

LE PETIT



Ce journal a été créé par un groupe d'environ 10 enfants de la classe de CM1, encadré par notre animateur Julien, sous la direction d'Anissa

MISTRAL

Le journal des élèves de l'école Frédéric Mistral



MON MIDI

Nos journalistes en herbe en charge de ce thème sont Lily, Charlotte, Nina et Charlyne.

Les midis de Décembre 2020 étaient chargés. Beaucoup d'activités manuelles ont été faites pour préparer les fêtes de fin d'année. Les CE2/CM1 devaient faire des igloos pour le village de Noël, et s'ils en avaient la possibilité, un bonhomme de neige géant fait avec des matériaux recyclés était aussi en projet.

Les midis sont un temps qui passent assez vite finalement, il y a le temps de la cantine dont nous parlerons plus tard, mais il y a surtout le temps des activités avec les animateurs. Nous allons maintenant évoquer quelles sont les activités faites avec nos animateurs, qu'est-ce qu'ils préfèrent nous proposer comme activités etc...

Les animateurs périscolaires ALAE POLE 9

Gwenaëlle apprécie autant de faire des jeux à l'intérieur et à l'extérieur, donc notamment faire des jeux sportifs, mais aussi aller en salle des artistes pour proposer de faire des dessins ou bien parfois de la peinture avec son groupe des CE2/CM1. Enfin, son activité principale est le théâtre d'improvisation, que nous avons aussi l'occasion de faire.

Salmata s'occupe, elle, des CP. Elle fait de multiples activités avec son groupe. Déjà, en activité d'intérieur, elle aime beaucoup le yoga, qui est une activité calme pour les enfants. Mais les enfants ont leur part d'imagination à mettre en place aussi en salle des artistes avec la création d'histoires, sous forme de bande dessinées par exemple, ou encore de fleurs comme vous pourrez le voir en illustration. Enfin une fois par semaine, des jeux à l'extérieur sont là pour dénouer les enfants...

Les CP devaient eux faire une maquette, avec différents symboles de l'hiver représentés, tels que des pingouins, des bonhommes de neige eux aussi sans oublier des Pères Noël, et pour se faire, des canettes sont utilisées, il fallait les peindre puis les accessoriser.



Mais le principal symbole de ces fêtes de fin d'année fut le sapin installé dans la cour, et au lieu de faire un village, la décision a été prise de faire un plus beau et grand Sapin de fin d'année sur lequel ont été installés les différents symboles des fêtes dont nous avons déjà parlés.





Les animateurs périscolaires ALAE POLE 9



Souleymane, le nouvel animateur, est arrivé il y a peu. Il s'occupe de la classe de CE1 et leur fait faire beaucoup de jeux à l'extérieur très appréciés des enfants comme différentes versions de cache-cache ou encore des Loups (loups-couleur, loups-famille ...). Mais parfois, les CE1 font des activités d'intérieur en allant beaucoup en salle Jeux de sociétés, des jeux tels que le Weykick ou les Puissance 4 sont d'ailleurs très prisés.

Patricia fait elle beaucoup de jeux à l'extérieur mais va aussi beaucoup avec son groupe de CP/CE2 en salle des artistes pour faire des activités telles que les perles à repasser. Gwendoline, elle, s'occupe essentiellement des CM2 même si elle se déplace parfois pour s'occuper des Maternelles. Nous avons vu que les CM2 apprécient beaucoup les jeux à l'extérieur, c'est pour cela que Gwendoline leur proposent des Grands Jeux comme des Olympiades

Notre groupe de CM1 fait parfois des «compétitions sportives» avec les CM2 et cela nous stimule à toujours faire mieux pour les prochaines fois.

Mais avant de parler de notre groupe, les CM1, il faut évoquer les Moyennes et Grandes sections de Maternelle, encadrés essentiellement par Sarah. Ils font surtout des activités manuelles, parfois improvisées, telles que des grenouilles ou des petites araignées faites avec des rouleaux de papier toilettes découpés ou encore avec des feuilles colorées.

Notre groupe est lui composé d'une vingtaine d'enfants, et la moitié d'entre nous, participe à ce journal. Notre animateur est Julien, nous avons un panel d'activités assez divers. Nous faisons de nombreuses activités à l'extérieur, telles que les Poules, Renards, Vipères ... qui seront évoqués plus tard, mais également des activités manuelles telles que du land-art, des perles à repasser, des coloriages magiques ou encore de la peinture pour représenter des paysages



Nous aimons aussi aller en salle Jeux de sociétés pour s'amuser avec les Perplexus, les petits jeux comme Canardages ou Texto, les mimes ou bien parfois même au Weykick déjà évoqué. Enfin, notre fil directeur est donc Le Petit Mistral, mais aussi le Théâtre d'Improvisation avec Gwenaëlle et Julien qui nous permet d'exprimer nos émotions et de laisser place à notre imagination, puisque c'est elle qui nous guidera pour créer une histoire improvisée qui vous sera présentée lors d'un spectacle d'ici quelques mois, si cela est possible bien sûr. Mais en dehors des activités avec nos animateurs, nous passons un certain temps pendant le Midi à la Cantine.





L'équipe qui remporte la partie est celle qui a le plus de points, donc celle avec le plus de batteurs qui ont fait leur tour.



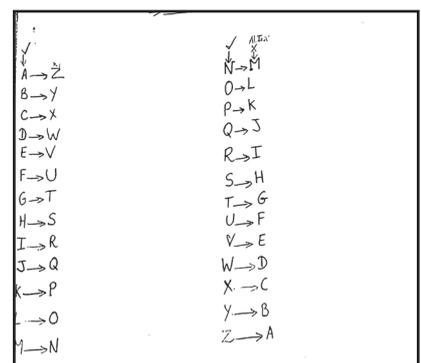
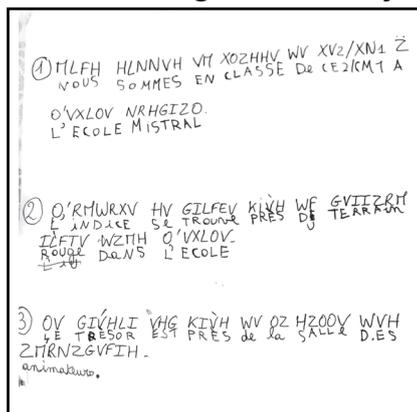
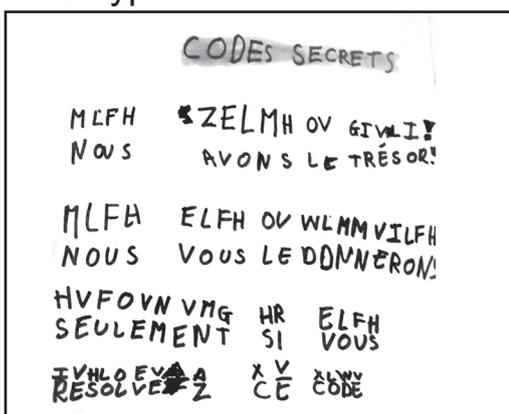
Exemple de "Balle assise" (groupe de Patricia)

le jeu de découverte du code secret

Ce jeu consiste à déchiffrer un code avec les vraies lettres à retrouver alors qu'on nous transmet au départ un code indéfinissable. Ce code était en réalité un alphabet inversé à décrypter. Ainsi, le A à retrouver était caché sous la lettre Z, le M était caché sous la lettre N et inversement les vraies lettres Y et Z étaient cachées sous de faux A et B. Ainsi, le but était de reconstituer le message crypté avec les vraies lettres à la place des mots avec les fausses lettres transmises au début du jeu.

Une fois que le message était reconstitué, c'est là que le jeu devenait plus "sportif" car il a fallu jalonner différents endroits à travers l'école afin de retrouver le trésor caché dans le message, le totem de koh lanta!

En pièce jointe, nous allons mettre des "images" de ce jeu avec le message à décrypter notamment.



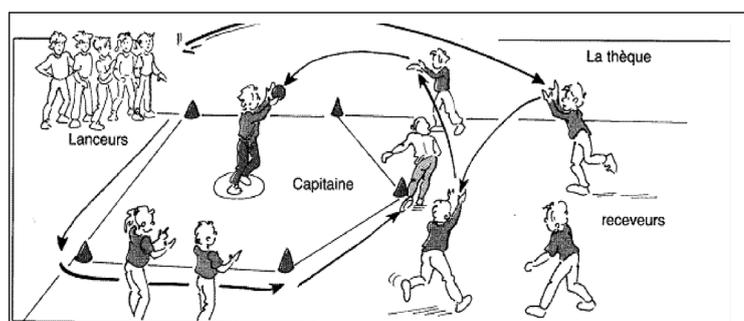


Articles de Rémy, Lorick et Bily

Ce module va servir à vous présenter les nombreuses activités sportives faites pendant les temps périscolaires.

La thèque

Pour jouer à la thèque, il faut d'abord constituer deux équipes, une équipe de batteurs contre une équipe de lanceurs. Il se joue sur un terrain ressemblant à un polygone ou un rectangle et à plusieurs angles du terrain, il y a des "bases", souvent représentés sous forme de cerceaux.



Le batteur arrête alors de courir. S'il se trouve dans une base, il reste à cet endroit et ne pourra continuer qu'une fois qu'un autre batteur enverra une balle. Mais s'il est en dehors d'une base, il est éliminé. Si la balle est attrapée en plein vol pendant la course des batteurs, tous les batteurs sont éliminés. Enfin, deux batteurs ne peuvent pas se trouver sur une même base.

L'équipe qui remporte la partie est celle qui a le plus de points, donc celle avec le plus de batteurs qui ont fait leur tour.

Chacun leur tour, les batteurs doivent passer devant les lanceurs. Ces lanceurs envoient la balle sur le batteur, qui doit la renvoyer à l'aide d'une batte ou d'une raquette de tennis le plus loin possible. S'il y a un échec du batteur, ce n'est pas grave car il possède en tout 3 essais pour l'envoyer très loin. Mais s'il ne parvient pas à renvoyer la balle au bout des trois lancers, il doit le lancer à la main. Une fois qu'il a renvoyé la balle, le batteur doit courir le plus rapidement possible de base en base.

Pendant ce temps, les lanceurs doivent aller récupérer la balle envoyée par le batteur et la renvoyer au premier lanceur. Lui par contre n'a pas le droit de bouger de sa place. et lorsque ce 1er lanceur récupère la balle, il doit dire: "stop!"



La balle au prisonnier

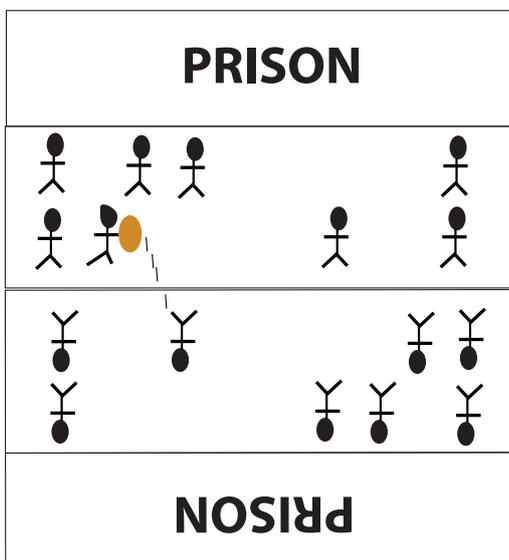
L'arbitre du jeu lance la rencontre opposant deux équipes de nombre égal. Pour notre part, nous avons déjà essayé ce jeu face à une autre classe qui était le même nombre que nous.

Une fois le ballon lancé au milieu du terrain, un membre d'une des 2 équipes le récupère et commence à viser les membres de l'autre équipe en face d'eux. Le but est d'éliminer tous les membres de l'équipe adverse pour gagner. Mais tout n'est pas aussi simple car lorsque quelqu'un se fait toucher, il doit se rendre dans la prison de l'équipe adverse. S'il touche quelqu'un, il peut regagner les rangs de son équipe; sinon, il reste en prison et essaie de saisir l'opportunité de se libérer, comme par exemple lorsque quelqu'un encore en jeu de son équipe lui a fait la passe et qu'il touche quelqu'un.

Lorsque la dernière personne d'une équipe est touchée, celle-ci a une dernière possibilité une fois en prison, c'est de toucher quelqu'un. Si elle y parvient, elle réintègre son camp (et essaie de faire revenir des membres de son équipe) sinon son équipe perd.

BALLE AU PRISONNIER

*la règle, un adulte lance la balle en l'aire et une équipe l'attrape et la lance sur quelqu'un de l'équipe adverse.
Le but c'est d'éliminer l'équipe adverse*

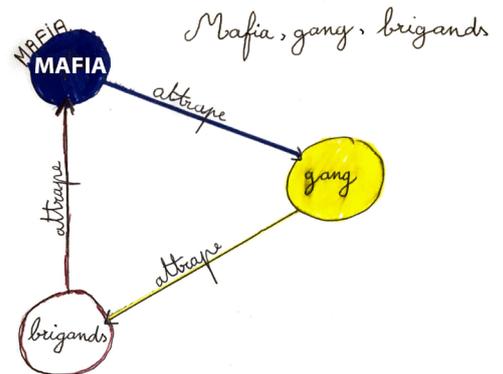


Poules, Renards, Vipères adapté ("Gangs, Mafia et Brigands")

Le jeu se joue en extérieur, chaque équipe possède des foulards (3 couleurs donc) et cela a l'intérêt de susciter l'endurance et l'esprit d'équipe.

Divisez les enfants en 3 équipes égales, les poules, les renards et les vipères.

Chaque équipe reçoit des foulards avec une couleur de foulard

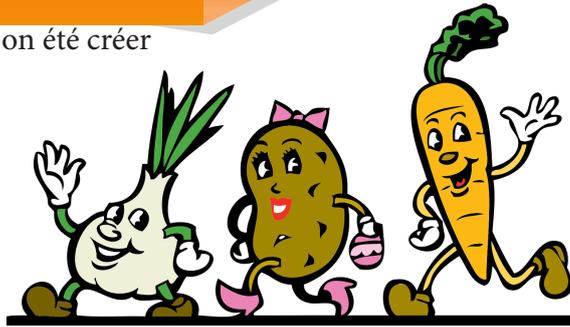


regles du jeu
La mafia attrape le gang.
Le gang attrape les brigands.
Les brigands attrape la mafia.

par équipe. Les renards doivent attraper les poules, les poules doivent attraper les vipères et les vipères doivent attraper les renards. Mais avec l'adaptation modifiée du jeu, la mafia attrape le gang tandis que le gang attrape lui les brigands alors que ces derniers s'attaquent eux-mêmes à la mafia. Les joueurs accrochent un foulard de leur équipe à l'arrière de leur pantalon, c'est ce foulard que les adversaires vont devoir attraper. Lorsqu'un joueur est attrapé, il va alors dans le camp de l'équipe qui l'a fait prisonnier, il peut être délivré par un membre de son équipe qui vient lui toucher la main. L'équipe qui n'a plus aucun joueur en jeu a perdu. La dernière équipe en jeu remporte la partie. Maintenant vous comprenez comment jouer à ce jeu de chasseur-chassé!



l'ensemble des jeux ci dessous on été créer
par les enfants



MOTS MELES

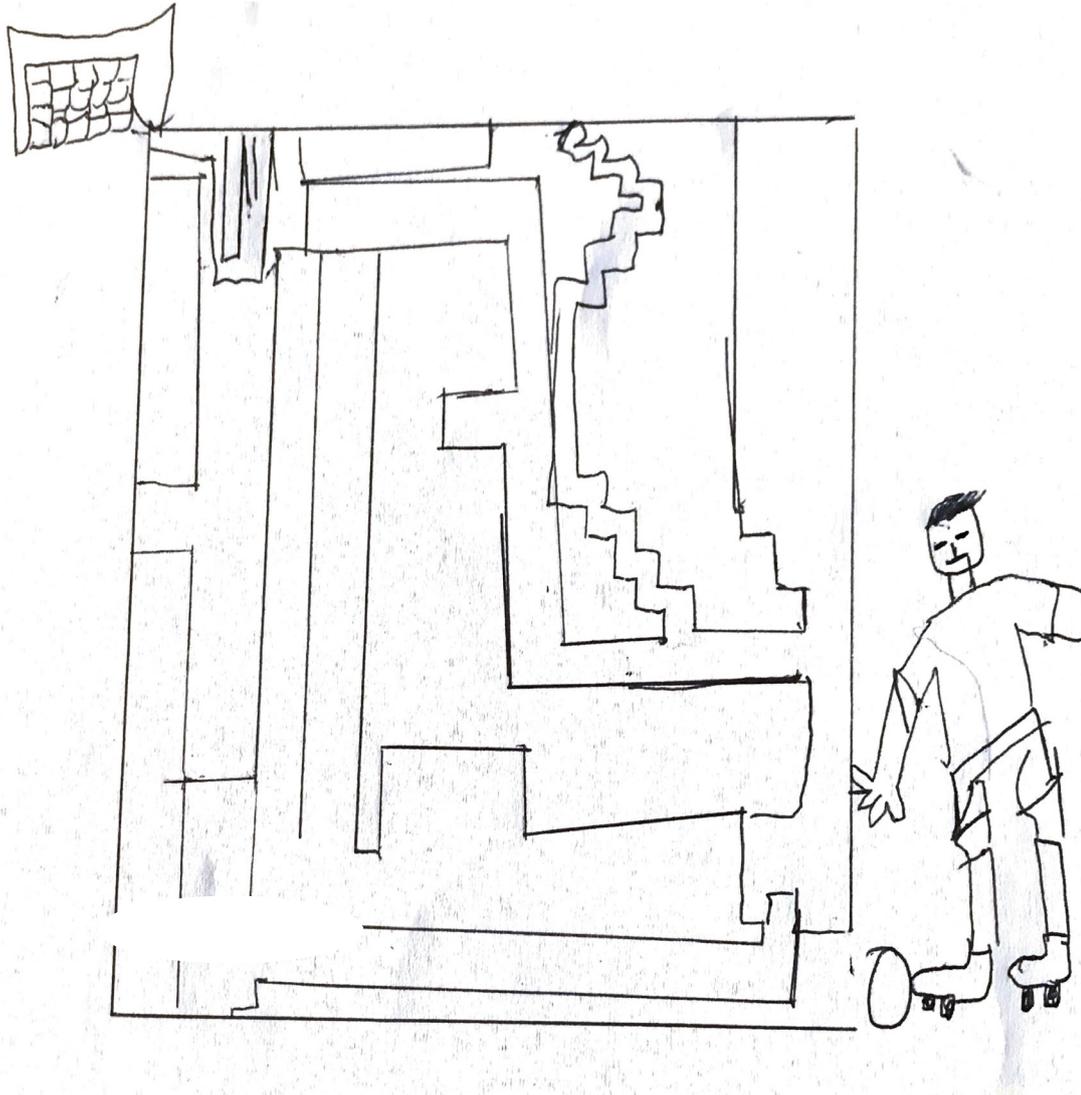
C	A	R	O	T	T	E	K	M	B	E	N	C	P	A
I	I	X	U	O	H	P	Z	A	R	L	O	H	E	G
T	L	M	O	L	Y	I	F	C	O	L	I	A	T	A
R	A	D	I	S	M	N	R	H	C	E	X	T	I	B
O	I	G	N	O	N	A	A	E	O	B	C	A	T	A
N	A	V	E	T	B	R	M	C	L	A	O	I	S	T
F	B	L	E	O	L	D	B	O	I	R	C	G	P	U
R	R	E	P	M	E	L	O	N	S	I	O	N	O	R
A	I	R	E	A	T	A	I	C	C	M	E	E	I	T
I	C	I	C	T	T	I	S	O	A	E	U	E	S	U
S	O	O	H	E	E	T	E	M	S	U	G	T	A	A
E	T	P	E	Y	S	U	Z	B	S	G	N	T	L	H
B	C	O	U	R	G	E	M	R	I	I	A	E	S	C
W	R	H	U	B	A	R	B	E	S	F	M	S	I	I
M	A	R	I	C	O	T	E	N	U	R	P	I	F	T
C	O	I	N	G	R	E	N	A	D	E	D	O	I	R
A	V	O	C	A	T	P	O	T	V	R	O	N	S	A



l'ensemble des jeux ci dessous on été créer
par les enfants



LABYRINTHES

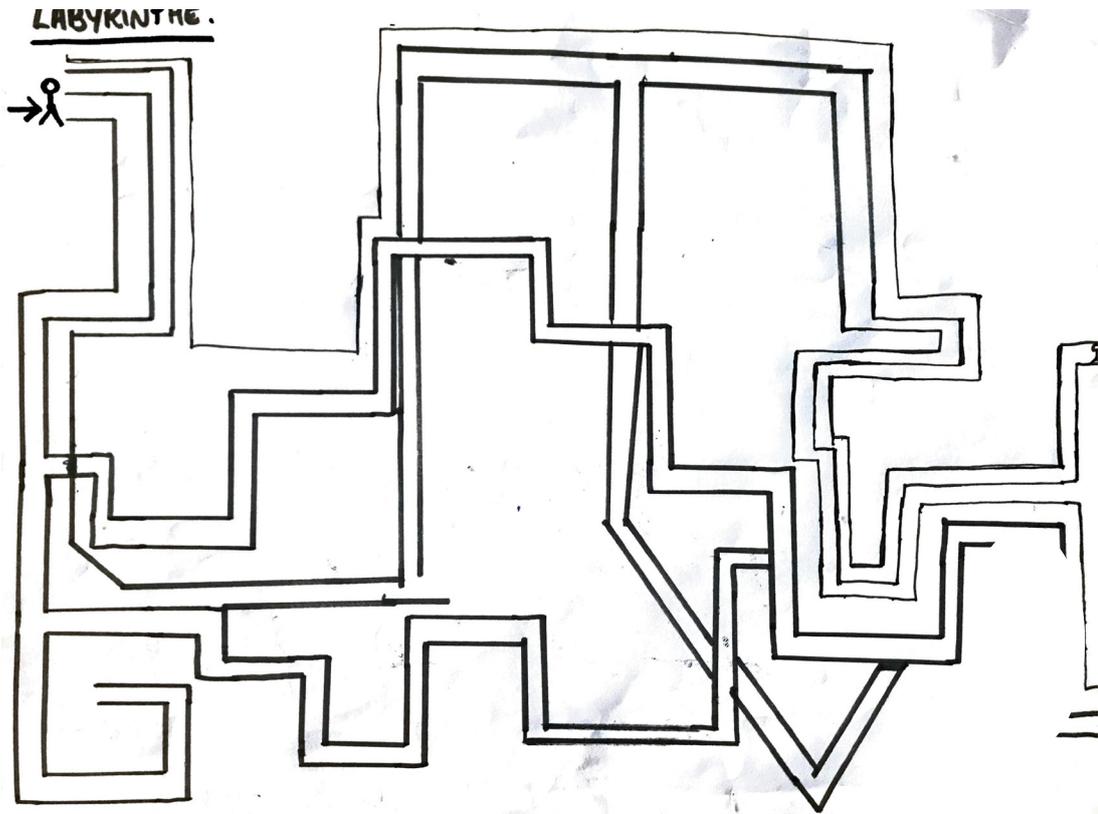




l'ensemble des jeux ci dessous on été créer
par les enfants



LABYRINTHES

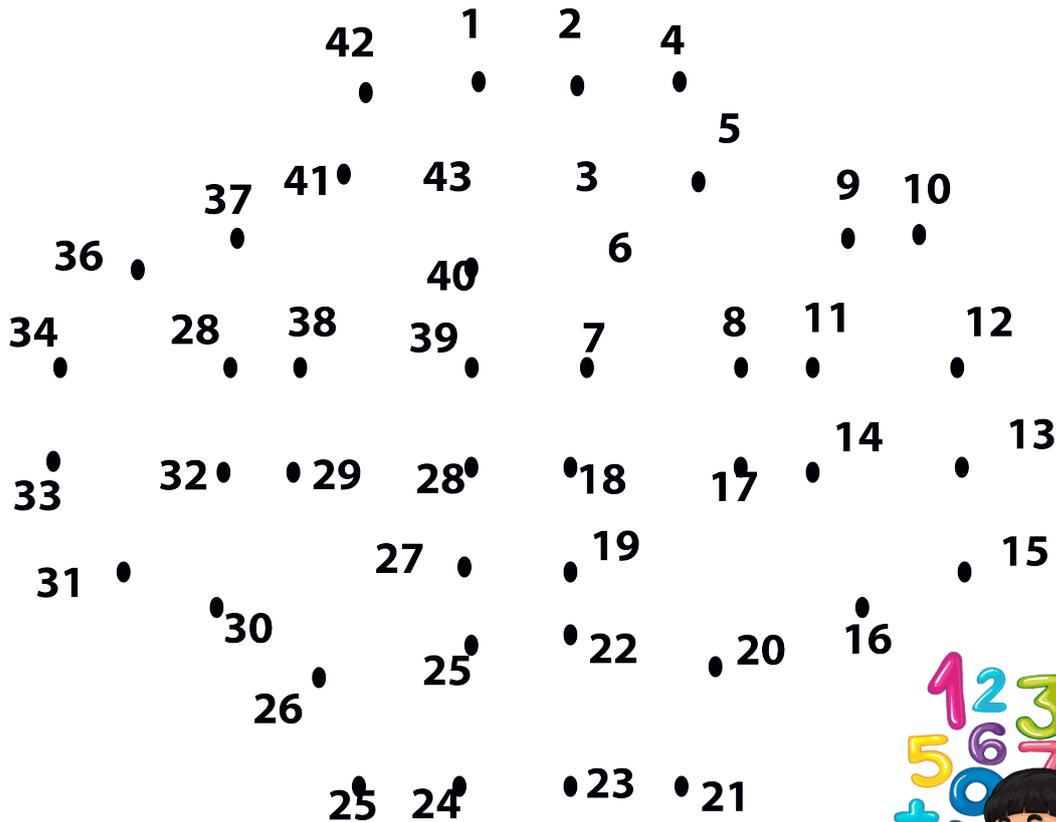




l'ensemble des jeux ci dessous on été créer
par les enfants

POINTS A RELIER

Relier les points entre eux



SUDOKU

1			4
	4		
		2	1
2		4	

3			4
	1	3	
		2	1
2		4	

2		4	
	3		2
		3	1
	4		1