

L'Echo de Macau

MARS-AVRIL

2024



Les horaires

	Côté maternelle	Côté élémentaire
Accueil périscolaire du matin	7h – 8h34	7h – 8h20
Accueil périscolaire du soir	16h15 – 18h45	16h – 18h45
Accueil périscolaire mercredi	7h – 19h	7h - 19h
Accueil de Loisirs Sans Hébergement	7h – 19h	7h – 19h

Les projets

A travers nos différents projets nous avons pour objectifs pédagogiques de :

- permettre à l'enfant de se valoriser
- permettre à l'enfant de faire des découvertes culturelles
- préparer l'enfant à être éco-citoyen
- Enrichir les connaissances des enfants

Pour les maternelles :

Les enfants de maternelle (2/6 ans) apprécient les activités de plein air mais ils ont du mal à se repérer dans le temps à travers les saisons.

De plus à cause du réchauffement climatique, les saisons ne sont plus marquées.

Pour l'instant, rien ou très peu de choses sont mises en place sur le site de la maternelle, pas de tri des déchets, pas ou peu de sensibilisation.

Il est important de transmettre à nos futurs citoyens les bons gestes et de bonnes habitudes pour préserver notre planète.

De plus au printemps la nature reprend vie. Nous vivons en campagne et nous trouvons important que les enfants connaissent la faune et la flore qui les entourent.

C'est pourquoi nous avons mis en place des activités sur le thème de l'écocitoyenneté.

Nous avons également choisi ce thème car il est très large et nous permettait d'aborder les plantations, les fleurs, les fruits, les légumes, les animaux, les véhicules, les outils, des chansons etc...

Pour les élémentaires :

Nous avons constaté que les enfants manquaient de culture générale chez les élémentaires.

Les enfants sont captivés par les écrans (jeux vidéo, You Tube, Tik Tok etc.) C'est pour cela que nous souhaitons leur redonner goût à la lecture, l'écriture, ainsi qu'à l'environnement qui les entoure.

Une majorité des enfants s'intéressent à la faune et la flore, ainsi que la lecture de ce fait nous voulions mettre en avant les enfants qui s'y intéressaient pour donner envie aux autres.

Nous avons constaté, au sein de l'ALSH élémentaire de MACAU, que les enfants qui fréquentent le centre débordent d'imagination. Ils sont en constante recherche de jeux, d'activités et de débats sur ce sujet. Les enfants de 6 à 11 ans développent leur imaginaire par le biais de la lecture, de jeux de rôles et d'outils numériques.

C'est pourquoi nous souhaitons accompagner les enfants à développer leur imaginaire grâce à diverses actions.

Les activités phares

En élémentaire :

-Sorties vélo



-Intervenant Mr Dessin



-Loto



-Journée glisse



En maternelle :

- Intervenant apiculteur



-Jardinage



-Les maternelles débarquent en élémentaire



LA KERMESSSE DE L'ALSH

En France, c'est généralement fin juin que les écoles marquent la fin de l'année scolaire par une kermesse, Une fête qui fait participer sur leur temps libre, les professeurs et les parents volontaires, Ce bénévolat est très important car l'argent récolté lors de cette fête permet dans les petits villages, l'année qui suit, de réaliser des sorties scolaires ou d'acheter du matériel, Elles permettent de rassembler la communauté, promouvoir le bien-être social, collecter des fonds pour une cause, offrir des activités divertissantes pour tous les âges et promouvoir l'appartenance à la communauté,

Nous avons remarqué dans notre cas que les enfants adorent se rassembler, autant les petits que les grands, lors de grand jeux en commun, Ayant également des fratries présentes sur les deux structures et des amitiés qui ont été séparés lors du passage des grandes sections en CP à la rentrée de septembre 2023, nous avons pensé que les rassembler sur une journée renforcerait ce lien déjà existant et de permettre aux plus petits de s'affirmer et s'ouvrir aux autres à travers des jeux que chacun d'entre eux connaissent.

Cette journée n'avait nul autre but que de renforcer les liens entre les enfants et de passer une agréable journée.



Jeux de société :

Les petits chevaux :



au sort pour savoir quel joueur commence la partie. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Déroulement d'une partie Chaque joueur jette à son tour son dé. S'il fait 6, soit il sort un de ses chevaux de l'écurie et le place sur sa case « départ », soit il avance de 6 cases autour de la croix un de ses chevaux déjà sorti. Puis il jette de nouveau son dé. S'il ne fait pas 6, il avance un de ses chevaux déjà sorti d'autant de cases que le chiffre obtenu, s'il le peut. Puis c'est au tour du joueur suivant de jeter son dé. Lorsqu'un cheval arrive sur une case occupée par un cheval d'une autre couleur, il le renvoie dans son écurie. À la fin du tour complet de la croix, le joueur doit faire le chiffre exact nécessaire pour amener son cheval juste devant son escalier. S'il fait un chiffre trop grand, il déplace un autre de ses chevaux déjà sorti, s'il le peut, ou sort un de ses chevaux de l'écurie (à condition d'avoir fait 6). Puis il jette de nouveau son dé s'il a fait 6 sinon c'est au tour du joueur suivant de jeter son dé. Une fois qu'un cheval se trouve dans la case située devant son escalier, il doit le remonter marche par marche. Pour cela, le joueur doit faire à chaque fois le chiffre exact inscrit sur la marche à atteindre. Un 6 permet de jouer une nouvelle fois. Une fois sur la dernière marche, le cheval a fini son parcours, le joueur l'enlève du plateau de jeu. Autour de la croix et dans l'escalier, un cheval ne peut ni arriver sur une case occupée par un cheval de la même couleur, ni dépasser un cheval d'une quelconque couleur. Dans ce cas, le joueur déplace un autre de ses chevaux déjà sorti, s'il le peut, ou sort un de ses chevaux de l'écurie (à condition d'avoir fait 6). Puis il jette de nouveau son dé s'il a fait 6 sinon c'est au tour du joueur suivant de jeter son dé. Fin de partie Le gagnant est le premier joueur dont tous les chevaux ont fini leur parcours.

Matériel pour 2 à 4 joueurs • Un plateau de jeu comportant une écurie dans chaque coin, quatre escaliers en croix et des cases en périphérie de la croix. • Pour chaque joueur, un dé, faces marquées de 1 à 6. • Pour chaque joueur, deux à quatre pions rouges, verts, bleus ou jaunes, en forme de cheval. Préparatifs Choisir le nombre de chevaux par joueurs : deux, trois ou quatre. Chaque joueur choisit une couleur et place ses chevaux dans son écurie. Tirer

Le Uno :



Le jeu de société Uno contient 108 cartes. Celles-ci sont réparties en 4 familles de couleurs (jaune, rouge, bleu et vert) et se divisent en deux catégories distinctes : les cartes simples et les cartes spéciales.

Les cartes simples sont numérotées de 0 à 9. Chaque numéro se présente en deux exemplaires de même couleur, excepté le zéro qui n'en compte qu'un seul.

Les cartes spéciales, aussi appelées cartes d'action ou cartes de symbole, permettent d'opérer des stratégies en observant ses adversaires. Dans la version traditionnelle, il en existe cinq.

-La carte « +2 », présente un double avantage. Elle contraint le joueur suivant à prendre 2 cartes et à passer son tour. À noter qu'il est possible de contourner l'action de cette carte en posant un « +2 », de même coloris ou non, ce qui obligera la personne suivante à piocher plus de cartes (4 au total) et à passer son tour.

-Comme la plupart des jeux de cartes, Uno dispose d'un « Joker ». Symbolisée par un ovale multicolore sur un fond noir, cette carte permet à la personne qui la pose de choisir une nouvelle couleur (rouge, vert, jaune ou bleu). Pour ce faire, le joueur doit annoncer son choix en posant la carte. Il peut également continuer avec la couleur actuelle. Si la carte « Joker » est jouée en début de partie, le choix de la couleur de départ appartient au donneur. Remarque : il peut être avantageux de conserver une ou deux cartes « Joker » le plus longtemps possible. Cependant, si un participant en accumule trop et qu'il lui en reste à la fin de la manche, sa main pourrait valoir beaucoup de points. Cette carte spéciale vaut 50 points.

-La carte « Super Joker » ou « +4 » est illustrée d'une carte de chaque couleur sur un fond noir. Très pratique, elle permet à celui qui la pose de choisir quelle sera la couleur que devra poser le participant suivant. Ce dernier se voit également contraint de piocher 4 cartes et de passer son tour. Bon à savoir : si elle est tirée en guise de talon, le donneur la replacera au hasard dans la pioche.

-La carte « Inversion de sens » est représentée par deux flèches orientées dans des sens opposés. Elle permet comme son nom l'indique, d'inverser le sens de la partie. Autrement dit, si le jeu se déroulait jusque-là dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, après avoir posé cette carte, il se poursuivra dans le sens des aiguilles d'une montre et vice-versa. Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte « Inversion de sens ».

-La carte « Passe ton tour » (en forme de sens interdit) oblige le joueur suivant à ne pas jouer. Si elle est retournée en début de jeu, le premier à jouer sera alors la deuxième personne située à gauche du donneur.

But du jeu :

À l'instar du 8 américain, l'objectif du jeu Uno est simple. Il s'agit d'être le premier joueur de la table à ne plus avoir de cartes en main. À la fin d'une manche, le vainqueur établit les scores en additionnant tous les points des mains des autres joueurs.

En règle générale, la partie se termine lorsqu'un joueur atteint 500 points. Il existe cependant une variante qui consiste à comptabiliser les points pour chacun des perdants. La personne ayant marqué le moins de points à la fin des différentes manches est alors déclarée vainqueur.

Déroulement de la partie :

À vos marques, prêts, jouez ! Au début de chaque manche, chaque personne tire une carte au hasard dans la pioche. Celle qui a le chiffre le plus élevé devient le donneur de la manche. Toute carte avec un symbole compte pour zéro.

Le donneur bat les cartes et en distribue 7 aux autres joueurs. Les cartes restantes, placées faces cachées, forment la pioche. La dernière carte de celle-ci est retournée face visible au centre de la table. Elle constitue le talon et la base de la défausse.

Attention : les joueurs n'ont pas le droit de regarder le recto de leurs cartes (distributeur compris) avant que le donneur n'ait retourné la première carte. Toute personne qui enfreint cette règle se voit contrainte d'ajouter deux cartes supplémentaires à son jeu. Si elle récidive et regarde ces deux nouvelles cartes, la sanction se répète.

Le jeu démarre dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du premier joueur à gauche de celui qui a distribué. La carte supérieure du talon doit être recouverte par une carte ayant :

le même numéro ou la même couleur. Par exemple, si la pile de défausse contient une carte rouge qui est un 3, le participant peut placer soit une carte rouge, soit une carte avec un 3 de n'importe quelle couleur ; le même symbole que la défausse (s'il s'agit d'une carte spéciale).

Remarque : si un joueur a une carte « Joker » ou « Super joker », il peut la poser sur n'importe quelle carte.

Lorsqu'un participant ne peut pas jouer, il pioche. S'il peut jouer la carte qu'il vient de piocher, il le fait. S'il ne peut pas, il la garde dans son jeu et passe son tour. Il est également possible de ne pas jouer une carte jouable. Dans ce cas de figure, il convient de tirer une carte de la pioche. Si elle est jouable, le participant peut l'utiliser immédiatement.

Calcul des points :

Le score est établi en fonction des cartes restantes dans les mains des adversaires. À titre indicatif, les cartes spéciales « +4 » et « Joker » valent 50 points. Les cartes « Inversion de sens », « Passe ton tour » et « +2 » valent 20 points chacune. Enfin, les cartes numérotées valent ce qu'elles indiquent (une carte 5 vaut 5 points, une carte 9 vaut 9 points, etc.).

Exemple : Nadège termine la première manche. Sandrine a un 6 et un « Inversion de sens », ce qui fait 26 points. Alain a deux 3 et un 7, ce qui fait 13 points. Alicia a un 7, un 9 et un « Passe ton tour », ce qui fait 36 points. Kévin a un « Inversion de sens » et un « Passe ton tour », ce qui fait 40 points. Emelyne n'a plus qu'un 0 qui ne rapporte pas de point. Raphaël a deux 9, ce qui fait 18 points. Elsa a un « +2 » et un « Joker », ce qui fait 70 points. Mathis a un « +4 », ce qui fait 50 points. Nadège cumule donc 253 points pour ce tour.

Attention : lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit l'annoncer aux autres de manière distincte en criant « Uno ». Si cette formalité est oubliée ou omise et qu'un adversaire le remarque, il doit piocher deux nouvelles cartes en guise de pénalité.

Jeux :



C'est l'heure de la récré. Les enfants sont dans la cour et jouent à la marelle, à l'élastique, au ballon ou aux billes. Et toi, quel est ton jeu préféré quand tu es en récré ? Colorie ce dessin et offre-le à la maîtresse... ou au maître !

Trace le chemin que chaque animal devra parcourir pour rejoindre la ferme.

