

IDÉE D'ACTIVITÉ AVEC 1, 2, 3 Statue



Cet atelier vise non seulement à promouvoir l'activité physique mais aussi à développer les capacités d'écoute et la réactivité des enfants, tout en s'amusant dans un cadre structuré et interactif.



Explications et échauffement :

Commencez par une explication des règles pour les échauffer, en les encourageant à bouger librement et à se familiariser avec l'idée de s'arrêter net quand la musique cesse.

Le jeu :

Lancez la partie et laissez les enfants danser librement. Lorsque la musique s'arrête, tous les enfants doivent rester immobiles comme des statues.

Les animateurs observent alors les enfants et sélectionnent ceux qui ont réussi à rester complètement immobiles.

Ceux qui bougent sont gentiment éliminés de la manche mais peuvent encourager leurs amis.

Variations de jeu :

Par exemple, demandez aux enfants de poser comme des statues spécifiques (animaux, personnages de dessins animés, etc.).

IDÉE D'ACTIVITÉ AVEC 1, 2, 3 Statue



Cet atelier vise non seulement à promouvoir l'activité physique mais aussi à développer les capacités d'écoute et la réactivité des enfants, tout en s'amusant dans un cadre structuré et interactif.



Finale :

Les derniers enfants restants dans le jeu peuvent être considérés comme les gagnants de la manche.

Vous pouvez avoir plusieurs manches pour permettre à tous les enfants de jouer plusieurs fois.

Vote ou Récompense :

À la fin de toutes les manches, vous pouvez soit organiser un vote pour élire la "meilleure statue" de la journée, soit donner des petites récompenses ou des certificats de participation à tous les enfants pour les encourager.

Conclusion :

Terminez l'atelier par un dernier tour de danse libre pour tous les enfants, y compris ceux qui ont été éliminés plus tôt, afin de finir sur une note positive et inclusive. Discutez brièvement avec les enfants de ce qu'ils ont aimé dans le jeu et ce qu'ils aimeraient faire lors du prochain atelier.