



But et intérêt de l'activité

- Jouer à un jeu de l'oie sur les 5 sens pour essayer de réinvestir ce qui a été vu lors de toutes les séances.

Le jeu de l'oie des 5 sens!

Séance n° 7



1h30



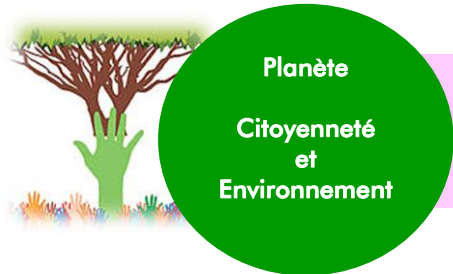
Cycle 1
dès 3 ans



Intérieur

Matériel

- Annexe 1 photocopiée en A3 sur du papier cartonné ou collée sur du carton et plastifiée (2 si 2 adultes menant l'activité)
- Annexe 2 photocopiée et cartonnée (autant que d'adultes)
- 5 pions au maximum pour 5 équipes de 3 et des gommettes de couleur.
- Des objets (voir fiche annexe 2)



PARCOURS Mes 5 Sens



1/ Présentation de la séance et entrée dans l'activité



10 min

- Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait la séance dernière.

« Aujourd'hui, on va jouer avec tous nos sens. Est-ce que vous vous souvenez de toutes les parties avec lesquelles nous sentons? »

- Reformuler en donnant les 5 noms (ouïe, odorat, toucher, vue, goût) et les organes associés.

Conseils Pédagogiques

- Attention se souvenir de tout et du vocabulaire est difficile pour les enfants. Il faut les aider et répéter avec eux.

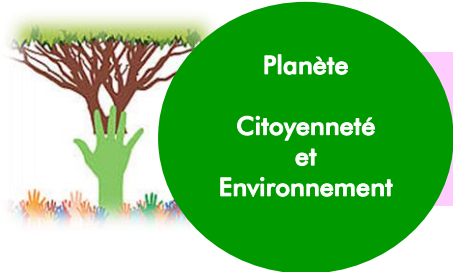
2/ Comptine



10 min

- Reprendre tous ensemble la comptine de la séance 1.
- Si les enfants la maîtrisent, lancer la comptine puis se taire.

Conseils Pédagogiques



PARCOURS Mes 5 Sens



3/ Jeu de l'oie



45 min

- Mettre les enfants par équipe de 3.
- Leur donner un pion de couleur et coller sur leur main une gommette de la même couleur s'ils sont petits.
- Expliquer le jeu le plus simplement possible. On lance le dé. On avance son pion. On fait le gage.
- Démarrer le jeu le plus rapidement possible pour qu'ils comprennent.
- A chaque symbole, l'animateur explique le gage à réaliser. S'ils réussissent, ils sautent de 2 cases. S'ils n'y arrivent pas, ils reculent d'une case.
- Ce sont les autres enfants qui vérifient la bonne réalisation du gage afin que tout le monde participe.

Conseils Pédagogiques

4/ Fin de la séance et du parcours



5 min


























- Rangement de la salle.
- Terminer par la comptine de la séance 1 et se dire au revoir !

Conseils Pédagogiques



Documents
à photocopier






Annexe 1

10		9		8		7	
11		26		25		6	
12		27		24	Avance de 2 cases	5	Avance de 2 cases
13		28	Pecule de 2 cases	23		4	
14	Pecule de 2 cases	29		22		3	
15		30		21		2	
16		ARRIVÉE Bravo		20		1	
17		18		19	Relance	DÉPART Lance le dé	



Documents
à photocopier

Annexe 2

<p>Fiche Animateur Défi Goût</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Cite 2 choses qui ont bon goût 2. Cite 2 choses qui n'ont pas bon goût 3. Cite 2 choses qui piquent 4. Cite 2 aliments salés 5. Cite 2 aliments sucrés
<p>Fiche Animateur Défi Ouïe</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Fais 2 bruits différents avec un même objet 2. Cite 2 objets qui font du bruit dans la salle 3. Imité la vache 4. Cite 2 animaux qui ne font pas de bruit 5. Imité le chat
<p>Fiche Animateur Défi Odeur</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Cite 2 choses qui sentent très bon 2. Cite 2 choses qui ne sentent pas bon 3. Cite 1 chose qui sent bon et une chose qui ne sent pas bon 4. Trouve un objet dans la pièce qui ne sent pas bon 5. Trouve dans la pièce un objet qui sent bon
<p>Fiche Animateur Défi Toucher</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Va toucher dans la pièce un objet doux 2. Va toucher dans la pièce un objet dur 3. Va toucher le manteau d'un copain 4. Va toucher le sac à dos d'un copain 5. Va toucher le nez de l'animateur
<p>Fiche Animateur Défi Vue</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Trouve dans la pièce un objet rouge 2. Montre-nous un petit objet 3. Montre-nous un grand objet 4. Il y a 3 objets sur la table. L'un va disparaître. Sauras-tu le retrouver ? 5. Trouve dans la pièce un objet bleu