

Le Réveil des Géants

A LA MAISON DES GEANTS



Niveau : 2^{ème} > 3^{ème} maternelle (4-5 ans)
Durée de l'animation : 1 h 00
Nombre de participants : maximum 25
Tarif : 3 €/élève
L'atelier se fait en complément de la visite
« Contes »

Un jeu coopératif

Avec les copains, on s'active aux préparatifs de la Ducasse. Mais, les géants seront-ils prêts à temps pour le départ du défilé ?

Tic tac, tic tac, entrez dans la farandole et que la fête commence !

OBJECTIFS :

- Reconnaître les accessoires ;
- Respecter les consignes ;
- Coopérer.

OUTILS UTILISES :

- Plateau de jeu géant ;
- Figurines en bois avec vêtements (+ accessoires) ;
- Coloriages codés.



JOUEZ

Les équipes constituées ont pour mission d'habiller un géant miniature dans un temps imparti.

Les vêtements et accessoires s'obtiennent après avoir réussi différents défis.

En cours d'atelier, les enfants créent une marotte qu'ils emportent à la maison en souvenir de leur visite !

Informations et réservations :
Maison des Géants
Rue de Pintamont, 18
7800 ATH
Tél : 068/68 13 00
Mail : maison.des.geants@ath.be
Web : www.maisondesgeants.be



Le Réveil des Géants – Compétences

a) Transversales

1. Français

- Manières d'apprendre
 - Gérer le temps de réalisation d'une activité
- Attitudes relationnelles
 - Se connaître, prendre confiance
 - ✓ Faire preuve de curiosité intellectuelle
 - ✓ Être sensible à la vie, à la nature, à l'art
 - Connaître les autres et accepter les différences
 - ✓ Écouter
 - ✓ Laisser s'exprimer

2. Mathématique

- Analyser et comprendre un message
 - Se poser des questions
 - Recourir à des référents habituels

3. Education Artistique

- S'approprier un langage sensoriel
 - Discriminer des éléments, des phénomènes auditifs, visuels, tactiles, gustatifs et kinesthésiques
 - Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel, auditif, visuel, gustatif, tactile et kinesthésique

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Se poser des questions
 - Fixer son attention sur des éléments de l'environnement
 - Manifester son étonnement
 - Manifester le désir de savoir et de comprendre
- Communiquer
 - Exprimer les questions, les informations, les résultats
- Agir et réagir
 - Prendre une part active à l'élaboration et à la réalisation d'un projet

b) Disciplinaires

1. Français

- Lire
 - Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication
 - ✓ Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité ; dans le référentiel élaboré
 - ✓ Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information
 - Elaborer des significations
 - ✓ Reformuler ou exécuter un enchaînement de consignes ; simples pour réaliser une tâche simple

- Parler-Ecouter

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
 - ✓ En tenant compte de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute
 - ✓ En tenant compte des contraintes de l'activité
 - ✓ En tenant compte des modalités de la situation
 - ✓ En pratiquant une écoute active
 - ✓ En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation
- Élaborer des significations
 - ✓ Sélectionner les informations répondant à un projet
- Utiliser et identifier les moyens non-verbaux
 - ✓ Utiliser et repérer des indices corporels

2. Mathématique

- Les nombres

- Dénombrer ; par comptage des objets ou des représentations des objets
- Dire, lire des nombres dans la numérotation décimale de position en comprenant le principe

- Les solides et figures

- Repérer
 - ✓ Se situer et situer des objets ; dans l'espace réel

- Les grandeurs

- Comparer, mesurer
 - ✓ Se situer et situer des évènements dans le temps

3. Education Artistique

- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer

- Percevoir et différencier les formes simples
- Identifier et nommer les couleurs
- Percevoir la matière
- Situer un objet dans un espace donné

- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines vocal, verbal, rythmique, instrumental et corporel

- Reproduire, imiter, copier
 - ✓ Des mouvements, des gestes (mouvements corporels sur des chansons, des auditions)

- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique

- Adapter sa production au format
- Choisir ses outils
- Couvrir de manière uniforme des surfaces
- Organiser, transformer, créer, ...
 - ✓ Représenter des personnages avec détails caractéristiques

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Utiliser des repères de temps, des représentations du temps pour se situer soi-même et situer des faits dans le temps

- Utiliser des repères spatiaux, des représentations spatiales pour se situer soi-même et pour se déplacer

- Utiliser des repères spatiaux : des repères fixes choisis dans le milieu proche

- Localiser un lieu, un espace

- Situer ; situation par rapport à soi et à des repères visuels

5. Eveil – initiation scientifique

- Rencontrer et appréhender une réalité complexe
 - Faire émerger une énigme à résoudre
 - ✓ Faire preuve de curiosité pour observer de manière divergente en utilisant tous ses sens
- Investiguer des pistes de recherches
 - Récolter des informations par la recherche documentaire et la consultation de personnes ressources
 - ✓ Repérer une information issue d'un schéma, d'un croquis, d'une photo ou d'un document audiovisuel
- Structurer les résultats, les communiquer, les valider, les synthétiser
 - Rassembler et organiser des informations sous une forme qui favorise la compréhension et la communication
 - ✓ Respecter les consignes établies

6. Education physique

- Habiletés gestuelles et motrices
 - Se repérer dans l'espace
 - ✓ Percevoir globalement l'espace et ses limites, y évoluer
- Coopération socio motrice
 - Respecter des règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre
 - ✓ Accepter des règles
 - Agir collectivement dans une réalisation commune