

Fiche de jeu

Type d'activité : Jeu à postes		Age : 3-4 ans
Nom de l'activité : Sauver le Roi lion		Thème de la journée : Le roi lion
Durée : 45min	Lieu : Cour extérieure	
Objectifs : <ul style="list-style-type: none">- Développer la psychomot- Développer la précision- Résoudre des problèmes	Matériel : <ul style="list-style-type: none">- Matériel de Psychomot- Boite de lait pour bébé- Balle- Dés en mousse	
But : Retrouver et délivrer Simba des hyènes qui l'ont capturé		
Magie (Costumes et personnages, Décors, espace, ...) : <ul style="list-style-type: none">- Animateurs déguisés en animaux soit phacochère soit oiseau (one piece, masque, fourrure, plumes...)- Décors de la savane sur carton- Toile avec le roi lion peint		
Introduction (équipe, histoire, ...) : <p>Malheur ! Les hyènes ont capturé le Roi Lion ! Est-ce que quelqu'un a vu le lion ? Nous l'avons perdu ! (Jeu des animateurs)</p>		
Animation (déroulement, rôles, règles, étapes, postes, arbitrage, dynamiser, rythme, déplacement, ...) : <p>Dès le matin, mettre les enfants dans l'ambiance de la savane. Durant l'accueil du matin, grimer la moitié des enfants en phacochère et l'autre moitié en oiseau pour faire les équipes.</p> <p>Jeu à postes : A chaque épreuve, les enfants reçoivent un morceau de la carte qui montre où est capturé le roi lion.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Parcours dans la savane : Vérifier si on ne trouve pas le lion dans la savane (un parcours psychomot décoré en savane) : Marcher sur le banc (crocodiles), sauter dans les cerceaux (serpents qui peuvent les attraper), slalomer entre les cônes (passer entre les jambes de girafes) ,...2. Chasser les hyènes : Pyramide avec les boites de lait pour bébé. Des hyènes sont collées sur les boites. Les enfants lancent les balles pour faire tomber les hyènes.3. Apprendre le refrain de la chanson Hakuna Matata. La chanson servira à libérer le lion.4. Jeu de mimes : Pour ne pas se faire capturer par les hyènes, il faut être discret. Nous allons apprendre à nous transformer en d'autres animaux de la savane : girafe, hippopotame, éléphant,...		
Conclusion : <p>Reconstruire le puzzle qui indique où est capturé Simba (un animateur est déguisé en lion le temps de la fin du jeu). Y aller, chanter la chanson pour le libérer ! Le lion se libère et remercie les enfants !</p>		

