

PETITS BONHEURS

AUTEUR

IFAC

THÉMATIQUES ABORDÉES

Développement des sens
Bien-être
Partage et vivre ensemble

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce cycle invite les enfants à se réjouir des plaisirs simples de la vie. Les activités proposées mobilisent la musique, la cuisine et les jeux de cartes.

NOMBRE DE SÉQUENCES DU CYCLE

6 séances (moyenne de 45 mn)

PUBLIC / ÂGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

7-11 ans

PROGRAMME DES SÉANCES

Séance 1 : Maison à croquer

Séance 2 : Dessine-moi une silhouette

Séance 3 : Quand la musique adoucit les mœurs

Séance 4 : Persobon

Séance 5 : Pinçon et pincette

Séance 6 : Rire en délire

RELATIONS AVEC LES AUTRES TEMPS DE L'ENFANT

(périscolaire/scolaire)

En lien avec le socle commun de connaissances, de compétences et de culture :
domaine 3, la formation de la personne et du citoyen.



SÉANCE 1 : MAISON À CROQUER

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Développer l'imagination, le goût et l'éveil de l'enfant

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Aucune compétence requise

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Sucre glace
- 2 tranches de pain de mie
- Bonbons de type Smarties
- Perles de couleur
- Divers bonbons
- Saladier
- Cuillères à soupe et à café, couteau

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

DURÉE TOTALE :

> 45 min

DÉROULÉ :

Dans cette activité, l'enfant crée la maison de ses rêves avant de la déguster avec ses camarades.

- **Étape 1** : Préparez le glaçage avec les enfants. Prenez un saladier, mélangez 4 cuillères à soupe de sucre glace avec quelques gouttes d'eau. La pâte obtenue doit être très épaisse.
- **Étape 2** : Découpez ensuite les tranches de pains de mie en forme de maison. Conservez une base carrée et formez un toit en forme de triangles
- **Étape 3** : À l'aide d'une cuillère à café, aidez l'enfant à étaler le glaçage de manière à recouvrir toute la surface du pain de mie.
- **Étape 4** : Distribuez 6 Smarties à chaque enfant afin de représenter le toit de sa maison.
- **Étape 5** : Laissez ensuite l'enfant se servir librement d'autres bonbons pour décorer sa maison. Aidez-le s'il en exprime la demande.
- **Étape 6** : Recommencez l'opération avec une autre tranche de pain de mie.

BONUS : ÉVEIL ET IMAGINATION

Conseil(s) : Vous pouvez remplacer le pain de mie par du pain d'épice.



SÉANCE 2 : DESSINE-MOI UNE SILHOUETTE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer la connaissance des différentes parties du corps.
- Stimuler la créativité des enfants

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Aucune compétence requise

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Plusieurs craies de couleurs

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

DURÉE TOTALE :

> 45 min

DÉROULÉ :

Au cours de cette activité, chaque enfant reproduit la silhouette de l'un de ses camarades.

- **Étape 1** : Définissez une aire de jeu dans laquelle les enfants pourront dessiner librement.
- **Étape 2** : Formez des équipes de deux enfants et distribuez leur une craie. L'un des deux enfants peut alors s'allonger par terre et laisser l'autre dessiner sa silhouette.
- **Étape 3** : Une fois la silhouette dessinée, les deux enfants peuvent la décorer ensemble, en ajoutant tous les détails qu'ils souhaitent : dessins, motifs, arabesques.

Ils inversent ensuite les rôles.

BONUS : CRÉATIVITÉ, DÉCOUVERTE DES PARTIES DU CORPS

Conseil(s) A partir de leurs dessins de silhouettes, les enfants peuvent inventer des histoires et les partager avec leurs camarades.



SÉANCE 3 : INVENTER SA PROPRE NOTE DE MUSIQUE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Eveiller les enfants à la musique
- Faire imaginer aux enfants leur propre note de musique
- Encourager les enfants à s'exprimer par les arts

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Aucune compétence requise

MATÉRIEL NECESSAIRE :

- Feuille de papier
- Fusains
- Poste de musique

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

DURÉE TOTALE :

> 45 min

DÉROULÉ :

Dans cet atelier, l'enfant écoute un morceau de musique et retranscrit par le dessin sa note préférée.

- **Étape 1** : Choisissez un beau morceau de musique et faites le écouter aux enfants. (ex. le carnaval des animaux)
- **Étape 2** : Distribuez à chaque enfant une feuille de papier et un fusain.
- **Étape 3** : Demandez aux enfants de retranscrire leur son préféré sous la forme d'un dessin. Ce son peut leur évoquer un animal, un souvenir, une odeur, un sentiment tel que la joie ou la tristesse.... Laissez les libres d'exprimer leurs émotions, et n'oubliez pas de les féliciter en découvrant leur travail.



SÉANCE 4 : PERSOBON

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Stimuler grâce au toucher et aux couleurs la pensée de l'enfant.
- Découvrir des saveurs et stimuler l'esprit créatif de chacun.

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Aucune compétence requise

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Pics en bois ou cure-dents
- Assiettes en carton
- Bonbons variés

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

DURÉE TOTALE :

> 45 min

DÉROULÉ :

Au cours de cette activité, l'enfant assemble différents bonbons sur des pics en bois afin de créer un personnage.

- **Étape 1 :** Installez sur chaque table une assiette en carton contenant différents bonbons
- **Étape 2 :** Accompagnez les enfants au nettoyage de leurs mains
- **Étape 3 :** Mettez chaque enfant devant une table
- **Étape 4 :** Expliquez le danger des piques en bois aux enfants et donnez les par la suite.

Vous pouvez ensuite enfiler les bonbons de manière à former des personnages. Pour former un lapin, par exemple, **Étape 5 :** Pour exemple la confection d'un lapin. Il vous faut 3 chamallow roses, une guimauve torsadée et deux bananes. Commencez par enfiler deux chamallow puis posez horizontalement la guimauve. Ajoutez le dernier chamallow. Et posez les oreilles de lapin au bout de la pique

- **Étape 6 :** Vous pouvez confectionner des grenouilles et des souris sur le même principe.

BONUS : CREATIVITE, DEVELOPPEMENT DU TOUCHER ET DU GOÛT

Conseil(s) : Vous pouvez confectionner les personnages en fonction d'un seul thème comme les animaux de la ferme.

BONUS : DÉVELOPPEMENT DE LA MOTRICITÉ

Conseil(s) : Vous pouvez augmenter le volume de la carte en effectuant deux petits cubes en reliefs en prenant les mesures suivantes : 1° entaille à 4 cm du bord, puis 5 cm, refaire une entaille. Laissez 2 cm et reprendre la même mesure.



SÉANCE 5 : PINÇON ET PINCETTE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Valoriser l'expression artistique des enfants
- Développer l'adresse et l'habileté des enfants

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Aucune compétence requise

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Pince à linge
- Ciseaux
- Peinture
- Fil de fer
- Colle liquide
- Feutrine

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

DURÉE TOTALE :

> 45 min

DÉROULÉ :

- **Étape 1 :** Installez le matériel dans la salle. Vous pouvez impliquer les enfants en leur demandant de participer à la préparation de l'activité.
- **Étape 2 :** Laissez le choix à l'enfant de la réalisation de son personnage et installez le sur la table correspondante
- **Étape 3 :** Pour la coccinelle : Peignez le visage et les points noirs sur le manche de la pince. Faites bien sécher. Coupez la feutrine rouge en cercle (5 cm de diamètre) et la noire en un cercle (3 cm de diamètre plus petit). Coupez-les ensuite en deux parts égales, en son milieu. Coupez deux petits cercles noirs sur la feutrine noire pour les antennes. Coupez le fil de fer en deux parties égales et faites-leur prendre la forme d'un tire-bouchon. Mettez un point de colle aux extrémités des fils pour y fixer les antennes et le casque (haut de la tête). Fixez le casque et les antennes sur le haut de la pince à linge. Collez en décalage une aile rouge sur une aile noire. Fixez les par la suite sur le dos de la pince à linge à l'aide de la colle
- **Étape 4 :** Pour l'abeille : Peignez le corps jaune de l'abeille avec des rayures noires ainsi que son visage. Faites bien sécher. Coupez la feutrine blanche en forme de pétale de fleurs. Coupez deux petits cercles noirs sur la feutrine noire pour les antennes. Coupez le fil de fer en deux parties égales et faites-leur prendre la forme d'un tire-bouchon. Mettez un point de colle aux extrémités des fils pour y fixer les antennes et le casque. Fixez le casque et les antennes sur le haut de la pince à linge. Collez les ailes au milieu du corps de l'abeille. Les ailes doivent former une sorte de cœur ensemble.



SÉANCE 7 : RIRE EN DÉLIRE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à libérer son rire

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Aucune compétence requise

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

DURÉE TOTALE :

> 45 min

DÉROULÉ :

Au cours de cet atelier, l'enfant apprend à libérer son rire au contact de ses camarades.

- **Étape 1** : Demandez aux enfants de marcher dans la pièce, en relâchant l'ensemble de leur corps
- **Étape 2** : Mettez-vous à rire vous-même pour provoquer une réaction chez les enfants.
- **Étape 3** : Le rire est communicatif et contagieux. Vous allez observer qu'il se transmet facilement entre les enfants.

BONUS : LIBÉRER SON RIRE

Pour animer vos activités, n'hésitez pas à encourager les enfants qui souhaitent partager leurs blagues favorites !

LIEN(S) :

