JOYEUX HAND'LLOWEEN

Le matériel :

Jeu 1 = plots, haies, jalons, cerceaux, palets.
Jeu 2 = 2 cages pop-up ; 1 carton ; Ballons ; 2 cerceaux ; 2 plots.
Jeu 3 = Plots ; Chasubles (2 par enfants).

L'entrée dans la séance

Les enfants sont des petits fantômes et ils se promènent doucement dans la salle en variant les déplacements et en agitant les bras. Au signal, ils doivent se cacher au sol (sous le lit) pour ne pas être vus. Et si maintenant on se cachait derrière l'armoire (en restant tout droit sans bouger) ? On peut aussi se cacher derrière le porte-manteau (en équilibre unipodal) …

Le Thème du jour :

Halloween : échanger avec les enfants sur cette fête souvent synonyme pour eux de collecte de bonbons… L'occasion pour rappeler l'importance de bien se laver les dents !
On peut aussi évoquer les peurs des enfants en les rassurant bien sûr !

Le Temps des parents :

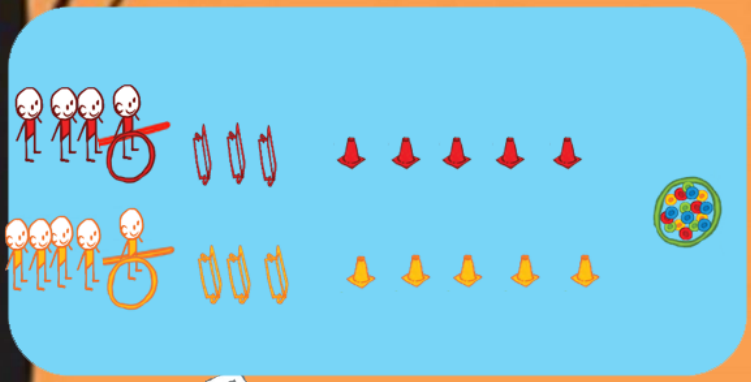
comment gérer les peurs des enfants ?
https://www.vosquestionsdeparents.fr/dossier/513/peurs-et-phobies-des-tout-petits

© Réalisation : Vanessa PATUCCA-BOURGEAIS // Dessins personnages : Pascal BOUCHER

LA COURSE DES SORCIERES

L'HISTOIRE

« Pour préparer leur potion magique les sorcières doivent ramener tous les ingrédients dans leur marmite. Quelle équipe pourra faire la meilleure potion ?»



ORGANISATION

Préparer 2 parcours identiques et répartir les enfants en deux équipes. Au point de départ de chaque parcours le premier tient le balai de la sorcière.

EXPLICATIONS

Le premier enfant de chaque équipe est placé dans un cerceau et maintient entre ses jambes un jalon matérialisant le balai. Au signal il démarre pour aller récupérer un palet après avoir effectué le parcours en gardant le jalon entre les jambes. Il revient en évoluant également sur le parcours.

LE MATÉRIEL

Plots, haies, jalons, cerceaux, palets.

CONSEILS

-Préférer des jalons courts (moins d'1m) pour faciliter les déplacements.

-Ajouter un ou plusieurs parcours selon le nombre d'enfants pour limiter l'attente.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

Courir ; sauter ; enjamber ; s'organiser avec une contrainte motrice.

RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
En supprimant les obstacles. Inviter les enfants à une course-relais juste en plaçant le jalon entre les jambes pour matérialiser le balai de la sorcière.	- En modifiant les parcours ; - Si une sorcière est touchée par la sorcière de l'équipe adverse, elle doit alors reposer son ingrédient, et passer le relais.

© Réalisation : Vanessa PATUCCA-BOURGEAIS // Dessins personnages : Pascal BOUCHER

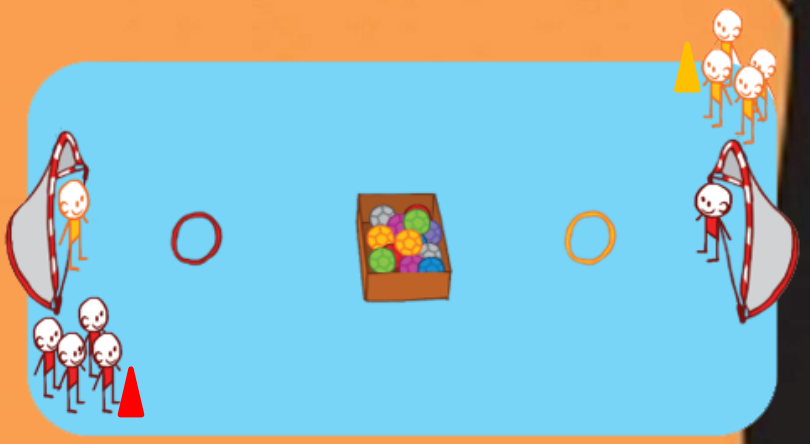
LE LANCER DE CITROUILLES

L'HISTOIRE

«Les petits fantômes veulent récupérer plein de citrouilles pour décorer leur château hanté avant la fête d'Halloween. Quelle équipe jettera le plus de citrouilles dans son château ? »

ORGANISATION

Répartir les enfants en deux équipes placées de part et d'autre du terrain à côté de la tour de leur château matérialisé par un plot ; 2 cages pop-up représentant la porte du château. Au centre un carton contenant des ballons. Un enfant de chaque équipe se place devant la cage opposée. Un cerceau pour matérialiser la zone de tirs.



EXPLICATIONS

Chaque équipe doit lancer le maximum de ballons dans sa cage. Si l'enfant jouant le rôle de gardien de but arrête le ballon ou si celui-ci est tiré à côté de la cage, l'animateur le replace dans le carton. Quand le fantôme a tiré il doit aller toucher la tour de son château pour reprendre des forces avant de repartir vers le stock de citrouilles. Lorsqu'il n'y a plus de citrouilles à lancer, les enfants comptent les ballons dans leur cage respective et l'équipe qui en a récolté le plus gagne la partie !

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

Courir, se déplacer vers une cible, lancer dans des espaces libres.

LE MATÉRIEL

-2 cages pop-up ;
-1 carton de ballons ;
- 2 cerceaux.
- 2 plots

CONSEILS

Bien préciser aux enfants qu'ils ne peuvent lancer la citrouille que lorsqu'ils sont placés dans le cerceau.

RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
• Ne pas placer de gardien de but ; • Déplacer le cerceau zone de tirs ;	• Ajouter des objets (plots, coupelles…) matérialisant des obstacles de la forêt.

© Réalisation : Vanessa PATUCCA-BOURGEAIS // Dessins personnages : Pascal BOUCHER

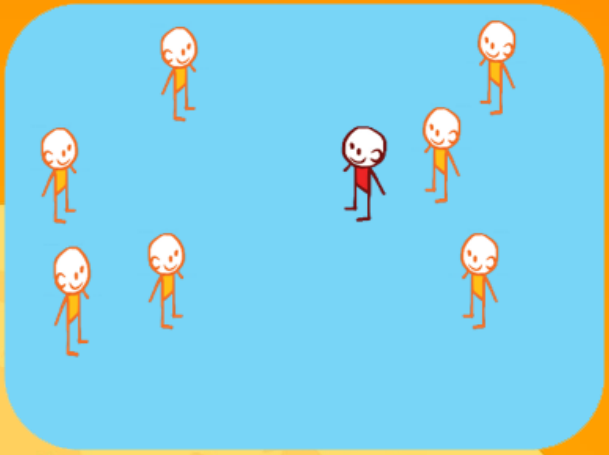
LA CHASSE AUX FANTOMES

L'HISTOIRE

« C'est la fête au château et les petits fantômes dansent dans le grand salon. Quand tout à coup un chasseur de fantômes vient perturber la fête ! Combien de petits fantômes arrivera -t-il à capturer ? Qui sera le meilleur chasseur de la soirée ? »

ORGANISATION

Délimiter un espace avec des plots ou des éléments assez hauts pour être bien perçus par les enfants.
Donner un chasuble à chaque enfant qu'il accrochera à son bas et en prévoir un stock de remplacement (au moins 1 supplémentaire par enfant).



EXPLICATIONS

L'animateur lance le chasseur pour une durée limité. Celui-ci doit s'emparer d'un maximum de chasubles symbolisant les draps des petits fantômes. Tous les enfants peuvent à tour de rôle être chasseur. Et celui qui aura attrapé le plus de fantômes sera désigné « chasseur-expert de fantômes » !

LE MATÉRIEL

Plots ;
Chasubles (2 par enfants).

CONSEILS

Quand l'enfant se fait « voler » son chasuble, l'inviter à en récupérer un autre rapidement auprès de l'animateur pour permettre une continuité du jeu pour tout le monde.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

Courir dans des espaces libres, éviter un adversaire, courir vers une cible.

RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
En augmentant le nombre de chasseurs ;	Quand les enfants perdent leur chasuble, leur imposer une « épreuve » motrice : 3 sauts à cloche pied, 2 flexions…

© Réalisation : Vanessa PATUCCA-BOURGEAIS // Dessins personnages : Pascal BOUCHER