

ENTREPRISE “programme d’activité à partir d’un thème ”

Petite enfance

Thème : patrimoine naturel

ETAPE 1

Intérêts pédagogiques :

Permet à l’enfant de développer la socialisation (échanges, s’affirmer par son imagination, rapport avec le groupe...)

Permet son développement personnel (jeu sportif), connaissance (sortie éducative)

Planning de la semaine :

De 9h à 9h30 : accueil

10h30 à 11h : Collation

11h30 à 12h Temps libre

12h à 13h repas

13h à 14h : sieste pour les petits et contes

16h à 16h30 : goûter

17h : retour des enfants

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
9h30 – 10h30	Introduction du thème avec jeu de l’araignée et les pucerons (cf. : l’épervier)	Jeux Olympiades 4 stands : Kim goût, le coureur de bois monsieur l’écureuil les mouches Banga	Peinture décorée sur pot à l’aide de pochoir (laque, séchage, dessin avec pochoir)	Coloriage des costumes suivant leur idée (les animateurs forment les costumes) puis finition après collation.	Fresque (pour décor spectacle), dessin à la peinture avec les mains, en trois couleurs (vert, bleu, marron) suivant le thème et leurs idées.
11h – 11h30	Coloriage de l’homme des bois suivant leur imagination		Petit jeu “chameau – chamois ” “ Le vieux renard aveugle ”	Chant “mon zoo	Sortie éducative dans la forêt, l’homme des bois explique les différents arbres, fleurs...
14h - 15h	Promenade en forêt afin de ramasser des feuilles pour activités, goûter et retour (avec interprétation de l’homme des bois, “le héros ”).	Mobiles oiseaux Les animateurs pré – découpent Les enfants décorent.	Activités à la carte, masques et couronnes pour le spectacle	Petit jeu “les lapins et le chasseur ”, le renard passe...	Spectacle avec les parents (défilé et chants avec gestes)
15h – 16h		Peinture avec feuilles qui remplacent le pinceau		Fleurs en papier pour décorer les pots du mercredi	
16h30 – 17h		Plantation dans du coton avec lentilles-haricots...	Répétition du spectacle Défiler – apprendre les rôles	Répétition du spectacle	Adieu de l’homme des bois avec distribution de bonbons

Tout au long de la semaine, l’homme des bois intervient pour présenter sa vie.

Les difficultés rencontrées :

Explication des activités (peinture sur pot, mobiles)
Respect du fil conducteur (histoire) par rapport aux activités.
Accord sur les techniques (mobiles)
Respect du rythme de vie (temps calme ...)
Discussion sur le choix des activités (chacun donnait des idées et les défendait)

Solutions : appel aux formateurs en cas de difficultés.

ETAPE 2**Morceau vécu : les olympiades****Tranche d'âge : 3 – 6ans****Organisation :**

4 équipes / 4 stands

Kim goût

Les mouches

Un slalom

Un jeu de tir (l'écureuil)

Astuce pour les points : à cet âge là, ils ne savent pas lire, il n'y a donc pas besoin de se servir des points. Tout le monde gagne une coupe ou autre chose.

Cependant, il faut motiver les équipes par les points.

Le parcours :

Kim goût : le plus d'ingrédients possibles, de préférence un ingrédient par joueur différent.

Le slalom : petit parcours de motricité sous forme de relais (troncs d'arbre à faire en slalom, obstacle à sauter...)

Jeux de tir : décor en rapport avec le thème (= un écureuil) troué au préalable, avec des balles en laine comme balles

Les mouches : un ballon, un rapport avec l'histoire

Remarque : un fil conducteur tout au long de la semaine / de l'olympiade

Désigner un "homme des bois", équipé d'un costume

Prévoir une remise de prix (4 coupes)

Intérêts pédagogiques

Sensibilisation à l'environnement

Epanouissement (physique, mental, sensoriel) de l'enfant.

Permet à l'enfant de se développer physiquement et de développer le sens du goût

Développer sa socialisation (esprit d'équipe, réflexes)

Améliorer sa citoyenneté

Permet de favoriser sa motricité

Acquérir une confiance en lui et aller vers les autres ;

Rôle de l'animateur

Préparer les activités

Veiller à la sécurité

Respecter les rythmes de vie de l'enfant

Déterminer les règles et les faire respecter

Gérer son temps

Adapter les activités aux tranches d'âge

Savoir gérer les conflits

Etre dynamique

Eviter les situations d'échec

Organiser

Difficultés rencontrées :

Choix des activités
Organisation du déroulement
Coordination des animateurs

Matériels :

Carton – crépon – feuilles d'arbres – branches d'arbres – bouteilles d'eau – laine – ficelle – peintures – craies grasses – bois – chaises – tables – fruits divers – ballon.

Bilan entreprise :

Bonne entente au sein du groupe
Bonne participation de chacun
Bonne gestion du temps

Cependant des difficultés subsistent sur suivants les points

- Le choix des activités en fonction du rythme de vie de l'enfant
- L'organisation du temps et de l'espace
- La coordination entre les animateurs
- Manque de locaux pour la retransmission fidèle de l'activité.

Bilan / Olympiades : **Positifs :**

Bonne introduction de l'histoire
Dynamisme

 Négatifs

Histoire trop rapide
Manque d'engouement pour le kim goût
Langage de l'homme des bois
Se mettre OK sur les points
Faire participer au décor
Nul besoin d'expliquer les règles

ENTREPRISE "fabrication de jeux à partir d'un thème "

ETAPE 1 : Conception du jeu

1. **Choix du thème** : les couleurs

2. **Choix du jeu** : Méli –Mélo

3. **Règle du jeu** :

Le jeu est composé de 50 cartes dont 25 paires. Les cartes sont disposées à l'envers en désordre sur une table. Le jeu peut commencer par n'importe quelle personne puis l'une après l'autre ; le but du jeu est de retrouver le plus de cartes possible en se rappelant où elle était placée. Il est possible de jouer au Méli – Mélo à plusieurs.

4. **Listing des techniques que l'on connaît** :

Peinture (avec toutes les techniques)
Pâte à sel
Plâtre
Perles

5. **Listing des techniques pour la fabrication** :

Peinture : coton tige, brosse à dent, éponge, roulette
Cartons
Papiers canson

6. **Intérêts pédagogiques** :

Permettre à l'enfant de développer sa mémoire
Développer la connaissance des couleurs*
Permettre à l'enfant de découvrir différentes techniques et différents matériaux
Favoriser le travail d'équipe et le respect d'autrui
Aider les enfants à développer leur imagination

7. **Evaluation**

Difficultés à trouver le matériel pour la réalisation du jeu au niveau des dessous de cartes. Au début, nous avons fait un essai avec du tissu, puis nous nous sommes rendu compte que ce n'était pas pratique alors nous avons choisi le canson.

Difficulté au niveau des figures : nous avons voulu compliquer les choses alors que le principe était simpliste.

Difficulté pour le choix de la décoration de la boîte en carton qui sert d'emballage.

Solution : Discussion avec le formateur

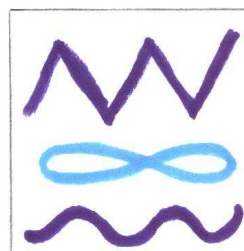
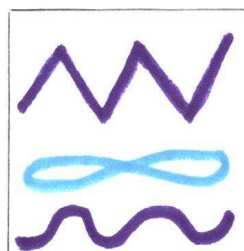
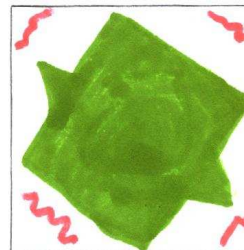
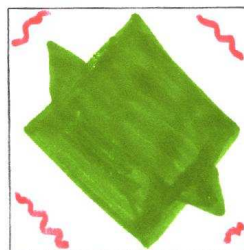
8. **Rôle de l'animateur**

Expliquer les règles

Encadrement des enfants tout en leur laissant des libertés

Regrouper les enfants en plusieurs groupes pour la fabrication. Leur montrer les différentes méthodes pour réaliser leur jeu.

9. **Exemple** : ci - contre



ENTREPRISE “fabrication de jeux à partir d’un thème ”

1. Choix d’une technique :

création de volumes

2. Choix d’un thème :

patrimoine naturel, qui s’adapte bien à la technique choisie

3. Choix d’un jeu : superdéfis

Listing des épreuves par rapport au jeu d’origine et au matériel

Essais des techniques de création et choix

4. Listing des techniques :

Papier mâché, pliage, bois, pâte à sel, diverses techniques de peinture : pochoirs, éponge, brosses, paille, bouchons, pliages, ficelle, carte de téléphone, argile, terre glaise

5. Choix des techniques : grenouille en pliage, flèche en cartouche d’encre, mini- golf

6. Intérêt pédagogique :

Permettre à l’enfant d’élaborer un projet, réflexion, utilisation de moyens, les tester

Lui permettre de réfléchir et d’utiliser son savoir

Permettre à l’enfant de tester des techniques de création de volume : assemblage de divers matériaux et différentes techniques de peinture.

Aider l’enfant à prendre conscience des différents milieux qui existent

Développer son habileté, son sens tactile, sa concentration, sa réflexion.

7. Etablissement de la maquette et des règles du jeu :

Avancer un pion à l’aide du dé pour être le premier sur la case arrivée.

Chaque case comprend une indication spécifique à respecter.

Case épreuve : tirer une carte épreuve et la réaliser (6 épreuves différentes)

Epreuve réussie : Rejouez

Epreuve perdue : reculez de 2 cases

Case milieu : ne rien faire

Autre case : Suivre les indications données

Evaluation

Dialogue pour chercher des idées communes : réalisation d’une technique création en volume

Adaptation du thème à la technique : le patrimoine naturel

Nous sommes vite tombés d’accord sur un jeu connu de nous deux : Superdéfis

Nous avons adapté les différentes épreuves du jeu d’origine en fonction du matériel de la régie afin d’éviter les pertes de temps.

Nous nous sommes concertés pour les règles et adaptations diverses du jeu.

La réalisation de la maquette nous a permis de mieux cerner notre projet.

ETAPE 2

Rôle de l’animateur :

Sensibiliser au patrimoine naturel par des sorties découvertes diverses, vidéo, photos

Proposer aux enfants, différentes techniques à choisir, les tester pour les sélectionner.

Choisir un thème et un jeu de base avec l’enfant en fonction de ses désirs

Aider l’enfant à la réalisation, le conseiller, le guider

Laisser les enfants s’organiser tout en restant à leur disposition

Arbitrer et animer le jeu, maintenir l’intérêt

Intérêts pédagogiques :

Respecter le matériel et le rangement

Règles du jeu : Superdéfis nature

But du jeu : Arriver le premier

Le premier joueur lance le dé, s’il arrive sur la case

- épreuve : il doit tirer une carte épreuve et suivre les instructions données sur la fiche qui s’y rapporte.

- Milieu (en vert) : ne rien faire

- Case noire : suivre les indications données

Epreuve réussie : rejouer

Epreuve perdue : reculer de 2 cases

Quand un joueur tombe sur la case épreuve par suite d'un mouvement dû à une case noire, il doit effectuer cette épreuve.

Pour gagner, le joueur doit franchir la ligne d'arrivée et ne pas faire le nombre juste.

Matériel pour le jeu

Une grande plaque en bois

Une feuille verte ou bleue de cartoline

Une feuille de polystyrène

7 feuilles A3 de couleurs

4 pailles

Un grand pot de crème fraîche

Deux pots de petits – suisse

Une chute de papier bleu

Un carton

7 feuilles cartonnées A4 quadrillées

Feuilles naturelles

Roseaux

Colle – ficelle – pointes – punaises

Pâte à modeler

Crémousse

Cartouche d'encre

Velcro

Beaucoup de peinture

Boules de cotillons

Un dé

FICHES TECHNIQUES

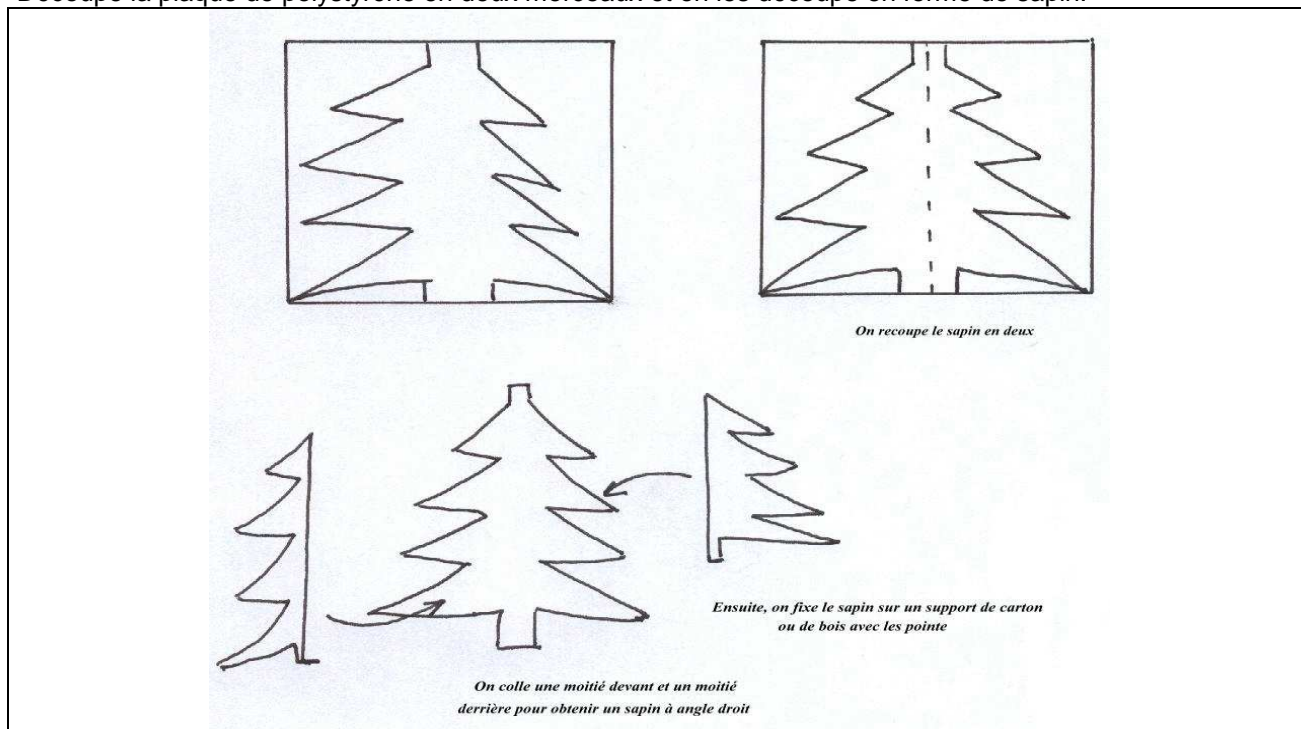
Le lancer d'anneaux dans l'arbre

Matériel :

Polystyrène – colle Néoprène – pointes – support carton ou bois

Anneaux – peinture

Découpe la plaque de polystyrène en deux morceaux et on les découpe en forme de sapin.



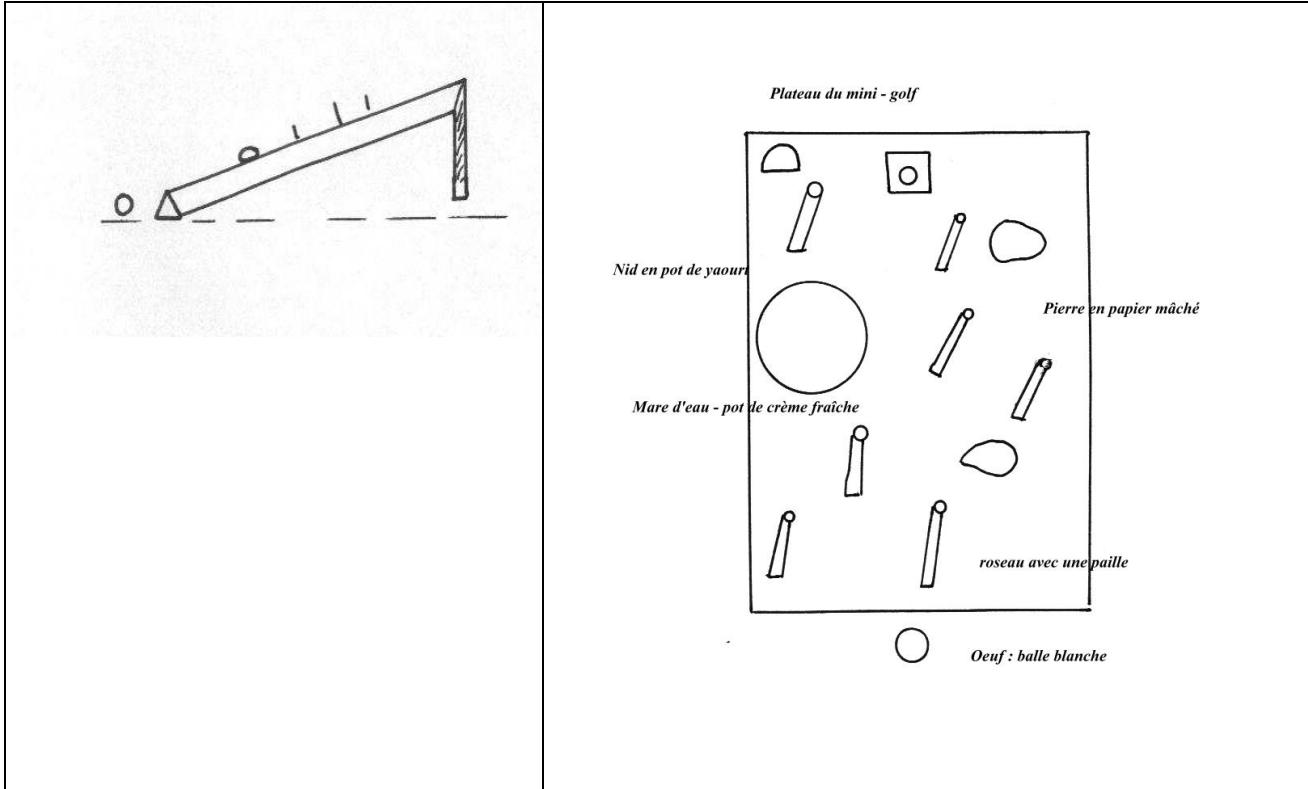
Ensuite, on lance les anneaux peints en forme de nid d'oiseau pour les mettre sur la cime du sapin.

Le mini – golf

Matériel :

Planche de carton, pot de yaourt, pot de crème fraîche, papier mâché, peinture, peinture en poudre, paille, balle.

Construction :



On a droit à 5 essais pour remettre l'œuf dans son nid.

FLECHETTES

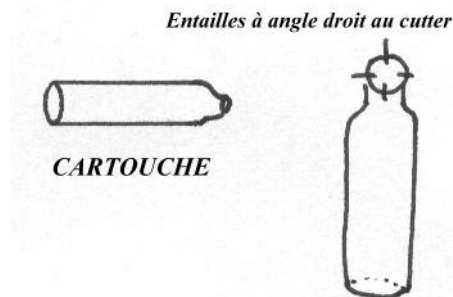
Matériel :

Cartouche vide
Feuille qui sert de cible

Cutter, feuille de papier, colle en bâton
Peinture

Construction :

1.



2. Découper un petit carré de papier et diagonales. Obtenir ensuite ceci en



le plier suivant les deux remontant les coins

8. Coincer la croix de papier dans l'autre bout : c'est prêt

l'entaille de la cartouche et mettre de la colle à

Il faut coller l'étoile de mer (la fléchette) sur sa famille en évitant ses ennemis (dessin cible)

BILAN 2^{ème} étape

Positif :

Tout le monde n'a pas joué
Approfondir le thème dans la fabrication
Penser à adapter à la tranche d'âge

Négatif

Bonne imagination et présentation
Utilisation de différents matériaux
Réalizations originales
Choix de la présentation → bonne explication
Bonne entraide entre les trois mini – entreprises jeux de société.