



Dossier Thématique: Les Voitures



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Tables des Matières

Gymnase

Ballons Ambulanciers, Ballon Daytona 500, Course à l'aveugle, Formule Planche, La voie rapide, Course en cercle. (Page 3 à 8)

Activités Artistiques

Peinture voitures, Voiture épingle, Voiture assiette, Voiture crayons, Voiture pied. (Page 9 à 12)

Jeux Intérieurs

Le feu de circulation, La Route sans fin, Jeu de mémoires, Labyrinthe voiture, La course de voitures, I Spy, Le Grand Rallye Automobile. (Page 13 à 20)

Ateliers Culinaires

Feu de circulation comestible, Jus de Garage, Voitures Comestibles. (Page 21 à 24)

Science

Enquête Force et Mouvement, Voiture Lego à réaction. (Page 25 à 28)

Cinéma

Les Bagnoles, À vitesse grand V, Turbo. (Page 29)

Pour plus d'idée sur ce thème: <https://ca.pinterest.com/Aquoivousjouez/moyens-de-transport/voiture/>

Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Jeux au gymnase

Ballons Ambulanciers



Matériel: Ballons mousses, Planche à roulettes, Cônes.

But du jeu: L'objectif est d'éliminer le plus de joueurs des équipes adverses

Déroulement: Base de ballon chasseur

- Deux élèves par équipe sont désignés comme étant les ambulanciers. Dans chacun des territoires, deux hôpitaux sont aménagés avec des cônes afin de soigner les blessés.
- Les enfants qui se font toucher par le ballon, deviennent des blessés et doivent donc se coucher sur place en attendant l'arrivée des ambulanciers.
- Les ambulanciers ont le rôle de déplacer les blessés vers l'hôpital le plus prêt. Pour ce faire, ils utilisent 'un tapis ou une planche à roulettes.
- Une fois à l'intérieur d'un hôpital, le blessé doit faire une action avant de revenir au jeu. (Ex: 10 sauts avec écart ou jumping jack).

Explication vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=uIw6rIGc4WE&list=PLum3fLdFnOQWhf5Fpu4zRbYcp-1sZOTTh&index=24>



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Ballon Daytona 500

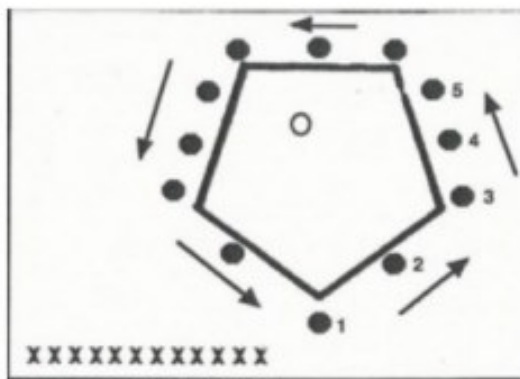
*Ce jeu est la version « Voiture» du jeu Ballon Horloge. (Section gymnase du blogue)

Matériel: Ballons mousses, Quilles, Cônes.

But du jeu: Faire tomber le plus de quilles avant que l'équipe adverse ait complétées de se passer le ballon.

Déroulement: Sur l'aire de jeu, on délimite un terrain en forme de pentagone, à l'aide de 5 cônes. On divise le groupe en deux équipes: une en rang (équipe offensive) et l'autre tout autour du terrain (équipe défensive). Une quille sera déposée à côté de chacun des joueurs défensifs.

- Au signal de l'éducateur, le premier joueur offensif (X) lance le ballon à l'intérieur du pentagone et court autour du terrain en abattant, avec les mains ou les pieds, les quilles sur son passage.
- Les joueurs défensifs (O) doivent récupérer le ballon et le lancer au joueur no 1 qui lui, le lancera au no 2 et ainsi de suite. Quand le ballon revient au joueur no 1, l'éducateur crie stop et compte le nombre de quilles abattues. On alors passe au prochain joueur offensif en ayant pris soin de remonter les quilles tombées. Lorsque tous les joueurs offensifs ont effectué leur tour, on change les rôles.
- À la fin l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles au total sera déclarée gagnante.



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Course à l'aveugle

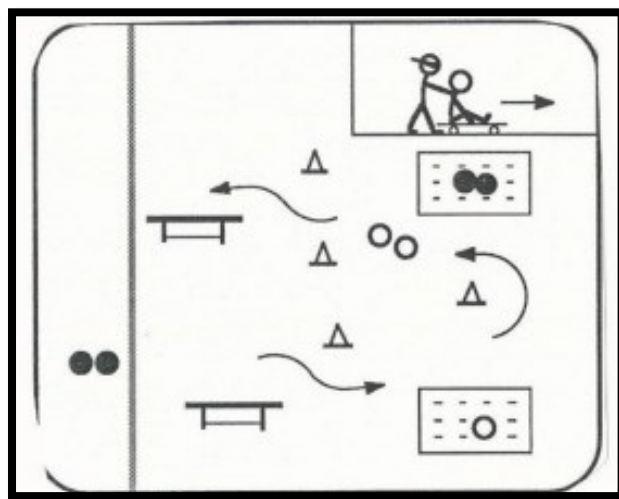
Matériel: Planches à roulettes, Cônes, Chaise, Tapis, Banc.

But du jeu: Guide son partenaire aveugle à travers la course à obstacles.

Déroulement: En équipe de deux, chaque duo prend une planche à roulettes. Une personne de l'équipe s'assoit sur la planche alors que l'autre se place derrière elle doit la pousser pour lui faire passer les obstacles.

Celui qui pousse aura les yeux cachés par un bandeau. Celui qui est assis doit alors guide l'aveugle. Le duo ne doit jamais toucher aux obstacles.

Celui qui est assis ne peut utiliser ni ses mains ni ses pieds. On chronomètre le temps que chacun des duos prend pour compléter le parcours.



Explication vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=25ito8rpgfg&list=PLum3fLdFnOQWhf5Fpu4zRbYcp-1sZOTTh&index=2>

Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Formule Planche

Matériel: Planches à roulettes, matelas de gymnase, cônes.

But du jeu: Être le plus rapide et gagner la course

Déroulement: Plusieurs épreuves pourront proposer aux enfants durant l'activité et chacune d'elles attribuera des points aux compétiteurs. Deux sortes de voitures pourront être utilisées: Une avec uniquement une planche à roulettes et l'autre à l'aide de planches à roulettes (2 ou 4) ainsi qu'un matelas bleu de gymnase.

Voici quelques exemples d'épreuves:

1. Les enfants sont à genoux sur les planches et doivent, avec leurs mains, faire avancer leur planche en ligne droite d'un point A au point B. À chaque course on élimine le compétiteur qui a fini dernier, et on refait une course de la même façon jusqu'il ne reste qu'un enfant qui sera déclaré gagnant.
2. Faire la même chose que précédemment, mais cette fois-ci en reculons.
3. Faire une course en équipe et à relais de la même façon que les épreuves 1 et 2, mais cette fois-ci avec la voiture avec un matelas.
4. On peut également avec des cônes, réaliser un parcours en ovale et faire des courses en équipe de 2



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



La voie rapide

Matériel: Cônes et dossards.

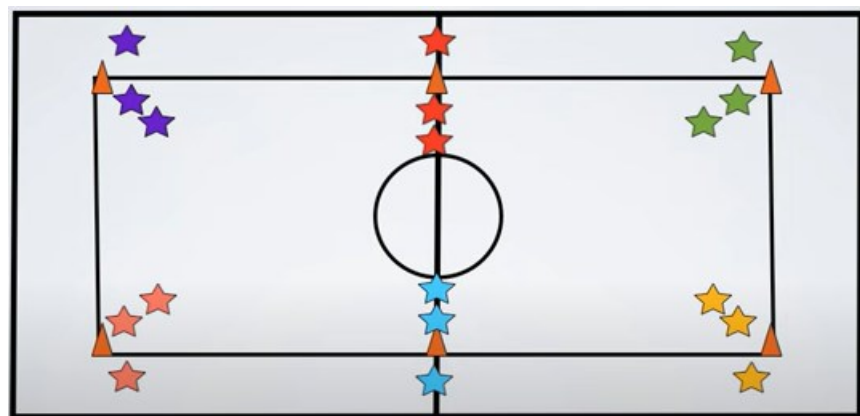
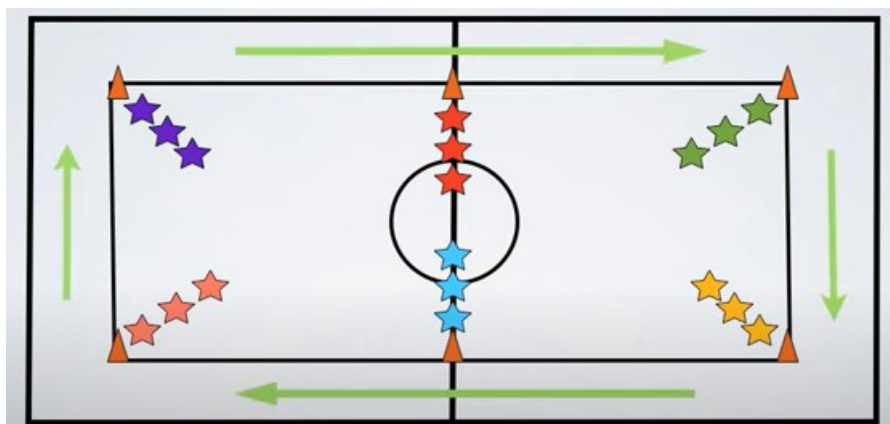
But du jeu: Être le plus rapide et gagner la course (à pied)

Déroulement: Créez la piste de course et les équipes dans le gymnase comme illustré ci-dessous (un terrain de volley-ball ou de basket-ball fera parfaitement l'affaire).

Le premier joueur de chaque équipe entre sur la piste et attend le signal de départ. Choisissez une direction pour les tours.

Au départ, les joueurs effectuent un tour et, à leur retour, tapent dans la main du joueur suivant qui s'engage.

Le jeu continue pendant un temps, des tours ou un système de score déterminés, selon votre choix.



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Course en cercle.

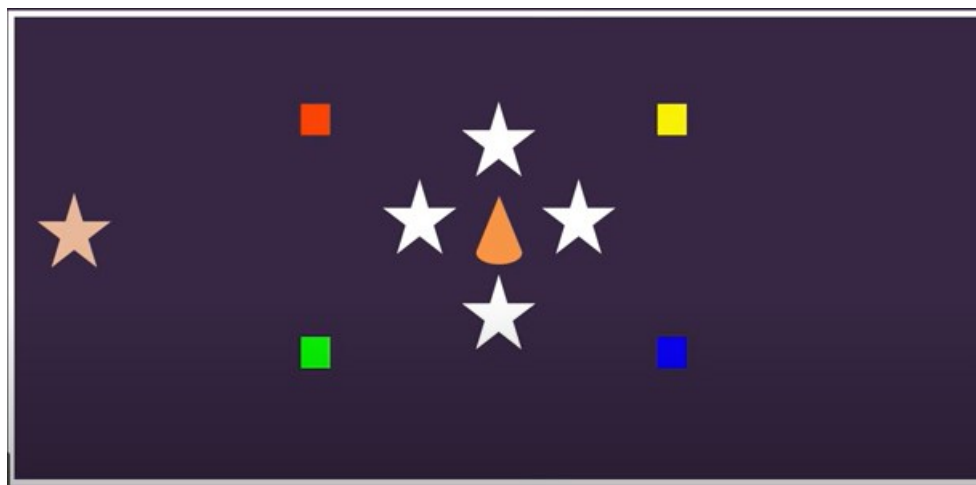
Matériel: Sacs de sable, cônes

But du jeu: Un petit jeu amusant de mouvement et de réaction. Des petits groupes peuvent se répartir sur l'aire de jeu et les joueurs tenteront d'être les premiers à attraper les bons sacs de fèves pour gagner des points!

Déroulement: On commence par poser 1 cône sur le sol. Ensuite, placer 4 sacs de sable de couleurs différentes autour du cône. Il y aura 4 joueurs qui commenceront en se plaçant autour du cône. Vous pouvez créer autant de ces petites stations de jeu que vous le souhaitez dépendamment du nombre d'élèves présent sur le jeu.

Lorsque l'éducateur siffle, les joueurs tournent lentement autour du cône. Pour ce faire, ils se promèneront dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le coup de siffle retentit à nouveau, les joueurs changent de direction.

Finalement l'éducateur criera le nom de deux couleurs différentes. (ex.: vert et jaune). Les joueurs tenteront donc de saisir les objets verts et jaunes. Les deux joueurs qui ont réussi à saisir les bons objets remportent 1 point. Réinstallez le tout et jouez autant de tours que vous le souhaitez.



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Activités Artistiques

Peinture voitures

Matériel: Petites voitures, grandes feuilles blanches, gouaches.

Déroulement: Petite activité où l'on permet aux enfants de prendre des petites voitures et de les salir avec de la peinture! Le résultat donne de très belles œuvres abstraites!



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Voiture épingle

Matériel: Pincettes à linge en bois, Stylos de peinture, Colle scolaire, Ciseaux de bricolage, Papier cartonné - de la couleur de votre choix!, Marqueurs Sharpie.

Déroulement: Commencez par peindre votre pince à linge pour un look personnalisé ! Vous pouvez utiliser des crayons-feutres de la vraie peinture et de petits pinceaux.

- Une fois la peinture terminée, laissez sécher complètement.
- Pendant ce temps, prenez du papier cartonné et découpez des détails de voiture. Pensez aux roues, à la fenêtre, etc. Utilisez nos photos comme exemple.
- Utilisez vos marqueurs Sharpie pour dessiner un personnage qui conduit votre voiture.
- Pour terminer le bricolage des voitures avec pincettes à linge, demandez aux enfants de coller leurs morceaux de papier cartonné sur la pince à linge avant de jouer et/ou de les exposer fièrement!



Source: <https://www.gluedtomycraftsblog.com/2016/06/clothespin-cars.html>

Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Voiture assiette.

Matériel: Assiettes en carton, Papier de soie, Papier cartonné, Ciseaux de bricolage, Agrafeuse, Colle scolaire, Colle pailletée, Autocollants de voitures de course (Facultatif)

Déroulement: Tout d'abord, prenez votre assiette en carton et des ciseaux. Coupez-la en deux, au centre, pour obtenir deux pièces égales. Vous obtiendrez ainsi deux voitures de course.

Découpez ensuite une petite section dans chaque assiette en carton pour donner un aspect « voiture » plus précis (voir ma photo par exemple). Maintenant, vous êtes prêt à peindre ! Demandez aux enfants de recouvrir leurs assiettes en carton avec des carrés de papier de soie de la couleur de leur choix. C'est là que la personnalisation entre en jeu !

Pendant que les enfants travaillent, prenez votre papier cartonné de couleur. Découpez deux roues par voiture, ainsi qu'une fenêtre, une lumière et tout autre élément de votre choix. Pour terminer les voitures de course en assiette en carton, collez/agrafez les pièces de papier cartonné sur l'assiette en carton peinte, ainsi que les numéros de course, les autocollants et la colle pailletée.

Laissez ensuite vos créations de voitures de course sécher complètement avant de les exposer et/ou de les montrer fièrement !



Source: <https://www.gluedtomycraftsblog.com/2016/11/paper-plate-race-cars-kid-craft.html>

Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Voiture crayons

Matériel: Crayons-feutres, papier blanc.

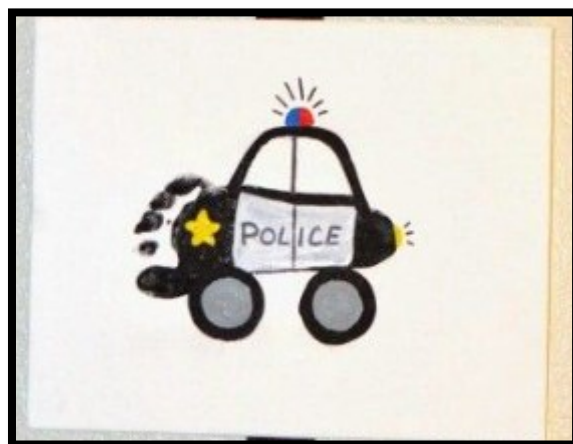
Déroulement:



Voiture pieds

Matériel: Gouache, papier blanc.

Déroulement:



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Jeux Intérieurs

Le feu de circulation

Déroulement: Sous forme de défis, les élèves devront tenter d'atteindre les 3 cibles avec les sacs de sable de la bonne couleur.

On peut également jouer avec des sacs de couleurs de notre choix et les cibles de couleur représente des points (Vert 3 points, jaune 2 points et rouge -1 points.)



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com

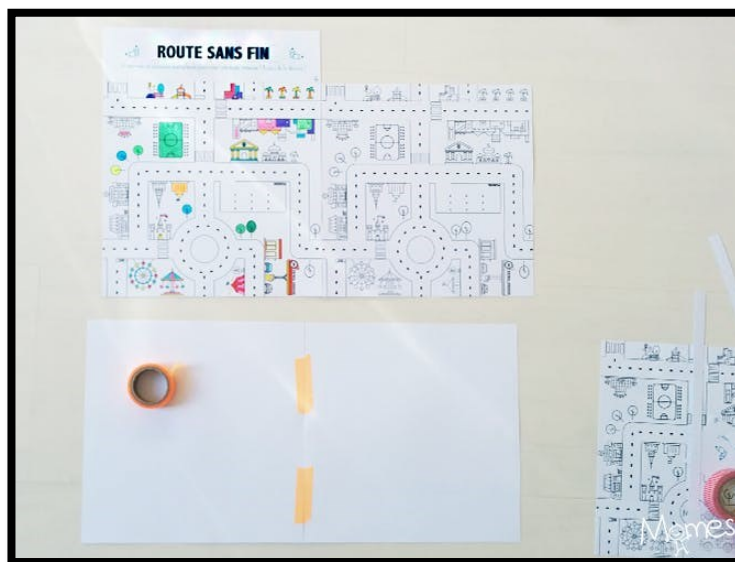


La route sans fin.

Déroulement: Ce jeu de route a été conçu comme un puzzle infini! Vous pouvez donc imprimer autant de fois le fichier que vous le souhaitez et ainsi créer une route qui ne s'arrête jamais !

Il vous suffit ensuite de découper les carrés de route et de les scotcher dos à do, puis de les colorier! La ville conçue propose tout un tas de merveilles pour les enfants : immeubles, fête foraine, banque, château, supermarché, mairie, hôtel, square, terrain de sport et bien évidemment, les traditionnels stationnement et station-service.

Lien pour imprimer: <https://i.origin.unimedias.fr/2020/09/16/route-sans-fin-3.pdf>

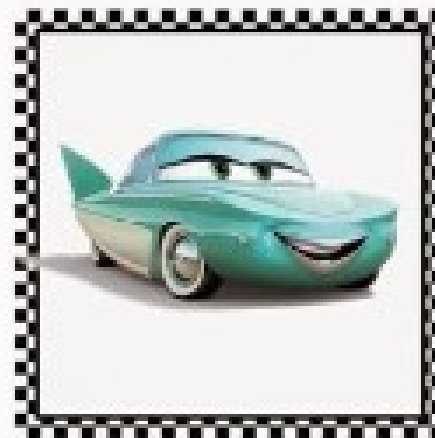


Source: <https://momes.parentes.fr/jeux/jeux-a-imprimer/jeux-de-plateau/jeu-de-route-a-imprimer-844840>

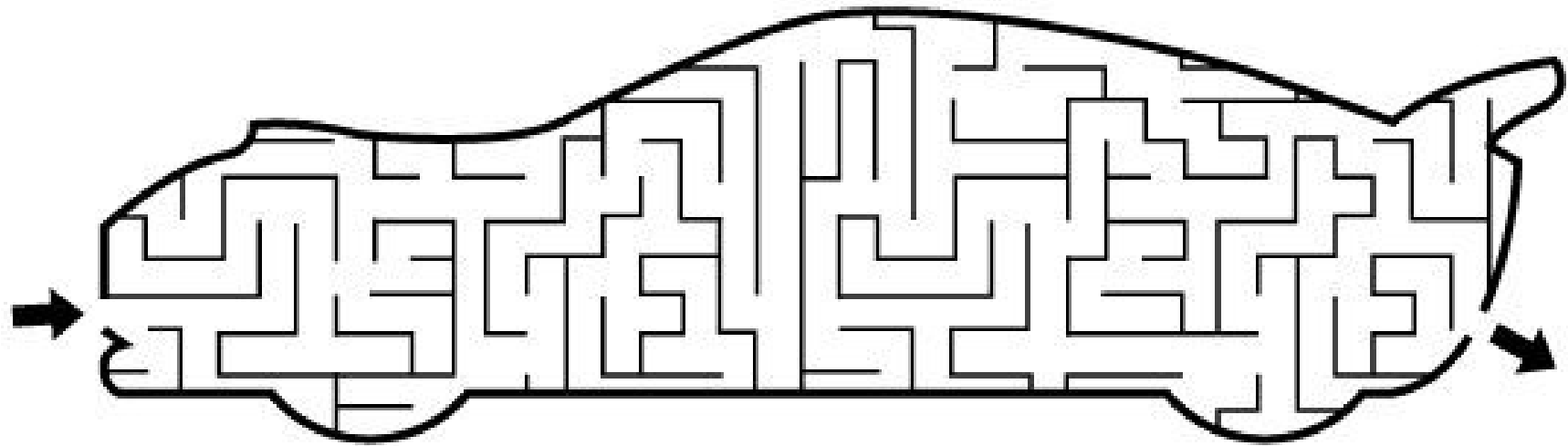
Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com





Race Car Maze



La course de voitures

1MAX2COLORIAGES.FR

Dans ce jeu pour quatre joueurs au maximum, les voitures de course suivent la piste. Le premier parvenu à l'arrivée remporte le grand prix.

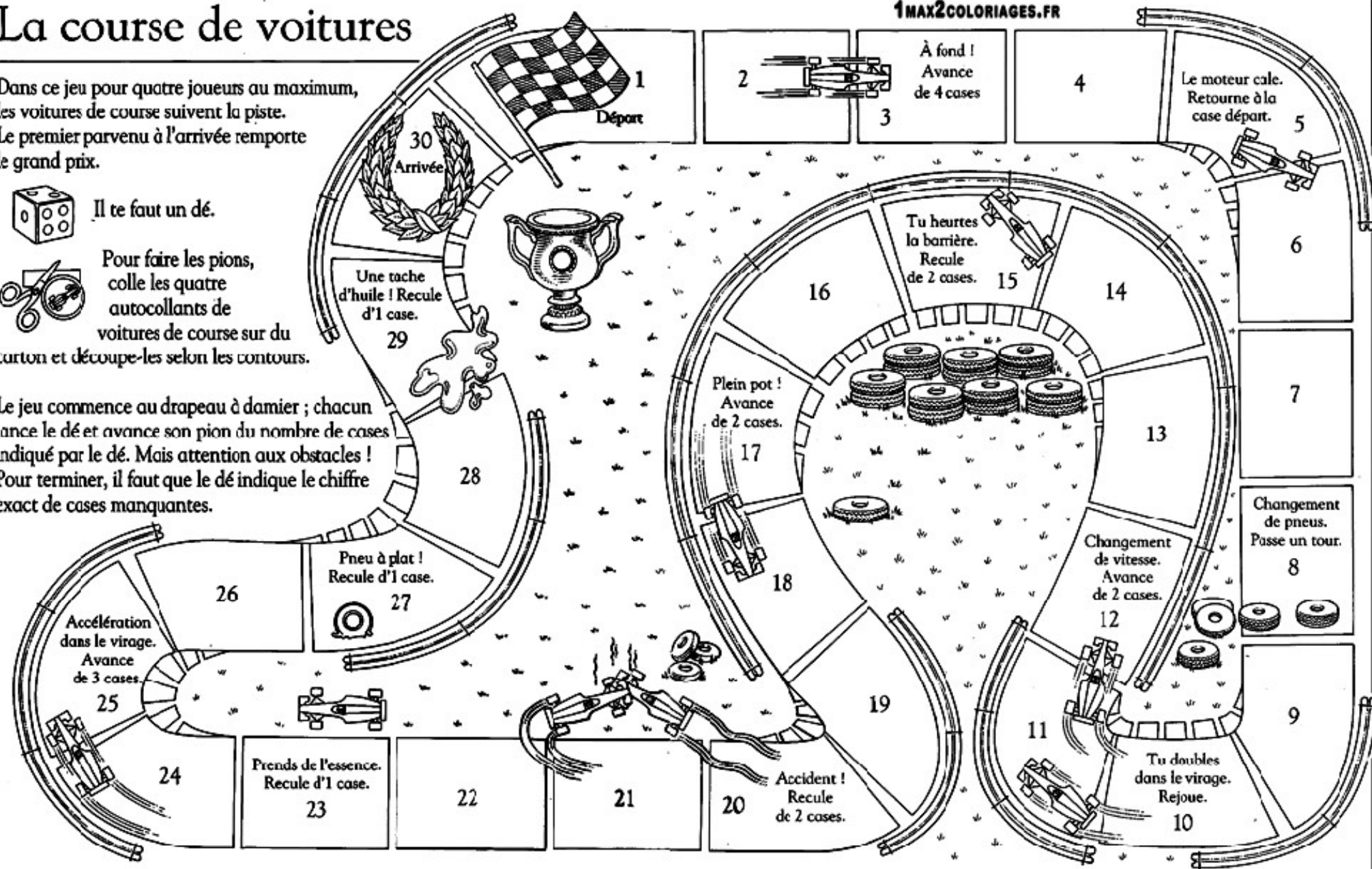


Il te faut un dé.



Pour faire les pions, colle les quatre autocollants de voitures de course sur du carton et découpe-les selon les contours.

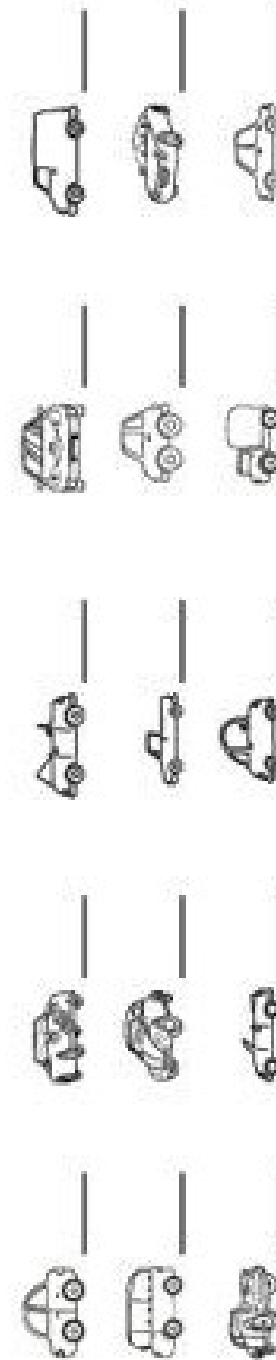
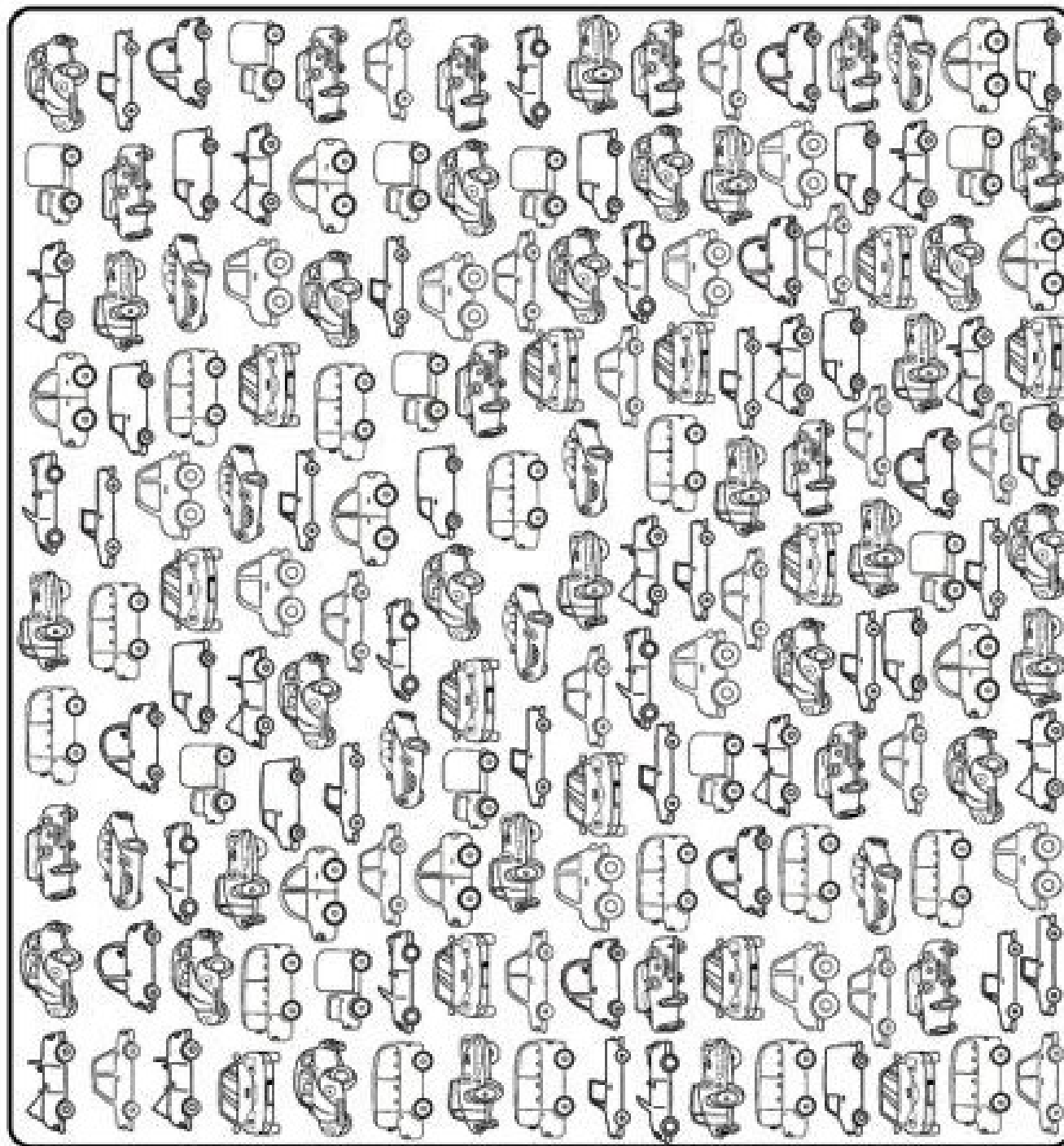
Le jeu commence au drapeau à damier ; chacun lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Mais attention aux obstacles ! Pour terminer, il faut que le dé indique le chiffre exact de cases manquantes.



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com

I SPY CARS





Le Grand Rallye Automobile

Déroulement: Le but du jeu est de remporter Le Grand Rallye Automobile!. Pour ce faire chaque équipe doit, au signal de l'éducateur, brasser le dé et annoncer le résultat obtenu à l'aide de ses doigts. (1 à 6) L'équipe qui a obtenu le plus haut chiffre avance son pion d'une case. Si une équipe obtient le 6, elle avance de deux cases. Par contre si c'est le chiffre 1.

Gekleurde auto's tellen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										
										
										
										
										
										
										
										

Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
 simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Activités Culinaires

Feu de circulation comestible

Version Santé:

Ingrédients:

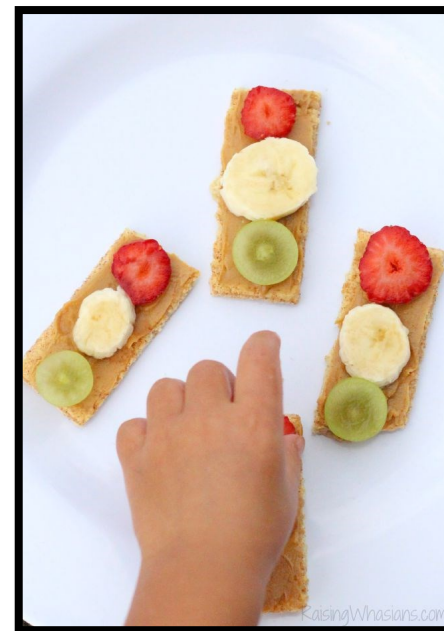
- Biscuits Graham
- Beurre de cacahuète (à remplacer facilement par un autre substitut en cas d'allergie aux arachides)
- Fraises coupées en rondelles
- Banane coupée en rondelles
- Raisins verts coupés en rondelles

Préparation:

1. Coupez les biscuits Graham en rectangles individuels.
2. Tartinez un côté des biscuits Graham de beurre de cacahuète.
3. Placez une fraise en haut de votre feu de circulation. Placez un morceau de banane au milieu. Ajoutez un raisin pour le bas. Vous obtenez maintenant un feu rouge, jaune et vert !
4. Savourez votre goûter tout en parlant des couleurs, des sons et du plaisir de jouer avec les voitures!

Ps: Vous pouvez également le faire en version brochette de fruits

Source: <https://raisingwhasians.com/traffic-light-snack-for-toddlers/#sthash.ovPG2dgv.qjtu>





Version Sucré:

Préparation:

Il suffit de préparer une recette de brownies, de les découper en rectangles fins et d'y ajouter un bonbon au chocolat rouge, jaune et vert. Si vous aimez les douceurs sucrées, vous pouvez d'abord glacer le brownie avant d'y ajouter le bonbon.



Recette de brownies: <https://www.ricardocuisine.com/recettes/5017-brownies-classiques>

Source: <https://desertchica.com/race-car-party-ideas/>

Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Jus de Garage

Déroulement: Préparez vos meilleures boissons (limonade, punch, smoothie, etc) en expliquant que cela est de l'huile à moteur, de l'antigel, de l'essence...



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Voitures Comestibles

Déroulement: Fruits ou légumes, laissez aller votre imagination afin de créer de délicieux bolide comestible!



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Science

Enquête Force et Mouvement

Matériel: Petites voitures, carton rigide, papier d'aluminium, feutrine.

Déroulement: Pour cette activité, les enfants seront des détectives à la recherche d'informations afin de répondre à deux grandes questions: est-ce qu'une petite voiture ira plus loin si elle débute son parcours plus haut et quelle surface proposée va permettre à une petite voiture d'aller plus loin?

Avant de réaliser ces deux expériences, il faudra construire les rampes de lancement. Il suffit de découper des lanières de carton rigides (10 x 30 cm environ) et de les coller avec du ruban adhésif sur de gros livres que l'on peut retrouver notamment à la bibliothèque de l'école.

Avant de débiter la 1ère expérience, on demande aux enfants leur hypothèse quant à la distance que parcourront les voitures sur chacune des 3 pistes de lancement.



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



2e expérience: Pour la deuxième expérience, nous aurons besoin de recouvrir deux des rampes de lancement, une avec du papier d'aluminium et l'autre avec de la feutrine. La troisième restera intacte.

Encore ici, les enfants devront prédire quelle surface permettra à la voiture de parcourir le plus de distance. Pour cette expérience il sera donc important que la hauteur des plateformes soit la même pour chacune d'entre elles.



Dossier Thématique: Les Voitures

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com

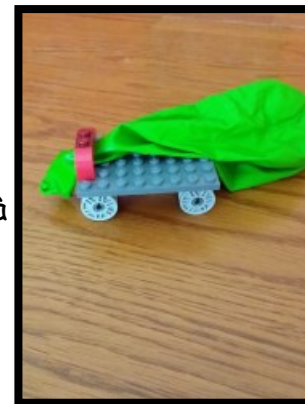


Voiture Lego à réaction

Matériel: Briques Lego, Roues Lego, Ballons, diverses surfaces telles que le carrelage, le bois, le papier de verre ou du tapis par exemple.

Déroulement: Une fois que vous avez les matériaux, il est temps de construire les voitures. L'ingénierie et la science se rejoignent pendant la phase de construction. Les enfants doivent utiliser leurs compétences en ingénierie pour construire des voitures et effectuer des tests comme un scientifique pour voir si leur conception fonctionne. Lorsque vous testez les ballons, vous devez gonfler un ballon et l'attacher à la voiture. Assurez-vous que le ballon s'ouvre à l'arrière de la voiture et non à l'avant.





Ce qui s'est passé? Si la voiture fonctionnait, bravo!. Si ce n'est pas le cas, voici quelques éléments à considérer:

- Hauteur de la voiture
- Longueur de la voiture
- Le type de roues
- Placement des roues

Chacun de ces composants affectera la voiture. Cela peut tourner en rond, ne pas aller du tout ou ne pas aller très loin.

Demandez donc à vos enfants d'expérimenter les différents domaines mentionnés ci-dessus pour déterminer comment le faire fonctionner.

Apprentissage scientifique approfondi

Une fois que vos enfants ont un dessin, voici une excellente occasion d'inclure encore plus de science. Maintenant, vous pouvez jouer et en apprendre davantage sur la friction. Il existe plusieurs façons de procéder :

Différentes surfaces, différentes roues, différentes surfaces : Recherchez différentes surfaces autour de votre école. Il peut s'agir de revêtements de sol, de tables, de comptoirs ou de quelque chose que vous placez sur une surface comme du papier de verre ou du papier bulle. Voyez ce que vous pouvez trouver.

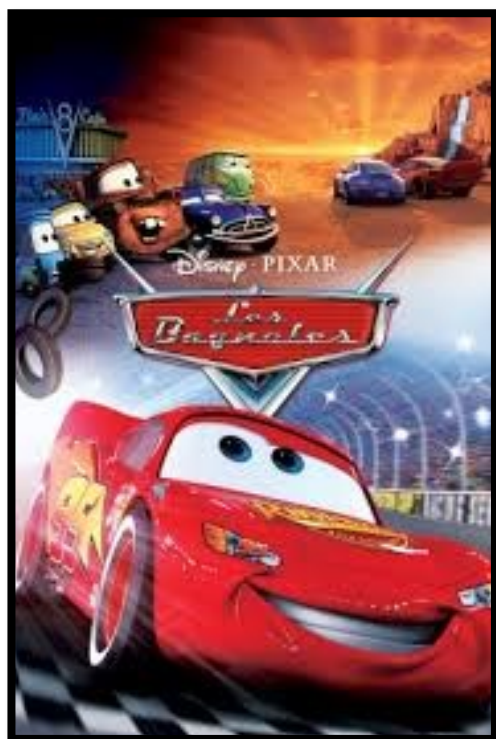
Ensuite, demandez aux enfants de formuler une hypothèse sur la façon dont ils pensent que leurs voitures se comporteront. Testez-les et discutez des raisons pour lesquelles les voitures se sont comportées comme elles l'ont fait. Tenez compte de la façon dont le frottement est différent pour chacune des surfaces.

Source: <https://thesecretlifeofhomeschoolers.com/lego-balloon-cars-a-fantastic-way-to-teach-stem/>



Cinéma

Pour souligner la fin de la thématique **Voitures**, pourquoi ne pas se faire une après-midi cinéma avec du maïs soufflé?! Voici une sélection de quelques films ayant pour thème cette thématique. Bon cinéma.



Les Bagnoles (2006-2017)



À vitesse grand V (2017)



Turbo (2013)