LE P'TIT JOURNAL DU PERISCOLAIRE

Numéro 3

Janvier/Février 2017

SOMMAIRE

Chère lectrice, cher lecteur,

Le troisième numéro du « p'tit journal » est sorti.

Pour cette 3ème période, 36 enfants étaient en« mode reporter » et deux animateurs pour les accompagner dans la rédaction.

Nous renouvelons notre appel du second numéro :

Vous avez du temps de libre (1 heure par semaine) ?

Vous aimez le bruit et les enfants ?

Vous avez envie d'entendre votre prénom très souvent ?

Et bien, nous vous invitons à nous rejoindre…

SOMMAIRE

Les z'anims
Le kin-ball
Le p'tit journal
L'atelier vidéo
L'atelier musical
Les échecs
L'atelier brico-récup
etc…

LES Z'ANIMS

Dans ce numéro vous allez découvrir les divers ateliers proposés sur la troisième période.

Pour rappel, le choix des ateliers est fait par les enfants (1ère période les CP commencent, seconde période les CE1 ainsi de suite…).

Certains ateliers sont toujours très attendus de la part des enfants, mais pas d'inquiétude, s'il n'y a pas de la place pour tout le monde, cet atelier sera reproposé sur une autre période.

Donc quelquefois, vos sportifs se retrouvent dans un atelier plus calme ou vis-versa.

Isabelle et l'équipe

LE KIN-BALL

Les p'tits reporters : Louis – Cloé D. – Eliza et Matthew

C'est quoi le Kin-Ball ?

Le kin-ball est un sport collectif et se joue avec un ballon géant, il fait 1m20 de diamètre.

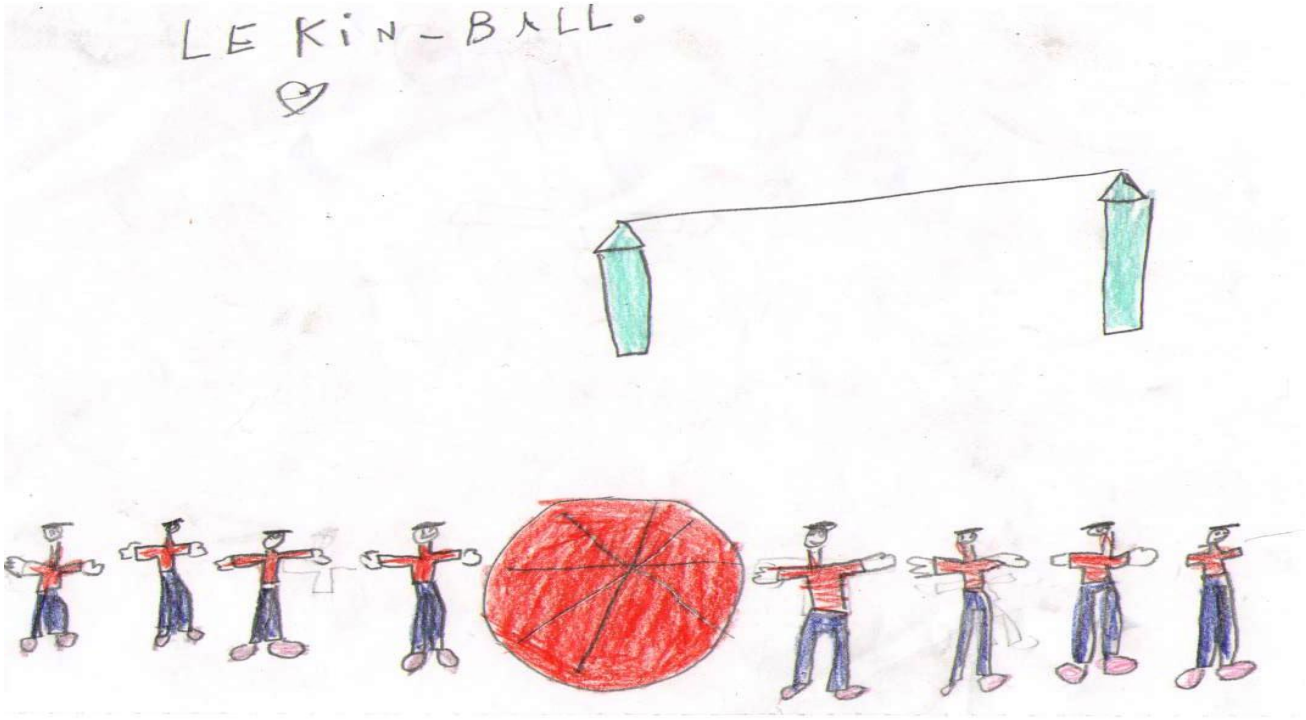
Pour cela, il faut utiliser un compresseur pour gonfler la baudruche qui se trouve à l'intérieur.

Nous pouvons y jouer soit en salle ou bien à l'extérieur comme sur un terrain de football.

On y joue avec 3 équipes de 4 personnes (voir plus), l'objectif est de ne pas faire toucher la balle au sol.

Une équipe appelle une des deux autres avant de lancer la balle « géante ». Si l'équipe appelée récupère la balle avant qu'elle ne tombe par terre, c'est à son tour d'attaquer. Dans le cas contraire, la balle est remise en jeu et des points sont donnés aux équipes adverses.

Pour gagner, il suffit d'être la première équipe à marquer 12 points.



La gagnante du concours d'affiche sur le Kin-Ball est Cloé. Félicitations.

36 enfants étaient inscrits sur cet atelier

LE P'TIT JOURNAL

Les p’tits reporters : Killian – Martin – Océane R. – Jade – Yanis V. – Pakita – Chloé R. et Léa R.

C’est quoi le p’tit journal ?

L’atelier « Le p’tit journal » est un petit livre publié de vacances à vacances.

Il contient différents articles de notre choix, ou bien des thèmes qu’Isabelle nous propose.

Nous pouvons y réaliser des dessins, créer des jeux et beaucoup d’autres choses.

A la fin de chaque période, il est imprimé et nous en rapportons un exemplaire à la maison.

La gagnante du concours d’affiche sur le « P’tit journal » est Chloé R.. Félicitations.

36 enfants étaient inscrits sur cet atelier

Le 07 Février 2017 était la journée mondiale de la
« Sensibilisation sur les dangers d'internet ».

A cet effet, un quizz a été proposé aux enfants du CP au CM2 de l'atelier « P'tit journal ».

Les résultats seront publiés dans le « P'tit journal » numéro 4.

L'ATELIER VIDEO

Les p'tits reporters : Tanguy – Hugo – Cléa et Estéban

C'est quoi l'atelier vidéo ?

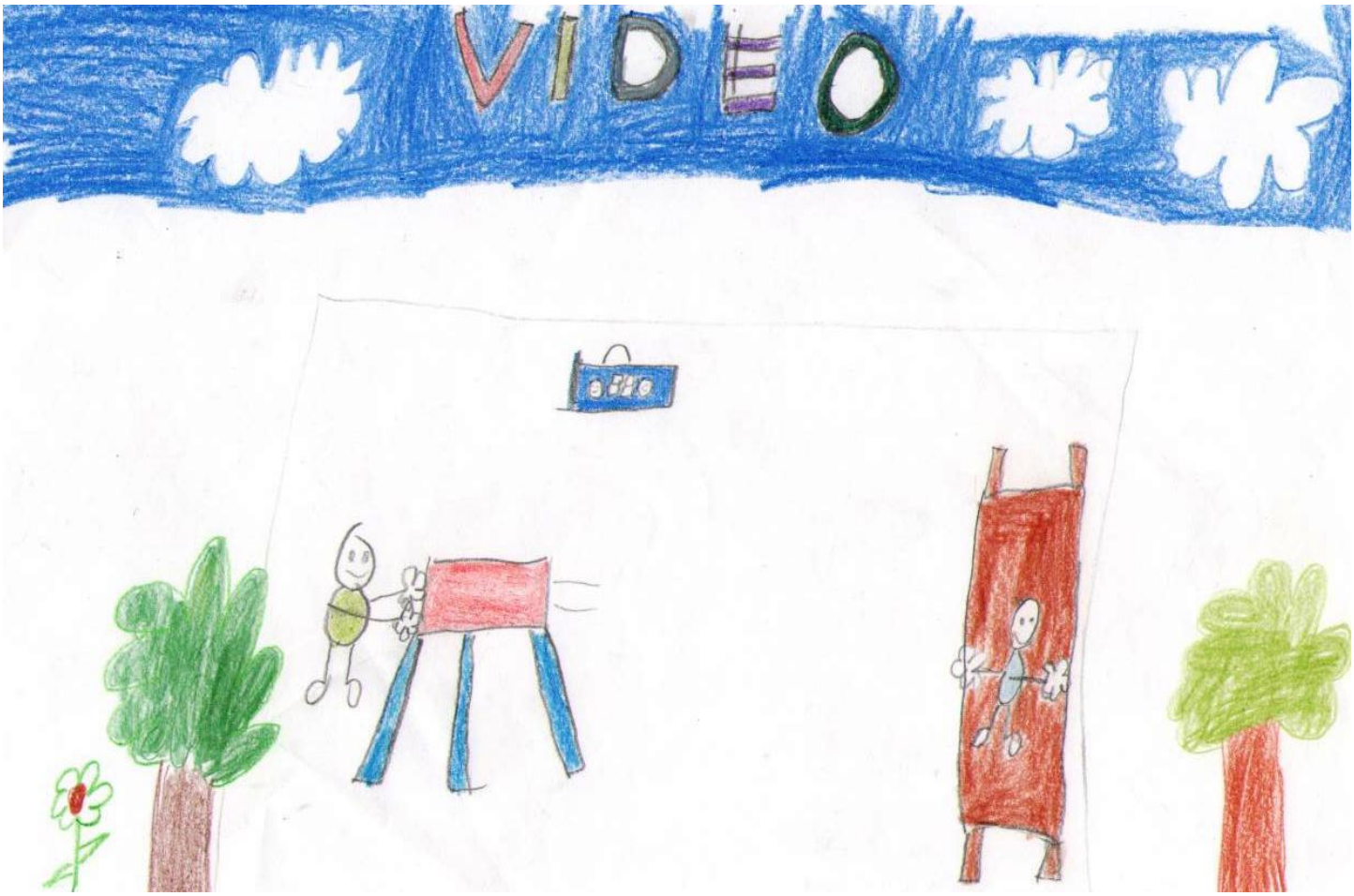
On chante, on danse, on se fait filmer.

On va a plusieurs endroits par exemple le stade de football, les bords du Thouet, la salle de réunions au dessus de la Mairie, et on fait de l'improvisation.

L'animateur « Valentin » nous propose de la musique et on peut donner son avis.

Ensuite on fait des montages, comme « le sport », « la musique »etc…

A la fin de la 3ème période, nous pourrons tous ensemble visionner le film. Et même apporter une clé USB pour ramener le film chez nous.



Le gagnant du concours d'affiche de l'atelier « Vidéo » est Tanguy. Félicitations.

18 enfants étaient inscrits sur cet atelier

L'ATELIR MUSICAL

Les p'tits reporters : Morgane – Jeanne – Kenzo – Timéo – Kayla – Rachel – Lily et Enzo.

C'est quoi l'atelier musical ?

Nous découvrons les rythmes comme le Blues, le Cha Cha Cha, l'Afro, le Country, l'Electro, le Rock etc…

Nous faisons « des claps, en tapant dans nos mains, sur nos cuisses ou bien avec les pieds.

On utilise des instruments de musique comme le tambourin, le triangle, les tubes résonnants, les maracas, le guiro shaker, l'octoblock, la castagnette à manche, les claves et le sistre.

Sur un fond sonore, nous essayons de reproduire les rythmes avec les claps tout d'abord puis ensuite avec les instruments de musique.

A la fin de chaque atelier, nous essayons aussi de faire notre propre rythme et composons notre orchestre avec les instruments de notre choix.

Le gagnant du concours d'affiche de l'atelier « Musical » est Timéo. Félicitations.

21 enfants étaient inscrits sur cet atelier

LES ECHECS

Les p’tits reporters : Yanis A. – Kelig – Léa C. – Albane – Gatien et Titouan

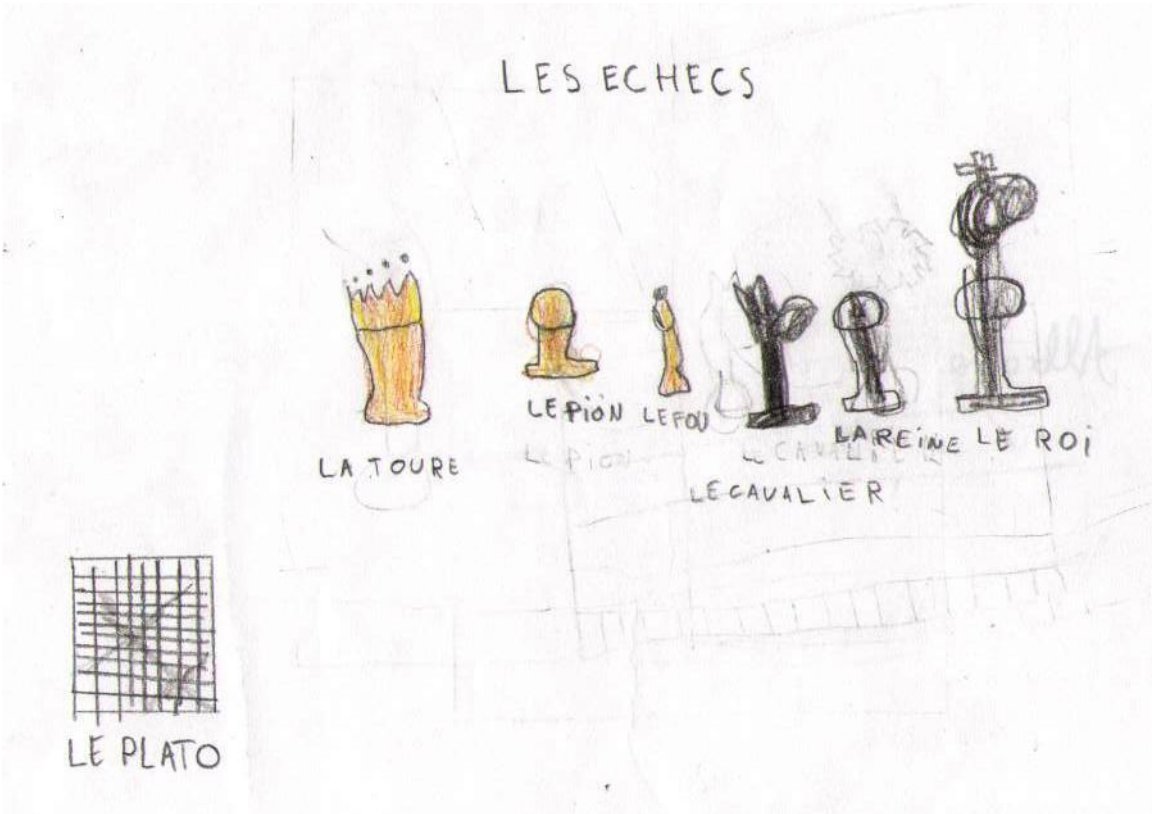
C’est quoi les échecs ?

Le jeu d’échecs est un jeu de réflexion.

Il oppose deux joueurs de chaque côté d’un plateau appelé échiquier composé de cases.

Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l’une de leurs pièces.

Le but du jeu est de capturer le roi adverse. C’est l’échec est mat.



La gagnante du concours d’affiche de l’atelier « Echecs » est Albane. Félicitations.

12 enfants étaient inscrits sur cet atelier

Merci à Philippe, intervenant du Club d'échecs de Thouars

Fédération Française des Échecs

Les RÈGLES du jeu d'ÉCHECS

l'ÉCHIQUIER

rangées

colonnes

La position initiale

- 64 cases composent l'échiquier : 32 cases noires, 32 cases blanches.
- Le coin inférieur droit qui fait face aux joueurs doit toujours être une case blanche.
- Par convention, dans un diagramme, les pièces blanches se trouvent toujours en bas de l'échiquier.

Le BUT du JEU

FAIRE ÉCHEC ET MAT

Le Roi est en échec lorsqu'il est en position d'être pris par une pièce adverse.
Il est illégal de maintenir son roi en position d'échec.
Il y a échec et mat :
- si le Roi ne peut pas se déplacer.
- si l'on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si l'on ne peut éliminer la pièce qui fait échec.

Le DÉPLACEMENT des PIÈCES

LE PION

- Il avance droit devant lui.
- Il est la seule pièce à ne pas pouvoir reculer.
- Il avance d'une case à la fois, excepté lors de son premier coup où il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.

LE CAVALIER

- Il se déplace suivant le dessin d'un **L**, en changeant à chaque fois de couleur de case.
- C'est l'unique pièce qui a la capacité de sauter par dessus les autres.

LE FOU

- Il se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il veut.
- Remarquons que le Fou de cases blanches ne pourra évoluer que sur les cases blanches (idem pour le Fou de cases noires).

LE ROI

- Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois.
- Deux Rois ne peuvent se côtoyer.

Il doit toujours y avoir au moins une case entre les deux Rois adverses.

"ÉCHEC AU ROI" :
Le Roi est menacé par une pièce du camp opposé.

"ÉCHEC ET MAT" :
Le Roi, attaqué par une pièce adverse, est dans l'impossibilité de se soustraire à cette menace.

LA TOUR

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle veut.
- Elle peut avancer ou reculer, aller à gauche comme à droite.

LA DAME

- C'est la pièce la plus puissante , de l'échiquier : elle cumule le déplacement de la Tour (horizontal et vertical) et du Fou (diagonal).
- Elle contrôle au maximum 27 cases.

Les RÈGLES PARTICULIÈRES

LE ROQUE

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, "sautant" par dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.

grand roque — petit roque

LES CONDITIONS DU ROQUE :
- Ni le Roi ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.
- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne doit pas aller sur des cases contrôlées par des pièces adverses.

LE PION — 2 règles spéciales

LA PROMOTION :
Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le Pion se transforme en une autre pièce de sa couleur -sauf un Roi au gré du joueur.

LA PRISE EN PASSANT :
Lorsqu'un Pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut "prendre en passant" un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine.
Attention ! La prise en passant doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

Le MAT

Voici une position de mat :

- le Roi noir est attaqué par le Fou blanc en g3.
- les noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- les noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou pour "couvrir" l'échec.
- le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.
- les noirs sont échec et mat. Les blancs ont gagné.

Quelques conseils pour bien DÉBUTER une PARTIE

Occuper ou contrôler le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavalier ou Fou de préférence) ou des Pions.
Ne pas bouger inutilement les Pions de l'aile.
Développer les pièces le plus rapidement.
Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et de mobiliser les Tours.
Éviter de jouer si possible plusieurs fois le même Pion ou la même pièce dans l'ouverture

Le PAT et le MATCH NUL

Un camp est PAT lorsque :
- son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- il ne peut déplacer aucune autre pièce.

LORSQUE CES 3 CONDITIONS SONT RÉUNIES, IL Y A PAT.
LA PARTIE EST ALORS DÉCLARÉE NULLE.

Exemple :
Ici c'est aux blancs de jouer. Ils ne peuvent déplacer ni leur Roi, ni leurs pions, ni leur cavalier.
Mais leur Roi n'est pas en échec.

Il y a donc PAT.

Aux échecs, on peut faire "MATCH NUL" dans les cas suivants :
- quand il y a PAT.
- quand le matériel sur l'échiquier est insuffisant pour faire Échec et Mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- quand l'un des deux joueurs fait échec perpétuel.
- quand une même position se reproduit trois fois.
- quand 50 coups sont joués sans prise ni déplacement de Pions.

ATELIER BRICO-RECUP

Les p'tits reporters : Théo – Daphné – Maxence – Chloé B. et Clothilde

C'est quoi l'atelier brico-récup ?

Dans cet atelier pratiquement tous les matériaux proviennent de récupération.

A chaque séance on fabrique un objet et à la fin de l'atelier on peut le ramener chez nous.

Chaque création est unique et « rigolote», on recycle, les rouleaux de papiers toilettes, des restes de laine etc…

La gagnante du concours d'affiche de l'atelier « Brico Récup » est Chloé B.. Félicitations.

18 enfants étaient inscrits sur cet atelier

Les créations

J'AIME, J'AIME PAS

« Parce que chacun est unique, les « j'aime et les j'aime pas » ne se discutent pas.

Ce que tu aimes le plus et ce que tu aimes le moins ?

	J'aime	J'aime pas
Yanis A.	Ma petite soeur	Les grenouilles
Morgane	Les chats	La violence
Cléa	Les majorettes	Les araignées
Jeanne	L'écriture	Les oies
Théo	Les quads	Les araignées de Ford Boyard et les cauchemars
Daphné	Avoir Chloé B. en amie	Les brocolis
Hugo	Le sport	Ma soeur
Kelig	Les M&M'S à la cacahuète	Faire du sport
Chloé B.	Les lapins	Les serpents
Estéban	Maxence, mon ami	Rachel, car elle raconte sa vie
Killian	Le football	L'école
Léa C.	Les glaces aux smarties	Le poisson
Kenzo	Les araignées	Les oiseaux
Albane	Les chiens	Les araignées
Martin	Les circuits avec des loopings	Mon petit frère qui me mord
Titouan	Yanis V., mon copain	Les scorpions
Cloé	Ma petite soeur	Les furets
Eliza	La zumba	Mon petit frère
Timéo	Les surprises	La violence
Clothilde	Léa R., mon amie	Les loups

Louis	**Les mathématiques**	**Estéban**
Rachel	**Les animaux**	**Les araignées**
Jade	**Ma petite soeur**	**Les épinards**
Pakita	**Les bonbons**	**Les films avec des « zombies »**
Enzo	**Le basket**	**Les crocodiles**
Maxence	**Estéban, mon ami**	**Cléa, la rapporteuse**
Océane R.	**Les chevaux**	**Quand Maxence m'embête**
Chloé R.	**Les lapins**	**Les animaux féroces**
Léa R.	**Chloé B., ma copine**	**Les garçons**
Matthew	**Ma famille**	**Les insultes et la violence**
Yanis V.	**Ma petite sœur et ma famille**	**Les chiens**
Lily	**Les chats et les lapins**	**Les araignées et les avocats**
Kayla	**La patinoire**	**La salade et les olives**
Tanguy	**Les frites**	**Les mathématiques**

LA PAGE V.I.P.

LA PAGE JEUX

Tous les jeux ont été réalisés par les enfants. Bravo !

Trouvez 10 mots commençant par la lettre « R » dans ce décor. Création d'Océane S.

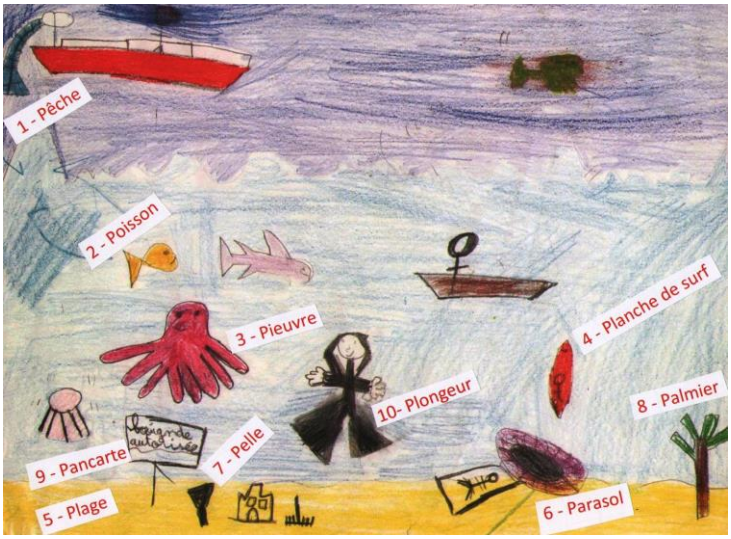
Les mots mêlés

« Thème les animaux »
Avec les lettres restantes, trouvez le mot mystère (8 lettres)

Mots mêlés : Thème les animaux
Avec les lettres restantes, trouvez le mot mystère (9 lettres)

K	A	N	G	O	U	R	O	U	E
O	B	L	A	I	C	E	C	N	C
A	E	I	R	E	R	N	E	I	U
L	I	O	C	C	O	A	R	U	R
A	L	N	O	H	S	R	F	Q	E
S	L	C	Q	I	E	D	O	E	U
R	E	A	R	E	D	V	E	R	I
U	I	U	P	N	C	H	A	T	L
O	O	L	T	I	G	R	E	L	E
S	E	R	P	E	N	T	E	N	A

2 lettres	3 lettres	4 lettres	5 lettres	6 lettres	7 lettres	8 lettres	9 lettres
Aï	Ane	Chat	Biche	Cheval	Abeille	Ecureuil	Kangourou
	Coq	Cerf	Chien	Girafe			
	Oie	Lion	Koala	Requin			
	Ver	Ours	Lapin	Renard			
			Tigre	Serpent			
				Souris			

Relie les points, de 1 à 43 , afin de me découvrir.
(Création de Awène)

<u>Solutions des jeux du Numéro 2</u>