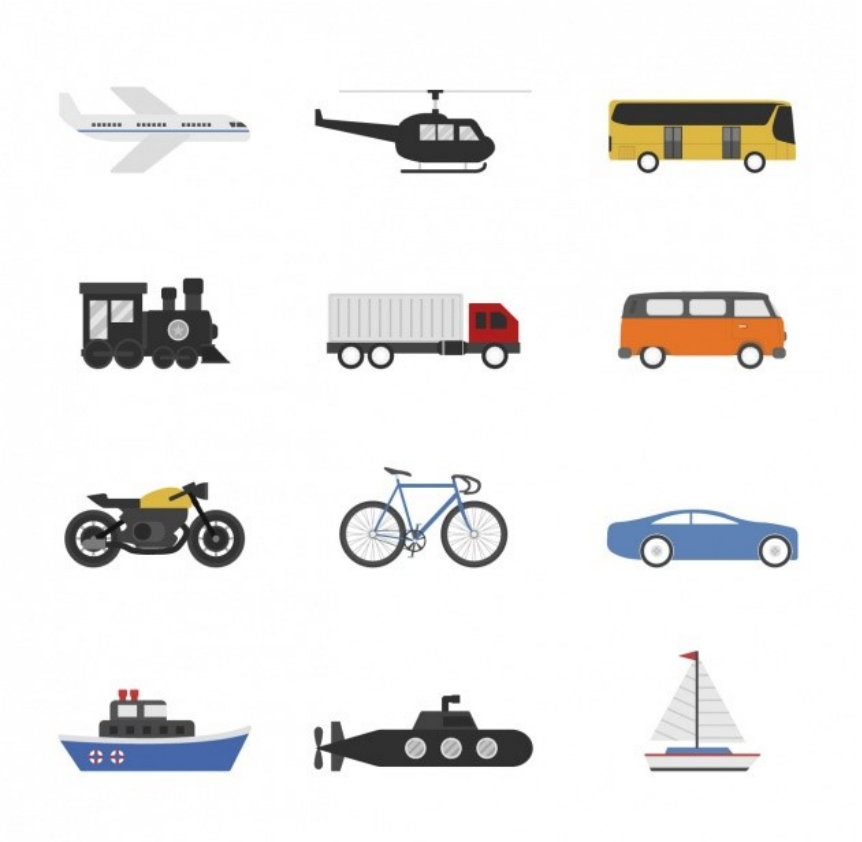
Dossier Thématique: Les Moyens de Transport



Dossier Thématique: Les Moyens de transport
Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@csdhr.qc.ca **www.aquoivousjouez.com**

Tables des Matières

Gymnase

Circulation au centre-ville, Ballon ambulancier, Avions en péril, Les hélicoptères, Le Navire Fantôme, La Caravane, Le facteur en retard. (Page 3 à 8)

Jeux Intérieurs

Souffle la balle, Rouge-jaune-vert, L'espion des transports, Bingo moyens de transports. (Page 9 à 12)

Ateliers Culinaires

Avion santé, Bateau fruité. (Page 13 et 14)

Activités Artistiques

Montgolfière 3D, Peintures voitures, Les avions. (Page 15 à 17)

Sciences

Bateaux qui flottent, L'Aéroglisseur, Enquête force et mouvement. (Page 18 à 22)

Projet

Tapis de voitures, Les montgolfières, Compétitions d'avions en papier. (Page 23 à 26)

Cinéma

Les Bagnoles, Les Avions, À vitesse grand V. (Page 27)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@csdhr.qc.ca **www.aquoivousjouez.com**

Jeux au gymnase

Circulation au centre-ville

*Ce jeu est la version moyens de transport de la tag Pacman. (Section **petits jeux/ les tags** du blogue)

Matériel: Dossards pour la tag.

Déroulement: Les enfants s'imaginent être au volant de leur voiture en plein centre-ville de Montréal et ils se promènent sur les différentes lignes du gymnase (les rues) en marchant. Le policier (la tag), se promène aussi et essaie d'intercepter les joueurs en les touchant. Lorsqu'un joueur est touché, il s'assoit sur la ligne et bloque le passage pour tous les autres enfants ainsi que lui même le policier.

Les enfants n'ont pas le droit de courir, de passer par-dessus les enfants touchés, ni de sauter d'une ligne à l'autre.

Ballon ambulancier

Matériel: Ballons mousses, planches à roulettes, cônes.

Déroulement: Deux élèves par équipe sont désignés comme étant les ambulanciers. Dans chacun des territoires, deux hôpitaux sont aménagés avec des cônes afin de soigner les blessés. Les enfants qui se font toucher par le ballon, deviennent des blessés et doivent donc se coucher sur place en attendant l'arrivée des ambulanciers.

Les ambulanciers ont le rôle de déplacer les blessés vers l'hôpital le plus prêt. Pour ce faire, ils utilisent 'un tapis ou une planche à roulettes. Une fois à l'intérieur d'un hôpital, le blessé doit faire une action avant de revenir au jeu. (Ex: 10 sauts avec écart ou jumping jack).

Avion en péril

Matériel: Bandeau pour les yeux.

Déroulement: Les enfants se regroupent en équipe de deux. Une équipe à la fois sera en action et le reste du groupe se dispersera alors dans l'espace de jeu afin de jouer le rôle des arbres dans une forêt. Un enfant aura les yeux bandés, il joue le rôle de l'avion dans le brouillard et son coéquipier sera le radar et guide l'avion par des contacts:

épaule droite = se déplacer à droite
épaule gauche = se déplacer à gauche
deux épaules en même temps = allez tout droit taper des mains = arrêter

Le pilote doit se rendre de l'autre côté du terrain sans s'écraser, c'est-à-dire sans toucher les arbres. L'avion s'écrase après trois contacts. Une fois terminées, une nouvelle équipe tentera de réussir la traversée et les membres de l'équipe qui viennent de s'exécuter deviennent des arbres à leur tour.

Les Hélicoptères

Matériel: Bâtons mousses, cônes, dossards, cerceaux.

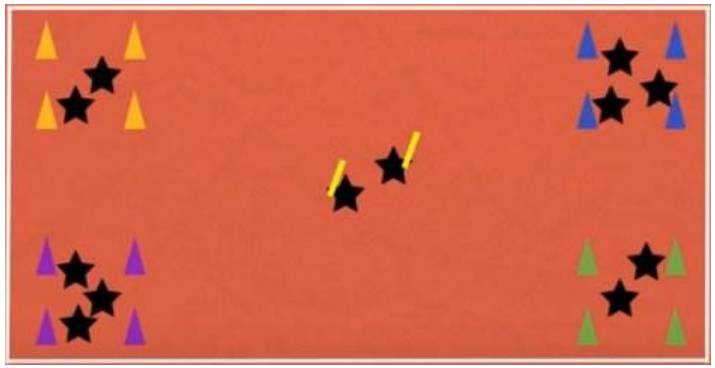
But du jeu: Changer de pistes d'atterrissage sans se faire toucher par les contrôleurs aériens.

Déroulement: On sépare le groupe en quatre tout en gardant deux élèves à part. Ceux-ci seront les contrôleurs aériens. Le reste du groupe sera les hélicoptères.

On invite les hélicoptères à prendre place sur une des quatre pistes d'atterrissage aménagé à l'aide des cônes. Une couleur est attribuée à chacune des pistes, en plaçant un cerceau de couleur au centre des quatre cônes.

Le maître du jeu annonce deux couleurs. Ces deux groupes doivent alors changer immédiatement de place sans se faire toucher par le bâton mousse des contrôleurs aériens.

Les hélicoptères touchés doivent sortir du jeu et l'éducateur annonce deux nouvelles couleur. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 hélicoptères. Ils sont déclarés gagnants et deviennent contrôleurs aériens pour la prochaine partie.



Le Navire fantôme

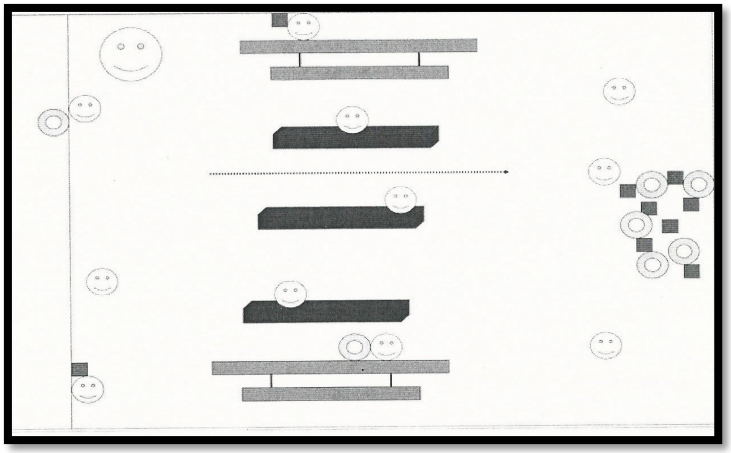
Matériel: Matelas, bancs en bois, sacs de sable.

But du jeu: Traverser le navire fantôme sans se faire toucher par les pirates et ainsi voler leur trésor.

Déroulement: Des tapis sont placés au centre du gymnase, séparés d'environ 1 mètre. Un enfant (pirate fantôme) est agenouillé sur chacun des tapis. Les pirates doivent toucher les aventuriers qui tentent de passer entre eux afin d'aller voler un trésor tout en demeurant à genoux sur leur tapis.

Si un pirate fantôme touche un aventurier, celui-ci retourne à la ligne de départ. Si l'aventurier réussit à traverser entre les pirates fantômes sans se faire toucher, il prend un diamant (sac de sable) et revient par une passerelle (banc suédois).

Après 5-10 minutes, on changera les pirates fantômes parmi les aventuriers.



La Caravane

Matériel: Quilles, foulard, cerceaux

But du jeu: Récupérez les provisions de la caravane sans se faire enlever son foulard.

Déroulement: On sépare le groupe en cinq équipes. Chacune d'elle s'installe derrière la ligne de départ situé au fond de l'aire de jeu de manière à former cinq rangées de quatre enfants. Sur la ligne médiane du terrain, on dépose cinq quilles devant chacune des rangées des équipes. Un cerceau sera également placé devant chacune des équipes.

Les quilles représentent les objets abandonnés de la caravane et chacune des équipes représente une tribu qui souhaite récupérer ces provisions. Au signal de départ, le premier joueur de chacune des équipes doit s'avancer au centre pour se procurer une quille et la déposer dans le cerceau de son équipe de départ sans se faire enlever son foulard par son adversaire.

Cinq joueurs seront donc en action en même temps. Un joueur avec une quille qui se fait enlever son foulard doit laisser tomber la quille immédiatement. La quille appartient au premier joueur qui y touche. Si la quille est échappée, elle peut être récupérée par l'un ou l'autre des joueurs.

Dès qu'un joueur dépose une quille dans un cerceau, il marque un point et peut retourner en chercher une autre. Chaque période dure 30 secondes. Il y a ensuite un deuxième départ avec les deuxièmes de chacune des rangées, et ainsi de suite.

Le Facteur en retard

Matériel: Ballons mousses, cerceaux et autres objets à votre disposition afin de construire un parcours à obstacle.

But du jeu: Livrer les colis du facteur le plus rapidement possible.

Déroulement: Les enfants devront aider le facteur dont le camion est brisé à livrer tous ses colis pour la journée. À travers un parcours à obstacles qu'ils devront franchir, les enfants auront également comme mission de prendre et de transporter les colis (ballons mousses) avec eux tout au long du parcours. Les colis devront être déposés à la bonne adresse comme annoncé par l'éducateur. (Cerceaux de couleurs)

Le groupe sera séparé en plusieurs équipes afin de créer un petit esprit de compétition. Au début de chacune des parties, on pourra varier la façon dont les colis sont transportés. (Ex: ballons entre les genoux)

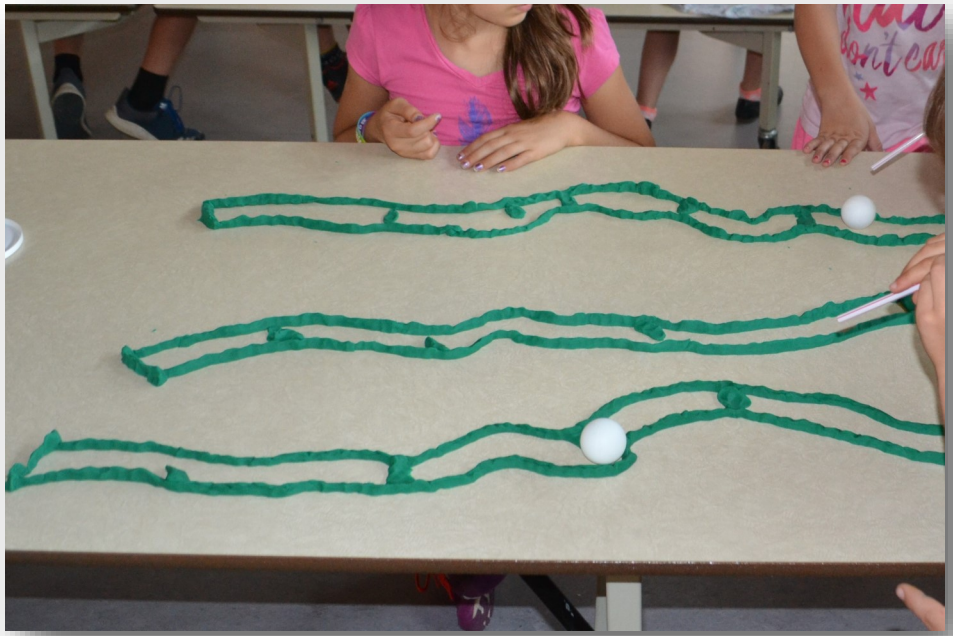
Jeux intérieurs

Souffle la balle

Matériel: Balles de ping-pong, pâte à modeler, pailles

But du jeu: Déplacer la balle de ping-pong à travers le parcours à l'aide d'une paille

Déroulement: Après avoir construit eux-mêmes leur parcours en pâte à modeler, les enfants doivent faire avancer la balle de ping-pong dans ce même parcours en soufflant la balle avec une paille.



Rouge-Jaune-Vert

Matériel: Cerceaux (rouge, jaune vert)

But du jeu: De la même façon qu'on joue à la pétanque, les enfants doivent lancer des sacs de sable dans les cerceaux de couleur.

Déroulement: À travers l'espace de jeu, on installera, sous forme d'atelier, plusieurs plateaux de jeu comprenant chacun un cerceau rouge, un cerceau jaune et un cerceau vert. Les cerceaux doivent être placés de façons verticales comme les feux de circulation. (Mais à l'envers, la couleur verte doit être la plus éloignée de l'enfant).

Sous forme de duel, chaque enfant devra vaincre son adversaire en accumulant le plus de points en lançant un total de 5 sacs de sable. Un sac de sable qui atterrit dans le cerceau vert donne 2 points. Il donne 1 point pour le cerceau jaune et aucun point dans le cerceau rouge. Après la partie, les enfants doivent se trouver un autre adversaire.

L'espion des transports

Matériel: Plusieurs figurines représentant des moyens de transport

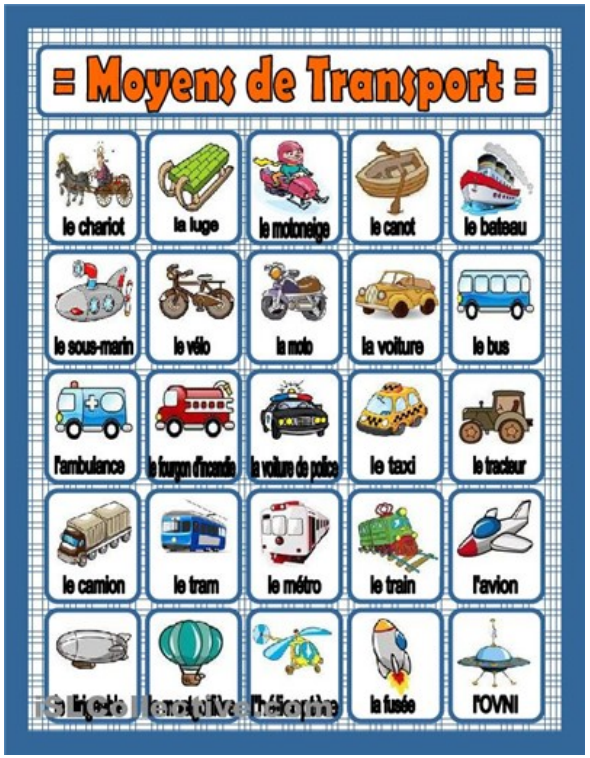
But du jeu: Trouver quel moyen de transport à disparu

Déroulement: Sur une grande table, l'éducateur dispose les moyens de transport et invite les enfants à les observer. Par la suite, les enfants se retournent et l'éducateur enlève un des objets. Au signal de ce dernier, les enfants se retournent et doivent nommer le plus rapidement possible, quel moyen de transport à disparu!

Bingo moyens de transport

Matériel: Cartes de bingo préalablement préparé par les élèves.

Déroulement: Cette activité peut se faire en deux parties. Dans un premier temps, les enfants construisent leur propre carte de bingo en plaçant les icônes des moyens de transport où ils le désirent sur une carte vierge. Finalement, c'est l'heure du bingo!



Ateliers Culinaires

Avion santé

Matériel: Céleri, fromage en crème ou *Cheeze Whiz*, raisins, biscuits *Graham* et cure-dent.

Déroulement: Utilisez un morceau de céleri généreusement rempli de fromage à la crème pour le fuselage de l'avion. Embrocher ensuite un cure-dent à travers le céleri et piquer des raisins de chaque côté pour les roues.

Placez un biscuit *Graham* rectangle sur le dessus (le fromage à la crème doit le tenir en place) pour faire les ailes!

Bon appétit!

Source: preschoolalphabet.blogspot.com

Bateau fruité

Matériel: Cantaloup, ananas, melon d'eau

Déroulement: Il est temps de jouer avec votre nourriture! Essayez ce voilier fruité pour un régal facile et santé!

Bon appétit!

Ateliers Artistiques

Montgolfière 3D

Matériel: Retaille de carton, ciseaux, colle en bâton.

Déroulement: Petit bricolage idéal pour réutiliser des retailles de carton de construction. Les enfants débutent par dessiner une montgolfière composée d'une nacelle et d'un grand cercle pour le ballon gonflable. Par la suite avec les languettes de cartons recyclés, les enfants créent l'effet 3D de la montgolfière.

Peinture voitures

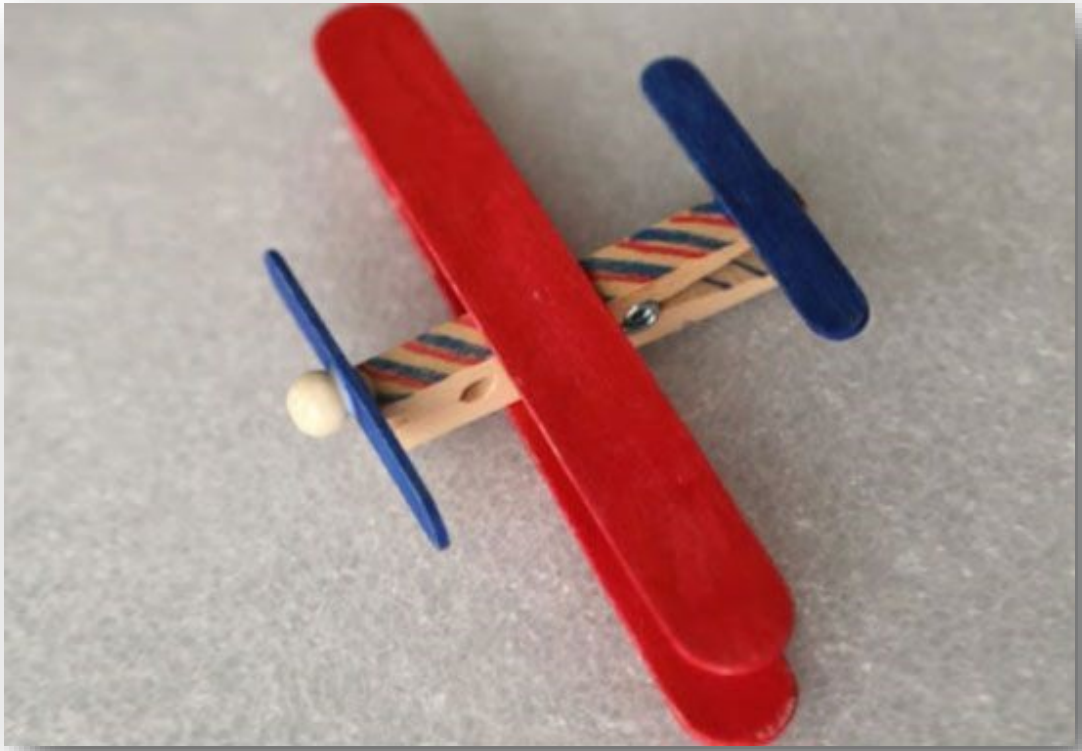
Matériel: Petites voitures, grandes feuilles blanches, gouaches.

Déroulement: Petite activité où on permet aux enfants de prendre des petites voitures et de les salir avec de la peinture! Le résultat donne de très belles œuvres abstraites!

Les Avions!

Matériel: Épingles à linge, bâton de pop sicle(2 grandeurs différentes), colle blanche, crayons-feutres

Déroulement: Petit bricolage facile à réaliser, on débute par colorier les différentes parties de notre avion avec les crayons-feutres. Par la suite les deux grands bâtons de bois doivent être collés au milieu de l'épingle à linge. Ils sont les ailes de notre avion. Finalement les deux petits bâtons doivent être collés comme sur l'image ci-dessous. Un sera l'hélice et l'autre sera le gouvernail de l'avion. Finalement, on peut également coller une petite bille en bois à l'extrémité de l'Hélice, mais cela n'est pas obligatoire.



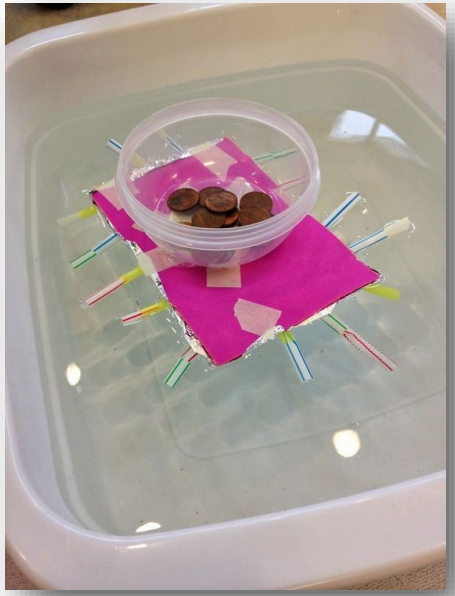
Science

Bateaux qui flottent

Matériel: Petits contenants en plastique, quelques pièces de monnaie et différents matériaux recyclables

Déroulement: Cette activité se présente sous forme de défis! En petites équipes de 2 ou 3, les enfants doivent réaliser une structure flottante pouvant supporter un contenant de plastique et des pièces de monnaie.

Le matériel disponible sera disponible sur une table et au signal de l'éducateur ils pourront utiliser ce qu'ils veulent pour leur structure. À la fin du temps alloué (20-30 minutes?) nous passerons à l'étape de l'expérimentation. Les équipes auront réussi le défi si leurs structures permettrent aux contenants de plastique de flotter.



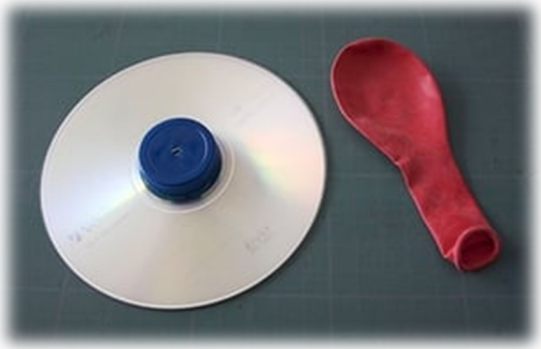
L'Aéroglisseur

Matériel: Ballon de baudruche (une balloune!), colle chaude, bouchons de bouteilles en plastique, un clou.

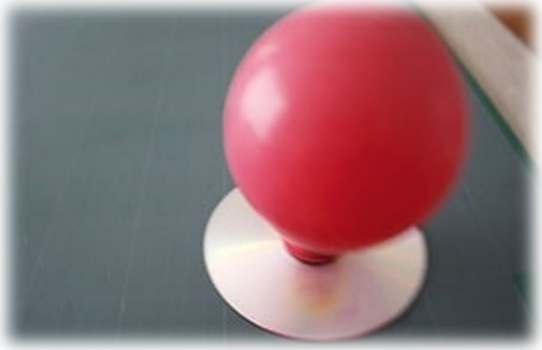
Déroulement:

1. On perce avec précautions le bouchon en faisant un petit trou au milieu avec le cou. Attention, il ne faut pas que le trou soit trop grand, 2 ou 3 mm de diamètre. Si le trou est trop grand, l'air s'échappera trop vite et ton aéroglisseur n'avancera pas sur une grande distance. Et si le trou est trop petit, il n'y aura pas assez d'air pour le maintenir en l'air et il n'avancera pas.
2. On colle ensuite le bouchon au centre du CD.
3. On gonfle le ballon en soufflant par derrière le CD. Quand on manque de souffle, on a qu'a pincé le ballon pour que l'air ne s'échappe pas. On recommence à souffler et à pincer le ballon jusqu'à ce qu'il soit assez gonflé.
4. Pour poser l'aéroglisseur sur la table, ou sur un sol lisse, l'enfant utilise son doigt pour boucher le trou du bouchon pour ne pas que l'air s'échappe.
5. Une fois posé, l'aéroglisseur va filer à toute vitesse au-dessus du sol. On le pose le sur un sol lisse ou une table, cela ne fonctionnera pas sur de la moquette par exemple. Voilà

Source: hugolescargot.com



L'Aéroglisseur



Enquête Force et mouvement

Matériel: Petites voitures, carton rigide, papier d'aluminium, feutrine.

Déroulement: Pour cette activité, les enfants seront des détectives à la recherche d'informations afin de répondre à deux grandes questions: Est-ce qu'une petite voiture ira plus loin si elle débute son parcours plus haut et quelle surface proposée va permettre à une petite voiture d'aller plus loin?

Avant de réaliser ces deux expériences, il faudra construire les rampes de lancement. Il suffit de découper des lanières de carton rigides (10 x 30 cm environ) et de les coller avec du ruban adhésif sur de gros livres que l'on peut retrouver notamment à la bibliothèque de l'école.

Avant de débuter la 1ere expérience, on demande aux enfants leur hypothèse quant à la distance que parcourront les voitures sur chacune des 3 pistes de lancement.

2e expérience: Pour la deuxième expérience, nous aurons besoin de recouvrir deux des rampes de lancement, une avec du papier d'aluminium et l'autre avec de la feutrine. La troisième restera intacte.

Encore ici, les enfants devront prédire quelle surface permettra à la voiture de parcourir le plus de distance. Pour cette expérience il sera donc important que la hauteur des plateformes soit la même pour chacune d'entre elles.

Projet

Tapis de voiture

Matériel: Crayons (bois, cire ou feutre)

Déroulement: Après avoir téléchargé et imprimé les feuilles du tapis de voiture (voir source plus bas), les enfants sont invités à colorier les différentes pages du projet pour ensuite les assemblés et les coller sur un carton rigide pour finalement obtenir un magnifique tapis de voiture créer par les enfants eux-mêmes!

Source: ***https://lesparentsvoyageurs.files.wordpress.com/2015/06/maxi_coloriage_indelow.pdf***

Les Montgolfières

Matériel: Ballon de baudruche (balloune !), papier journal, eau, farine.

Déroulement: On débute par préparer la colle à papier mâché :

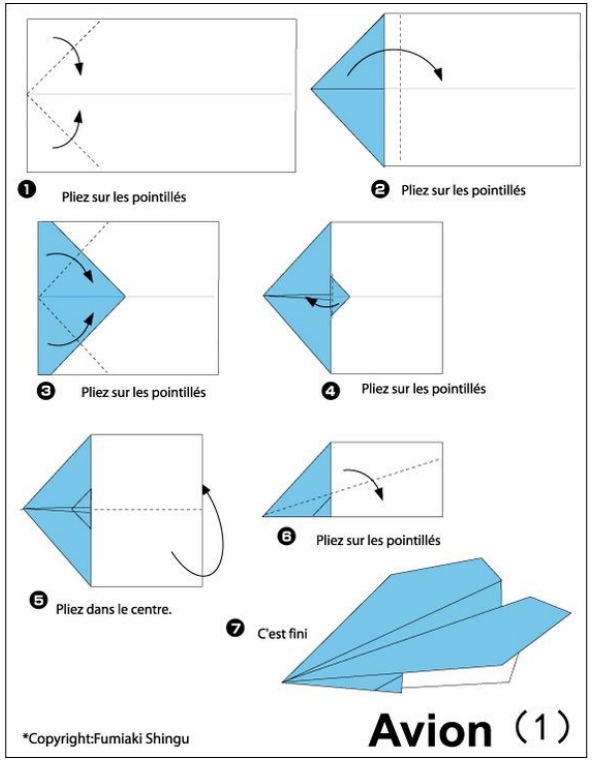
- 1 tasse d'eau froide, $\frac{1}{4}$ tasse de farine tout usage, 5 tasses d'eau.
- Mélanger la farine avec une tasse d'eau froide dans un bol pour que le mélange soit lisse et homogène.
- Faire chauffer 5 tasses d'eau dans un grand chaudron jusqu'à ébullition.
- Ajouter le mélange de farine et d'eau à l'eau bouillante. Continuer de bouillir en remuant constamment environ 3 à 5 min.
- Enlever du feu, vider dans un bol et laisser refroidir.

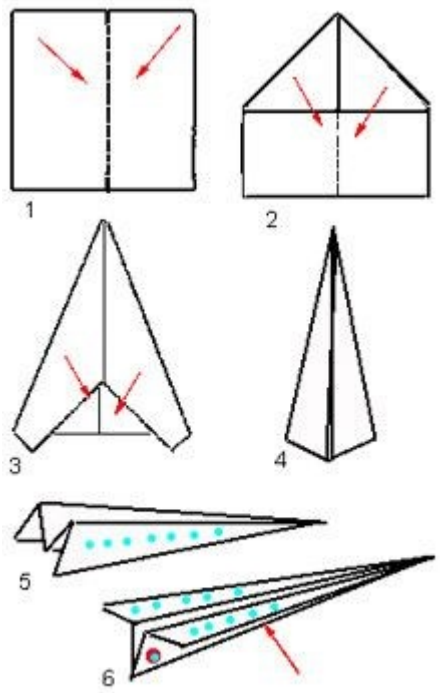
Pendant que le mélange refroidit, les enfants gonflent leur ballon et le déposent sur un verre en plastique. En guise de socle. La technique pour le papier mâché est assez simple: on trempe des bandelettes de papier journal dans le mélange et on recouvre l'objet à former de plusieurs épaisseurs. Attention de ne pas mettre trop de mélange, cela prendrait une éternité à sécher! Lorsque terminé et complètement sec, on crève le ballon à l'intérieur, peinture la montgolfière et il ne reste plus qu'a y ajouter un petit panier et le tour est joué!

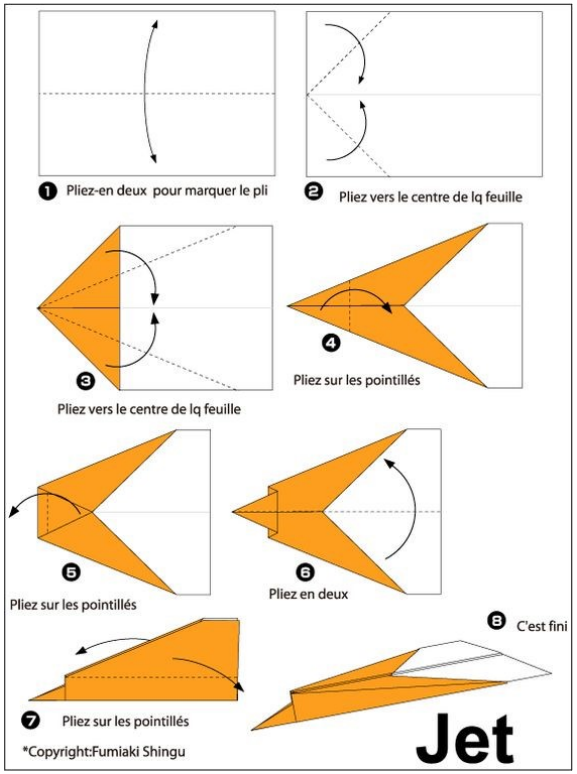
Compétition d'avions en papier

Matériel: Papier et crayon

Déroulement: Cette activité se déroule en deux étapes. Ces deux étapes peuvent se tenir lors de deux journées différentes. Dans un premier temps, les enfants devront créer et tester différents modèles d'avions en papier afin qu'ils en choisissent un lors de la 2e partie de l'activité.







Compétition d'avions en papier

Pour plus de modèles, vous pouvez cliquer sur les liens suivant:

- http://www.laboiteverte.fr/12-instructions-pour-plier-des-avions-en-papier-originaux/
- http://fr.origami-club.com/

Déroulement de la compétition: Après avoir choisi et colorié leur avion, les enfants sont maintenant prêts pour la grande compétition d'avion en papier du service de garde! Le principe est simple, tous les enfants participeront au concours en même temps. (Pour les gros services de garde, on peut faire des regroupements de 2-3 groupes ensemble) Il est important que chacun des enfants inscrive leur nom sur leur avion.

Au signal de l'éducateur, tous les enfants doivent lancer leurs avions en même temps et derrière la même ligne. Pour les groupes plus nombreux et si vous manquer d'espace vous pourriez faire les lancements en plusieurs vagues. Ce qui est important si vous choisissez cette option c'est que les avions restent à l'endroit où ils ont atterri pendant les différentes vagues de lancement.

Quand tous les enfants auront effectué leur lancer, on désignera les 3-4 avions qui auront parcouru le moins de distance et les propriétaires de ses avions seront malheureusement éliminés du concours. On poursuit cette procédure jusqu'à ce qu'il ne reste que deux enfants encore en liste dans le concours. Un dernier lancé, LA GRANDE FINALE, sera tenu et grand gagnant sera alors proclamé!

Pour ceux qui sont éliminés, on peut prévoir un endroit au service de garde où ils pourront lancer librement leurs avions d'ici la fin de l'activité. Pour ajouter au réalisme de l'activité, une piste d'atterrissage pourra être créée sur le sol où se déroule l'activité. Pour ajoutez au réalisme de l'activité, une piste d'atterrissage pourra être créer sur le sol où se déroule l'activité.

Cinéma

Pour souligner la fin de la thématique moyens de transport, nous organisons un après-midi cinéma avec du maïs soufflé! Voici une sélection de quelques films ayant pour thème la préhistoire. Bon cinéma!

Les Bagnoles (2006-2017)

Les Avions (2013)

À vitesse grand V (2017)