Les ateliers de la Fête des marrons

Jeudi 28 septembre – 9H30 à 10H30
Grande section et cours oyen
Lieux : classes des GS et jardin.

Les GS ont préalablement été répartis en groupes de 3-4.

On explique que les CM animent les jeux (deux CM fixes par atelier).
Ils doivent bien expliquer et démontrer le jeu avant de lancer une partie.

Un CM sert de « guide » pour chaque groupe de GS. Il reste avec eux en permanence.

Pour le 1er atelier, un CM emmène son groupe de GS sur les lieux du jeu.

Les rotations se font ensuite librement mais le groupe de GS doit toujours rester uni.

	Règle du jeu	Matériel fourni par les GS Matériel fourni par les CM
1/ Peinture	Enduire des marrons de peinture. Les faire rouler dans le fond d'une cagette pour colorer une feuille de marronnier dessiné sur papier A4.	-3 cagettes -peintures couleurs de l'automne dans des barquettes. -30 Feuilles A4 avec fond feuille de marronnier -3 blouses -tables -tables ou fil de séchage -crayons
2/ lancer de précision	Lancer des marrons dans des calebasses de différentes tailles à des distances variées Les élèves lancent 3 marrons à la suite. Objectif collectif possible : réussir 6 lancers.	-5 calebasses -barquette réserve de marrons
3/ labyrinthe	Résoudre un labyrinthe en traçant le chemin avec des marrons.	-4 labyrinthes décorés -barquette réserve de marrons
4/ Reproduction de figures	Avec des marrons, reproduire des figures simples (croix, cercle, carré, rectangle, triangle).	-grand plateau -barquette réserve de marrons -modèles de figures
5/ Mémory	Dans une boite à œuf, l'élève observe pendant quelques secondes des marrons peints de différentes couleurs (4 , 6 ou + selon la difficulté voulue). Il ferme la boite quand il se sent prêt. L'élève doit reproduire le contenu à l'identique dans une autre boîte vide. On ouvre le modèle, l'élève doit comparer et autocorriger si nécessaire.	-tables + chaises - 6 à 12 boîtes à œufs - réserve de marrons peints (jaune, bleu, rouge, vert)
6/ Morpion	Jeu en duel. Réussir à disposer 3 marrons de	-3 Plateaux de jeu

	sa couleur en ligne horizontale, verticale ou diagonale.	-réserve de marrons (15 rouges / 15 bleus) -tables + chaises
7/ Images séquentielles	Remettre en ordre les dessins représentant la vie du marronnier (marronnier adulte, fruit ans l'arbre avec bogue, marron à terre avec bogue ouverte ; marron germé, arbuste). Coller les images sur la frise support Écrire son prénom Colorier les images	-30 jeux d'images -30 frises support -colle -crayons de couleurs
8/ Plateau d'équilibre	Jeux de coopération – Sur un plateau en équilibre, retirer le plus de marrons pour nourrir un écureuil sans faire tomber le plateau.	-plateau -boule support -réserve de marrons
9/ Parcours équilibre	Transporter des marrons sur une cuillère au fil d'un parcours de motricité.	-grosses cuillères -réserve de marrons -pot d'arrivée -plots - cerceaux -barres
10/ Pochoirs mandala	Placer un pochoir Mandala au sol. Remplir avec des marrons pour créer une grande figure collective.	-tapis -pochoirs -marrons

Jonathan Lapo