

# Pistes autour des domaines d'activités aux Lutins

Domaines à découvrir	Apprentissages possibles	Exemples d'activités	Exemples de projets
<p><b>Éducation à la santé</b></p> <p>Ce domaine comprend toutes les activités où l'individu apprend à prendre en charge sa propre santé mais aussi celle des autres.</p> <p>Il s'agit, en particulier, des activités sportives, du secourisme, d'activités de prévention, mais aussi tout ce qui touche à la vie quotidienne : cuisine, toilette.</p>	<p><b>Découvrir son corps</b> Apprendre les noms de certaines parties du</p> <p><b>Entretenir son corps</b> (hygiène, éducation physique) Savoir entretenir ses affaires</p> <p><b>Développer son attention</b></p> <p><b>Connaître et respecter les règles de sécurité</b> (à l'intérieur ou l'extérieur d'un bâtiment mais aussi les déplacements) Connaître les numéros d'urgence (savoir donner l'alerte)</p>	<p><b>Découvrir son corps</b> Kim sur les 5 sens Empreintes de ses pieds, mains, visage... Chants (tête, épaules, genoux, pieds...) Visite du muséum d'histoire naturelle Participer à la semaine du goût</p> <p><b>Entretenir son corps</b> Jeux de découverte de la santé (les microbes avec l'affiche Astrapi, la digestion ou le fabuleux parcours d'un aliment...) Parcours d'obstacles Jeux collectifs (ballon, cache-cache...) Olympiades Grands jeux Hygiène corporelle toute la journée (laver ses dents, ses mains, changer ses affaires...) Ranger ses affaires, trier son linge, faire son lit...</p> <p><b>Développer son attention</b> Petits jeux d'adresse (kim, jeux de kermesse...) Jeu mémo La gamelle Air, terre, mer</p> <p><b>Etre en sécurité</b> Evacuation d'un lieu Comment donner l'alerte (partenaires possibles croix rouge, protection civile...) Jeu pour se déplacer en ville Charte du promeneur (découverte de) Construire la Règle de vie</p>	<p><b>Découvrir son corps</b> Réaliser la carte de ton corps (couleur des yeux, taille, battements du cœur par minute...) Construire le corps humain (sur base de squelette, coller les poumons, le cœur, les yeux...)</p> <p><b>Entretenir son corps</b> Faire du pain, préparer un goûter, découvrir des recettes simples et faciles à faire chez soi</p> <p><b>Développer son attention</b> Construire un jeu mémo</p> <p><b>Etre en sécurité</b> Une carte des panneaux de signalisation autour du local Permis piéton/vélo</p>

Domaines à découvrir	Apprentissages possibles	Exemples d'activités	Exemples de projets
<p><b>Expression, création</b></p> <p>Par la découverte de ce domaine, nous voulons amener chacun à développer ses capacités à créer, à s'exprimer et à communiquer à travers la maîtrise de techniques (théâtre, art plastique, cinéma, vidéo...) et la réalisation de projet (spectacle, journal, fresque...).</p>	<p><b>Apprendre des techniques artistiques</b>            Développer son habilité manuelle            Découvrir des outils d'impression</p> <p><b>Découvrir des modes d'expression</b>            « Bouger » avec son corps</p>	<p><b>Techniques artistiques</b>            Patatogravure, pyrogravure...            Peinture : pochoirs, empreintes, éponges, rouleaux...            Dessins : crayons, feutres, collages, pastels...            Papier recyclé            Masques (papier mâché, plâtre...)            Pâte à sel            Impression sur t-shirt            Modelage</p> <p><b>Modes d'expression</b>            Contes            Maquillage            Chants            Danses            Ecriture            Musique (conte musical)            Voir un spectacle</p>	<p><b>Techniques artistiques</b>            Fresque            Construire des jeux pour la malle jeux            T-shirt de l'unité            Décoration du local            Exposition de tableaux réalisés par les enfants</p> <p><b>Modes d'expression</b>            Créer un spectacle (marionnettes, théâtre, mime, ombres chinoises...)            Construire des instruments de musique pour la malle musique</p>
<p><b>Éducation à l'international et à l'interculturel</b></p> <p>Par l'éducation à l'international, nous proposons des activités qui contribuent à l'ouverture du monde et à l'éducation à la paix : journées à thème, activités interculturelles, échanges, camp à l'étranger ou accueil en France, camp coopération.</p>	<p><b>Se sensibiliser aux réalités culturelles</b>            différentes (coutumes, vêtements, cuisines, modes de vie...)</p>	<p><b>Se sensibiliser aux réalités culturelles</b>            Danses sur des musiques du monde            Contes du monde            Fabriquer et jouer aux jeux du monde            Une journée en (choisir un pays, une ville)            Rencontrer des intervenants (associations communautaires, conteurs, danseurs...)            Regarder des livres, des dessins animés étrangers...</p>	<p><b>Se sensibiliser aux réalités culturelles</b>            Organiser un défilé de mode : vêtements du monde...            Organiser une kermesse avec des jeux du monde            Construire un mini-musée des jouets et jeux du monde            Réaliser une fresque : un mot dans toutes les langues du monde            Fabriquer un livre cartes d'identité d'un pays (avec des images découpées dans les revues)            Repas à thématiques</p>

Domaines à découvrir	Apprentissages possibles	Exemples d'activités	Exemples de projets
<p><b>Les sciences et les techniques</b> Il s'agit ici de développer la maîtrise des sciences et des techniques, des premières activités manuelles, en passant par l'initiation aux sciences ou aux technologies nouvelles.</p>	<p><b>Utiliser des technologies</b></p> <p><b>Observer des phénomènes</b> Fabriquer utiliser des instruments scientifiques pour observer des phénomènes Découvrir quelques phénomènes physiques concernant les quatre éléments</p> <p>Reconnaître quelques constellations</p> <p><b>Apprendre à communiquer</b> à travers des outils S'initier au multimédia Découvrir des codes secrets</p>	<p><b>Utiliser des technologies</b> Enregistrer les bruits du temps (orage, pluie, vent...) Observer des animaux à la loupe, au microscope Relever de la météo (thermomètre, pluviomètre...)</p> <p><b>Observer des phénomènes</b> Eoliennes, manches à air (action du vent) Moulins à eau, les états de l'eau (action de l'eau) Repas trappeur, lampions (action du feu) Poterie Dessiner le temps Découvrir le ciel Observer le ciel à l'œil nu Visite d'un observatoire Contes (le Petit Prince...)</p> <p><b>Communiquer avec des outils</b> Techniques de dessin animé (zootrope, folio scope idée de la persistance rétinienne) Utiliser des cd-rom pour approfondir une activité (droits de l'enfant, sur les animaux...) Visiter la cité des enfants (la villette), le palais de la découverte Visiter une radio Enregistrer un message (des chants...) Envol de ballons messagers Jeux avec des codes Faire des messages publicitaires (utiliser différentes techniques)</p>	<p><b>Organiser une balade scientifique</b> (avec des outils écouter les bruits, observer, prélever...) Réaliser une exposition sur les insectes de la ville, des bois...</p> <p>Observer des phénomènes Construire des instruments d'observations (pluviomètre, loupe, lunette...) Réaliser une mini-serre (terre, eau, chaleur, lumière)</p> <p>Construire une maquette du système solaire Peindre une fresque avec les plus « grandes » constellations (grande ours, le cygne, cassiopée...)</p> <p><b>Communiquer avec des outils</b> Installer le téléphone du camp (pots à yaourts) Installer des tubes parlants (parler à travers des tubes de diamètres différents) Tourner un film à l'aide de la vidéo Réaliser un journal en utilisant le multimédia Réaliser une fresque des outils de communication d'hier à aujourd'hui Organiser une bibliothèque (ou une malle bibliothèque)</p>

--	--	--	--

Domaines à découvrir	Apprentissages possibles	Exemples d'activités	Exemples de projets
<p><b>Éducation à l'environnement</b></p> <p>Ce domaine comprend toutes les activités de pleine nature, le campisme, les activités qui permettent la découverte de l'environnement et les projets concernant la défense et la protection de notre cadre de vie.</p>	<p><b>Faune et flore</b></p> <p>Découvrir les animaux et végétaux de la nature</p> <p>S'initier à la biologie animale (connaître les grandes familles)</p> <p>Découvrir les caractéristiques des saisons</p> <p><b>Découvrir son environnement</b> (hors faune et flore)</p> <p>Apprendre à se repérer</p> <p><b>Découvrir le campisme</b></p> <p>Apprendre à jouer avec la nature</p>	<p><b>Faune et flore</b></p> <p>Balades</p> <p>Rencontrer l'ONF</p> <p>Visite d'un zoo</p> <p>Jeux (air, mer terre, pêcheur...)</p> <p>Contes</p> <p>Chants</p> <p>Visionner des films</p> <p><b>Découvrir son environnement</b></p> <p>Jeux de piste</p> <p>Jeux sur l'orientation (voir dossier animation sur l'orientation)</p> <p>Camp découverte</p> <p><b>Découvrir le campisme</b></p> <p>Repas trappeur (faire un feu, la cuisine sur feu de bois...)</p> <p>Ateliers à la carte pour s'initier au montage d'une tente, à son pliage, faire son sac à dos...</p> <p>Veillée chants autour du feu</p> <p>Grands jeux (piste, chasse au trésor, rallye...)</p> <p>Jeux (gamelle, épervier, Veillée à l'affût</p> <p>Ecouter la nature</p> <p>Flèches et arcs</p> <p>Relever des empreintes</p>	<p><b>Faune et flore</b></p> <p>Réaliser un herbier</p> <p>Construire une fourmilière et observer</p> <p>Faire un reportage sur les maisons des animaux</p> <p>Fabriquer un jeu de 7 familles sur la faune flore, les saisons...</p> <p>Construire des puzzles sur les caractéristiques des familles animales (mammifère, oiseaux poissons) et/ou les saisons</p> <p><b>Découvrir son environnement</b></p> <p>Dessiner son environnement (ce qu'il y a autour du local, de la maison, du camp...)</p> <p>Réaliser une enquête (photos)</p> <p><b>Découvrir le campisme</b></p> <p>Construire une cabane</p> <p>Réaliser des tableaux avec des éléments de la nature (exposition)</p> <p>Préparer et partir en camp découverte</p>

Domaines à découvrir	Apprentissages possibles	Exemples d'activités	Exemples de projets
<p><b>Éducation à l'environnement (suite)</b></p>	Protéger l'environnement	Protéger l'environnement Tri sélectif Papier recyclé pour réaliser le livre d'or de l'unité Installer des poubelles sur le camp Charte du promeneur Nettoyer une rivière, la forêt, la plage, le local... Nourrir les animaux l'hiver Visite d'un réserve naturelle Planter des arbres	Construire un objet avec tous les objets (déchets) trouvés Construire des nichoirs Participer au projet ville fleurie (planter des fleurs autour du local) Planter des arbres Créer un mur découverte et traces de la nature (photos, feuilles séchées, empreintes, dessins...)
<p><b>Éducation à la citoyenneté</b></p> <p>Ce domaine concerne toutes les activités qui participent à la formation du citoyen : formation à la prise de responsabilité, activités de vie collective, conseils, implication dans la vie quotidienne du groupe mais aussi la découverte des institutions, la défense des droits de l'homme, des droits de l'enfant, la lutte contre les discriminations.</p> <p><b>Éducation à la solidarité</b></p> <p>Ce domaine que nous avons beaucoup exploré lors de Mosaïque, concerne la découverte de l'environnement social mais aussi l'engagement sur des projets d'action ou de prévention. Ces activités doivent nous apprendre à travailler en partenariat avec d'autres associations.</p>	Prendre des responsabilités Prendre la parole, s'exprimer Apprendre à écouter l'autre Découvrir ses droits	Conseil de la Ronde Jeux pour construire la Règle de Vie (piste, énigme, quizz, conte...) Vie quotidienne (services) Jeu sur les droits de l'enfant (droits et devoirs les enfants mènent l'enquête) Mur pour s'exprimer librement Grand jeu sur la charte du citoyen solidaire lutin	Réaliser des affiches pour illustrer les droits de l'enfant Vendre le calendrier
	Découvrir « l'autre » (les autres lutins et tous les autres publics) Découvrir sa ville	Jeux de présentations Journée du plaisir Jeux collectifs avec des règles claires Rien faire (brochure pédagogique p.15) Activités de la commune	Rencontrer une autre Ronde (camper ensemble) Réaliser un goûter géant pour le quartier Construire des puzzle thématiques pour découvrir sa ville (les lieux pour apprendre, pour décider, pour manger...) Réaliser une maquette de son environnement proche en associant les autres branches (ou personnes du quartier)