



Présentation de l'activité

Communiquer avec son corps ou le développement psychomoteur et l'éveil du jeune enfant. Donner à l'enfant maternel, la possibilité d'explorer, de s'essayer, de se découvrir avec et par son corps et contribuer à la mise en place de son schéma corporel.

Séance 1 - Les « Drôlichapo »

Lieu
Intérieur

Matériel

- Sac de congélation de taille moyenne sans zip
- Riz, pâtes et différentes sortes de légumes secs: pois chiche, lentilles, haricot blanc...

Objectifs

Favoriser l'ajustement postural de l'enfant. Favoriser la concentration de l'enfant par le mouvement de son corps. Stimuler la concentration.

Déroulement

L'enfant va coordonner ses mouvements pour garder son drôle de chapeau sur la tête. Fou rire garanti !

- Étape 1 : constituer les « drôlichapo »
- Remplir les sacs de congélation à la moitié de leur hauteur avec les légumes secs (riz, lentilles...), faire une trace au marqueur pour que les enfants repèrent le maximum de remplissage. Faire un nœud en haut du sac en prenant soin de vider au maximum l'air. Constituer plusieurs sacs par le même procédé.
- Étape 2 : laisser l'enfant choisir son sac (drôlichapo) et disposer le sac sur vos têtes en guise de chapeau.
- Étape 3 : demander aux enfants de vous suivre à travers la pièce en vous imitant. Contourner la table, s'arrêter, repartir en bougeant vos bras... Les « drôlichapo » doivent bien évidemment rester sur les têtes.
- Étape 4 : mettre de la musique et demander aux enfants de vous suivre en vous imitant sur des pas de danse : 2 pas en avant, 2 pas sur le côté, taper des mains ou faire des petits sauts....

Variante : demander aux enfants de ranger les jouets en les ramassant au sol, cette astuce les amusera beaucoup !

Attention à ne pas perdre l'objectif de vue, la maîtrise et la bonne tenue des « drôlichapo ».

Séance 2 - Quelle est cette ombre ?

Lieu
Extérieur

Objectifs

Favoriser la connaissance des différentes parties du corps. Favoriser la motricité.

Déroulement

L'enfant va découvrir qu'en bougeant son corps son ombre se déplace avec lui ou même disparaît. Rigolade assurée car personne ne pourra échapper à son ombre !

- Étape 1 : demander aux enfants de se placer en ligne dos au soleil et prendre place à côté d'eux. Vos ombres se projettent alors au sol devant vous.
- Étape 2 : montrer aux enfants qu'en bougeant (garder vos pieds au sol dans un premier temps) votre ombre se déplace aussi.
- Étape 3 : proposer leur d'imiter votre ombre. Les enfants doivent reproduire vos gestes en observant votre ombre seulement. Commencer par des mouvements faciles à imiter : bouger une main, lever un bras, puis les deux bras, pencher la tête, sauter, poser vos deux mains sur le sol....
- Étape 4 : quand les enfants ont bien intégré les règles du jeu, se déplacer avec eux, courir, attraper ou faire disparaître vos ombres.

Variante: Possibilité d'inverser les rôles et demander aux enfants de vous montrer un mouvement avec leur ombre chacun à leur tour.

Vous pouvez effectuer cette activité en intérieur si vous disposez d'une source lumineuse adaptée.

Séance 3 - La main dans le sac

Lieu
Intérieur

Matériel

- Objets de la vie quotidienne
- Sac opaque

Objectifs

Développer la motricité fine. Développer le sens du toucher.

Déroulement

L'enfant va devoir reconnaître des objets de la vie quotidienne en plongeant sa main dans un sac.

- Étape 1 : demander aux enfants de ramener 4 objets qui se trouvent dans la pièce de jeu. Ces objets doivent être en double exemplaires. Possibilité d'installer au préalable ces objets sur la table.
- Étape 2 : placer un exemplaire de chaque objet dans le sac tandis que les autres restent bien en vue de l'enfant.
- Étape 3 : l'enfant plonge sa main dans le sac sans regarder à l'intérieur et essaye de reconnaître l'objet juste en le touchant. Il peut y aller avec les 2 mains si le sac le permet. Une fois l'objet identifié, l'enfant peut le sortir du sac et le poser à côté de son double. Ainsi de suite....



Séance 3: La main dans le sac - SUITE

Variantes : Quand les participants seront à l'aise avec les règles du jeu, supprimer les objets identiques en visuel ou augmenter le nombre d'objets.

Possibilité d'avoir deux sacs et une série d'objets en double, puis faire rechercher par l'enfant, un objet dans chaque sac et 2 objets identiques avant de les sortir du sac.

Séance 4 - Attrape bouchon

Lieu

Intérieur ou extérieur



Matériel

- Gobelets
- Scotch
- Ficelle
- Bouchon en liège
- Une règle
- Une paire de ciseaux

Objectifs

Développer la motricité et la coordination oeil-main, expérimenter l'habileté et l'adresse.

Déroulement

L'enfant va développer son adresse et sa dextérité au travers de ce jeu ancestral: le bilboquet

- Étape 1 : constituer l'attrape bouchon ou le « bil'bouchon ». Percer un trou au fond du gobelet à l'aide de ciseaux, passer avec l'aide de l'enfant la ficelle par cet orifice. Faire un nœud à son extrémité. Attention ne pas faire de grand trou, sinon il vous faudra plusieurs nœuds. Consolider le nœud par un bout de scotch collé au fond du gobelet.
- Étape 2 : couper la ficelle à environ 20 cm et faire un nœud autour du bouchon de liège. Demander à l'enfant de vous tenir le bouchon pour mieux l'arrimer.
- Étape 3 : montrer à l'enfant comment faire bouger le bouchon pour le mettre dans le gobelet.

Variantes : inverser les règles du jeu en mettant le bouchon à l'intérieur du gobelet et vouloir l'en faire sortir. Les gobelets peuvent être décorés et personnalisés par les enfants.

Séance 5 - La coupe aux petits cailloux

Lieu

Extérieur



Matériel

- Récipient en plastique
- Craie
- Des petits cailloux

Objectifs

Stimuler la concentration et développer l'adresse.

Déroulement

Pour remporter la partie il faudra être le plus habile et lancer les petits cailloux dans la coupe.

- Étape 1 : dessiner un cercle d'un mètre de diamètre (rayon de 50 cm) au sol à la craie. Placer la coupe ou le récipient au milieu de ce cercle.
- Étape 2 : distribuer 3 petits cailloux à chaque joueur présent.
- Étape 3 : tracer à la craie une ligne depuis laquelle chacun des enfants lance ses petits cailloux à tour de rôle. Faire un essai pour jauger la capacité des enfants et réajuster si besoin la ligne de lancement.
- Étape 4 : Lorsque le petit caillou atteint son but, il faut viser l'intérieur de la coupe. Le joueur qui l'a lancé reporte 2 petits cailloux supplémentaires. Si le petit caillou tombe dans le cercle, il en reçoit un seul. Si le petit caillou tombe à l'extérieur du cercle, rien ne se passe, il n'obtient pas de petits cailloux. Il peut rejouer s'il lui en reste.
- Étape 5 : le gagnant est le dernier à posséder encore des petits cailloux.

Variantes : vous pouvez comptabiliser les lancés réussis et les petits cailloux restants ou rajouter d'autres cibles dans le grand cercle.

Séance 6 - Les baguettes magiques

Lieu

Intérieur ou extérieur



Matériel

- 3 baguettes de 15 cm

Objectifs

Développer l'équilibre et la souplesse.

Déroulement

Les enfants auront de l'intérêt pour ce jeu d'équilibre où entre chaque saut, il faut augmenter progressivement la distance des baguettes magiques

- Étape 1 : disposer les 3 baguettes au sol, séparées par la longueur d'un pied.
- Étape 2 : les enfants se positionnent en file indienne et sautent à tour de rôle. Tous les enfants franchissent l'obstacle. Ils doivent mettre le pied entre chaque baguette magique en s'appliquant à ne pas les toucher. Si un enfant les effleure ou marche dessus, il est éliminé.
- Étape 3 : après le 1^{er} passage, doubler la distance entre les baguettes magiques en énonçant à voix haute la formule magique : « baguettes magiques, s'il-te-plaît grandit. » ou la formule de votre composition.
- Étape 4 : à chaque tour, l'espace entre les baguettes magiques grandit, si les enfants ne parviennent pas à franchir les espacements, il est éliminé.
- Petite astuce : les enfants éliminés peuvent vous accompagner dans la formulation de la phrase magique qui fait se déplacer les baguettes magiques. Ils vous suivront jusqu'à la fin du jeu ainsi.

Variantes : possibilité de varier les sauts : sur un pied, les 2 pieds coller/serrer, les mains sur les joues... Restez vigilant sur la sécurité lors de ce jeu !

Séance 7 - Le clown Culbuto

Lieu

Intérieur avec tapis de sol



Matériel

- Des ballons de baudruche,
- Des petites peluches,

Objectifs

Développer la motricité et la coordination.

Déroulement

L'enfant va devoir déplacer les objets à l'aide de ses pieds et cette fois-ci pas le droit d'y mettre les mains. Culbute assurée !

- Étape 1 : gonfler les ballons de différentes tailles en jouant sur le volume de gonflage. Installer les tapis ou l'espace pour le jeu.
- Étape 2 : proposer aux enfants de se déchausser. Allonger les enfants veillant à ce qu'ils soient suffisamment espacés pour qu'ils puissent «culbuter» sans se gêner. Disposer l'ensemble du matériel en tas à hauteur de leurs chevilles.
- Étape 3 : montrer les règles du jeu en culbutant de droite à gauche
- Étape 4 : donner la consigne de saisir entre les pieds, les peluches une par une et les déposer de l'autre côté de son corps. De même avec les ballons. Aider au besoin à caler l'objet entre ses pieds, le temps qu'il s'habitue.

Variantes : proposer des objets plus difficiles à attraper : petite balle, cubes en mousse....

