

Fiche de jeu

Type d'activité : grand jeu à postes musicaux		Age : 3+
Nom de l'activité : retrouver Pepito		Thème de la journée :
Durée :	Lieu :	
Objectifs :		Matériel : (voir dans le déroulement)
But : réussir à suivre le chemin de Pépito, réussir ses épreuves et retrouver notre héros Pépito.		
Magie (Costumes et personnages, Décors, espace,...) : Un petit Pepito en peluche		
Introduction (équipe, histoire, ...): Pépito le héros est un coquin... il nous a préparé des petites surprises ! Pépito est parti se promener sans nous !!! Nous devons le retrouver !!! Pépito est un farceur et sur le chemin, il a placé des épreuves de héros à réussir.		
Animation : (déroulement, rôles, règles, étapes, postes, arbitrage, dynamiser, rythme, déplacement, ...) les dessins de Pépito sont placés le long du parcours et à certains endroits il y a des postes activités. Les postes : <u>1/ La danse du papier journal</u> MATÉRIEL : du papier journal - un lecteur CD - de la musique RÈGLE DU JEU : Distribuer une feuille de papier journal à chaque joueur. Les enfants se placent sur leur feuille. Lorsque la musique commence ils doivent danser en faisant bien attention de rester sur la feuille, celui qui déborde est éliminé. A chaque fois que le meneur de jeu coupe la musique les joueurs devront plier leur feuille de papier journal en deux. Le gagnant sera celui qui tiendra le plus longtemps sans mettre de pied hors du papier journal !! Variante pour les plus petits : Pour les faire danser sur le papier journal il suffit de prendre les feuilles et de les mettre par terre à la suite pour en faire un circuit fermé. Dire ensuite aux enfants qu'ils doivent suivre le circuit (sans mettre de pied en dehors) en dansant et ne plus bouger quand la musique s'arrête. <u>2/ L'histoire musicale</u> Une petite histoire musicale avec des sons. MATÉRIEL : 1 crécelle, 1 clochette, 1 sifflet et 1 vieille poire d'auto ou 4 autres objets faisant du bruit. Exemple un ballon péteur. RÈGLE DU JEU : Le meneur de jeu prépare une ou plusieurs histoires si possible loufoques. Les joueurs s'installent en cercle autour du meneur. Le premier concurrent prend dans main gauche la crécelle, dans main droite la clochette, dans la bouche le sifflet, sous le pied la vieille poire d'auto. A l'évocation d'une couleur correspond un son d'un instrument : au bleu bruit de crécelle, au blanc son de clochette, au rouge coup de sifflet, au vert coup de trompe. Le meneur de l'histoire lit son histoire. Chaque mot évoquant l'une des quatre couleurs précitées est aussitôt sonorisé. (exemple : arbre = coup de trompe; ciel = bruit de crécelle; neige = clochette; toit = coup de		

sifflet). la galerie des spectateurs auditeurs se « marre » tout en comptant les erreurs du concurrent, puis l'on passe au joueur suivant.

Histoire : J'ai vu un dinosaure

Hier soir, je faisais mes devoirs quand j'ai vu un dinosaure (*vert*) se glisser sous le canapé rouge du salon.

« Maman ! » J'ai crié, y'a un dinosaure (*vert*) ! »
« Mais non, mon petit, ce n'est que le sac de cerises (*rouge*) »

Cette nuit, j'étais endormi quand j'ai vu un dinosaure (*vert*) voler dans le ciel (*bleu*)

Au milieu de mon rêve, « Maman » j'ai crié. « il y a un dinosaure(*vert*) ! »
« Mais non, mon petit, ce n'est qu'un mouton (*blanc*) sauteur »

Ce matin, je prenais mon bain quand j'ai vu un dinosaure (*vert*) nager sous la mousse(*blanc*).

« Maman ! » J'ai crié, y'a un dinosaure (*vert*) ! »
« Mais non, mon petit, ce n'est que ta baleine (*bleu*) en plastique »

A quatre heures, je cherchais mon stylo bleu (*bleu*), quand j'ai vu le dinosaure(*vert*) caché.

Au fond de mon cartable rouge (*rouge*).

Cette fois, je n'ai pas crié.

(Texte de M.-H. Lafond adapté)

3/ le chapeau magique

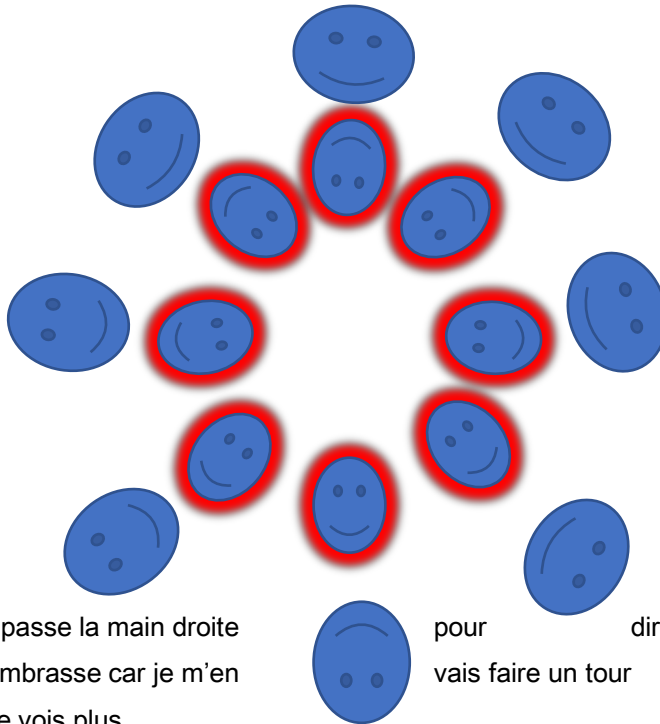
Pour cette activité basée sur l'observation et la répétition de gestes, les enfants doivent imiter les geste du magicien.

MATÉRIEL :un chapeau - un lecteur CD - de la musique

RÈGLE DU JEU :Pour ce jeu musical, le meneur de jeu met le chapeau magique sur la tête d'un des enfants : il sera l'enchanteur. Démarrez la musique sur le baffle. L'enfant qui porte le chapeau magique se met à faire des mouvements incongrus et comiques.Les autres enfants, qui sont "envoutés", doivent l'imiter.Lorsque l'enfant au chapeau est à court d'idées, répète les mêmes gestes ou lorsque le meneur de jeu le décide, il cède sa place à un autre enfant, et tous suivent le nouvel enchanteur.

4/ Face à face / apprentissage chanson

Les animateurs sont en face l'un de l'autre en formant 2 cercles



Face à face je te passe la main droite pour dire bonjour
 Face à face je t'embrasse car je m'en vais faire un tour
 Dos à dos je ne te vois plus...

Où es tu ?

Où es tu ?

Dos à dos je ne te vois plus

Je crois que je t'ai perdu...

MAIS.... !!!!

(on change de partenaire le cercle extérieur en avançant)

Face à face je te passe la main droite pour dire bonjour

Face à face je t'embrasse car je m'en vais faire un tour

Dos à dos je ne te vois plus...

Où es tu ?

Où es tu ?

Dos à dos je ne te vois plus

Je crois que je t'ai perdu...

MAIS.... !!!!

5/ Le serpent qui chante

REGLE DU JEU : Les enfants se placent en file indienne, ils forment un serpent. La tête du serpent (le 1er enfant de la file) se met à chanter et sa queue se met à bouger : tous les enfants dansent. Lorsque le serpent arrête de chanter les enfants arrêtent de bouger et un morceau de la queue (le dernier enfant de la file) doit passer entre les jambes des autres enfants pour se placer à la tête du serpent et se mettre à chanter et ainsi de suite.

Variante : Si certains enfants se sentent trop timides pour chanter leur expliquer qu'ils peuvent tout simplement se placer derrière la tête du serpent, ainsi ce sera le même enfant qui se remettra à chanter.



Conclusion :

Après la dernière épreuve, Pepito revient.