée pour l'équipe 1, a gagné.



Fiche 20 : Le chef d'orchestre

Matériel :

- Aucun

Type d'activité : Coopération/rythme– A PLUSIEURS

1. Vous êtes tous en ronde assis.
2. Un enfant sort de la ronde et se met à un endroit où il ne peut ni voir, ni entendre les autres, c'est l'enquêteur.
3. Le groupe en ronde désigne un enfant chef d'orchestre.
4. Le chef d'orchestre désigné va produire des sons : taper dans ses mains, sur sa tête, taper des pieds, taper sur ses épaules, faire des sons avec sa bouche... Les autres enfants reproduisent les sons que fait le chef d'orchestre, ils le suivent. Le chef d'orchestre change les sons qu'il produit plusieurs fois.
5. Personne ne doit dire qui est le chef d'orchestre, l'enquêteur revient et doit trouver qui est le chef d'orchestre. Il a le droit à 3 chances :
 - a. si il le trouve il a gagné et le chef d'orchestre devient enquêteur,
 - b. si il ne le trouve pas le chef d'orchestre a gagné et devient enquêteur
6. On recommence une nouvelle partie.



Fiche 21 : le Béret

Matériel :

- Un objet de type foulard
- Un grand espace



Type de jeu : stratégie/coopération/sportif – A PLUSIEURS

1. Commencer par faire deux équipes : équitables si possible ! – Un enfant est arbitre.
2. Les équipes sont face à face à environ 30 grands pas de distance l'une de l'autre.
3. Au milieu on place l'objet de type foulard.
4. Les enfants se donnent chacun un numéro à partir de 1 sans le dire à l'autre équipe ni à l'arbitre. Si dans une équipe il y a un enfant supplémentaire alors dans l'équipe d'en face un enfant aura deux numéros.
5. Le jeu commence : l'arbitre annonce un numéro : exemple le 3.
6. Les deux enfants portant le numéro 3 courent vers le foulard pour essayer de le ramener dans leur camp et marquer un point. Les enfants peuvent se faire toucher par leur adversaire et dans ce cas le point revient à l'enfant ayant touché son adversaire.
7. L'arbitre peut donner un numéro ou plusieurs ou dire salade, dans ce cas tous les enfants sortent de leur camp. Il peut aussi annoncer un deuxième numéro si deux enfants n'arrivent pas à se départager. Dans ce cas les enfants peuvent se faire des passes avec le foulard pour le ramener jusque dans leur camp.
8. L'arbitre compte les points, il doit être de bonne foi.

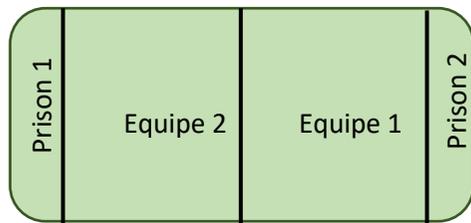
Fiche 22 : La balle au prisonnier

Matériel :

- Un grand espace
- Des plots
- Une balle en mousse

Type de jeu : coopératif/sportif/stratégique – A PLUSIEURS

Commencer par faire deux équipes : équitables si possible !



Disposer les plots de façon à faire ce terrain.

1. Le jeu commence, la balle est à l'équipe 1, le joueur 1 essaie de toucher un joueur de l'équipe 2. Pour le toucher il lance le ballon vers le joueur de l'équipe 2 : attention la tête est intouchable. Si le joueur 2 attrape la balle sans qu'elle n'ait fait de rebonds alors il n'est pas touché.
 - Si il ne le touche pas alors le joueur 2 essaie à son tour de toucher un joueur de l'équipe 1.
 - Si il le touche alors le joueur 2 va en prison et essaie de toucher un joueur de l'équipe 1 pour se délivrer et repartir dans son équipe.
 - Le dernier joueur de l'équipe touché a le droit à 3 chances pour essayer de se délivrer de la prison.
2. Tous les joueurs doivent pouvoir toucher le ballon à tour de rôle.
3. Si il n'y a pas de prisonnier, lorsque la balle sort du terrain elle revient à l'équipe où la balle est sortie. Si il y a des prisonniers et que la balle sort vers chez eux la balle revient aux prisonniers.



Fiche 23 : Jeu du killeur

Matériel :

- Aucun

Type de jeu : coopératif/stratégique – A PLUSIEURS



1. Mettez-vous tous en ronde assis. Un enfant désigné comme shérif sort de la ronde et va se mettre à un endroit où il ne peut ni voir ni entendre les autres.
2. Les autres enfants désignent un killer, personne ne doit dire qui il est.
3. Le shérif revient.
4. Le killer va devoir, grâce à son clin d'œil, essayer de tuer toutes les personnes présentes autour de la ronde sans se faire attraper par le shérif.
5. Les enfants ayant reçu un clin d'œil se couchent.
6. Le shérif a le droit à trois chances pour trouver qui est le killer.
7. Si le killer est trouvé il devient shérif et le shérif a gagné. Si le killer a réussi à tuer toutes les personnes sans être trouvé ou que le shérif a perdu toutes ses chances alors il devient shérif et c'est le killer qui a gagné.

Fiche 24 : Jeu du Lucky Luke

Matériel :

- Aucun

Type de jeu : connaissance – A PLUSIEURS

1. Mettez-vous tous en ronde. Un meneur est désigné et se met au milieu de la ronde.
2. Le meneur dira le prénom de quelqu'un suivi de « PAN » cette personne se baissera et les deux personnes à côté d'elle devront le plus vite possible se dire « PAN » l'une l'autre. Celle qui n'a pas été assez rapide s'assoit et le jeu continu.

Les variantes, en plus du « PAN » on peut ajouter (dans tous les cas le moins rapide à se mettre en position s'assoit) :

- La machine à laver : dans ce cas le joueur dont le nom a été prononcé tourne sur lui-même et ses voisins mettent leurs bras autour de lui pour l'entourer.
- L'Égyptien : dans ce cas le joueur dont le nom a été prononcé fait une pyramide avec les bras au-dessus de la tête tandis que ses voisins forment les égyptiens.
- Le Toasteur : dans ce cas le joueur dont le nom a été prononcé se met à sauter et ses voisins mettent leurs bras tendus devant eux.



Fiche 25 : Le livret de l'enquêteur



Matériel :

- Feuilles de papier
- Crayons et colle
- Toutes les petites bêtes et les plantes que tu pourras trouver autour de toi



Type de jeu : Calme/Observateur/Créatif – SEUL OU A PLUSIEURS

1. Pour fabriquer ton livret commence par prendre plusieurs feuilles que tu plis en deux dans le sens de la largeur. Colle-les ensemble sur le pli pour former le livret.

Décore la première page de ton livret et mets-y ton Prénom et ton Nom.

2. Ensuite place à l'enquête : Pars à la recherche de petites plantes sèches que tu peux coller sur ton livret, ou d'insectes que tu peux dessiner. À côté crée la carte d'identité de ta découverte :



- Nom de ta découverte
- Date à laquelle tu l'as trouvée
- Lieu où tu as fait ta découverte
- Particularité de ta découverte (on la mange, à quoi elle sert sur la planète, à quel type de famille elle appartient...)

3. Ton livret tu peux même l'emporter chez toi et faire de nouvelles découvertes que tu pourras ensuite partager avec tout le monde. Tu peux même faire des recherches dans des livres ou sur internet pour avoir un livret plus complet.



Fiche 26 : BD droits de l'enfant

Matériel :

- Règle
- Crayons
- Feuilles



Type d'activité : Calme/Créative – SEUL OU A PLUSIEURS

1. Pour commencer prend une feuille et dessine les carrés d'une BD, on les appellera des vignettes. Tu peux en faire 2,3 ou pleins !
2. Ensuite écrit ton histoire (courte) sur une autre feuille. Cette histoire peut faire référence aux droits de l'enfant, cités ci-dessous, ou pas. Pour faire une bonne histoire on doit retrouver :
 - A. Une situation initiale ou tout va bien
 - B. Une chute, un problème qui surgit
 - C. La résolution du problème
 - D. Le retour à une situation ou tout va bien.



Les droits de l'enfant :

- Droit d'être aimé-e et respecté-e
 - Droit d'avoir une éducation
 - Droit à l'égalité
 - Droit de ne pas être exploité-e
 - Droit de s'exprimer, de donner son avis
 - Droit d'avoir une identité, une vie privée et une famille
 - Droit de rêver, de rire, de jouer
 - Droit d'être soigné-e
 - Droit d'être protégé-e de la violence
3. Quand tu as écrit ton histoire tu peux maintenant dessiner tes personnages dans les vignettes, faire les bulles de discussion et enfin colorier !
 4. Tu peux accrocher ta BD dans le centre ou la ramener à ta maison !

Fiche 27 : Land-Art

Matériel :

- Les plantes, les bouts de bois, les cailloux... toute la nature que tu trouves autour de toi

Type d'activité : Calme/Créative – SEUL OU A PLUSIEURS

Le LAND-ART en anglais ça veut dire : Art de la Nature. Cet art de la nature est éphémère c'est-à-dire qu'il ne dure pas dans le temps.

1. Pour faire du Land-Art commence par chercher tous les petits bouts de bois, les plantes (de préférence mortes), les cailloux... que tu peux trouver autour de toi.
2. Une fois que tu penses avoir ramasser suffisamment d'objets naturels tu peux commencer ton Land-Art.

Fais preuve d'imagination ! Quelques idées pour t'inspirer :



3. Quand tu as terminé, demandes à quelqu'un de prendre une photo de ton œuvre, ainsi ton œuvre pourra être détruite mais tu pourras toujours continuer de la contempler !



Fiche 28 : La Banquise

Matériel :

- Feuilles de papier ou couverture, ou feuilles de Papier journal ou plots....
- De la musique
- De l'espace



Type d'activité : Sportif/Coopératif – A PLUSIEURS

1. Commencez par placez les feuilles de papiers, les couvertures au sol, les plots en cercle. Au départ mettez-en suffisamment pour que tous les enfants puissent tenir debout dessus ou dedans sans toucher le sol.
2. Le sol c'est l'eau, les couvertures ou feuilles c'est la banquise
3. Un enfant est désigné comme maître de cérémonie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord faites un Shifumi !
4. Le maître de cérémonie sera en charge de la musique, tous les autres enfants sont des petits pingouins.
5. Lorsque la musique commence les pingouins se baladent, chantent, dansent, se baignent....
6. Puis le maître de cérémonie arrête la musique – à ce moment là tous les pingouins doivent rejoindre la banquise.
7. Lorsque la musique reprend, une partie de la banquise fond, on enlève une feuille ou deux ou on repli la couverture ou on resserre les plots.
8. Puis la musique s'arrête de nouveau et ainsi de-suite jusqu'à ce que les pingouins ne puissent plus du tout tenir sur la banquise tous en même temps.

Fiche 29 : La toupie infernale

Matériel :

- De l'espace



Type d'activité : Sportif/Coopératif – A PLUSIEURS

1. Vous vous mettez tous et toutes en cercle.
2. Un enfant est choisi pour être la souris et l'autre le chat
3. La souris et le chat sont à l'extérieur du cercle. Au départ le chat part à l'opposé de la pièce de la souris.
4. Le cercle doit se déplacer en même temps pour faire en sorte que le chat ne puisse pas attraper la souris. Le cercle se baisse puis se relève et se déplace dans toutes les directions sans jamais se détacher et dans le seul objectif de protéger tous ensemble la souris.
5. Si la souris est touchée par le chat, une nouvelle partie commence avec un nouveau chat et une nouvelle souris.



Fiche 30 : La course aux coussins

Matériel :

- Deux coussins ou objets mous

Type d'activité : Coopération/sportif – A PLUSIEURS



1. Faites deux équipes, A et B, équitables si possible.
2. Mettez-vous tous en ronde : attention placez-vous en croisé : une personne de l'équipe A puis une de l'équipe B, puis une de l'équipe A, etc...
3. Le coussin A appartient à l'équipe A et le coussin B appartient à l'équipe B.
4. Pour commencer, le coussin A est dans la main d'un joueur de l'équipe A. Le coussin B est en face du coussin A, dans la main d'un joueur de l'équipe B.
5. L'objectif est que le coussin de mon équipe rattrape le coussin de l'autre équipe.
6. Pour ça je fais passer le coussin de mains en mains à mon équipe, le plus vite possible, bien sûr l'autre équipe a le droit de m'empêcher. Attention aucune bagarre n'est possible, l'autre équipe peut empêcher le coussin de passer avec les mains ou les pieds mais ne doit pas attraper le coussin adverse. Je peux lancer le coussin à mon co-équipier pour qu'il l'attrape. Le coussin doit passer par tous les membres de mon équipe c'est-à-dire que je ne passer ou lancer le coussin que à mon co-équipier voisin.
7. Le premier coussin qui rattrape l'autre gagne la manche. On peut recommencer plusieurs fois.

Fiche 31 : Les souris Siamoises

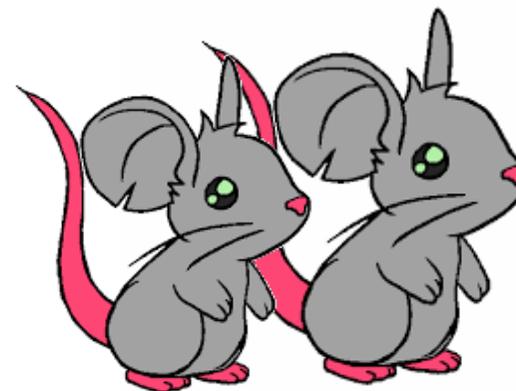
Matériel :

- Un grand espace

Type d'activité : Coopération / sportif – A PLUSIEURS



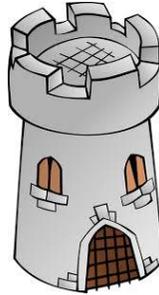
1. Tous les enfants sont des souris, un enfant est le chat.
2. Le chat doit attraper les souris en les touchant.
3. Pour se sauver les souris doivent être par pair, par deux, en se tenant la main. Si elles sont plus ou moins que deux elles peuvent se faire toucher par le chat.
4. Alors si une souris seule arrive vers une paire de souris et attrape la main d'une des deux souris, l'autre souris doit partir pour se trouver un nouveau partenaire.
5. Une souris touchée devient chat avec l'autre chat.
6. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que deux souris



Fiche 32 : Construction de cabanes

Matériel :

- Draps
- Table
- Coussins
- Tapis
- Cartons...
- Tout ce qui t'inspire une cabane



Type d'activité : Imaginaire/jeux de rôles – SEUL OU A PLUSIEURS

Tipis, cabanes, igloos, yourtes, maison, tente, bulle... la construction d'un abri c'est idéal pour s'amuser à plusieurs ou pour se retrouver tranquillement seul dans un coin avec un livre ou pas.

1. Pour construire ta cabane : d'abord fais les murs : avec tout ce que tu peux trouver : meubles, tables, chaises... N'oublie pas la porte !
2. Ensuite ajoutes un toit : un drap par exemple
3. Enfin ramènes des petits objets dans ta cabanes : des coussins, des livres, des jeux que tu aimes bien, de quoi dessiner...
4. Et surtout à la fin, on n'oublie pas de ranger 😊 !