MS872377

ACTIVITÉS PSYCHOMOTRICES

Exercices structurés pour le développement de la motricité et l'éveil sensoriel.



1ère année

DOMAINE: PSYCHOMOTRICITÉ

OPTION: MATERNELLE



TABLE DES MATIÈRES

PRÉLIMINAIRES **1**

1. Fondements du Programme National 1
   - 1.1. L'enfant au centre de l'action 1
   - 1.2. Le jeu comme outil d'apprentissage 1
   - 1.3. Le développement de tout l'enfant 1
   - 1.4. L'ancrage dans la culture congolaise 1

2. Profil de l'Enfant de 3 ans et Méthodologie 2
   - 2.1. Un corps en plein mouvement 2
   - 2.2. Le cœur et la tête 2
   - 2.3. Notre méthode : le jeu avant tout 2

3. Environnement et Matériel Didactique 2
   - 3.1. L'Espace : Un Terrain de Jeu Sécurisé 2
   - 3.2. Le Matériel : Des Trésors à Explorer 3
   - 3.3. La Philosophie : Moins, c'est Plus 3

4. Organisation et Évaluation 3
   - 4.1. L'organisation en ateliers 3
   - 4.2. L'évaluation par l'observation 4

PARTIE 1. LE CORPS EN MOUVEMENT **5**

Le besoin de bouger 5

Courir, sauter, lancer : les grands gestes 5

Trier, pincer, enfiler : la magie des petits doigts 5

Des jeux simples pour des corps agiles 5

CHAPITRE 1. DÉCOUVERTE DU SCHÉMA CORPOREL **6**

1.1. Le jeu du miroir : nommer les parties du corps 6
   - La minute observation 6
   - A. Le matériel 6
   - B. Ce qu'on va faire 6

FIGURE 1 : RÉF. IMG (0753-3077-4125) **9**

Enfants en cercle imitant l'éducateur qui touche son nez 9

FIGURE 2 : RÉF. IMG (2661-9533-0600) **11**

Gros plan sur la main d'un enfant posant un caillou 11

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

1.2. Marionnettes de doigts et chansons gestuelles....11
- L'observation qui inspire....11
- A. Le matériel....12
- B. Ce qu'on va faire....12

FIGURE 3 : RÉF. IMG (9037-0727-1981)....14

Matériel simple pour créer des marionnettes de doigts en classe....14
- La petite comptine....14

FIGURE 4 : RÉF. IMG (0603-6350-4069)....16

Enfants de maternelle jouant avec leurs marionnettes de doigts colorées....16

1.3. Parcours tactiles : sentir avec les pieds et les mains....16
- Un monde à toucher....16
- A. Le matériel....17
- B. Ce qu'on va faire....17

FIGURE 5 : RÉF. IMG (9343-6572-8093)....19

Bassines colorées avec sable, cailloux et feuilles pour parcours tactile....19
- La petite comptine....19

FIGURE 6 : RÉF. IMG (0739-8646-3540)....22

Les mains d'un enfant plongeant dans une bassine couverte d'un pagne....22

CHAPITRE 2. COORDINATION ET ÉQUILIBRE....23

2.1. Marcher sur une ligne tracée au sol ou un morceau de pagne....23
- Le sourire d'un enfant....23
- A. Le matériel....23
- B. Ce qu'on va faire....23

FIGURE 7 : RÉF. IMG (3395-2038-9112)....25

Enfants marchant en file sur un long morceau de pagne coloré....25
- Atelier 2 : Le trésor du bout du chemin....25

FIGURE 8 : RÉF. IMG (5706-5495-5457)....27

Un enfant ramassant un caillou au bout du chemin de pagne....27

2.2. Sauter comme une grenouille (pieds joints)....27
- Le jeu du manguier....27
- A. Le matériel....28
- B. Ce qu'on va faire....28

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 9 : RÉF. IMG (3168-5751-1619)..... 30

Des enfants s'amusent à sauter sur des feuilles de manguier..... 30

- La petite comptine de la grenouille..... 30

FIGURE 10 : RÉF. IMG (6738-5331-1413)..... 33

Un groupe de petits imitant la grenouille accroupie avant de sauter..... 33

2.3. La danse des animaux : imiter les démarches..... 33

- L'éveil sensoriel débute quand un enfant regarde les poules picorer dans la c..... 33
- A. Le matériel..... 34
- B. Ce qu'on va faire..... 34

FIGURE 11 : RÉF. IMG (2155-9185-0352)..... 37

Matériel simple pour l'activité : un tam-tam et des feuilles..... 37

FIGURE 12 : RÉF. IMG (8545-2418-2182)..... 39

Enfants imitant les démarches des animaux dans la cour de l'école..... 39

2.4. Lancer et attraper des balles en tissu..... 39

- Observation : La balle qui vole..... 39
- A. Le matériel..... 40
- B. Ce qu'on va faire..... 40

FIGURE 13 : RÉF. IMG (9453-4739-6486)..... 42

Fabrication des balles en tissu avec des morceaux de pagne..... 42

- La petite comptine..... 42

FIGURE 14 : RÉF. IMG (8483-0812-9222)..... 45

Jeux de lancer et d'attraper avec les balles en tissu..... 45

PARTIE 2. L'ESPACE ET LES OBJETS..... 46

Le monde est un grand terrain de jeu..... 46

Des trésors dans nos mains..... 46

Bouger, c'est apprendre..... 46

Construire pour exister..... 46

CHAPITRE 3. SE REPÉRER ET SE DÉPLACER..... 47

3.1. Le jeu du tunnel : passer dessous, dessus, à travers..... 47

- Une découverte inattendue..... 47
- A. Le matériel..... 47
- B. Ce qu'on va faire..... 47

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 15 : RÉF. IMG (7417-4256-1306)....49

Enfants construisant un tunnel avec des chaises et des tissus pagnes....49

- La petite comptine....49

FIGURE 16 : RÉF. IMG (3645-4748-8494)....52

Un enfant rampant joyeusement à travers un tunnel de pagne coloré....52

3.2. Course-relais avec une feuille de manguier....52

- Regarde, ça court vite !....52
- A. Le matériel....53
- B. Ce qu'on va faire....53

FIGURE 17 : RÉF. IMG (6178-0372-7670)....55

Matériel simple pour une course relais joyeuse et colorée....55

FIGURE 18 : RÉF. IMG (0967-1100-1096)....57

Enfants en pleine action durant la course des feuilles rapides....57

3.3. Le trésor caché : suivre un chemin....57

- a. Suivre les traces de la fourmi....57
- A. LE MATÉRIEL....58
- B. CE QU'ON VA FAIRE....58

FIGURE 19 : RÉF. IMG (8703-8570-0117)....60

Des enfants en maternelle alignent des cailloux pour créer un chemin....60

FIGURE 20 : RÉF. IMG (1741-7838-5761)....62

Un petit garçon suit un chemin fait de pagnes colorés....62

3.4. Slalom entre les bouteilles en plastique....62

- L'observation de départ....62
- A. LE MATÉRIEL....63
- B. CE QU'ON VA FAIRE....63

FIGURE 21 : RÉF. IMG (7784-6680-5916)....65

Des bouteilles en plastique colorées alignées pour un parcours de slalom....65

FIGURE 22 : RÉF. IMG (2807-3207-1614)....67

Un petit enfant qui serpente joyeusement entre les bouteilles en plastique....67

CHAPITRE 4. MANIPULER ET CONSTRUIRE....68

4.1. Empiler des bouchons et des boîtes de conserve....68

- Le petit maçon....68

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- A. Le matériel....68
- B. Ce qu'on va faire....68

FIGURE 23 : RÉF. IMG (8814-4288-5664)....70

Des enfants concentrés empilant des bouchons colorés sur un pagne....70

- La petite comptine....70

FIGURE 24 : RÉF. IMG (1918-2912-1300)....73

Une tour instable faite de boîtes de conserve vides....73

- Atelier 2 : Le Mur des Boîtes....73

4.2. Transvaser du sable ou de l'eau avec des gobelets....74

- La danse de l'eau et du sable....74
- A. Le matériel....74
- B. Ce qu'on va faire....74

FIGURE 25 : RÉF. IMG (6348-7025-7993)....76

Enfants en cercle autour d'une bassine de sable avec des gobelets....76

- La petite comptine....76

FIGURE 26 : RÉF. IMG (5035-3176-9055)....79

Gros plan sur les mains d'un enfant versant de l'eau....79

4.3. Trier des cailloux et des feuilles....79

- Le trésor du jardin....79
- A. Le matériel....80
- B. Ce qu'on va faire....80

FIGURE 27 : RÉF. IMG (4461-1856-8317)....82

Enfant triant des feuilles vertes et des cailloux dans des bassines....82

- La petite comptine....82

FIGURE 28 : RÉF. IMG (5189-7254-5353)....85

Gros plan sur des petites mains manipulant des cailloux et feuilles....85

4.4. Enfiler de grosses perles ou des macaronis....85

- a. La minute observation....85
- A. Le matériel....86
- B. Ce qu'on va faire....86

FIGURE 29 : RÉF. IMG (4422-9922-9310)....88

Matériel simple pour l'atelier d'enfilage : bouchons, pailles et ficelle....88

- b. La petite comptine....88

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- c. L'atelier : Le collier du chef....88

FIGURE 30 : RÉF. IMG (3611-9573-6257)....90

Des petites mains d'enfant enfilant un bouchon sur une ficelle....90

PARTIE 3. RYTHME ET EXPRESSION....91

Le corps qui chante....91

Écouter avec tout son corps....91

Fabriquer des sons avec rien....91

La danse et la joie du groupe....91

CHAPITRE 5. JEUX DE RYTHME ET D'ÉCOUTE....92

5.1. Frapper le rythme : mains, pieds et instruments simples....92

- La minute observation....92
- A. Le matériel....92
- B. Ce qu'on va faire....92

FIGURE 31 : RÉF. IMG (5663-3564-8586)....94

Matériel de récupération pour créer des instruments de musique simples....94

- La petite comptine pour s'échauffer....94

FIGURE 32 : RÉF. IMG (3786-9337-6725)....97

Enfants en cercle jouant le jeu du chef d'orchestre rigolo....97

5.2. Statues musicales : bouger et s'arrêter au signal....97

- L'étincelle du jeu....97
- A. Le matériel....97
- B. Ce qu'on va faire....98

FIGURE 33 : RÉF. IMG (7524-8995-7471)....100

Matériel simple pour le jeu des statues musicales en maternelle congolaise....100

FIGURE 34 : RÉF. IMG (1469-0277-6202)....102

Enfants en plein jeu de statues musicales, figés dans des poses amusantes....102

5.3. Le chef d'orchestre : imiter les gestes et les sons....102

- L'orchestre de la cour....102
- A. LE MATÉRIEL....103
- B. CE QU'ON VA FAIRE....103

FIGURE 35 : RÉF. IMG (4493-6871-1251)....105

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Matériel simple pour créer un orchestre de bruits joyeux en classe.....105
- La petite comptine pour commencer.....105

FIGURE 36 : RÉF. IMG (4595-6583-1693).....107

Des enfants congolais en cercle imitant leur enseignante chef d'orchestre.....107

CHAPITRE 6. MIMER ET S'EXPRIMER.....108

6.1. Mimer les activités du quotidien (laver, cuisiner).....108
- La minute observation.....108
- A. Le matériel.....108
- B. Ce qu'on va faire.....108

FIGURE 37 : RÉF. IMG (1672-0120-3480).....110

Enfants en cercle autour d'une bassine, imitant le lavage du linge.....110
- La petite comptine.....110

FIGURE 38 : RÉF. IMG (0708-8187-2532).....113

Un enfant concentré qui mélange des feuilles dans un gobelet en plastique.....113

6.2. Le théâtre d'ombres avec les mains.....113
- Quand la lumière danse sur le mur.....113
- A. Le matériel.....114
- B. Ce qu'on va faire.....114

FIGURE 39 : RÉF. IMG (2469-4695-4494).....116

Des mains d'enfants créant des ombres d'animaux sur un mur.....116
- La petite comptine.....116

FIGURE 40 : RÉF. IMG (3922-3746-7150).....119

Un éducateur montrant comment faire une ombre d'oiseau à des enfants.....119

ANNEXES.....120

1. Recueil de comptines motrices congolaises.....120
- ### Comptines pour les doigts (muscler les petites mains).....120
- ### Comptines pour tout le corps (courir, sauter, danser).....120
- ### Bricolage : Fabriquer des instruments de musique simples.....121
- ### Idées de matériel de récupération pour accompagner les comptines.....122

2. Exemples de parcours de motricité clé en main.....123
- A. La grande collecte : Matériel de récupération pour tout construire.....123
- B. Banque d'ateliers pour composer un parcours.....124
- C. Petites comptines pour donner le rythme.....125

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

PRÉLIMINAIRES

1. Fondements du Programme National

Ce manuel pratique s'appuie sur les orientations du Programme National de l'Éducation Maternelle. Chaque activité proposée a été pensée pour répondre aux objectifs fixés pour le développement de l'enfant de 3 à 5 ans. L'approche est simple et repose sur quatre piliers essentiels qui guident notre action au quotidien.

1.1. L'enfant au centre de l'action

Le programme place l'enfant comme acteur principal de ses apprentissages. Il n'apprend pas en écoutant passivement, mais en agissant, en manipulant, en explorant avec tout son corps. Votre rôle est de créer un environnement riche et sécurisant qui encourage cette découverte.

1.2. Le jeu comme outil d'apprentissage

Le jeu est reconnu comme le moyen d'apprentissage par excellence à l'âge maternel. Loin d'être une simple distraction, il est le moteur du développement. À travers les activités ludiques de ce guide, l'enfant construit ses compétences motrices, sociales et langagières de manière naturelle et joyeuse.

1.3. Le développement de tout l'enfant

Les activités psychomotrices ne visent pas uniquement le développement physique. Elles contribuent à l'épanouissement global de l'enfant. En courant, sautant ou transvasant, il apprend à coordonner ses gestes, à écouter une consigne, à interagir avec les autres et à prendre confiance en lui.

1.4. L'ancrage dans la culture congolaise

Enfin, le programme insiste sur l'importance d'ancrer les apprentissages dans la réalité et la culture de l'enfant. C'est pourquoi ce manuel privilégie l'utilisation de matériel simple, local et de récupération (bouchons, pagnes, sable). L'enfant apprend mieux avec ce qu'il connaît.

2. Profil de l'Enfant de 3 ans et Méthodologie

L'enfant de 3 ans n'est pas un élève comme les autres. C'est une boule d'énergie qui découvre le monde avec tout son corps. Il n'apprend pas en restant assis, mais en touchant, en courant et en expérimentant. Votre rôle n'est pas de lui faire la leçon, mais de guider son exploration avec des jeux simples et joyeux.

2.1. Un corps en plein mouvement

L'enfant de cet âge est en constant mouvement. Il court, saute, grimpe, mais ses gestes sont encore maladroits. Il tombe souvent et se relève aussitôt. Ses mains s'entraînent : il adore empiler, transvaser, attraper des petits objets, même s'il est encore imprécis. Ne vous inquiétez pas de sa maladresse, c'est en essayant qu'il muscle ses doigts et trouve son équilibre.

2.2. Le cœur et la tête

L'enfant de 3 ans a une attention très courte, il passe d'une activité à l'autre comme un papillon. Il est au centre de son propre monde ("Moi ! Le mien !"). Il vit des émotions très fortes et soudaines : une grande joie, une grosse colère. Il a besoin de règles très simples, répétées chaque jour, et de beaucoup d'encouragements. Il apprend surtout en vous imitant.

2.3. Notre méthode : le jeu avant tout

Notre approche est simple : tout passe par le jeu. - **Activités courtes :** 10 minutes maximum par jeu. - **Instructions simples :** Une seule consigne à la fois, montrée par le geste. - **Manipulation :** L'enfant doit pouvoir toucher, sentir, voir, entendre. - **Valorisation :** Félicitez l'effort, pas le résultat. L'important est de participer.

---

3. Environnement et Matériel Didactique

3.1. L'Espace : Un Terrain de Jeu Sécurisé

Votre salle de classe et la cour sont vos premiers outils. Avant chaque activité, assurez-vous que l'espace est dégagé et sans danger. Les enfants doivent pouvoir courir, sauter, ramper et bouger librement. Un espace simple, propre et ouvert stimule davantage l'imagination qu'un lieu surchargé d'objets. L'environnement doit inviter au mouvement, pas le contraindre.

3.2. Le Matériel : Des Trésors à Explorer

Nul besoin de matériel coûteux ou importé. Les plus grands trésors pour la psychomotricité se trouvent dans le quotidien et la récupération. Des bouchons de bouteilles, des cailloux lisses, des feuilles de manguier, des gobelets en plastique, des morceaux de pagne ou des boîtes en carton deviennent des outils extraordinaires. L'objectif est de proposer des textures, des formes et des poids variés pour éveiller les sens et encourager la manipulation.

3.3. La Philosophie : Moins, c'est Plus

Ne sortez pas tout le matériel en même temps. Une abondance d'objets disperse l'attention des tout-petits. Proposez une ou deux sortes d'éléments à la fois pour aider les enfants à se concentrer sur une tâche précise : trier, empiler ou transvaser. Un environnement ordonné est apaisant. À la fin d'un jeu, apprenez aux petits à ranger avec vous. Ce rituel simple fait entièrement partie de l'activité et structure leur pensée.

---

4. Organisation et Évaluation

Une bonne séance est une séance bien préparée. Votre rôle est de créer un environnement sûr et stimulant, puis d'observer les enfants avec bienveillance. Le but n'est pas de noter, mais de comprendre chaque petit pour mieux l'accompagner.

4.1. L'organisation en ateliers

Pour canaliser l'énergie du groupe, le travail en petits ateliers est idéal.

- **Divisez l'espace :** Créez 2 ou 3 "coins" de jeu dans la salle ou la cour.
- **Divisez les enfants :** Formez de petits groupes (4 ou 5 enfants maximum).
- **Proposez une activité par coin :** Un atelier pour transvaser du sable, un autre pour enfiler des gros bouchons, un troisième pour marcher sur une ligne de pagne.
- **Organisez une rotation :** Après 10 minutes, chaque groupe change d'atelier. Cela maintient leur attention et leur permet de tout essayer.

4.2. L'évaluation par l'observation

Votre œil est votre principal outil. Pendant que les enfants jouent, observez simplement, sans intervenir systématiquement. Notez mentalement ou sur un petit carnet les progrès.

Posez-vous des questions simples : - **La participation :** L'enfant participe-t-il volontiers ? Est-il curieux ou en retrait ? - **La manipulation :** Arrive-t-il à saisir les objets ? Sa main est-elle assurée ou hésitante ? Renverse-t-il beaucoup ? - **La compréhension :** Suit-il une consigne simple comme "mets le caillou dans le gobelet" ? - **La socialisation :** Joue-t-il à côté des autres ? Essaie-t-il d'imiter ? Partage-t-il ?

Ces observations vous aident à identifier les enfants qui ont besoin d'un peu plus d'encouragement et à adapter les prochains jeux.

Partie 1. Le Corps en Mouvement

Le besoin de bouger

Un petit enfant est un tourbillon d'énergie. Il ne tient pas en place. Il a besoin de courir, de sauter, de grimper. Son corps est son premier outil pour explorer le monde. S'il bouge, ce n'est pas pour déranger : c'est sa façon d'apprendre, de sentir, de comprendre. Notre rôle est de guider cette énergie avec des jeux joyeux et sécurisés.

Courir, sauter, lancer : les grands gestes

Dans cette partie, nous allons faire bouger tout le corps ! Les enfants vont apprendre à courir sans se bousculer, à sauter par-dessus un morceau de pagne, à lancer une balle de chiffon dans une bassine. Ces grands mouvements musclent leurs jambes et leurs bras. Ils les aident à mieux maîtriser leur équilibre et à découvrir l'espace autour d'eux.

Trier, pincer, enfiler : la magie des petits doigts

Le corps, c'est aussi la précision des mains. Nous allons proposer des jeux pour muscler les petits doigts. Les enfants vont s'amuser à pincer des graines pour les mettre dans un gobelet, à transvaser de l'eau, à enfiler de gros bouchons sur une ficelle. Ces gestes minutieux les préparent, tout en douceur, à bien tenir un crayon plus tard.

Des jeux simples pour des corps agiles

Pas besoin de matériel compliqué ! Chaque activité proposée ici utilise des objets du quotidien : des cailloux, des feuilles de manguier, des bassines. Les fiches sont pensées comme des recettes de cuisine : courtes, directes et prêtes à l'emploi. L'objectif est simple : mettre les enfants en mouvement et voir des sourires sur leurs visages en moins de cinq minutes.

Chapitre 1. Découverte du schéma corporel

1.1. Le jeu du miroir : nommer les parties du corps

La minute observation

Chaque enfant découvre son propre corps en jouant. Il regarde ses mains, ses pieds, et rit de son reflet dans une bassine d'eau. C'est un jeu naturel.

Cette activité transforme ce jeu en un moment d'apprentissage simple et joyeux pour nommer chaque partie du corps.

A. Le matériel

- Un grand pagne ou une natte pour s'asseoir.
- Un petit caillou lisse par enfant.
- Une grande feuille de manguier.

B. Ce qu'on va faire

On va jouer à se regarder et à imiter les gestes. L'éducateur nomme une partie du corps, et les enfants la touchent sur eux-mêmes.

La petite comptine

Tête, poko poko ! (taper doucement la tête) Ventre, tapa tapa ! (taper doucement le ventre) Pieds, boum boum boum ! (taper les pieds au sol) Moi, je suis là ! (ouvrir grand les bras)

Atelier 1 : Jean dit… touche ton nez !

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** L'éducateur s'assoit en face des enfants. Il dit : "Jean dit… touchez votre nez !" et il touche son propre nez.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Les enfants imitent le geste. Ils touchent leur nez en même temps.
3. **Étape 3 : [Variation pour écouter]** L'éducateur dit "Touchez vos oreilles !" mais SANS dire "Jean dit". Les enfants ne doivent pas bouger. On rigole si on se trompe !

Atelier 2 : Le petit caillou voyageur

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Chaque enfant reçoit un petit caillou lisse. L'éducateur dit : "Pose le caillou sur ton genou."
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** L'enfant cherche son genou et y dépose le caillou sans le faire tomber.
3. **Étape 3 : [Le voyage continue]** Continuez avec le pied, le ventre, le coude. Cela aide à muscler les doigts et à se concentrer.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 1 : Réf. IMG (0753-3077-4125)

Enfants en cercle imitant l'éducateur qui touche son nez.



1

a. LE CERCLE MAGIQUE :

- Enfants assis en cercle sur un pagne coloré.
- Disposition pour une visibilité totale de l'éducateur.
- Crée l'unité, le jeu collectif et l'inclusion.

2

b. LE JEU DU MIROIR :

- Cœur de l'activité.
- Imitation du geste lent et clair de l'éducateur.
- Dialogue sans paroles, basé sur l'observation.
- Connecte le mot "nez" à la partie physique.

2

3

c. LE RÔLE DU MODÈLE :
Le sourire de l'éducateur est clé. Montre que l'erreur n'est pas grave. Ambiance joyeuse et sans pression. Le but est la participation, pas la perfection.

4

d. LA CONCENTRATION DANS LE REGARD : Observez les yeux des enfants, fixés sur l'adulte. Ce focus visuel est le début de l'apprentissage. Le cerveau fait le lien entre geste et mot.

Figure 1 : Réf. IMG (0753-3077-4125)

Enfants en cercle imitant l'éducateur qui touche son nez.

a. Le cercle magique

Les enfants sont assis en cercle sur un pagne coloré. Cette disposition permet à tout le monde de bien voir l'éducateur. Le cercle crée un sentiment d'unité et de jeu collectif. Chaque enfant se sent inclus et important.

b. Le jeu du miroir

Le cœur de l'activité est l'imitation. Le geste de l'éducateur est lent et très clair. Chaque enfant devient un miroir vivant, qui réfléchit l'action. Cela les aide à connecter le mot "nez" avec la partie physique de leur corps. C'est un dialogue sans paroles, basé sur l'observation.

c. Le rôle du modèle

Le sourire de l'éducateur est la clé. Il montre que se tromper n'est pas grave du tout. L'ambiance doit être joyeuse et sans pression. Le but est la participation, pas la perfection. Un enfant qui bouge est un enfant qui gagne !

d. La concentration dans le regard

Observez les yeux des enfants, fixés sur l'adulte. Ce focus visuel est le début de l'apprentissage. Le cerveau fait le lien entre ce qu'il voit (le geste) et ce qu'il entend (le mot).

Figure 2 : Réf. IMG (2661-9533-0600)

Gros plan sur la main d'un enfant posant un caillou.



Figure 2 : Réf. IMG (2661-9533-0600)

Gros plan sur la main d'un enfant posant un caillou.

a. Le trésor dans la main

Le caillou n'est pas juste une pierre, c'est un "trésor" ou un "petit voyageur". Cet objet concret focalise l'attention de l'enfant et donne un but à son geste. La texture et le poids du caillou stimulent le sens du toucher.

b. Muscler les petits doigts

Prendre le petit caillou, le tenir entre le pouce et l'index, et le poser doucement est un super exercice. Cela prépare la main pour tenir un crayon plus tard. L'enfant apprend à contrôler la force et la précision de ses gestes en s'amusant.

c. La carte du corps

Le caillou voyage sur le corps : le genou est une montagne, le pied est une île. Cela transforme l'anatomie en une belle histoire. L'enfant n'apprend pas seulement des noms, il explore une carte : son propre corps.

d. La patience du geste

Ce jeu demande de la lenteur. L'enfant doit contrôler son envie de jeter le caillou. Il apprend à être doux et patient pour réussir la mission. C'est une excellente initiation au contrôle de soi.

1.2. Marionnettes de doigts et chansons gestuelles

L'observation qui inspire

La manipulation des objets est un jeu naturel. Regardez un petit qui découvre ses doigts ! Il les bouge, les regarde, les met dans sa bouche. C'est le premier jouet du monde.

On va utiliser ce jeu simple pour raconter des petites histoires. Les doigts deviennent des personnages qui dansent, qui chantent et qui aident à écouter.

A. Le matériel

- Des petits morceaux de pagne coloré
- Des petits élastiques ou de la ficelle fine
- Un marqueur noir

B. Ce qu'on va faire

On va fabriquer des mini-personnages pour habiller les doigts. Ensuite, on va chanter et faire danser les marionnettes sur les mains des enfants. Cela aide à muscler les petits doigts.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 3 : Réf. IMG (9037-0727-1981)

Matériel simple pour créer des marionnettes de doigts en classe

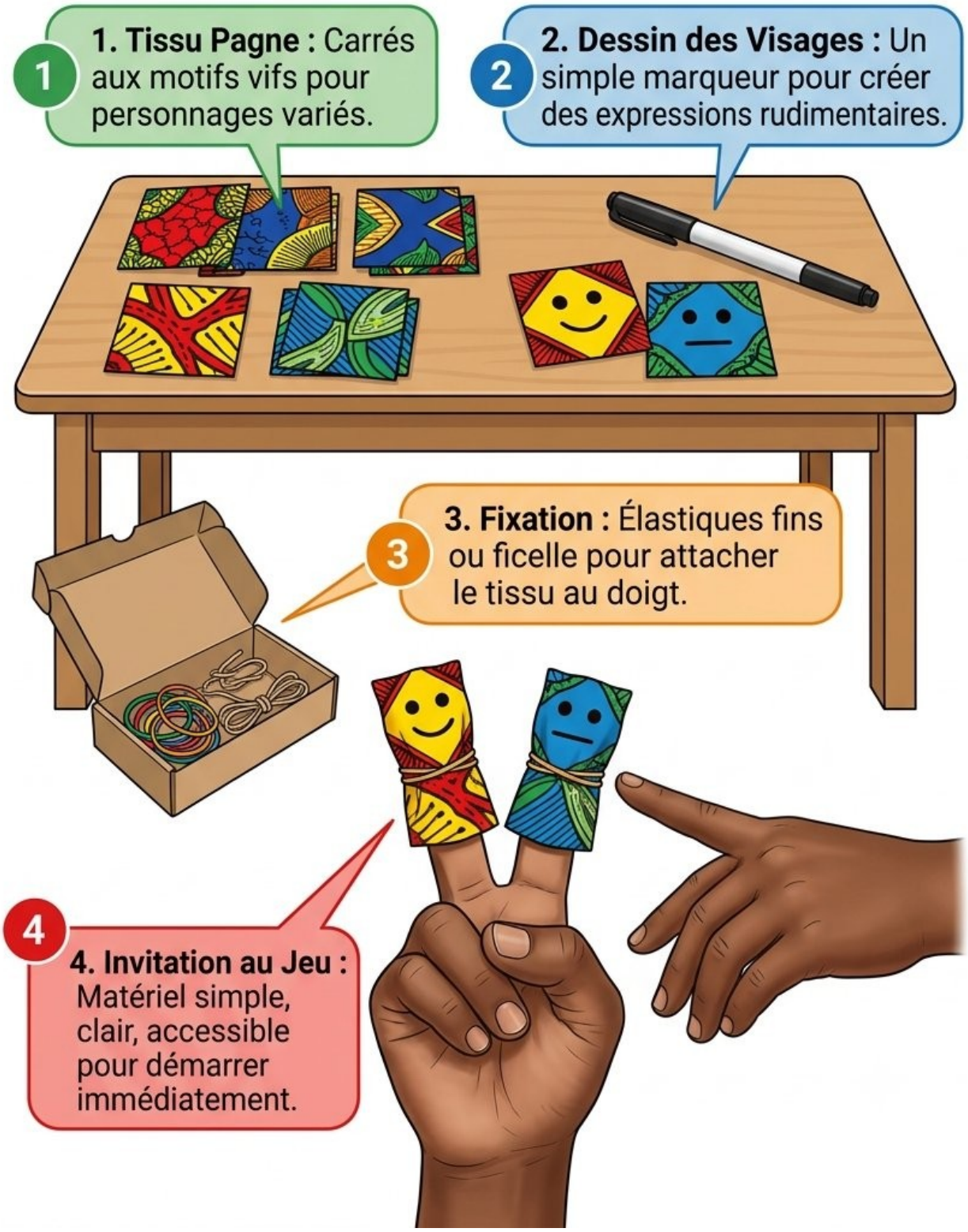


Figure 3 : Réf. IMG (9037-0727-1981)

Matériel simple pour créer des marionnettes de doigts en classe

a. Le tissu qui raconte

Sur une table, des carrés de pagne aux motifs vifs sont disposés. Chaque morceau est une promesse de personnage. Les couleurs vives attirent le regard et invitent à la manipulation. C'est la base de notre création, simple et accessible à tous les enfants.

b. Le visage qui prend vie

Un simple marqueur noir suffit. Deux points pour les yeux, un trait courbé pour le sourire. Sur le tissu, ces dessins rudimentaires transforment un simple carré de pagne en un visage expressif. L'enfant peut immédiatement s'identifier au personnage qu'il va animer.

c. L'attache magique

À côté des tissus, une petite boîte contient des élastiques fins ou des bouts de ficelle. Cet élément est crucial : il permet de fixer le tissu sur le doigt de l'enfant sans le serrer. Il symbolise le moment où le costume est enfin prêt pour le spectacle.

d. L'invitation au jeu

L'ensemble du matériel est présenté de manière simple et claire. Il n'y a rien de compliqué. Cette présentation visuelle donne envie de toucher, d'assembler et de commencer à jouer immédiatement, sans longues explications.

■ ■ ■

La petite comptine

> Un petit doigt se promène, (montrer l'index) Coucou ! Il est là. Un autre le rejoint, TING TING ! (l'index et le majeur se touchent) Maintenant, ils sont deux, youpi ! (agiter les deux doigts) Cachez-vous vite, POUF ! (cacher la main dans le dos)

Atelier 1 : La Danse des Doigts Colorés

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Dessinez des yeux et une bouche sur des petits carrés de pagne.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Chaque enfant choisit un pagne. Aidez-les à l'enrouler sur leur index et à le fixer avec un élastique.
3. **Étape 3 : [L'action des petits]** Chantez la comptine ensemble. Les enfants font danser, sauter et se cacher leur doigt-marionnette en suivant l'histoire.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 4 : Réf. IMG (0603-6350-4069)

Enfants de maternelle jouant avec leurs marionnettes de doigts colorées

a. La concentration des petits

Un enfant, le front plissé de concentration, essaie de glisser son index dans la petite marionnette en pagne. Ses deux mains travaillent ensemble. Ce simple geste est un excellent exercice pour apprendre à coordonner ses mouvements et à être patient.

b. Le spectacle commence

Plusieurs petites mains sont levées en l'air, chacune avec un doigt coloré qui danse. Les enfants se regardent, rient en voyant les marionnettes des autres bouger. C'est un moment de partage où chaque enfant est à la fois acteur et spectateur de son propre petit théâtre.

c. Le rire et le mouvement

Les bras s'agitent, les doigts sautent, et les marionnettes font des pirouettes. Le son des rires remplit la salle. Le jeu n'est pas statique ; il engage tout le haut du corps et transforme une simple chanson en une activité physique joyeuse et libératrice.

d. Un apprentissage joyeux

En cachant leur main dans le dos au "POUF !" de la comptine, les enfants apprennent à écouter une consigne et à y réagir avec leur corps. Ils ne se rendent pas compte qu'ils apprennent, ils s'amusent.

1.3. Parcours tactiles : sentir avec les pieds et les mains

Un monde à toucher

Le développement moteur passe par les sensations. Observez un enfant qui marche pieds nus dans la cour. Il sent la terre, l'herbe, un petit caillou. Chaque pas est une découverte.

Nous allons recréer cette exploration. L'objectif est simple : sentir, toucher et nommer avec les mains et les pieds.

A. Le matériel

- Des bassines plates ou des couvercles de grands seaux.
- Des matières à toucher : du sable, des petits cailloux ronds, des feuilles de manguier sèches, des bouchons en plastique.
- Un grand morceau de pagne.

B. Ce qu'on va faire

Les enfants vont d'abord marcher sur un chemin fait de différentes matières. Ensuite, ils utiliseront leurs mains pour deviner ces matières, sans regarder.

Figure 5 : Réf. IMG (9343-6572-8093)

Bassines colorées avec sable, cailloux et feuilles pour parcours tactile.



Figure 5 : Réf. IMG (9343-6572-8093)

Bassines colorées avec sable, cailloux et feuilles pour parcours tactile.

a. Le choix des matières

Observez la variété : le sable fin qui coule, les cailloux durs et lisses, les feuilles sèches qui craquent. Chaque texture propose une sensation unique. C'est un festin pour les sens des tout-petits, qui apprennent le monde par le contact direct et physique.

b. La sécurité avant tout

Avant de remplir les bassines, l'éducateur a vérifié chaque élément. Les cailloux sont arrondis, sans bords coupants. Le sable est propre. Les feuilles ne cachent pas d'insectes. La sécurité est la base pour que l'exploration se fasse en toute confiance et sans risque.

c. L'invitation au jeu

Les bassines sont disposées comme un chemin coloré. Cet agencement n'est pas un hasard. Il invite naturellement les enfants à suivre le parcours, à oser mettre le pied dedans. L'aspect ludique est essentiel pour encourager la participation et vaincre les petites appréhensions.

d. L'adaptabilité du matériel

Si vous n'avez pas de bassines, de simples cercles dessinés à la craie sur le sol ou des carrés de carton peuvent servir de réceptacles. L'important est de bien délimiter les zones de textures différentes pour guider l'enfant.

La petite comptine

> Mon petit pied, (montrer son pied) Va se promener. Sur les cailloux, Pata-pata-pouf ! Sur les feuilles, Cric-crac-croc ! (sauter sur place) Dans le sable, Youpiiii ! Mon pied a tout senti ! (taper dans les mains)

Atelier 1 : Le chemin des pieds magiques

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Alignez les bassines remplies pour former un petit chemin.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Les enfants retirent leurs chaussures et chaussettes. Chacun leur tour, ils marchent lentement dans chaque bassine.

Atelier 2 : La boîte à devinettes

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Asseyez les enfants en cercle. Mettez une seule matière (ex: les cailloux) dans une bassine et couvrez-la avec le pagne.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Chaque enfant plonge la main sous le pagne, sans regarder, touche la matière et dit ce qu'il sent ("c'est dur", "c'est froid", "ça pique").

Figure 6 : Réf. IMG (0739-8646-3540)

Les mains d'un enfant plongeant dans une bassine couverte d'un pagne.



Figure 6 : Réf. IMG (0739-8646-3540)

Les mains d'un enfant plongeant dans une bassine couverte d'un pagne.

a. Le geste de la découverte

Le regard de l'enfant est concentré, non pas sur ses mains, mais sur son ressenti intérieur. Le geste est lent, prudent. Il explore, il hésite, il cherche à comprendre avec le bout de ses doigts. C'est un moment de grande concentration et de connexion sensorielle.

b. Le rôle du tissu (pagne)

Le pagne n'est pas juste un cache. Il crée le mystère, le suspense. C'est une barrière visuelle qui oblige l'enfant à faire confiance à un autre sens : le toucher. Utiliser un objet familier comme le pagne rend le jeu moins intimidant et plus culturellement ancré.

c. Verbaliser les sensations

L'éducateur joue un rôle clé ici. Il encourage l'enfant à mettre des mots sur ce qu'il sent : "Alors, c'est doux comme un chaton ? Ou ça pique comme un hérisson ?". Cela aide à développer le vocabulaire lié aux textures et aux sensations physiques.

d. La fierté de deviner

Le moment où l'enfant crie "C'est des cailloux !" est une victoire. C'est la confirmation que son corps a bien compris l'information. Cette réussite renforce sa confiance en lui et en ses propres perceptions.