

UN PETIT BRIN

N° 3

20 avril 2020



- P. 2 **C**alme / Petits jeux.
- P. 3 **O**uf ! / Surprises colorées.
- N**'oubliez pas / de rester chez vous !
- P. 4 **F**leur / Magie poétique.
- P. 5.7 **I**nstaller / en 2 minutes.
- N**'oubliez pas / Chacun chez soi,
ce n'est pas, chacun pour soi !
- P. 8.9 **E**nvoyez-nous / Concours de printemps.
- P. 10.11 **M**onstres / à dévorer.
- P. 12.14 **E**tude / de la germination.
- P. 15 **N**ouvelle / façon de le dire.
- P. 16.17 **T**rouver le bon mot / Jeux.

C comme Calme



Petits jeux calmes, sans (trop) déranger les voisins

Le jeu du goût (à partir de 4 ans): sélectionner des petits morceaux ou de petites quantités de choses à manger (y compris les aliments bruts peu connus des enfants comme le cacao maigre, la farine, etc). L'enfant ferme les yeux et ouvre, et doit deviner ce que vous venez de lui mettre dans la bouche. Même les plus grands adorent. Si les enfants font goûter, attention à préciser les règles: pas de piment, pas de choses dégoûtantes...

Le jeu du toucher (à partir de 4 ans): Mettre dans un sac des objets de textures différentes et de formes différentes. Dresser la liste. Les enfants doivent chacun leur tour (en un temps chronométré) retrouver les objets listés. Vous pouvez aussi dresser une liste de textures et ils doivent sortir tout ce qui est doux, rugueux, etc...

Le jeu de kim (à partir de 3 ans): sur la table ou le sol, vous disposez un certain nombre d'objets. Les enfants ont 10s pour les observer. Ensuite, ils sortent de la pièce ou se retournent. Vous enlevez un objet, vous mélangez les objets restants s'ils sont grands, et les enfants doivent retrouver l'objet manquant.

Le jeu de mémoire (à partir de 3 ans): Étalez 10 objets sur la table, les enfants observent pendant 10s. Ils se retournent et doivent réciter la liste des objets. On peut jouer par équipe!

Les fléchettes (à partir de 6 ans): tracer une cible sur une feuille. Placez la cible à 2-3 m (selon l'âge), et lancez sur la cible un stylo bille, une craie ou une éponge mouillée... vous verrez ça marche très bien!

La queue de l'âne (à partir de 4 ans): Ce jeu se joue normalement avec un joli dessin et une queue à accrocher à un âne. Faites votre propre jeu sur un mur à la craie ou sur une feuille. Vous pouvez dessiner un lapin (ou un cochon !) et demandez à l'enfant (yeux fermés) de lui dessiner sa queue (ou son groin pour le cochon). Très amusant quand ils sont plusieurs!

Le mystère des chaussettes. Choisissez cinq ou dix chaussettes (propres). Cachez un objet dans chaque chaussette. Chaque personne peut tâter les chaussettes, mais pas de triche ! Attribuez à chaque chaussette un numéro et donnez une feuille et un crayon à chaque participant. Demandez-leur d'écrire leurs réponses sur la feuille, puis révélez lentement les objets cachés et voyez qui les a bien devinés !

comme œuf

N°3
P.3

Les œufs surprises

Une activité toute en couleur réalisée par Mia, Maël et Elia et leur maman Carole, assistante maternelle à Vigoux.



LA RECETTE

- 1 Cuisson des œufs (8 min).
- 2 Enlever la coquille.
- 3 Les faire tremper 30 min dans de l'eau chaude et du colorant.
- 4 Couper de la carotte et faire la décoration ajouter de la salade et du gruyère.



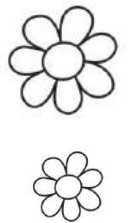
F comme Fleur

N°3
P.4

🌸 Posée sur l'eau, cette fleur de papier va doucement éclore en révélant son message.

Voici une variante poétique et spectaculaire, au bocal à petits mots positifs.

- 🌸 Dessinez une fleur sur une feuille de papier. Découpez.
- 🌸 Sur chaque pétale ou au cœur de la fleur écrire un fait positif, un message ou réaliser un dessin ...
- 🌸 Plier, un à un, les pétales vers le cœur de la fleur.



🌸 Au moment d'offrir votre message, placer votre fleur sur un plateau ou une assiette avec un fond d'eau.

🌸 Au contact de l'eau, le papier gonfle et les pétales se déploient comme pour une véritable fleur qui s'ouvre, c'est magique.



🌸 Une version individuelle à éclosion familiale hebdomadaire :

Sur une fleur à 7 pétales, écrire chaque jour un petit mot sur un pétale. En fin de semaine, chaque membre de la famille pose sa fleur sur une assiette d'eau, un jardin de belles pensées va éclore ... vous allez découvrir les petits bonheurs de chacun !

comme Installer

N°3
P5

Installer en 2 minutes.

Développer la confiance en soi tout en prenant du plaisir, voilà le but de cette activité simple à mettre en place chez vous.

On peut la faire en intérieur comme en extérieur, plutôt sur une table.

Elle est adaptée aux petits comme aux grands.



A quoi ça sert ?

Mine de rien, voici ce que l'enfant travaille en faisant des transvasements :

- La **motricité fine** : coordination, précision, utilisation d'un outil,
- L'**autonomie**, en apprenant à se servir,
- La **concentration**,
- La **pensée logique**: résolution d'un problème, relation de cause à effet.

Le petit plus :

Matériel simple, vous pouvez adapter en fonction de ce que vous avez dans vos placards.

Il vous faut :

- Un plateau** ou un couvercle de boîte à chaussure ou un plat creux...
- Des graines** : haricots, semoule, lentilles, coquillettes, riz, pois chiches...
- Des contenants** : bol, tasse, soucoupe, petite bouteille...
- Des outils** : pince à épiler ou à cornichons, cuillère, entonnoir, petit verre ...

Le matériel est à adapter en fonction de l'âge et des goûts de l'enfant.

Toutes ces expériences concourent à développer les aptitudes de l'enfant dans sa vie quotidienne : verser de l'eau dans un verre, être habile avec une petite cuillère...

Pour un enfant de 12 mois, le transvasement va débuter avec un gobelet, d'un bol à l'autre et puis avec une cuillère.

Pour des plus grands, on peut proposer les pinces, le tri de graines avec une baguette, verser dans des flacons aux goulots étroits....



Peut importe l'âge de l'enfant, n'hésitez pas à mettre des objets en bois, en plastique, en verre, légers, lourds... Ce sera pour lui une richesse de découvrir toutes ces matières différentes et d'engranger ainsi une multitude d'informations : « La graine ne fait pas le même bruit dans une coupelle en plastique ou en porcelaine, le bois est plus chaud que la cuillère en métal, je dois tenir plus fermement un verre en verre qu'un en plastique... »



Combien de temps ?

L'activité se termine quand l'enfant le souhaite.

Vous pouvez également y mettre fin quand vous voyez que l'enfant n'est plus concentré et qu'il met des graines partout volontairement.

Le petit moins qui n'en est pas forcément un !

Il s'agit bien-sûr du rangement, car qui dit transvasement dit accepter que des graines se retrouvent sur le sol, en plus ou moins grande quantité !

Alors là, tout dépend de votre degré de tolérance !

Vous pouvez mettre une grande nappe au sol et circonscrire ainsi la zone de bazar !

Le nettoyage peut également faire partie de l'activité car certains enfants aiment y participer.

Dans ce cas-là, on met à disposition un balai, une pelle et une balayette et on termine par l'aspirateur.

Le choix de votre matériel aura aussi un impact sur le temps de rangement.

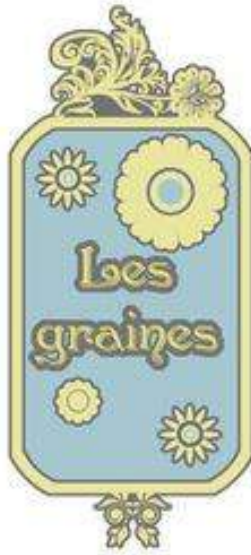
Si vous n'avez pas trop le temps et/ou l'envie de sortir les balais et autres, optez pour les gros haricots, les carrés de papier, les pompons, les cailloux !



A noter

Si vous avez un enfant qui est en pleine période de découverte par la bouche, privilégiez la semoule, le sable fin car il n'y a pas de danger d'étouffement.

Si vous choisissez des graines plus grosses, restez assis à côté de lui pour l'observer et intervenir si besoin. Vous pouvez également lui expliquer que la graine est crue, dure et qu'elle ne se mange pas. Evitez alors de proposer une cuillère qui invite clairement à porter à la bouche, préférez des petits gobelets ou simplement l'utilisation de sa main pour mettre les graines dans un bol puis un autre.



E comme Envoyez-nous

N°3
P.8

Concours.



Ça y est, ça sent bon

le **PRINTEMPS** !!!

les oiseaux chantent,
les bourgeons poussent,
les fleurs s'épanouissent ...

A cette occasion, nous ouvrons **un**
CONCOURS sur ce thème saisonnier.

A vous de jouer pour mettre en image ce
que vous inspire cette saison.

Toutes les techniques sont acceptées :
collage, peinture, dessin, pliage, Land art,
pâtisserie, assemblage, marionnette,
sculpture, poème, couture, bijoux, blague, jardinage ...



CONCOURS gratuit et ouvert à tous (de 0 à 99 ans)

Merci d'envoyer vos clichés avant le Mardi 5 MAI 2020

à maisonenfance-parcbrenne-animation@orange.fr

Le titre du mail doit apparaître sous cette forme:
«**Concours Printemps + nom et l'âge de l'auteur**». (âge au 15 mai 2020)

L'image doit être renommée si possible avec : « **le nom de l'auteur de l'image** ».

**Merci d'indiquer le nom et prénom d'un adulte responsable de l'enfant
ainsi qu' une adresse et un n° de téléphone.**

NE PAS PHOTOGRAPHER LE VISAGE DE L'ENFANT, que la réalisation !

3 catégories / 3 prix :

N°3
P.9



0-6 ans



Jeu coopératif de communication et de devinettes. Dans **Concept Kids Animaux** les enfants tentent de faire deviner un animal en indiquant une de ses caractéristiques. (Valeur : 23€)



6-12 ans



Kingdomino est un jeu de tuiles malin et stratégique pour toute la famille. Son extension permet de jouer jusqu'à 5 joueurs, ajoute de l'interaction et des conditions de scoring supplémentaires (valeur : 28 €)



+ de 12 ans



Produirez-vous le miel le plus renommé de la région..?

Queenz est un jeu de plateau, de stratégie et d'optimisation pour deux à quatre joueurs. (valeur : 29€)

Alors, les bricolos ...

à vos pinceaux, marteaux et autres moules à gâteaux !

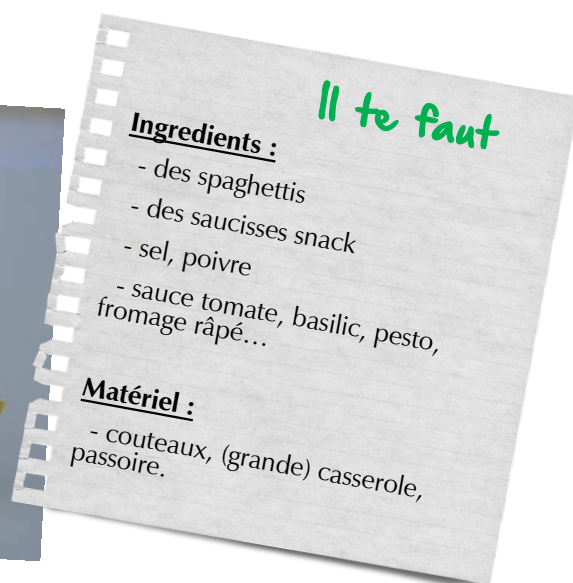
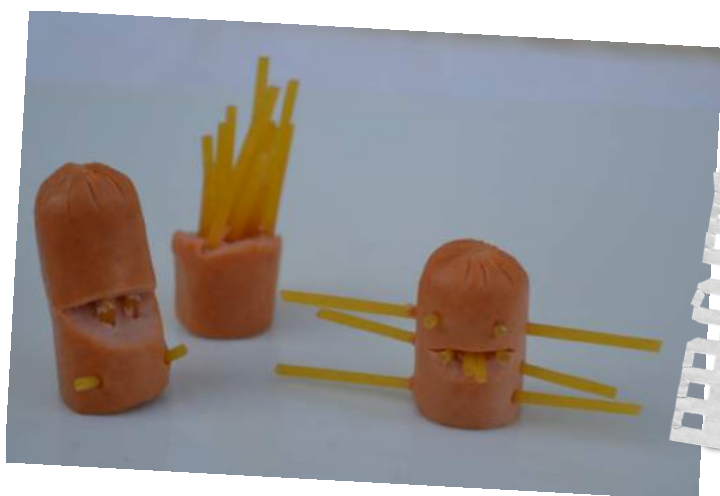
... et surtout à vos appareils photos !



M comme Monstres !

N°3
P.10

Miam ! des monstres à dévorer.



Pas besoin de recette pour faire cuire des spaghettis et des saucisses ... me direz-vous, c'est vrai, mais là il s'agit d' une recette magique ...

Alors, tout le monde commence par bien se laver les mains.

Puis, place au jeu : planter des spaghettis dans les saucisses pour créer des monstres.

Attention cette activité est addictive :

- les plus jeunes équipés de petits couteaux vont adorer **découper** les saucisses à la longueur souhaitée.

- **la concentration** est nécessaire pour enfoncer les spaghettis dans les saucisses sans les casser ! (motricité fine)

- **tous les sens sont en éveil**, le toucher (matière souple et humide de la saucisse et rigide, fine et fragile du spaghetti), l'odeur (du fumé des saucisses), le goût (c'est irresistible cru comme cuit !), la vue (à qui fera le monstre le plus bizarre, étrange, rigolot !) et l'ouïe; attention fous rires garantis.

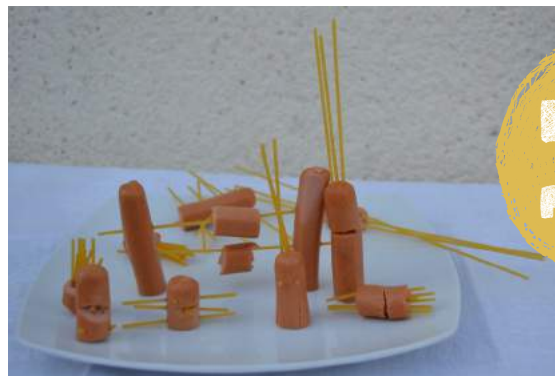
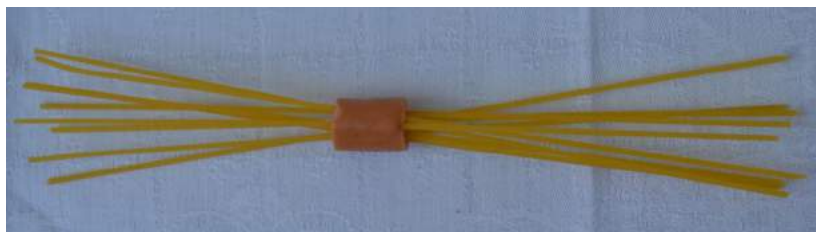
Pas de gaspillage, car même les petites miettes peuvent être cuites.



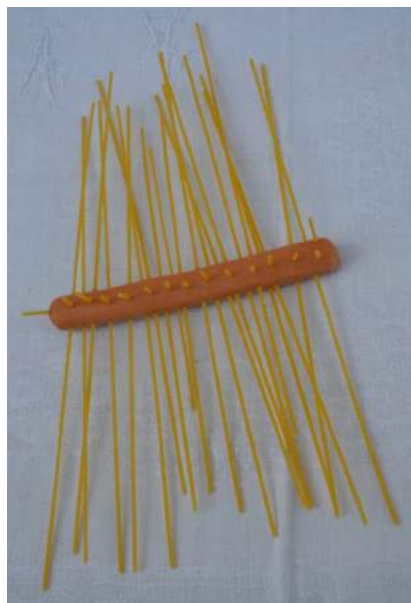
L'étape de la cuisson est également ... rigolote ! (d'où l'astuce de la grande casserole, voir du faitout).

Plonger toutes les Knacks-Spaghettis dans l'eau bouillante (rassurez-vous les pâtes ramollissent vite).

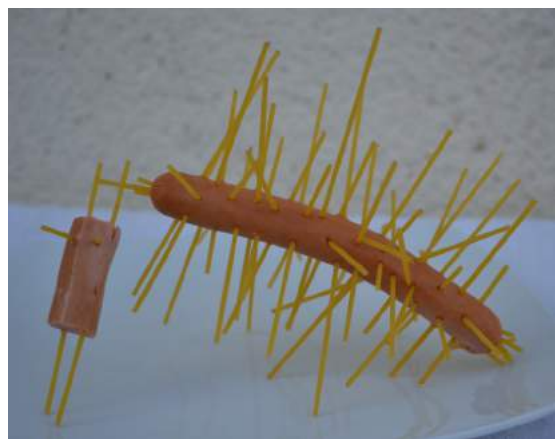
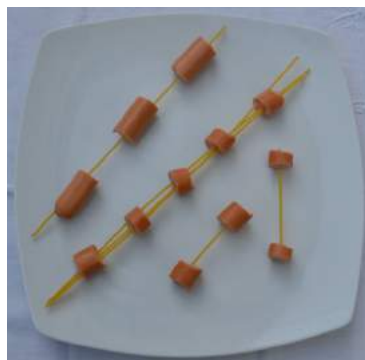
Faire cuire selon le temps indiqué sur le paquet de spaghettis.



N°3
P.11



**AVANT
CUISSON**

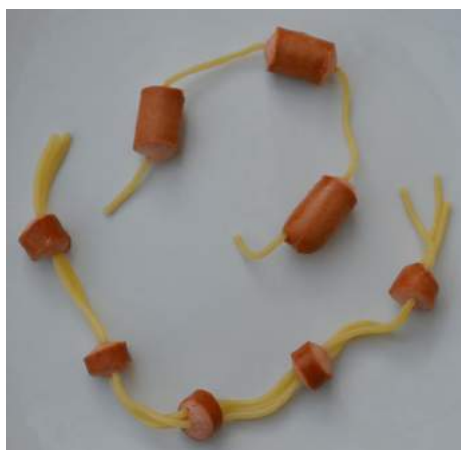


Après cuisson, on s'amuse à retrouver son monstre qui a bien changé.

Et le jeu continue; comment dévorer la pieuvre, par les tentacules ou par les cheveux ? et le mille-pattes ?



**APRES
CUISSON**



E comme Etude

N°3
P.12

Etude de la germination. Graines et observation.

Matériel

- des graines de haricots, lentilles, regardez ce que vous avez dans votre placard
- un petit pot en verre (confiture ou yaourt)
- du coton
- de l'eau

Autre proposition :

- des graines de haricots, lentilles, regardez ce que vous avez dans votre placard
- une pochette perforée transparente de classeur
- du coton
- du scotch
- de l'eau

Pas à pas



- 1 La veille, vous pouvez faire tremper les graines dans un peu d'eau durant toute la nuit.
- 2 Mettez le coton dans votre pot en verre ou la pochette.
- 3 Placez les graines entre le coton et la paroi en verre. Pour la pochette transparente, mouillez le coton, glissez le dedans et mettez votre graine.





④ Versez un peu d'eau dans le pot. Scotchez sur les 4 côtés la pochette sur une fenêtre. De la condensation va se former et ainsi pas besoin d'arroser.

⑤ C'est parti pour l'observation de la graine à la plante : les racines poussent vers le bas et les feuilles vers le haut et la lumière. Utilisez les cartes de nomenclature en parallèle.

⑥ Quand le plant est assez grand, plantez-le dans un plus grand pot ou dans votre jardin.

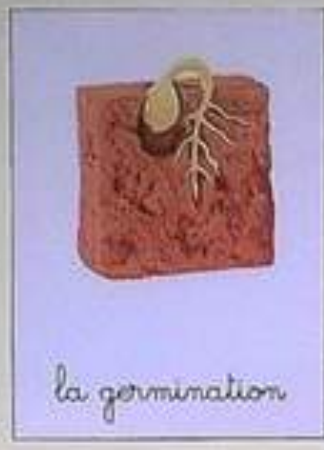
Un petit plus

Les cartes de nomenclature Montessori de la graine à la plante.

En parallèle à l'observation de la germination : de la graine à la plante, pensez à utiliser les Cartes de Nomenclature Montessori.

Vous trouverez des modèles sur ce site par exemple :

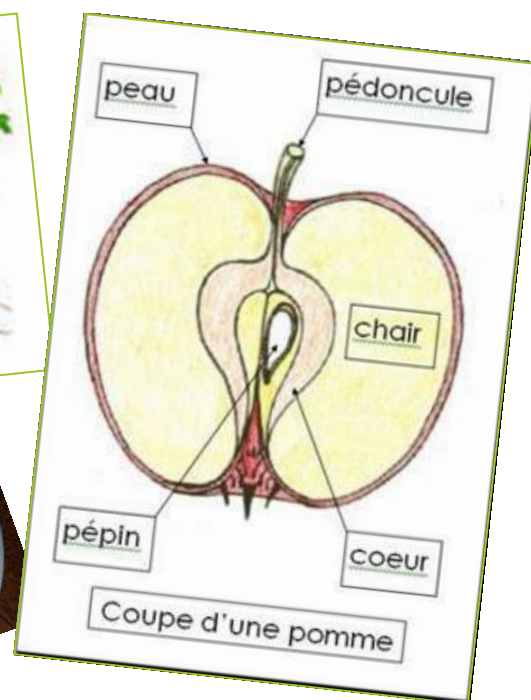
<https://www.plusdemamans.com/planter-graines-observer-germination-diy-activites-manuelles-enfants-cartes-de-nomenclature-montessori-de-graine-a-plante/>



Activité complémentaire :

Prélevez les pépins des fruits que vous avez, puis donnez quelques explications en vous appuyant sur les deux images suivantes.

N°3
P.14



Salade de fruits.

Et pour finir, atelier découpage des fruits et pour les gourmands dégustation.

Matériel nécessaire : un planche à découper, un couteau, un saladier.



M comme Nouvelle

N°3
P.15

Une nouvelle façon de le dire; avec la langue des signes.

LAVE-TOI LES MAINS



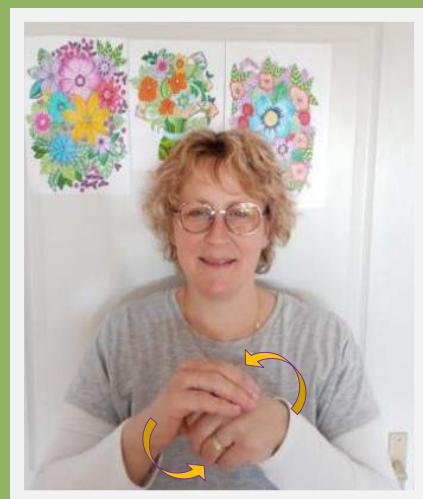
(EAU)

baissé deux fois les
deux premières
phalanges de l'index



(SAVON)

frotter la joue
poing fermé



faire le geste de
se laver les
mains



RESTE CHEZ TOI



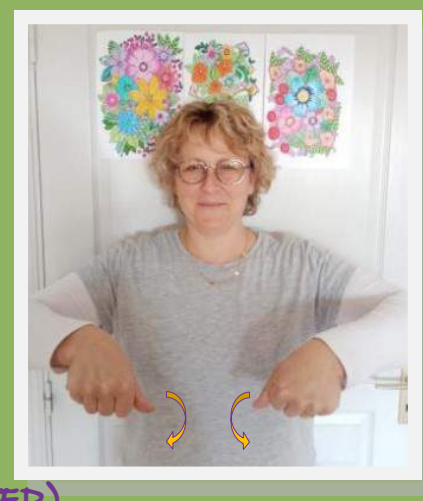
(MAISON)

mains plates en forme
de toit aperi 2 fois
le bout des doigts



(RESTER)

Toucher les deux pouces
puis les écarter d'un coup sec
vers le bas



T comme Trouver

N°3
P.16

Petits jeux de lettres.

Voici quelques idées de jeux simples à mettre en place, ne nécessitant que du papier et des crayons. Les règles sont facilement adaptables selon l'âge ou les compétences de chacun.

Chaque joueur s'équipe d'une feuille et d'un crayon.

LE JEU DE LA DEFINITION

Ce jeu ludique permettra à toute la famille de tester sa connaissance du vocabulaire de la langue française. Pour y jouer, il faut être au minimum trois. Dans un premier temps, éliez le maître du jeu. Celui-ci lit à voix haute un mot qu'il a choisi dans le dictionnaire et dont il pense que personne ne connaît la définition.

Sur sa feuille, chaque joueur tente de définir ce mot en silence, plie son papier et le donne au maître du jeu. Ce dernier a de son côté déjà noté la vraie définition sur un morceau de papier également. Ensuite, il lit toutes les définitions. Chaque joueur vote pour celle qu'il pense être la bonne.

Le joueur qui a trouvé la vraie définition remporte un point ainsi que celui qui a su tromper les autres avec une fausse définition. Changez de maître du jeu et recommencez une nouvelle partie. Une fois que tous les joueurs ont été maîtres du jeu, comptabilisez les points. Celui ou celle qui obtient le plus de points a gagné !

LE PETIT BAC

Chaque joueur dispose d'une feuille et d'un crayon. On définit en début de partie plusieurs catégories, par exemple : animaux, prénoms féminins, pays, couleurs, confiserie, sports, objets, célébrités, se trouve dans la cuisine, verbe, pays, ville, arbre, fruit, légume, fleur, parfum de glace, profession, se trouve dans une salle de classe, ce que l'on fait pendant la récréation Chaque joueur note sur sa feuille les catégories choisies.

Un joueur à tour de rôle annonce une lettre. Les joueurs doivent, le plus vite possible, trouver pour chaque catégorie un mot commençant par la lettre. La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs annonce avoir trouvé un mot correspondant à chaque catégorie. On compte les points de la façon suivante :

- 1 mot trouvé par un seul joueur lui rapporte 2 points.
- 1 mot trouvé par plusieurs joueurs rapporte 1 point à chacun d'entre eux.
- Le joueur qui trouve en premier un mot correspondant à chaque catégorie bénéficie d'un point de bonus.

IDENTIQUE

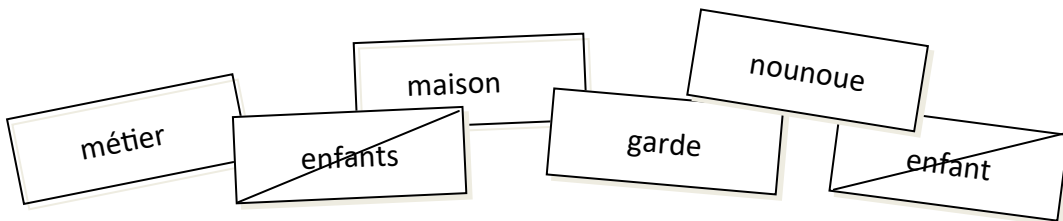


Dans ce jeu là, l'originalité ne paie pas, au contraire il faut deviner ce que les autres joueurs vont écrire. Se mettre d'accord sur un mot (pointer au hasard un mot dans un dictionnaire ou un livre) Chaque joueur va inscrire 8 mots en lien avec ce premier mot. Quand tout le monde a terminé sa liste. Le premier joueur annonce son premier mot, tous les joueurs ayant écrit ce mot le signale, on gagne autant de points que de joueurs ayant notés ce mot. Si vous êtes seul à écrire un mot il ne vous reporte rien ! Une fois que le premier joueur a révélé ses 8 mots c'est au joueur suivant de le faire.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
BRENNE	BRENNE	BRENNE	BRENNE
1. étangs 4	1. cistude 2	1. étang 4	1. bonde 2
2. parc 1	2. observatoire	2. poissons 3	2. étangs 4
3. oiseaux 3	3. roseaux	3. grue 2	3. rural
4. cistude 2	4. pisciculture	4. Pouligny	4. oiseau 3
5. poisson 3	5. carpe 2	5. randonnées	5. poisson 3
6. bonde 2	6. étang 4	6. tortue	6. agriculture
7. grue 2	7. oiseaux 3	7. territoire	7. Le Blanc
8. Indre	8. bouton	8. campagne	8. carpe 2
17 points	11 points	9 points	14 points

UNIQUE

Jeu coopératif. Faire deviner un mot au joueur A en lui donnant des mots indices. Le joueur A qui doit deviner, ne participera pas à la première partie du jeu. Celui-ci pointe un mot dans un dictionnaire ou un livre. Tous les autres joueurs notent un mot en secret qui aidera le joueur A à deviner.



Le joueur A ferme les yeux et les joueurs comparent leurs mots. Tous les mots qui sont identiques ou qui ont la même racine sont annulés. Le joueur 1 tente de deviner le mot. S'il donne le bon, tout le monde gagne 1 point. Chaque joueur peut deviner 6 mots, chacun à leur tour. Comparer vos scores.