



16 activités
pour apprendre
en s'amusant
avec vos
enfants !

Sommaire

Introduction.....	1
CHAPITRE 1 : SCIENCES ET CHIFFRES	2
Le ballon qui gonfle tout seul.....	3
Astronomie ludique.....	4
La fusée à réaction.....	6
KAPLA® éducatif.....	8
Robotique pédagogique.....	9
CHAPITRE 2 : FRANCAIS ET STRUCTURE D'IDEES	11
Lignes de conduite et discipline positive.....	12
Invention d'un alphabet.....	14
Les règles du jeu.....	15
Rédaction d'un conte.....	16
CHAPITRE 3 : S'EXPRIMER	17
Théâtre.....	18
Les cocons.....	20
Danse folklorique.....	21
La fleur des émotions.....	23
Le jeu de la confiance.....	24
CHAPITRE 4 : DETENDEZ-VOUS	25
Massage avec les balles de tennis.....	26
Le tableau magique.....	27
Remerciements.....	28
Contacts.....	29

Introduction



*Michel Wendling
Président d'Ateliers
Amasco*

Bonjour et merci pour votre intérêt pour ce livre !
Ce livre est un petit condensé des nombreuses expériences que nous vivons depuis déjà un an au sein des Ateliers Amasco.

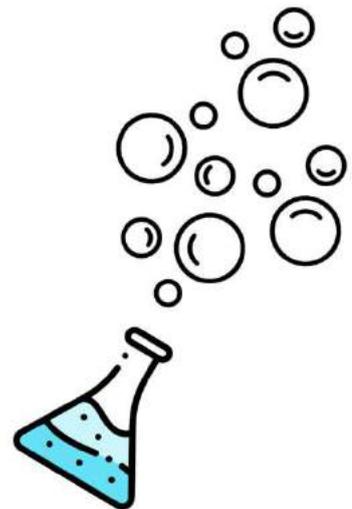
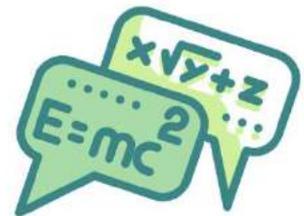
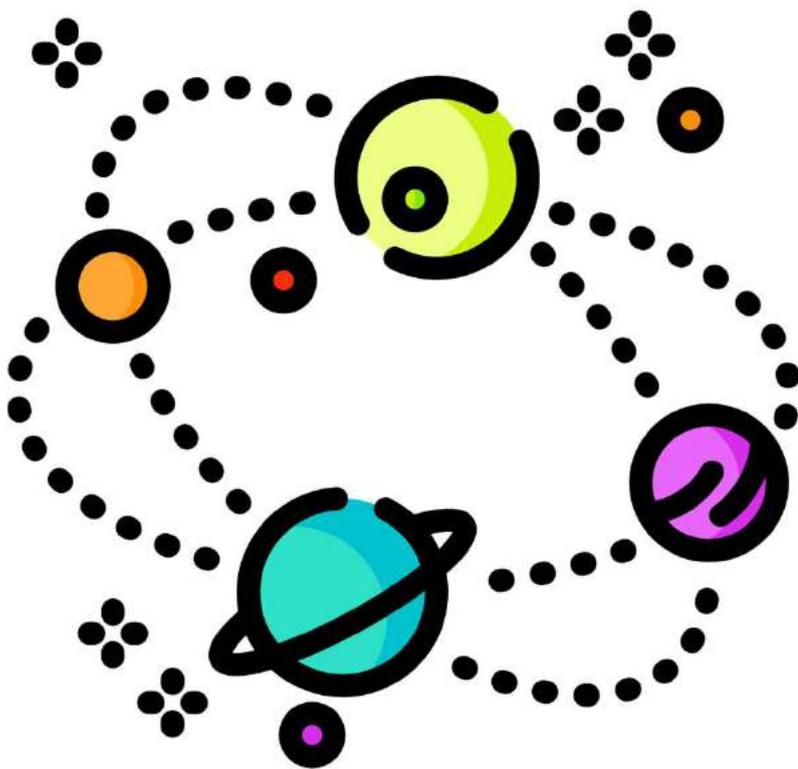
Nous sommes une association de parents, d'enseignants et d'étudiants qui vise à favoriser l'épanouissement des enfants de 6 à 11 ans.

Pour cela nous réalisons différentes activités :

- Nos ateliers ludiques et éducatifs . Nous avons déjà accueilli plus de 120 enfants venant d'une douzaine de villes du sud de Paris ! Nos ateliers sont ouverts à tous grâce à la tarification au quotient familial ;
- Des activités de formation auprès des animateurs de centres de loisirs ; ainsi que dans les écoles ;

Ce livre vous présente une sélection de 16 de nos activités que vous pouvez réaliser avec vos enfants à la maison. Elles nécessitent généralement peu de matériel et de préparation, le but est de jouer avec eux très simplement, et qu'ils apprennent en s'amusant !

Sciences et chiffres



Le ballon qui gonfle tout seul

Une découverte de la chimie, ça vous dit ? Créer une réaction chimique rigolote à la maison, c'est facile et sans danger. Il suffit de se munir de quelques ustensiles :



Une bouteille de plastique vide



Un ballon de baudruche



Un entonnoir



Du bicarbonate de sodium



Du vinaigre blanc

On commence par mettre du bicarbonate dans le ballon à l'aide d'un entonnoir. Puis, on met le vinaigre dans la bouteille. On superpose ensuite le ballon sur la bouteille. Et là, surprise : le ballon gonfle tout seul comme par magie ! C'est ce qu'il se passe lorsque le bicarbonate rencontre le vinaigre blanc. Cette réaction de l'acide acétique et du vinaigre est dite "acide/base".

Cette activité intriguera les enfants et leur donnera le goût de la chimie.



Astronomie ludique

Après la chimie, pourquoi ne pas initier vos enfants à l'astronomie ? Pour comprendre comment le soleil, la Terre et la lune interagissent, on peut faire une représentation en carton ludique et facile à comprendre.

Vous aurez besoin du matériel suivant :



Une assiette en carton



Du papier cartonné



Des attaches parisiennes



De quoi colorier : peinture, feutres, crayons, pastels... à votre guise !



Une paire de ciseaux

Pour la première étape, nous allons fabriquer une Terre et une lune en 2D.

Proposez à vos enfants de découper deux cercles dans du papier cartonné : un pour la Terre et un plus petit pour la lune.

Il faut ensuite les colorier à l'effigie des astres : peinture, feutres, pastels... c'est comme vous voulez !

Le petit plus : coloriez une moitié de la lune en jaune et l'autre moitié en noir, pour représenter la face éclairée et la face cachée de la lune.

Pour le soleil, rien de plus facile : une assiette en carton peinte en jaune !

Une fois les corps célestes fabriqués, il faut également découper dans le papier cartonné 2 bandes de papier : une de 30 cm environ et l'autre de 12 cm.

A l'aide d'une perceuse ou un crayon bien affûté, faites des petits trous au centre des cercles et aux extrémités des bandes de papier. Vous pourrez ainsi y passer des attaches parisiennes pour assembler le modèle.

On peut alors faire tourner la lune autour de la Terre et la Terre autour du soleil.



La lune tourne autour de la Terre en 29,5 jours. Un tour s'appelle une révolution. On dit que la lune est un satellite de la Terre.

La Terre tourne autour du soleil en 365,25 jours. Cela s'appelle la révolution de la Terre autour du Soleil.



La fusée à réaction

Toujours sur le thème de l'astronomie mais dans un registre un peu différent, cette expérience permet de faire décoller une fusée grâce à... un ballon qui se dégonfle ! Vous pourrez ainsi présenter à vos enfants le principe de la réaction. Cette expérience est sans danger.

Pour chaque fusée, vous aurez besoin du matériel suivant :



Un ballon de baudruche (la forme allongée est la meilleure pour cette expérience)



Une baguette chinoise ou une brochette



Une paille



De la pâte à modeler



Du scotch



Une pince à linge

Pour commencer, plantez la baguette bien droite dans la boule de pâte à modeler, comme sur l'image.



Ensuite, gonflez le ballon et fermez le avec la pince à linge, en calant le ballon bien jusqu'à la charnière de la pince.

Fixez la paille le long du ballon avec 2 morceaux de scotch. Le ballon ainsi collé à la paille représente la fusée.

Pour que notre fusée parte vers le haut, il faut l'installer sur son pas de tir. Enfilez la paille sur la brochette. La fusée doit être bien droite, prête à décoller.

C'est le moment le plus amusant : pour faire décoller la fusée, retirez la pince à linge !

Comment ça marche ? L'air qui sort très vite vers le bas pousse le ballon dans l'autre sens, vers le haut. On dit que le ballon avance par réaction.

Les fusées aussi avancent par réaction. Mais ce n'est pas de l'air qui sort de leurs moteurs, ce sont des gaz très chauds ! Les gros avions avancent très vite dans l'air grâce à des moteurs à réaction. Dans l'eau, les scooters des mers ont aussi des moteurs à réaction : ils éjectent de l'eau.



KAPLA® éducatif

Si les KAPLA® sont une activité historique des Ateliers Amasco, c'est parce qu'il est très simple d'y ajouter une dimension éducative. Il suffit de se munir d'un mètre mesureur.

On se lance un défi : construire la tour de KAPLA® la plus haute possible ! Une fois la tour réalisée, on la mesure avec le mètre. C'est alors l'occasion d'aborder la représentation d'un mètre et les différentes écritures des mesures : 1 mètre et 13 centimètres = 1,13 mètres = 100 + 13 centimètres.

On peut également construire plusieurs tours, les mesurer et comparer. On calcule la différence de taille entre les tours.

Pour ajouter encore une dimension supplémentaire à l'activité, munissez-vous d'un sablier ou d'un chronomètre. On définit un laps de temps, par exemple 30 secondes, puis on construit la tour. A la fin du temps imparti, on mesure la construction. Le but est de voir quelle taille de tour on peut faire pendant ce temps défini. Cela permet d'aborder la notion de temps en plus des mesures.



Robotique pédagogique

Qui a dit que la programmation et la robotique sont des sujets d'adultes ? Des jeux adaptés aux plus jeunes existent pour attiser leur curiosité et les initier à ces thèmes.

Le jeu utilisé aux Ateliers Amasco s'appelle le *Matatalab*. Il se compose de jetons qui contiennent des chiffres et des flèches, qu'il faut combiner afin d'indiquer un itinéraire à un petit robot. Par exemple, mettre le jeton « 2 » et le jeton « → » indique au robot d'aller deux fois à droite. Le plateau de jeu comporte des cases à l'effigie de différents paysages.

Les enfants choisissent une case et réfléchissent ensuite à la combinaison de jetons qui fera en sorte que le robot fasse le parcours nécessaire pour arriver sur la case choisie.

Chacun est invité à proposer un itinéraire que le robot pourrait emprunter et comment ce dernier pourrait rejoindre son point d'arrivée.



L'entreprise Smarteo loue le jeu Matatalab aux Ateliers Amasco



Cette activité permet de travailler la projection et est une première approche de la programmation. Elle entraîne les enfants à développer leur logique et à s'approprier un langage complètement nouveau.

Si elle est effectuée à plusieurs, elle permet aussi de travailler la cohésion de groupe : il faut coordonner les différentes idées pour trouver la bonne combinaison !

On peut également faire cette activité sans posséder le jeu ! Une personne est le « programmeur » : elle donne les instructions. Mais attention : celles-ci doivent être comprises par un robot, il s'agit donc d'utiliser un langage qui s'assimile à la programmation, par exemple « 2 pas devant, 1 pas à droite, tourner ». Les autres joueurs imitent le robot et suivent les consignes du programmeur.



Français et structure d'idées



Lignes de conduite et discipline positive

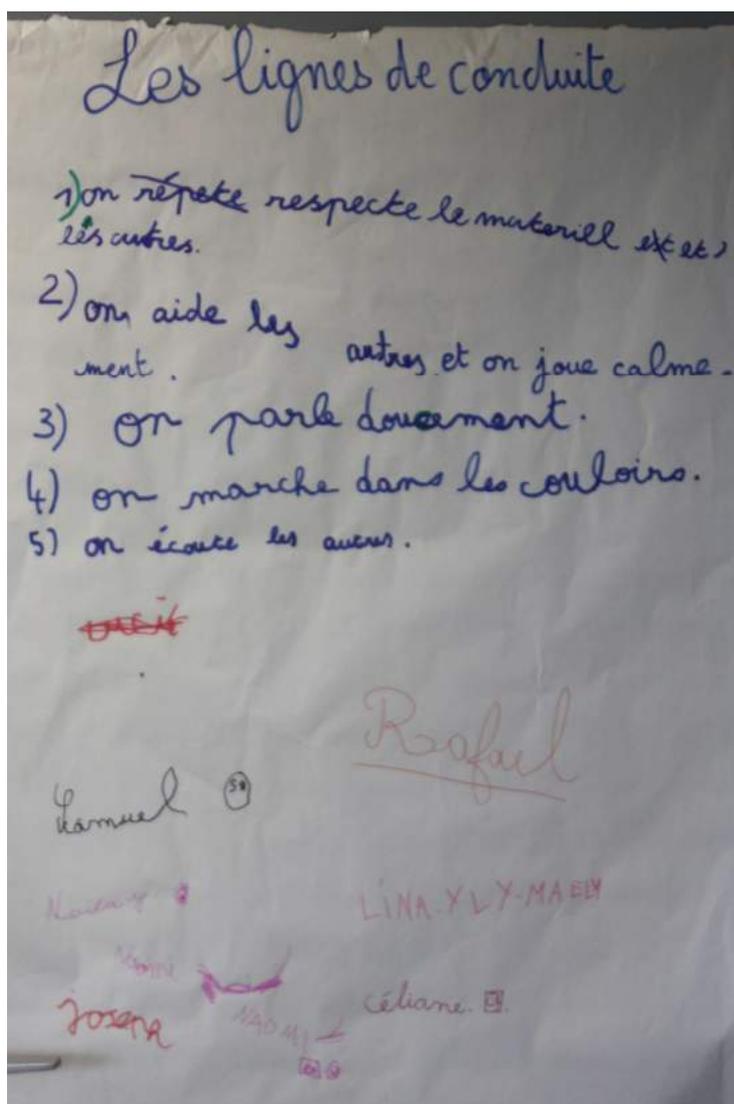
Il y a partout et toujours des lignes de conduite à respecter. C'est ça la vie en société ! Mais dans l'esprit d'un enfant, une règle est souvent l'ennemi de l'amusement. C'est pourquoi nous préconisons la discipline positive et n'emploierons pas le mot « règle ». Le terme « ligne de conduite » est plus adapté.

Quand les enfants discutent et écrivent eux-mêmes les lignes de conduite, ils sont responsabilisés et les respectent plus facilement. L'idée est d'abord d'en discuter avec eux : Qu'est-ce qu'on aimerait faire pour que tout se passe bien ? Qu'est-ce qu'on n'aimerait pas qu'on nous fasse ?

Les enfants écrivent eux-mêmes leurs lignes de conduite sur une feuille. On n'utilise pas la négation. Par exemple, au lieu d'écrire « on ne court pas », on met « on marche doucement ». Enfin, chacun signe. Le petit plus : les enfants adorent décorer et illustrer leur charte !

Bien sûr, les lignes de conduite peuvent être modifiées n'importe quand en fonction des besoins.

Il est important de souligner le positif. Pour cela, on interroge les enfants autour de leur charte, même quand il n'y a pas de problème : « En ce moment, où en sommes-nous par rapport à nos lignes de conduite ? » Ainsi, ils voient à quoi ressemble une situation où tout va bien. De fait, lorsqu'on leur pose à nouveau cette question quand quelque chose ne va pas, ils perçoivent bien qu'ils ne respectent pas les lignes de conduite.



Quand les enfants ne respectent pas les lignes de conduite, on se met en cercle et on discute. On leur rappelle qu'ils ont signé leur charte. On parle des émotions qu'on ressent quand les règles sont brisées, non seulement du côté des enfants mais également du côté des adultes.

Par exemple, lors d'un Atelier Amasco, les enfants quittaient les pièces qui leur étaient autorisées. Les animateurs ont discuté avec eux : « à votre avis, qu'est-ce que les animateurs ressentent quand ils ne vous trouvent plus ? » Au vu de leurs réponses, les enfants se rendaient compte de leurs erreurs : « vous vous inquiétez », « vous êtes tristes ». On leur fait prendre conscience concrètement des conséquences de leurs actes.

D'autre part, il est important de faire ce cercle lorsque tout va bien pour s'échanger des paroles positives et des encouragements. Recevoir des compliments renforce la confiance en soi. En donnant des compliments, on apprend à s'intéresser aux autres et à contribuer à leur bien-être. On peut tourner cela comme un jeu : chacun fait un compliment à la personne à sa gauche. Cela peut être n'importe quoi : je trouve que tu dances bien, j'aime bien tes chaussettes, j'aime bien quand tu souris... L'essentiel est que ce soit agréable !



Enfin, le but est que les enfants apprennent à résoudre eux-mêmes leurs problèmes. Voici une idée ludique pour y parvenir : créer une « boîte à recherche de solutions » dans laquelle les enfants glissent des paroles positives, des choses qu'ils auraient aimé partager dans le groupe ou dans la famille, des idées de solutions. On résout ainsi les problèmes liés aux besoins des enfants.

Invention d'un alphabet

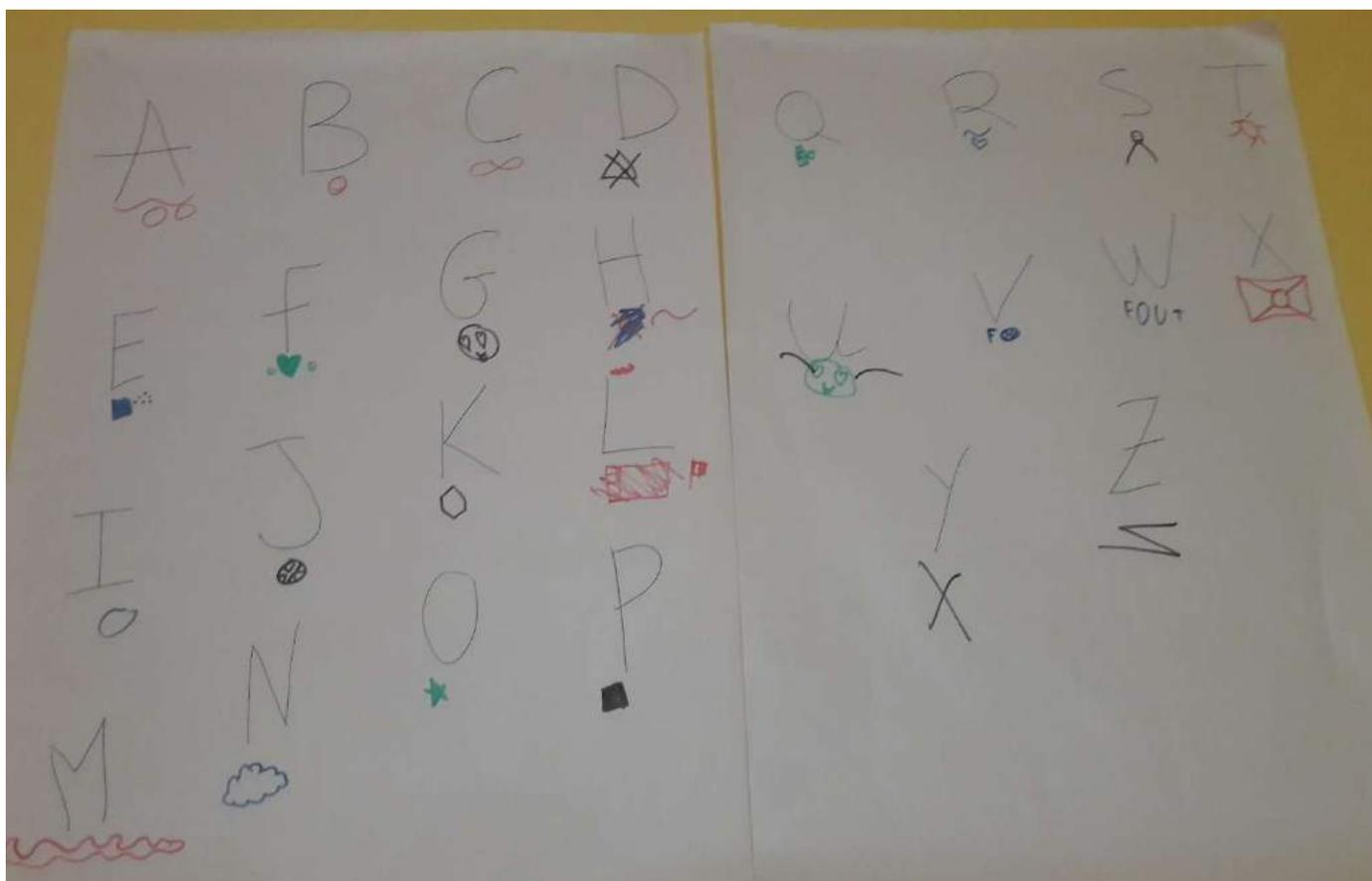
Pour cette activité, vous aurez besoin d'une feuille de papier, de feutres ou de crayons et de beaucoup d'imagination !

On commence par écrire l'alphabet français sur la feuille, de manière assez espacée. Ensuite, on attribue un signe à chaque lettre de l'alphabet. Par exemple A = ●, B = Δ, etc. Cela peut être tout ce qui passe par la tête : un rond, un dessin de chat, un signe inventé...

Une fois que l'on a notre nouvel alphabet complet, on peut écrire des messages et les décoder ! On se sent un peu comme un explorateur. Mais attention : on ne peut pas faire de fautes d'orthographe ou de grammaire, même en utilisant nos nouvelles lettres !

On commence par écrire le message avec notre alphabet inventé. Puis on le décode : sous chaque signe, on note la lettre française correspondante. De cette manière, on vérifie si les règles du français sont bien respectées.

Cette activité permet de travailler le français en s'amusant !



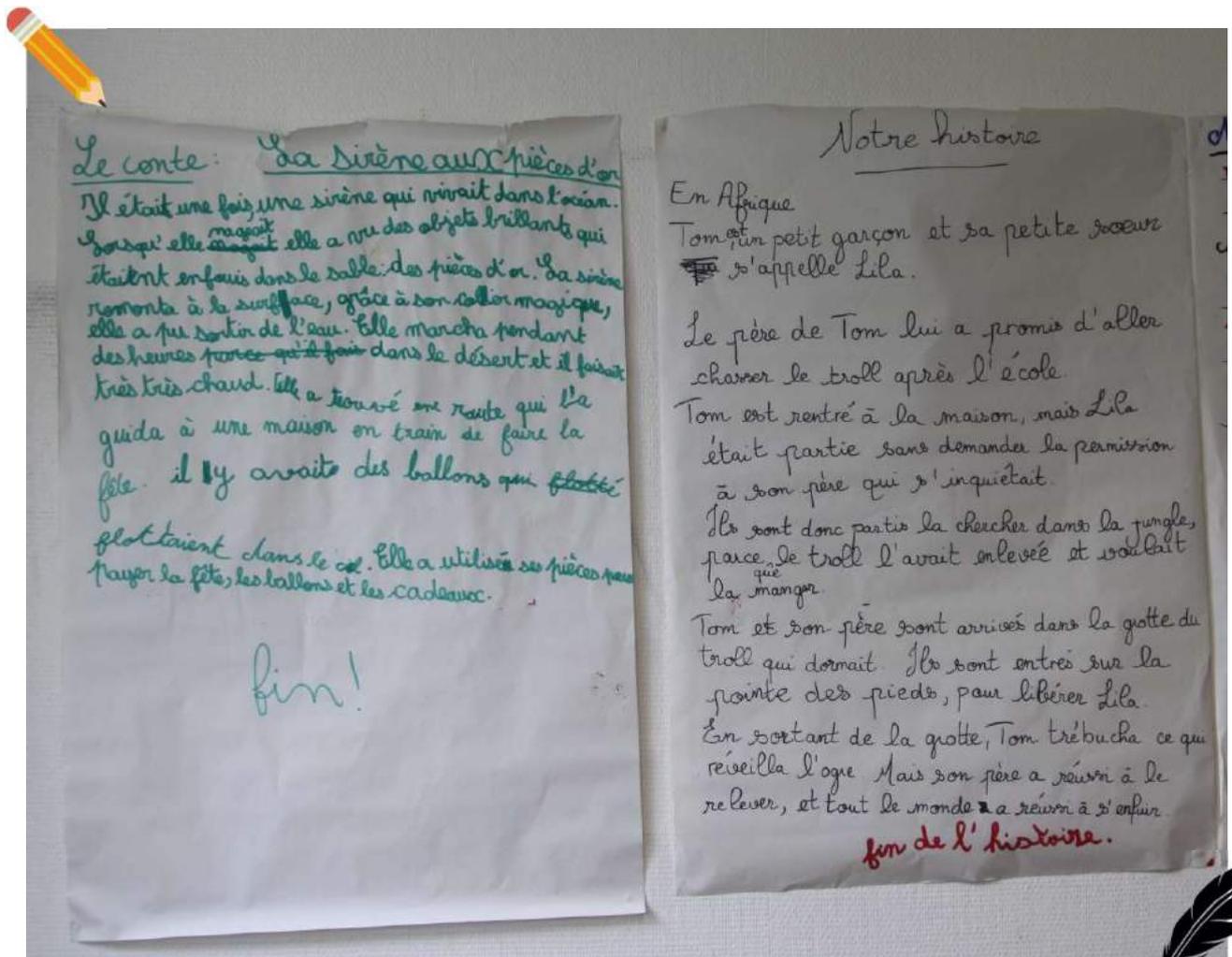
Rédaction d'un conte

L'imagination des enfants est débordante ; il faut en profiter !

Pour leur faire travailler la grammaire, l'orthographe, la conjugaison et la formulation des idées en s'amusant, rien de mieux que de les faire écrire leur propre conte.

On apprend à organiser l'histoire : d'abord, l'exposition, puis les péripéties et enfin le dénouement. On organise les phrases pour que le récit soit clair et on fait des phrases synthétiques. Histoires de sirènes, de trolls, d'aigles ou de chats, c'est le moment d'exprimer sa créativité !

Pour rendre l'histoire encore plus vivante, on peut ensuite la mettre en scène : on se déguise, ou joue l'histoire comme une pièce de théâtre. De futurs auteurs ou metteurs en scènes sommeillent peut-être en vos enfants !



Théâtre

Nous parlions de théâtre dans le chapitre précédent. C'est une activité qui offre énormément de possibilités.

On commence par créer des petites saynètes, en binômes ou trinômes s'il y a plusieurs enfants. On invente, on définit l'histoire et les rôles, puis on écrit notre scénario, ce qui permet de travailler le français au passage.

Vous pouvez ensuite proposer aux enfants de fabriquer un décor. A l'aide d'une grande feuille, ou de plusieurs feuilles assemblées au scotch, on dessine le fond. C'est le moment de sortir pinceaux, feutres et pastels pour donner vie à l'histoire ! On peut utiliser des objets du quotidien pour mettre en scène un cadre.



Pour s'imprégner encore plus des rôles, on peut se déguiser. On peut utiliser des déguisements qu'on a déjà chez soi ou bien en improviser avec des vêtements, des draps, des foulards... Il faut s'amuser !

Après quelques répétitions, c'est l'heure de jouer le spectacle devant le public. Il ne faut pas hésiter à rentrer dans son rôle et à jouer des émotions marquées. Vous pouvez filmer les enfants pour leur montrer leur exploit.

Cette activité permet aux enfants d'exprimer leur créativité sur plusieurs plans : expression corporelle, imagination d'une histoire, création et fabrication d'un décor... C'est une activité très riche qui plaira aux petits comme aux grands !



Les cocons

Si vous cherchez une activité d'expression corporelle amusante et originale, les « cocons » sont faits pour vous ! Vous aurez besoin d'un drap par enfant et d'une musique douce.

Le but est d'imiter la naissance d'un papillon : au début dans son cocon, il croît et prend sa liberté.

Les enfants se glissent dans de grands draps. Ils commencent par se mettre en boule, pour imiter le cocon. Quand la musique démarre, ils grandissent au fur et à mesure, ils font des figures avec leur corps en tendant les jambes, les bras, en se tordant. Chacun y va à son rythme et fait les mouvements qu'il souhaite.

Cela permet de faire un jeu corporel et de faire face à un public. Comme le drap anonymise les acteurs, cette activité permet aux plus timides de faire parler leur corps.

Lors des Ateliers Amasco, les enfants passent deux par deux ou trois par trois devant leurs camarades et improvisent souvent des sortes de spectacles où les cocons interagissent. Tout cela sans parole évidemment !



Danse folklorique

Tous les enfants aiment bouger au rythme de leur musique favorite. Quand les animateurs leur annoncent que c'est l'heure d'une activité danse, la plupart pensent d'abord au hip hop ou à la danse moderne qu'ils pratiquent en dehors de l'école. Alors quand ils entendent le terme de « danse folklorique » ils sont un peu déroutés : mais qu'est-ce que c'est ?

La danse folklorique permet de travailler le rythme, les mouvements dans l'espace et la mémoire. Elle alterne les rondes en groupe et les séquences en binôme, les mouvements chorégraphiés et l'improvisation. C'est l'occasion de se dépenser tout en partageant des moments avec les autres !

Voici une idée de chorégraphie sur la musique *Patch Tanz* que vous pouvez trouver facilement sur YouTube :

- 1) On commence en ronde : en cercle, chacun se tient la main et tourne. Quand la musique change de rythme, on change de sens. Il faut être attentif !
- 2) Chacun tourne seul sur soi même en sautillant.
- 3) Sur le refrain de la musique, on tape dans ses mains en l'air et devant soi
- 4) On accroche son partenaire par le bras droit et on tourne avec lui, puis on change de sens.



Choisissez un moment de la chorégraphie pour intégrer des pas de danse improvisés !

Chaque enfant invente un mouvement à tour de rôle que tout le monde doit reproduire. C'est le moment de faire preuve de créativité et de partager ses pas de danse préférés ! Rigolade garantie.



La fleur des émotions

Pour éveiller les enfants à leurs émotions et les aider à gérer leurs frustrations, suivez cette activité ludique et pédagogique.

On commence par lister les différentes émotions : la joie, la tristesse, la colère, la peur, le dégoût, etc. Aux Ateliers Amasco, les enfants adorent faire un dessin de chaque émotion pour illustrer. Lors d'une session ils ont même fabriqué des masques à l'effigie des émotions ! La créativité est à l'honneur dans cette activité.

Ensuite, on dessine une grande fleur et on écrit une émotion dans chaque pétale. On fait des petits papiers type « post-it » sur lesquels on note les prénoms de chacun. Les enfants collent leur prénom sur l'émotion qu'ils ressentent en ce moment. Ils peuvent venir à tout moment changer le papier de place. Ils prennent du recul sur leurs émotions !

Sur une autre feuille, les enfants dessinent une grande « roue des activités » : un cercle dans lequel ils écrivent des activités qui les rendent heureux, qui les calment, qu'ils aiment faire. Par exemple, cela peut être lire un livre, jouer au football, faire de la gymnastique... Lorsqu'ils sont énervés ou frustrés, ils peuvent aller regarder la roue des activités et choisir quelque chose à faire. Ils peuvent ainsi gérer leurs émotions en autonomie !



Le jeu de la confiance

Voici une activité de groupe amusante qui nécessite de la coopération.

Vous aurez besoin d'un masque ou d'un foulard pour bander les yeux de chaque participant, à l'exception d'un seul...

On se met à la queue-leu-leu. Tout le monde a les yeux bandés, sauf la dernière personne de la file. Celle-ci doit guider le reste de la troupe. Mais attention, ce n'est pas si simple : interdiction d'utiliser la voix !

La personne qui voit tapote l'épaule droite de celle de devant si elle veut indiquer d'aller à droite, et l'épaule gauche si elle veut indiquer d'aller à gauche. La personne qui reçoit le signe le transmet à celle de devant, et ainsi de suite jusqu'à la première personne qui pourra alors avancer et entraîner avec elle toute la chenille. C'est une sorte de téléphone arabe sans parole !

N'hésitez pas à inventer votre propre code. Par exemple, dessiner une flèche sur le dos de la personne de devant pour indiquer d'aller tout droit. C'est comme vous voulez, soyez créatifs !

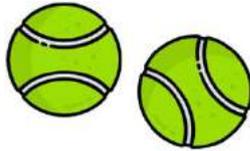


Détendez-vous !



Massage avec les balles de tennis

Pour cette activité vous aurez besoin de deux balles de tennis par binôme.



On se met deux par deux.

La première personne s'allonge sur le ventre. La deuxième personne prend deux balles de tennis et masse la première avec en faisant des mouvements circulaires.

C'est très relaxant et c'est aussi un bon moyen pour apprendre les parties du corps aux enfants. Pour cela, on décrit la partie du corps sur laquelle on passe avec les balles : les membres, les os, les muscles. L'anatomie n'aura plus de secret pour vos enfants !



Le tableau magique

Travailler l'alphabet et les chiffres tout en se relaxant, c'est la promesse de cette activité ludique.

Il faut se mettre deux par deux, l'un derrière l'autre. La personne qui se trouve derrière dessine une lettre dans le dos de celle de devant. Celle-ci doit la deviner !

Autre possibilité : dessiner des chiffres à la place des lettres.

Le défi n'est pas assez grand à votre goût ? Voici une manière de pimenter un peu le jeu. La personne de derrière dessine des calculs dans le dos de celle de devant. Celle-ci doit donner le résultat ! Cela peut être une addition, une multiplication... Tout dépend de la difficulté souhaitée pour le challenge ! Si vous cherchiez une manière amusante de réviser les tables, cette activité est toute trouvée.

Non seulement cela fait des massages mais l'enfant travaille en même temps, sans s'en rendre compte.



Remerciements

Les Ateliers Amasco remercient toutes les personnes qui s'investissent dans ce projet.

Notre coordinatrice pédagogique Manuela Bailly

Les membres de l'association qui œuvrent pour l'organisation et le développement des Ateliers Amasco

Les formateurs qui encadrent nos animateurs et leur transmettent « l'esprit » Amasco.

Les animateurs qui permettent aux enfants de profiter d'activités ludiques et pédagogiques dans un cadre bienveillant.

Nos généreux donateurs et nos adhérents

Les communes et instituts partenaires.

Les enseignants qui informent les parents sur l'association.

Les parents qui nous font confiance.

Les enfants pour leur bonne humeur et leur participation.

Toutes les personnes qui parlent des Ateliers Amasco autour d'elles.

Et merci à vous pour votre attention !

Contacts

Si vous souhaitez en savoir plus sur les Ateliers Amasco, inscrire votre enfant à nos prochains ateliers pendant les vacances scolaires, ou nous poser une question, n'hésitez pas à nous contacter par mail ou par téléphone et à visiter notre site Internet et notre page Facebook.



ateliersamasco@gmail.com



06 63 36 50 59



amasco.fr



[Ateliers Amasco](#)



FIN