

Ateliers des élémentaires

LUNDI

Loto, Divers Jeux de loup, Quiz musical, Récré libre pour les CP, CE1

Pouc-Pouc, Mandalas, Loto, Divers Jeux de loup, Récré libre pour les CE2, CM

MARDI

Explorations archéologiques, Jeux de relais, Jeux collectifs, Récré libre pour les CP, CE1

Bibliothèque, Construction de mini cabanes, Explorations archéologiques, Jeux de relais, Récré libre pour les CE2, CM

JEUDI

Lutte, Origamis, Bibliothèque, Récré libre pour les CP, CE1

Bricolages Kawaiï, Jeu du Drapeau, Lutte, Origamis, Récré libre pour les CE2, CM

VENDREDI

Escalade à la Toile d'Araignée, Défis avec des Lego et des Plus-Plus, Loup-Garou, Récré libre pour les CP, CE1

Foot, Escalade à la Toile d'Araignée, Défis avec des Lego et des Plus-Plus, Récré libre pour les CE2, CM

Lexique

Le Loup-Garou se joue calmement et en grand nombre avec des cartes attribuant des rôles secrets.

La Bibliothèque Municipale est un lieu de lectures libres mais aussi de propositions de livres-CD, de livres triés par thème, de narrations par l'animatrice.

L'origami est l'art du pliage du papier ; le mot vient du japonais qui l'aurait lui-même emprunté au chinois. L'origami peut représenter un animal, une plante ou un objet mais peut aussi représenter des formes géométriques simples ou complexes.

Le Mandala est un excellent exercice de coloriage pour tous les enfants. Les formes et les couleurs du mandala sont une invitation au jeu et permettent à l'enfant de se concentrer, gagnant équilibre et tranquillité. Cet exercice est cette fois proposé collectivement afin de réaliser une grande fresque à exposer dans les locaux d'animation.

Le kawaiï ou comment s'initier à l'esthétique dite « mignonne » des dessins japonais et de ses objets dérivés (magnets, marque-pages).

Le jeu du Pouc-Pouc est un jeu de cache-cache amélioré.

Les règles : un joueur est désigné comme le pouc-pouc. Celui-ci crie pouc-pouc et commence les yeux fermés à décompter à haute voix de 20 à 0. Un ballon est posé à ses côtés. Pendant ce temps, les enfants courent se cacher. Lorsque le pouc-pouc arrive à 0 il ouvre les yeux et commence à chercher ses coéquipiers. Il n'a pas le droit de faire plus de 3 pas autour du ballon. Lorsqu'il a vu un enfant, il tape sur le ballon en disant par exemple "Vu Martin derrière le sapin" et Martin a perdu. S'il ne trouve plus personne, le pouc-pouc recommence le jeu et décompte cette fois de 19 à 0. Les enfants, encore en jeu, doivent retourner se cacher. Et ainsi de suite : de 18 à 0, puis de 17 à 0, etc. Pour délivrer les prisonniers, il faut réussir à shooter dans le ballon sans que le pouc-pouc voit...Le gagnant sera évidemment le dernier à ne pas avoir été vu !!

Création de mini cabanes : elle se fera aux alentours à l'aide de matériaux naturels (brindilles, feuilles, pierres...) qu'il faudra dans un premier temps collecter deci delà et assembler ensuite pour concocter une mini cabane originale...

Explorations archéologiques...à l'extérieur, un peu comme une chasse aux trésors anciens qui dévoilent l'Histoire !

Jeu du Drapeau : deux équipes sont détentrices chacune d'un drapeau. Elles doivent le protéger pour ne pas se le faire voler par l'équipe adverse, ni se faire toucher ! Course et stratégie sont au rendez-vous !