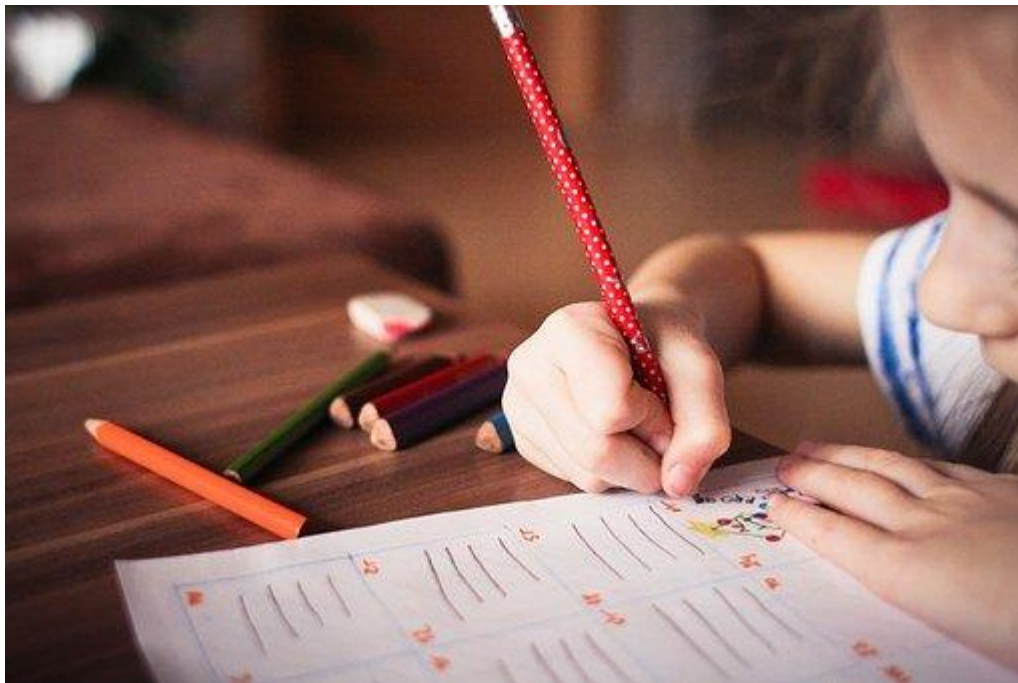


La boîte à idée



Aurélie Ramage
Psychomotricienne D.E
0609158712 – www.psychomotricienne-92.fr

FICHE D'ACTIVITE N°1

Tangram

Matériel :

- Imprimer le kit à tangram
- Des ciseaux

Rôles :

.

Consigne :

Imprimer le kit à tangram et réaliser les divers modèles.

Niveau 1 : les pièces sont de couleurs

Niveau 2 : les pièces sont blanches.

De nombreux modèles sont disponibles sur :

- Pinterest
- Lululataupe
- Dessinemoiunehistoire



FICHE D'ACTIVITE N°2

Les histoires à remettre dans l'ordre chronologique

Matériel :

- Des bandes séquentielles
- Des cartes séquentielles

Rôles :

Consigne :

Imprimer les bandes et les cartes séquentielles.

L'objectif est de remettre les cartes séquentielles dans l'ordre.

FICHE D'ACTIVITE N°3

Cherche et trouve

Matériel :

- Des cartes « cherche et trouve »

Rôles :

Joueur = chercheur

Consigne :

Retrouver les divers éléments cachés dans la carte.

Cartes de recherche et trouve :

- Mome.net
- Lululataupe.com
- Un jourunjeu.fr

FICHE D'ACTIVITE N°4

Je joue avec l'espace

Matériel :

- Le kit « espace » de chez Hoptoys

Rôles :

Consigne :

Réaliser les différents jeux proposés par Hoptoys.

<https://www.bloghoptoys.fr/a-telecharger-memo-loto-labyrinthes-traces-decoupages>

FICHE D'ACTIVITE N°5 Calme comme une grenouille

Matériel :

- La piste audio de <http://meditations.arenas.fr/grenouille/>

Rôles :

Joueur = grenouille

Consigne :

Ecouter la piste audio de « calme comme une grenouille » et relaxez-vous.

FICHE D'ACTIVITE N°6

Dooble maison

Matériel :

- Des feuilles blanches
- Des ciseaux
- Des gommettes ou des feutres

Consigne :

Découper des cercles de 10cm de diamètres.
Coller des gommettes à l'intérieur (Faire attention à ce qu'il est toujours une gommette commune entre chaque cercle).
Si vous n'avez pas de gommettes, dessiner simplement des formes de votre choix.

FICHE D'ACTIVITE N°7

Dessine-toi !

Matériel :

- Un support : draps, cartons, etc.
- Feutres, peintures, etc.

Rôles :

- 1 joueur = dessinateur
- 1 joueur = modèle

Consigne :

Un joueur s'allonge sur le support. Le dessinateur peint alors le contour du modèle.

Une fois le contour réalisé, il est possible de colorier l'intérieur.



FICHE D'ACTIVITE N°8

Dessine ton copain

Matériel :

- Des feutres spéciaux (tableau blanc)
- Feuille transparente/plastifiée

Rôles :

1 joueur = dessinateur

1 joueur = modèle

Consigne :

Placer la feuille transparente sur le visage du modèle.

Le dessinateur doit dessiner le visage du modèle grâce à la transparence de la feuille.

Variation = placer la feuille plastifiée sur la main, le pied, etc.

FICHE D'ACTIVITE N°9

Pâte à sel ou à modeler

Matériel :

- Farine
- Bicarbonate de soude
- Sel
- Huile
- Eau chaude

Consigne :

Recette de chez Mome.net



Pâte à sel =

Mélanger 1 verre de sel fin, 3 verres de farine et un verre d'eau tiède.

Pâte à modeler =

Ingrédients :

- 1 tasse de farine
- 1/2 tasse de sel
- 1/2 tasse de bicarbonate de soude ou 1 sachet de levure chimique
- 1 cuillère à café d'huile végétale
- 1 tasse d'eau chaude
- des colorants alimentaires

1. Dans une casserole, mélangez tous les ingrédients secs et ajoutez l'huile puis l'eau progressivement tout en remuant.
 2. Faites chauffer à feu moyen, en remuant jusqu'à ce que le mélange épaississe.
 3. Dès que la pâte commence à se décoller du fond de la casserole, éteignez le feu.
 4. Laissez tiédir et pétrissez à la main.
 5. Divisez la pâte en autant de morceaux que le nombre de colorants que vous avez. Mettez chaque morceau dans un récipient différent.
 6. Ajoutez les colorants dans chacun des pots.
 7. Vous pouvez également ajouter quelques gouttes d'huiles essentielles pour parfumer la pâte à modeler. Par exemple si vous voulez retrouver la si bonne odeur de la célèbre pâte à modeler : une goutte d'huile essentielle d'amande et une goutte d'huile essentielle de vanille !
- Conseils et astuces : Cette pâte à modeler maison peut se conserver facilement plusieurs mois si elle est rangée en boîtes hermétiques. Et puis si elle sèche, il suffit de se mouiller les mains et de la pétrir un peu ! Inversement, si elle colle, ajoutez un peu de farine !

FICHE D'ACTIVITE N°10

Bulles géantes

Matériel :

- Bouteille d'eau vide ou un entonnoir
- Du liquide à bulles (possibilité d'en faire maison)

Rôles :

Consigne :

Lacourdespetits.com

Couper nettement une bouteille en deux.
Récupérer uniquement la partie avec le goulot.
Tremper l'autre face dans le liquide à bulles,
puis souffler par le goulot pour faire sortir la bulle.

FICHE D'ACTIVITE N°11

Mini tri sélectif de chez Allomamandodo

Matériel :

- Imprimer le kit « tri sélectif »

Rôles :

Joueur = trieur

Consigne :

Imprimer le kit « tri sélectif ».

L'enfant doit placer dans la bonne poubelle les éléments imprimés.



FICHE D'ACTIVITE N°12

Mini potager

Matériel :

- Des petits contenants
- Des graines

Rôles :

1 joueur = un jardinier

Consigne :

Mettre un peu de pierre et de terre au fond de chaque pot. Planter les graines puis recouvrir de terre. Arroser légèrement tous les jours.

FICHE D'ACTIVITE N°13

Le petit bac

Matériel :

- Feuilles blanches
- Règle
- stylo

Rôles :

Consigne :

Les joueurs définissent les familles avec lesquelles ils vont jouer (fruits, légumes, pays, capital, ville, métier, prénom, etc.).

Une lettre de l'alphabet est tirée au sort.

L'objectif est de remplir le plus de familles possibles avec un mot correspondant et commençant par la lettre de l'alphabet tirée au sort.

1 point est accordé : si aucun joueur n'a trouvé le même mot qu'un autre joueur.

0 point est accordé : si des joueurs ont des mots en commun.

FICHE D'ACTIVITE N°14

La tour infernale maison

Matériel :

- Des carrés de cartons rigides
- Des rouleaux de papier-toilette
- Des feutres

Rôles :

Consigne :

Réaliser 4 ronds de couleurs sur chaque carré de cartons.

Colorier les rouleaux de papier-toilette.

A tour de rôle, lancer le dé et placer le rouleau de couleur correspondante sur le rond correspondant.

S'il n'y a pas de couleur concordante, passez votre tour.

Celui qui réussit à faire la plus grande tour et sans chuter, à gagner.



FICHE D'ACTIVITE N°15 Le devine tête de chez Librairie Interactive

Matériel :

- Imprimer le kit « devine-tête »

Rôles :

Consigne :

Imprimer le kit « devine-tête ».

L'objectif est de deviner le plus vite possible le personnage ou l'objet qui est sur notre tête.

Pour ce faire, on ne peut utiliser que des questions fermées (= répondre par oui ou non).



FICHE D'ACTIVITE N°16

Le Qui-est-ce ? Maison de chez Momes.net

Matériel :

- Kit d'impression « Qui est-ce ? »

Rôles :

2 joueurs = 2 challengers

Consigne :

Imprimer le kit « Qui est-ce ? ».

Piocher un personnage.

L'objectif est que vous découvriez l'identité de la personne choisie par votre adversaire le plus vite possible. Pour ce faire, vous ne pouvez poser que des questions fermées (= répondre par oui ou non).



FICHE D'ACTIVITE N°17

Le sable magique maison

Matériel :

- Un récipient
- De la farine
- De l'huile
- Facultatif : colorants, paillettes

Rôles :

Joueur = architecte

Consigne :

Source : Mome.net

Mélanger 7 tasses de farine à 1 tasse d'huile.

Ajouter les colorants, les paillettes, etc.

Malaxer la pâte et essayer de faire des constructions avec.



FICHE D'ACTIVITE N°18

Les petites boîtes à sons

Matériel :

- Des boites vides ou des petits contenants
- Des éléments solides : perles, des haricots sec/couscous/semoule/etc.

Rôles :

Consigne :

Remplir les boites d'éléments solides.
Chaque boite doit contenir un seul élément solide (ex : uniquement des perles) et doit avoir une jumelle !

L'objectif est de réunir les boites jumelles !