



1 - 2 - 3 USEP en maternelle RENCONTRE MULTI ACTIVITES

ATELIER D'ADRESSE

COOPERATION ET S'OPPOSER COLLECTIVEMENT

A L'ATTAQUE !!!

BUT DU JEU

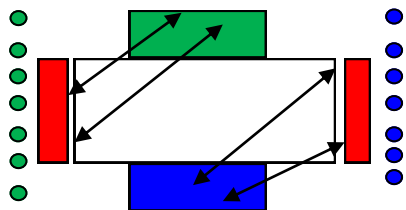
Faire rouler / lancer un objet afin de faire tomber les quilles (les tours du château).

DEROULEMENT DE L'ATELIER

Faire 2 équipes. Chaque équipe a une réserve avec différents objets (boules, anneaux, balles, sac à grains ...). Au signal, tous les enfants de chaque équipe piochent un objet dans la réserve, courent en direction du château et lancent l'objet sur les tours pour les faire tomber. Les enfants ne lancent qu'un objet à la fois. (faire des allers/retours).

Le jeu s'arrête quand toutes les tours du château sont tombées.

Première partie : faire rouler l'objet – Deuxième partie : lancer l'objet.



LE ROLE DES ADULTES

Expliquer simplement le jeu. Faire une démonstration.
Faire jouer tous les enfants au moins une fois.
Encourager et motiver les enfants.

CET ATELIER DURE 10 MINUTES



1 - 2 - 3 USEP en maternelle RENCONTRE MULTI ACTIVITES

ATELIER DE REFLEXION et DE CONSTRUCTION

ATTENTION AUX CROCODILES !

BUT DU JEU

Construire un passage pour traverser la rivière sans mettre un pied dans l'eau.

DEROULEMENT DE L'ATELIER

De nombreux et différents passages sont à construire !!!

Les enfants (par équipe de 2 ou 3) disposent de matériel divers selon les traversées : **des mini poutres, des plots ronds, des plots plats, des plots hauts, des briques, des échasses, des ½ sphères, des cordes** ... pour franchir la rivière.

Les enfants mettent à leur guise des îlots pour traverser la rivière.

- On réduira peu à peu le nombre d'appuis nécessaires à la traversée.
- On modifiera la largeur de la rivière.

LE ROLE DES ADULTES

Expliquer simplement le jeu. Faire une démonstration. Faire jouer tous les enfants au moins une fois. Encourager et motiver les enfants

CET ATELIER DURE 10 MINUTES



1 - 2 - 3 USEP en maternelle RENCONTRE MULTI ACTIVITES

ATELIER JEUX TRADITIONNELS

LA BERDINGETTE + LES ELASTIQUES + LA MARELLE

BUT DU JEU

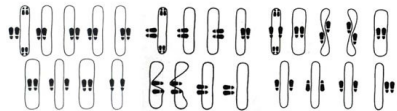
La berdinguette : Réaliser le parcours en faisant **tinter** les berdinguettes moins de 3 fois dans un premier temps et moins de 2 fois dans un deuxième temps...

Les élastiques : Effectuer « des figures » par-dessus un élastique tendu entre les jambes de deux camarades.

DEROULEMENT DE L'ATELIER

La berdinguette : un enfant doit traverser de part en part la cage, en se glissant à travers les élastiques, sans faire sonner les berdinguettes (les clochettes) qui prennent évidemment un malin plaisir à tinter dès que l'enfant touche un élastique.

Les élastiques : ce jeu se joue par groupe de 3 enfants, l'un joue pendant que les 2 autres tiennent l'élastique. Des pictogrammes (supports papier) sont mis à disposition sur la rencontre. Exemple :



Pour les **GS/CP**, les « figures » se réalisent avec l'élastique d'abord aux chevilles, puis aux mollets et enfin aux genoux.

LE ROLE DES ADULTES

Expliquer simplement le jeu. Faire une démonstration
Faire participer les enfants au minimum une fois.
Encourager et motiver les enfants.

CET ATELIER DURE 10 MINUTES



1 - 2 - 3 USEP en maternelle RENCONTRE MULTI ACTIVITES

ATELIER SANTE

DEROULEMENT DE L'ATELIER :

PS : loto les légumes

Dans un premier temps un adulte lit le livre « grosse légume » avant que les enfants jouent en petit groupe au jeu du loto légumes. **Grosse légume de Jean Gourounas.**

MS : Memory fruits et légumes

Dans un premier temps un adulte lit le livre « les fruits et légumes » avant que les enfants jouent en petit groupe au jeu du memory fruits et légumes. **Les fruits et légumes de Anne Royer - Editions Milan.**

GS/CP : Le jeu du plateau « je sais manger équilibré !!! »

Un enfant pioche une carte et doit la placer sur un point dans son assiette, dans la famille qui convient :

- Légumes
- Viandes, poisson, œuf
- Fruits
- Lait et produits laitiers
- Féculents
- Produits céréaliers
- Boissons.

Lorsque l'enfant pioche un aliment d'une famille déjà complétée, il doit la ranger soit dans la boîte « placard » soit dans la boîte « réfrigérateur ».

LE ROLE DES ADULTES

Expliquer simplement le jeu. Faire une démonstration
Faire participer les enfants au minimum une fois.

CET ATELIER DURE 10 MINUTES



1 - 2 - 3 USEP en maternelle RENCONTRE MULTI ACTIVITES

ATELIER DE COOPERATION

LE KIN - BALL

BUT DU JEU

Maitrise et coordination, enchaîner des actions, développer l'adresse.

DEROULEMENT DE L'ATELIER

Pour les PS – MS :

Deux colonnes espacées de 3 mètres se font face.

1 – L'enfant qui a la balle se déplace vers l'enfant de la colonne d'en face **en faisant rouler la balle** puis le lui donne et va se placer en fin de colonne. Et ainsi de suite.

2 – Deux enfants de la même colonne déplacent la balle **en la portant** vers la colonne d'en face aux deux premiers enfants de cette colonne. Et ainsi de suite.

Pour les GS – CP :

1 – **Le souris – kin** : Les souris sont dispersées sur une surface de 10x10m, le chat doit toucher les souris en faisant rouler le ballon. Les souris touchées deviennent des « statues ». Elles peuvent se délivrer en touchant le ballon passant à proximité. On change de chat ...

LE ROLE DES ADULTES

Expliquer simplement le jeu. Faire jouer tous les enfants.
Encourager et motiver les enfants.

CET ATELIER DURE 10 MINUTES



1 - 2 - 3 USEP en maternelle RENCONTRE MULTI ACTIVITES

ATELIER DE MOTRICITE

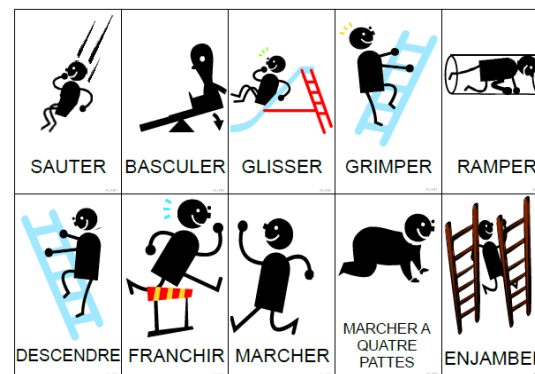
LE PARCOURS GYMNIQUE

BUT DU JEU

Réaliser le parcours.

DEROULEMENT DE L'ATELIER

Les enfants chacun leur tour effectuent (avec ou sans l'aide de l'adulte) le parcours proposé.



LE ROLE DES ADULTES

Expliquer simplement le jeu. Faire une démonstration.
Faire jouer tous les enfants au moins trois fois.
Encourager et motiver les enfants.

CET ATELIER DURE 10 MINUTES



1 - 2 - 3 USEP en maternelle RENCONTRE MULTI ACTIVITES

ATELIER DE COOPERATION ET DE COORDINATION

LE PARACHUTE

**CETTE ANIMATION SERA ENCADREE PAR PLUSIEURS PARENTS
CET ATELIER DURE 10 MINUTES**

C'EST QUOI ??

Le parachute est une grande toile résistante de forme circulaire constitué de fuseaux de couleurs différents, avec une ouverture centrale et des poignées.

Le parachute permet de développer la coopération et l'esprit d'équipe. L'activité est centralisée autour du jeu et du plaisir de réaliser une action collective.

Le parachute offre une multitude d'activités physiques de coordination et d'expression. Son utilisation développe des capacités relevant de domaines différents :

- Corporel : motricité globale
- Spatial : latéralisation, orientation, déplacement
- Social : coopération, respect des autres, solidarité
- Créatif : imagination (recherche de nouvelles figures) et expression (chorégraphies collectives avec ou sans support musical).

Classification des jeux :

- 1 – les jeux qui utilisent un parachute et le font voler
- 2 – les jeux qui utilisent un parachute sans le faire voler
- 3 - les jeux qui utilisent un parachute et des accessoires.

BUT DU JEU

Le jeu du parachute favorise le travail d'équipe, l'harmonie, la collaboration, le partage et la réussite collective.

DEROULEMENT DU JEU :

DECOUVERTE DE L'ENGIN : Donner le nom de l'objet ? Quelle couleur ? A quoi fait-il penser ? Quelle matière ? Quelle forme ? (2min).

DECOUVERTE LIBRE : Varier les mouvements (le faire onduler, le gonfler, le dégonfler, ampleur des gestes, petite / grands gestes ...).

JEU SANS OBJET : **Faire des vagues**, le va et vient, le jeu du chat, la course à une main, **gonfler le parachute – le lâcher et faire un tour sur soi-même** – le rattraper, **gonfler le parachute** – le lâcher et se cacher dessous – le rattraper. **La crêpe ...**

JEU AVEC OBJETS : **Le pop-corn, les déménageurs, les montagnes russes**, le pêcheur, **gargantua**, le trône ...

JEU DU RETOUR AU CALME : L'igloo

LA MER :

Les enfants tiennent le parachute, le balancent de bas en haut.

LA TENTE :

Gonfler le parachute tous les enfants tiennent le parachute les bras tendus vers le haut et lâchent tous en même temps le parachute et faire un tour sur soi-même.

LA CREPE :

Lancer tous le parachute en l'air et il retombe en se retournant (c'est physique) et il faut le rattraper avant qu'il ne touche le sol.

LE POP-CORN :

Faire sauter les différents objets sur la toile sans les faire sortir.

LE DEMENAGEUR :

L'enfant dépose ou récupère des objets sur ou sous le parachute. (sans se faire toucher par la toile)

LES MONTAGNES RUSSES :

Faire rouler des objets sur la toile sans qu'ils ne tombent.

GARGANTUA :

Faire passer les objets par le trou.

L'IGLOO – RETOUR AU CALME

Gonfler le parachute, s'asseoir à l'intérieur en ramenant le plus possible le parachute sous les fesses.