Code :
MS995262

ACTIVITÉS PSYCHOMOTRICES

Ensemble d'activités pour le développement de la motricité globale et fine.



Domaine : Éveil et Psychomotricité
Option : Enseignement Maternel

2
Année Maternelle

TABLE DES MATIÈRES

PRÉLIMINAIRES **1**

0.1. Note pédagogique à l'enseignant 1
- 0.1.1. Le jeu avant la théorie 1
- 0.1.2. Le trésor du quotidien 1
- 0.1.3. Votre rôle : un chef d'orchestre du jeu 1
- 0.1.4. L'objectif : des enfants joyeux et agiles 1

0.2. Objectifs généraux du cours 2
- 1. Découvrir et maîtriser son corps 2
- 2. Développer la précision des gestes 2
- 3. Se repérer dans l'espace et le temps 2
- 4. Apprendre à interagir avec les autres 2

0.3. Profil de sortie de l'élève 3
- 1. Le corps en mouvement (Motricité) 3
- 2. L'autonomie au quotidien 3
- 3. La communication et la vie en groupe 3
- 4. La découverte et la logique simple 3

0.4. Méthodologie et matériel didactique 3
- 0.4.1. L'action avant tout 4
- 0.4.2. Des jeux courts et rythmés 4
- 0.4.3. Le matériel : simple et local 4

PREMIÈRE PARTIE : LE SCHÉMA CORPOREL ET LA LATÉRALITÉ **5**

C'est quoi, mon corps ? 5

Jouer avec les parties du corps 5

Une main, puis l'autre main 5

Pour être bien dans ses baskets 5

CHAPITRE 1 : CONNAISSANCE ET PERCEPTION DU CORPS **6**

1.1. Identification du corps sur soi et sur image 6
- Où est mon nez ? 6
- A. Le matériel 6
- B. Ce qu'on va faire 6
- C. L'ACTION 6

FIGURE 1 : RÉF. IMG (6887-8877-9175) **9**

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Des enfants dessinent et décorent la silhouette d'un camarade au sol.....9

FIGURE 2 : RÉF. IMG (8307-6826-7221).....11

Deux enfants jouant au jeu du miroir en se regardant attentivement.....11

1.2. Mobilité segmentaire et imitation de postures.....11

- La minute observation.....11
- A. Le matériel.....12
- B. Ce qu'on va faire.....12

FIGURE 3 : RÉF. IMG (6422-6930-0861).....14

Matériel simple pour le jeu de la statue : pagne et tambour.....14

- L'ACTION.....14

FIGURE 4 : RÉF. IMG (2923-4694-2904).....17

Enfants imitant la posture de l'éducateur pendant le jeu de la statue.....17

CHAPITRE 2 : EXPRESSION CORPORELLE ET COMMUNICATION GESTUELLE.....18

2.1. Mimes et gestes à signification sociale.....18

- Le miroir des émotions.....18
- A. Le matériel.....18
- B. Ce qu'on va faire.....18

FIGURE 5 : RÉF. IMG (3296-0103-2783).....20

Enfants en cercle jouant au jeu de mimes avec l'éducateur.....20

- Atelier 2 : La pêche aux émotions.....20

FIGURE 6 : RÉF. IMG (8333-0170-8539).....23

Une fillette mimant la joie après avoir pioché un tissu jaune.....23

2.2. Équilibre et jeux de discrimination visuelle.....23

- a. La minute observation.....23
- A. LE MATÉRIEL.....24
- B. CE QU'ON VA FAIRE.....24

FIGURE 7 : RÉF. IMG (3099-0166-6537).....26

Matériel simple pour le jeu d'équilibre : bouchons, feuilles et pagne.....26

- b. La petite comptine.....26
- c. L'atelier du funambule trieur.....26

FIGURE 8 : RÉF. IMG (5608-2457-6207).....29

Un enfant en équilibre sur le pagne ramasse un bouchon rouge.....29

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

CHAPITRE 3 : LATÉRALITÉ ET DOMINANCE **30**

3.1. Identification de la dominance main/pied 30

- La main qui choisit 30
- A. Le matériel 30
- B. Ce qu'on va faire 30

FIGURE 9 : RÉF. IMG (7172-1883-8716) **32**

Enfants jetant des bouchons en plastique dans une bassine jaune 32

- Atelier 2 : Le Foot-Caillou 32

FIGURE 10 : RÉF. IMG (0605-7689-5019) **35**

Un petit enfant tapant dans un caillou avec son pied 35

3.2. Coordination bilatérale et exercices de symétrie 35

- L'éveil sensoriel débute quand 35
- A. Le matériel 36
- B. Ce qu'on va faire 36

FIGURE 11 : RÉF. IMG (8472-9060-5128) **38**

Matériel simple pour les exercices de symétrie : pagnes et bouchons 38

- La petite comptine du miroir 39
- Main droite, main gauche, (montrer les mains) 39
- Font des cloches ! Ding, dong ! 39
- Pied droit, pied gauche, (taper les pieds) 39
- Font Boum, Boum ! 39
- Ensemble, ensemble, on saute très haut ! (sauter sur place) 39

FIGURE 12 : RÉF. IMG (6701-2385-7938) **41**

Enfants en plein jeu de coordination avec des morceaux de pagne 41

DEUXIÈME PARTIE : STRUCTURATION SPATIALE ET ORIENTATION **42**

Notre corps, notre première boussole 42

Jouer avec ce qui nous entoure 42

Se déplacer, c'est explorer ! 42

Préparer les gestes de demain 42

CHAPITRE 4 : L'ESPACE IMMÉDIAT ET LE DÉPLACEMENT **43**

4.1. Occupation de l'espace par le jeu et le déplacement 43

- L'ACCROCHE (La minute observation) 43
- A. Le matériel 43

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- B. Ce qu'on va faire....43

FIGURE 13 : RÉF. IMG (6381-9333-6528)....45

Matériel simple pour créer un parcours de motricité en classe....45

- La petite comptine du mouvement....45

FIGURE 14 : RÉF. IMG (9342-7698-3811)....48

Enfants s'amusant à ramper et sauter durant l'atelier de motricité....48

4.2. Rangement et parcours d'obstacles....48

- Une découverte inattendue....48
- A. Le matériel....49
- B. Ce qu'on va faire....49

FIGURE 15 : RÉF. IMG (3524-2811-9942)....51

Enfants construisant un parcours d'obstacles avec des bassines et des chaises....51

FIGURE 16 : RÉF. IMG (2895-6860-4989)....53

Un enfant concentré traverse le parcours en tenant un bouchon....53

CHAPITRE 5 : NOTIONS SPATIALES ET TOPOLOGIE....54

5.1. Notions de situation (Intérieur/Extérieur, Haut/Bas)....54

- Le jeu du lézard au soleil....54
- A. Le matériel....54
- B. Ce qu'on va faire....54

FIGURE 17 : RÉF. IMG (2684-6763-7155)....56

Enfants jouant à l'intérieur et à l'extérieur d'un cercle de pagne....56

- Atelier 2 : La Montagne et la Rivière....56

FIGURE 18 : RÉF. IMG (8565-1374-8469)....58

Un enfant sur une caisse en bois laissant tomber un objet....58

5.2. Position relative et orientation (Devant/Derrière, Face-à-face)....58

- L'observation du matin....58
- A. Le matériel....59
- B. Ce qu'on va faire....59

FIGURE 19 : RÉF. IMG (3152-3094-2878)....61

Matériel simple pour l'atelier : pagnes colorés, cailloux et un tabouret....61

- La petite comptine....61

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 20 : RÉF. IMG (0893-2654-1047) **64**

Des enfants jouant face-à-face avec des morceaux de pagne colorés. 64

5.3. Grandeurs et volumes (Grand/Petit, Plein/Vide) 64

- Les enfants de cet âge 64
- A. Le matériel 65
- B. Ce qu'on va faire 65

FIGURE 21 : RÉF. IMG (0676-7220-4748) **67**

Matériel simple pour l'atelier des grandeurs : bassines, gobelets, et sable. 67

- La petite comptine du transvasage 67
- Petit gobelet, (montrer le pouce et l'index rapprochés) 67

FIGURE 22 : RÉF. IMG (5071-0780-5958) **70**

Enfants en pleine action de transvasement, comparant grand et petit gobelets. 70

CHAPITRE 6 : ORGANISATION ET MÉMOIRE SPATIALE **71**

6.1. Suivi et création d'itinéraires 71

- Le chemin du manguier 71
- A. Le matériel 71
- B. Ce qu'on va faire 71

FIGURE 23 : RÉF. IMG (7139-6597-4758) **73**

Un enfant créant un chemin coloré avec des bouchons en plastique 73

- La petite comptine 73

FIGURE 24 : RÉF. IMG (2309-3937-3043) **76**

Des enfants marchant en file sur un chemin de feuilles de manguier 76

6.2. Mémoire et reproduction de configurations spatiales 76

- L'œil du caméléon 76
- A. Le matériel 77
- B. Ce qu'on va faire 77

FIGURE 25 : RÉF. IMG (3882-0875-3772) **79**

Matériel simple pour l'atelier de mémoire : bouchons, cailloux, feuilles. 79

- C. L'ACTION 79

FIGURE 26 : RÉF. IMG (1586-8696-1064) **82**

Un enfant reproduit une configuration d'objets sur une feuille de manguier 82

6.3. Organisation logique de l'espace (tableau à double entrée) 82

- Les trésors dans la bonne case 82

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- A. Le matériel....83
- B. Ce qu'on va faire....83

FIGURE 27 : RÉF. IMG (8466-6858-4576)....85

Le matériel simple pour le jeu de tri : bouchons et cailloux colorés....85

- La petite comptine....85

FIGURE 28 : RÉF. IMG (4331-7854-4195)....88

Un enfant place un bouchon dans la bonne case du tableau tracé au sol....88

TROISIÈME PARTIE : ORIENTATION TEMPORELLE ET RYTHME....89

Avant, Après : Le Temps qui Passe....89

Vite, Lentement : Le Jeu des Vitesses....89

Le Rythme dans la Peau : Taper, Chanter, Danser....89

Apprendre à Attendre : Le Tour de Chacun....89

CHAPITRE 7 : VOCABULAIRE ET CONCEPTS TEMPORELS....90

7.1. Succession et repères temporels (Avant/Après, Hier/Aujourd'hui)....90

- L'histoire de la chaussure....90
- A. Le matériel....90
- B. Ce qu'on va faire....90

FIGURE 29 : RÉF. IMG (2415-5906-2082)....92

Matériel simple pour l'atelier du collier : bouchons, pagne et ficelles....92

- La petite comptine....92

FIGURE 30 : RÉF. IMG (8419-1893-4962)....95

Enfants concentrés enfilant des bouchons et du pagne sur une ficelle....95

7.2. Repérage dans la journée et simultanéité....95

- L'histoire du soleil et de la lune....95
- A. Le matériel....96
- B. Ce qu'on va faire....96

FIGURE 31 : RÉF. IMG (8485-8754-9520)....98

Enfants en cercle jouant avec des bouchons et un pagne....98

FIGURE 32 : RÉF. IMG (9212-0520-0566)....100

Un enfant transvasant du sable d'un gobelet à un autre....100

CHAPITRE 8 : DURÉE, VITESSE ET CHRONOLOGIE....101

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

8.1. Perception de la vitesse et de la durée....101
- Le jeu du rapide et du lent....101
- A. Le matériel....101
- B. Ce qu'on va faire....101

FIGURE 33 : RÉF. IMG (5020-6990-1482)....103

Enfants jouant à la course de la tortue et du léopard....103
- La petite comptine....103

FIGURE 34 : RÉF. IMG (5850-2664-3968)....106

Atelier de tri rapide et lent avec des bouchons colorés....106

8.2. Ordre chronologique des gestes et anticipation du signal....106
- L'observation : Anticiper le signal....106
- A. Le matériel....107
- B. Ce qu'on va faire....107

FIGURE 35 : RÉF. IMG (9863-6458-5331)....109

Le matériel simple pour le jeu du rythme et des signaux....109
- La petite comptine pour démarrer....109

FIGURE 36 : RÉF. IMG (7029-6630-2294)....112

Les enfants en mouvement pendant le jeu 'Soleil, Pluie, Vent!'....112

CHAPITRE 9 : ÉDUCATION RYTHMIQUE....113

9.1. Reproduction de rythmes et marche cadencée....113
- L'ACCROCHE (La minute observation)....113
- A. LE MATÉRIEL....113
- B. CE QU'ON VA FAIRE....113

FIGURE 37 : RÉF. IMG (3682-2886-4156)....116

Matériel simple pour l'atelier de rythme en maternelle congolaise....116

FIGURE 38 : RÉF. IMG (9190-6514-3709)....118

Enfants en cercle jouant de la musique avec des objets recyclés....118

9.2. Rythmes corporels et coordination geste-parole....118
- L'accroche du jour....118
- A. Le matériel....119
- B. Ce qu'on va faire....119

FIGURE 39 : RÉF. IMG (0515-8389-2331)....121

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Matériel simple pour créer des rythmes : bouchons, seau et nos mains.....121
- La petite comptine du rythme.....121

FIGURE 40 : RÉF. IMG (3225-4029-4443).....124

Enfants en cercle, joyeux, tapant dans les mains et les pieds.....124
- Atelier 2 : La pluie de bouchons.....124

ANNEXES.....126

A.1. Répertoire de comptines à gestes.....126
- Comptines pour les doigts et les mains.....126
- Comptines pour tout le corps.....126
- Comptines des animaux de chez nous.....127
- Fabriquer des instruments pour les comptines.....127

A.2. Plans de parcours psychomoteurs.....128
- Matériel de base pour construire les parcours.....128
- Comment assembler un parcours ?.....129
- Idées d'ateliers (les "postes" du parcours).....129
- Comptines pour démarrer le parcours.....130

A.3. Grille d'observation psychomotrice.....131
- A. Les gestes des doigts et des mains.....131
- B. Les mouvements du corps.....131
- C. L'équilibre et la coordination.....132
- D. Le rythme et l'écoute.....133

A.4. Guide de fabrication de matériel moteur.....134
- A. Pour transvaser, trier et manipuler (les petits doigts).....134
- B. Pour empiler, construire et viser (l'équilibre et l'adresse).....134
- C. Pour créer des parcours et bouger (la motricité globale).....135
- D. Pour faire du bruit et suivre un rythme (l'éveil sonore).....136

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

PRÉLIMINAIRES

0.1. Note pédagogique à l'enseignant

Cher enseignant,

Ce guide est une boîte à outils, pas un livre de théories. Il est conçu pour vous aider à animer votre classe avec joie et efficacité. L'enfant de cet âge apprend par le mouvement, le toucher et le jeu. Chaque fiche est donc une invitation à l'action immédiate. Oubliez les longs discours ; notre méthode est simple : un matériel facile à trouver, une consigne claire et des enfants qui bougent. Faites confiance à votre instinct et à l'énergie des petits.

0.1.1. Le jeu avant la théorie

À 3 ou 4 ans, le corps est le premier outil d'apprentissage. L'enfant ne retient pas une explication, mais il se souvient d'une course, d'une chanson à gestes ou du plaisir de transvaser de l'eau. Toutes nos activités sont basées sur la manipulation, la sensation et le mouvement. Votre mission n'est pas d'expliquer le monde, mais de le laisser toucher, sentir et explorer.

0.1.2. Le trésor du quotidien

Nul besoin de matériel coûteux. Une bassine, des bouchons, des feuilles de manguier ou des morceaux de pagne sont des trésors pour l'imagination. Ce guide valorise la récupération et les objets simples de notre environnement congolais. Cela apprend aux enfants la créativité et vous permet de mettre en place un atelier en quelques minutes, sans contrainte.

0.1.3. Votre rôle : un chef d'orchestre du jeu

Nos fiches sont écrites comme des recettes de cuisine. Votre rôle est de préparer les "ingrédients" (le matériel), de donner le signal de départ (la consigne simple) et d'observer. Vous êtes un animateur, un guide qui sécurise l'espace et encourage. Laissez les enfants expérimenter, se tromper, recommencer. Votre présence rassurante est le plus important.

0.1.4. L'objectif : des enfants joyeux et agiles

Le but de ces activités n'est pas la performance. Nous cherchons à aider l'enfant à être plus à l'aise dans son corps : mieux courir, mieux lancer, avoir des doigts plus forts pour tenir un crayon plus tard. Nous visons à éveiller sa

curiosité, sa capacité à écouter une consigne et à jouer avec les autres. Un enfant qui s'amuse est un enfant qui apprend.

0.2. Objectifs généraux du cours

Ce guide n'est pas une simple collection de jeux. Chaque activité proposée a été pensée pour répondre à des objectifs précis, mais toujours à travers le plaisir et le mouvement. Notre but n'est pas de "former" des athlètes, mais d'accompagner chaque enfant dans la découverte joyeuse de ses propres capacités.

Voici les grandes compétences que nous allons renforcer ensemble, en douceur et par le jeu.

1. Découvrir et maîtriser son corps

Aider l'enfant à nommer, sentir et utiliser les différentes parties de son corps. Il apprend progressivement à coordonner ses mouvements, à trouver son équilibre et à se déplacer dans l'espace avec plus d'assurance (courir, sauter, ramper, danser).

2. Développer la précision des gestes

Muscler les petits doigts et la main pour préparer le geste de l'écriture. À travers des activités de transvasement, de triage, d'enfilage ou de modelage, l'enfant gagne en habileté et apprend à contrôler la force et la finesse de ses gestes.

3. Se repérer dans l'espace et le temps

Amener l'enfant à comprendre des notions simples comme : dessus/dessous, devant/derrière, à l'intérieur/à l'extérieur. Il apprend aussi à suivre un rythme (vite/lentement), à réagir à un signal et à anticiper une action simple.

4. Apprendre à interagir avec les autres

Favoriser l'écoute, le respect des règles et la coopération. En jouant en groupe, l'enfant apprend à attendre son tour, à partager le matériel, à imiter ses camarades et à célébrer les réussites collectives.

0.3. Profil de sortie de l'élève

À la fin de la deuxième année de maternelle, l'enfant a fait d'immenses progrès. Ce profil n'est pas une liste de contrôle rigide, mais un aperçu des capacités joyeuses que nos activités visent à développer. Chaque enfant évolue à son propre rythme.

1. Le corps en mouvement (Motricité)

L'enfant maîtrise mieux son corps. Il court avec plus d'assurance, saute sur ses deux pieds et peut lancer un ballon. Ses doigts sont plus agiles : il est capable d'enfiler de gros bouchons sur une ficelle, de manipuler de petits objets (cailloux, graines) et de tenir un crayon pour gribouiller avec intention.

2. L'autonomie au quotidien

Il devient plus indépendant. L'enfant peut essayer d'enfiler seul ses chaussures, se laver et s'essuyer les mains, et ranger son gobelet après avoir bu. Il exprime ses besoins de base (faim, soif, envie d'aller aux toilettes) avec des mots simples.

3. La communication et la vie en groupe

Il commence à construire des phrases courtes pour raconter un événement ou exprimer une idée. Il comprend des consignes simples et successives ("Prends ton sac et accroche-le"). Il participe aux jeux de groupe, apprend à attendre son tour et commence à partager le matériel avec un ou deux camarades.

4. La découverte et la logique simple

L'enfant observe le monde qui l'entoure. Il peut nommer quelques couleurs de base et trier des objets selon un critère simple (tous les bouchons bleus ensemble, toutes les feuilles de manguier à part). Il peut compter sur ses doigts jusqu'à 3 et reconnaître de petites quantités.

0.4. Méthodologie et matériel didactique

Notre approche est directe et joyeuse. Pour les tout-petits, le corps est le premier outil d'apprentissage. Nous privilégions donc une méthode active, basée sur le jeu, le mouvement et la manipulation. Chaque fiche de ce guide est conçue comme une recette de cuisine : des ingrédients simples, des étapes claires et un résultat immédiat, qui est le plaisir de l'enfant à explorer et à réussir.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

0.4.1. L'action avant tout

La règle d'or est simple : zéro théorie, 100% action. Les enfants de cet âge apprennent en faisant, pas en écoutant de longues explications. Les consignes sont donc ultra-courtes et démonstratives. L'éducateur montre le geste, puis invite les enfants à l'imiter. On ne dit pas "nous allons développer la motricité fine", on dit "on va enfiler des perles pour faire un collier de chef". Le langage est concret, imagé et toujours positif.

0.4.2. Des jeux courts et rythmés

La capacité d'attention d'un enfant de 3-5 ans est limitée à 10 minutes. Nos activités sont donc pensées comme des sprints ludiques. Elles sont courtes, dynamiques et souvent accompagnées de comptines ou de chansons pour maintenir l'intérêt. La répétition est une clé : refaire le même jeu plusieurs fois permet à l'enfant de gagner en confiance et en habileté.

0.4.3. Le matériel : simple et local

Pas besoin de matériel coûteux. Notre pédagogie s'appuie sur la richesse de notre environnement quotidien et sur la récupération. Des bouchons de bouteilles, des cailloux lisses, des feuilles de manguier, des boîtes en carton, des morceaux de pagne, du sable ou des bassines d'eau deviennent des trésors. Ce matériel, facile à trouver et à remplacer, encourage la créativité. L'essentiel est qu'il soit propre, sans danger et adapté aux petites mains.

PREMIÈRE PARTIE : LE SCHÉMA CORPOREL ET LA LATÉRALITÉ

C'est quoi, mon corps ?

Le petit se regarde dans une flaque d'eau. Il touche son nez, il tire sur son oreille. Il découvre qu'il a un corps ! Notre mission ici est de l'aider à mettre des mots sur chaque partie. On va nommer les doigts, les genoux, le ventre. Pas avec des leçons, mais avec des chansons et des jeux de miroir. C'est la base pour qu'il se sente bien dans sa peau.

Jouer avec les parties du corps

Ici, le corps devient un jouet. On va chanter des comptines qui nomment les parties du corps en les touchant. On va danser, faire des statues, imiter la démarche du coq ou sauter comme une grenouille. Chaque jeu aide l'enfant à sentir ses muscles et ses articulations. Le corps n'est pas une image fixe, c'est un outil pour bouger, explorer et s'exprimer.

Une main, puis l'autre main

Avant de parler de « gauche » ou « droite », l'enfant doit sentir qu'il a deux côtés. Une main pour lancer, l'autre pour attraper. Un pied pour taper, l'autre pour s'équilibrer. Les activités de cette section vont se concentrer sur l'utilisation alternée : passer un caillou d'une main à l'autre, taper sur un seul genou. On prépare le corps à la grande découverte des deux côtés.

Pour être bien dans ses baskets

À quoi ça sert, tout ça ? À être plus adroit. À mieux courir dans la cour sans tomber. À savoir enfiler son soulier tout seul. Quand un enfant connaît bien son corps, il a plus confiance en lui. C'est la base pour bien lancer une balle, pour tenir un crayon plus tard, ou tout simplement pour jouer en harmonie avec les autres sans se bousculer.

Chapitre 1 : Connaissance et perception du corps

1.1. Identification du corps sur soi et sur image

Où est mon nez ?

Chaque enfant découvre son corps en bougeant. Quand il saute dans une flaque d'eau, il voit son reflet. Il tape du pied, le reflet tape du pied. Il rit, le reflet rit aussi.

Cette activité simple va l'aider à mettre des noms sur chaque partie de son corps et à comprendre que les autres ont le même corps que lui.

A. Le matériel

- Un grand morceau de pagne ou un grand carton.
- Un bout de charbon de bois ou de la craie.
- Un petit miroir (ou le fond d'une casserole en métal propre).
- Des cailloux, des feuilles, des bouchons.

B. Ce qu'on va faire

Les enfants vont apprendre le nom des parties de leur corps. D'abord sur eux-mêmes, puis sur un dessin. Ils vont toucher, nommer et montrer.

C. L'ACTION

La petite comptine

Tête, épaules, et genoux, pieds, (toucher chaque partie) Genoux, pieds ! J'ai deux yeux, un nez, une bouche qui rit, (montrer avec les doigts) Tête, épaules, et genoux, pieds ! (toucher de nouveau) Clap, clap ! (taper dans les mains)

Atelier 1 : Le jeu du miroir

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Mettez les enfants deux par deux, face à face.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Un enfant fait un geste lent (lever un bras, toucher son nez), l'autre doit l'imiter comme un miroir.

Atelier 2 : Le dessin géant

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Étalez le pagne au sol et demandez à un enfant de s'allonger dessus.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Tracez le contour de son corps avec le charbon, puis demandez : "Où est la tête ? Mettez une feuille sur la tête !"

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 1 : Réf. IMG (6887-8877-9175)

Des enfants dessinent et décorent la silhouette d'un camarade au sol.



Figure 1 : Réf. IMG (6887-8877-9175)

Des enfants dessinent et décorent la silhouette d'un camarade au sol.

a. Le contour du corps

Avec un morceau de charbon, l'éducateur trace la forme d'un enfant allongé sur un grand pagne. Cette première étape visuelle captive l'attention. Les enfants observent, impatients de participer. C'est le début de la reconnaissance d'une forme humaine, leur propre forme, mais en grand.

b. Placer les "trésors"

Chaque enfant reçoit des "trésors" : des feuilles de manguier pour les cheveux, deux cailloux ronds pour les yeux, un bâton pour la bouche. L'éducateur nomme une partie du corps ("placez les yeux !") et les enfants doivent poser leurs objets au bon endroit sur la silhouette. L'action renforce l'apprentissage.

c. Le nombril surprise

Pour le nombril, utilisez un bouchon de bouteille. C'est un détail amusant qui provoque souvent des rires. Demandez : "Où est le ventre ? Cachez le bouchon sur le ventre !". Cette action ludique ancre la localisation d'une partie du corps moins évidente que la tête ou les pieds.

d. Les mains et les pieds

Utilisez de plus petits cailloux ou des graines pour les doigts. "Mettez cinq petites graines sur chaque main !". Cela introduit une première notion de comptage simple, tout en affinant la connaissance du corps.

Figure 2 : Réf. IMG (8307-6826-7221)

Deux enfants jouant au jeu du miroir en se regardant attentivement.



Figure 2 : Réf. IMG (8307-6826-7221)

Deux enfants jouant au jeu du miroir en se regardant attentivement.

a. Le face-à-face

Deux enfants sont assis l'un en face de l'autre, assez proches pour bien se voir. L'un est le "modèle", l'autre est le "reflet". Le silence et la concentration sont encouragés. Ce contact visuel direct est une étape clé pour observer les détails du visage de l'autre.

b. Le geste lent

Le "modèle" commence par un mouvement très simple et lent : lever une main, toucher son épaule, ou cligner des yeux. Le "reflet" doit copier le geste exactement en même temps. Cette lenteur est cruciale, car elle aide l'enfant à décomposer le mouvement et à mieux le percevoir.

c. Inverser les rôles

Après une minute, l'éducateur tape dans ses mains : "Changez !". Les rôles s'inversent. L'enfant qui était le reflet devient le modèle. Cette alternance maintient l'engagement et permet à chacun d'expérimenter les deux positions, celle de leader et celle de suiveur, renforçant l'écoute et l'observation.

d. Ajouter les sons

Pour compliquer, le "modèle" peut ajouter un son simple à son geste : toucher son ventre en disant "Boum !". Le "reflet" doit copier le geste et le son. Cela connecte le mouvement à l'ouïe.

1.2. Mobilité segmentaire et imitation de postures

La minute observation

La manipulation des objets est une chose, mais imiter un geste en est une autre ! Observez un petit qui essaie de reproduire la démarche d'un papa ou le vol d'un oiseau. Il bouge ses bras, sa tête, ses jambes, un peu dans le désordre, pour essayer de ressembler.

Ce jeu apprend à coordonner les yeux (qui regardent) et le corps (qui refait). C'est le début de la conscience de son propre corps en mouvement.

A. Le matériel

- Un grand espace libre (cour ou salle de classe vide).
- Un morceau de pagne coloré.
- Un petit tambour (ngoma) ou un sifflet.

B. Ce qu'on va faire

On va jouer au jeu de la statue et du miroir. Les enfants vont apprendre à regarder attentivement un geste simple et à le refaire avec leur propre corps.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 3 : **Réf. IMG (6422-6930-0861)**

Matériel simple pour le jeu de la statue : pagne et tambour



Figure 3 : Réf. IMG (6422-6930-0861)

Matériel simple pour le jeu de la statue : pagne et tambour

a. Le coin du jeu

Imaginez un coin de la cour, sous un manguier, ou le centre de la classe où les nattes sont repoussées. C'est ici que la magie opère. L'espace est l'outil principal ; il doit inviter au mouvement, sans obstacles pour garantir la sécurité des enfants.

b. Le pagne coloré

Le morceau de pagne n'est pas un simple tissu. C'est un signal visuel fort. L'éducateur peut le lever pour commencer le jeu ou le laisser tomber pour marquer la fin. Ses couleurs vives captent l'attention et le transforment en objet "magique" dans l'imaginaire des petits.

c. Le petit ngoma

Le son du tambour est le cœur du jeu. Un rythme rapide pour danser, un coup sec pour figer tout le monde. Il donne le tempo, crée l'ambiance et sert de signal auditif clair et sans ambiguïté. Il remplace les longues explications par un son immédiatement compris.

d. L'attente joyeuse

Visualisez les enfants, assis en demi-cercle, les yeux brillants fixés sur le tambour et le pagne. Leur posture montre une excitation contenue. Ils savent qu'un jeu amusant se prépare. Cette attente fait partie intégrante de l'activité, elle prépare leur concentration.

■ ■ ■

L'ACTION

La petite comptine

Tête, bouge ! *(On secoue la tête)* Bras, volez ! *(On agite les bras comme des ailes)* Jambes, courez ! Tchap-tchap-tchap ! Stop ! Statue ! *(On s'immobilise d'un coup)*

Atelier 1 : La Statue qui danse

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** L'éducateur se place devant les enfants, bien visible par tous. Il tient le petit tambour.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Au son du tambour, les enfants dansent, sautent et courent librement dans l'espace défini.
3. **Étape 3 : [Ce que fait l'éducateur]** Brusquement, le tambour s'arrête. L'éducateur prend une pose simple et immobile : un bras en l'air, les deux mains sur les hanches, un genou plié…
4. **Étape 4 : [Ce que font les petits]** Les enfants doivent s'arrêter net et imiter le plus vite et le mieux possible la "statue" de l'éducateur.
5. **Étape 5 : [Ce que fait l'éducateur]** L'éducateur fait le tour des "statues", sourit, et félicite les enfants. Puis il reprend le tambour pour relancer la danse.

Figure 4 : Réf. IMG (2923-4694-2904) "Enfants imitant la posture de l'éducateur pendant le jeu de la statue"



Figure 4 : Réf. IMG (2923-4694-2904)

Enfants imitant la posture de l'éducateur pendant le jeu de la statue

a. L'éducateur-modèle

L'éducateur se tient au centre, un bras levé, l'autre sur la hanche. Sa posture est claire, exagérée pour être facile à lire. Son visage est souriant, encourageant. Il n'est pas un juge, mais un meneur de jeu, le miroir principal que les enfants doivent copier.

b. La concentration des petits

Observez les visages des enfants. Les sourcils sont froncés par la concentration. Un petit tire la langue, un autre a les yeux grands ouverts, fixés sur l'éducateur. Ils ne font pas que jouer, ils analysent un modèle visuel pour le traduire en un mouvement corporel.

c. Les variations amusantes

Regardez de plus près : aucun enfant n'imite la pose parfaitement. Un bras est un peu trop bas, une jambe pas assez pliée. C'est ici que réside la beauté du jeu. Ces "erreurs" sont des étapes de l'apprentissage. L'important est l'effort et la participation joyeuse.

d. L'immobilité fragile

Le silence après l'arrêt du tambour est rempli de petits déséquilibres. Un enfant vacille, un autre étouffe un fou rire. Cette immobilité est un défi en soi, un excellent exercice pour apprendre à contrôler son corps et ses impulsions.

Chapitre 2 : Expression corporelle et communication gestuelle

2.1. Mimes et gestes à signification sociale

Le miroir des émotions

Le développement moteur n'est pas que courir. C'est aussi un petit qui fronce les sourcils pour dire non, ou qui ouvre grand les bras pour un câlin. Les enfants parlent avec tout leur corps bien avant de maîtriser les mots. Cet atelier les aide à utiliser ce langage silencieux.

A. Le matériel

- Morceaux de pagne de différentes couleurs (rouge, jaune, bleu)
- Quelques bouchons de bouteilles en plastique
- Un petit seau ou une calebasse

B. Ce qu'on va faire

On va jouer à deviner des actions et des émotions sans parler. Les enfants vont utiliser leur visage et leurs mains pour se faire comprendre. Cela aide à écouter avec les yeux.

La petite comptine

Mon visage fait le soleil, (grand sourire) Mes mains disent "au revoir", (agiter les mains) Mes pieds tapent tout fort, Pata-pata-poum ! (taper des pieds) Mon corps danse de joie, Youpiii !

Atelier 1 : Le mime qui parle

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** L'éducateur s'assoit en cercle avec les enfants. Il montre un geste simple : faire "au revoir" de la main.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Les enfants imitent le geste tous ensemble. Ensuite, un enfant vient au centre et mime une action (manger, boire, dormir). Les autres devinent.

Figure 5 : Réf. IMG (3296-0103-2783)

Enfants en cercle jouant au jeu de mimes avec l'éducateur



Figure 5 : Réf. IMG (3296-0103-2783)

Enfants en cercle jouant au jeu de mimes avec l'éducateur

a. Le cercle magique

Les enfants sont assis par terre, formant un cercle joyeux. Au centre, un petit garçon se tient debout, les mains sur son ventre. L'éducateur, à genoux, l'encourage avec un grand sourire. L'attention est totale, les visages sont curieux, attendant le prochain geste à deviner.

b. Le langage des mains

L'enfant au centre mime l'action de manger. Il porte une main imaginaire à sa bouche, mâche de manière exagérée. Ses amis le regardent attentivement, certains sourient, d'autres froncent les sourcils en réfléchissant. Ce simple geste devient un spectacle, une devinette silencieuse qui captive toute la classe.

c. Les spectateurs actifs

Une petite fille au premier plan lève la main avec enthousiasme, la bouche ouverte, prête à crier la réponse. Un autre enfant imite déjà le geste du mime, comprenant l'action. L'énergie du groupe est palpable, chaque enfant est à la fois spectateur et participant potentiel, engagé dans le jeu.

d. Le rôle de l'éducateur

L'éducateur n'est pas un simple surveillant. Il est le chef d'orchestre de la joie, guidant le jeu par des gestes approbateurs. Son regard bienveillant assure un cadre sécurisant où chaque enfant ose s'exprimer.

■ ■ ■

Atelier 2 : La pêche aux émotions

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Mettez les morceaux de pagne colorés dans le seau. Expliquez : le rouge c'est la colère, le jaune la joie, le bleu la tristesse.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Un enfant pioche un morceau de pagne sans regarder. Il doit mimer l'émotion correspondante (froncer les sourcils pour le rouge, grand sourire pour le jaune).

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590