Code : MS272515

ACTIVITÉS DE VIE PRATIQUE

Acquisition des savoir-faire essentiels à l'autonomie et la coordination motrice.

3ème année maternelle

Éducation préscolaire

Option : Aucune



Afrique

Éducation préscolaire

Option : Aucune

RDC

Precise A4
3x3cm

TABLE DES MATIÈRES

PRÉLIMINAIRES **1**

0.1. Identité et Portée du Cours 1
- 1. L'Identité : Un Manuel de Survie Joyeuse 1
- 2. La Portée : Du Matériel Local pour un Apprentissage Universel 1
- 3. La Cible : L'Éducateur au Cœur de l'Action 1

0.2. Objectif Terminal d'Intégration 2
- 1. Autonomie et Vie Pratique 2
- 2. Communication et Expression 2
- 3. Socialisation et Vivre-ensemble 2

0.3. Approche Méthodologique et Sécurité 2
- 1. Une pédagogie de l'action et des sens 3
- 2. Le rôle de l'éducateur : un guide bienveillant 3
- 3. La sécurité : notre priorité absolue 3

0.4. Matériel Didactique et Ressources Locales 3
- 0.4.1. La Nature comme Premier Fournisseur 3
- 0.4.2. La Récupération, un Geste Pédagogique 4
- 0.4.3. Le Corps et la Voix, des Outils Permanents 4

I. PREMIÈRE PARTIE : JEUX DIRIGÉS ET SOCIALISATION **5**

Qu'est-ce qu'un jeu dirigé ? 5

Apprendre à jouer ensemble 5

Votre rôle : le chef d'orchestre joyeux 5

Le but : des mains habiles et des cœurs contents 5

CHAPITRE 1 : RESPECT DES RÈGLES ET CONSIGNES **6**

1.1. Jeux d'Inhibition et de Contrôle 6
- L'ACCROCHE (La minute observation) 6
- A. Le matériel 6
- B. Ce qu'on va faire 6

FIGURE 1 : RÉF. IMG (9402-9587-3906) **8**

Enfants joyeux figés comme des statues autour d'un pagne tombé 8
- Atelier 1 : La Statue Pagne 8

FIGURE 2 : RÉF. IMG (1984-6471-8504) **11**

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Gros plan sur les mains d'un enfant transvasant des haricots....11
- Atelier 2 : Le Transvasement du Calme....11

1.2. Compréhension des Signaux Visuels et Sonores....12
- L'ACCROCHE (La minute observation)....12
- A. Le matériel....12
- B. Ce qu'on va faire....12

FIGURE 3 : RÉF. IMG (6596-1221-7362)....14

Enfants joyeux réagissant aux signaux de couleur et de son....14
- La petite comptine pour démarrer....14

FIGURE 4 : RÉF. IMG (6872-8246-9258)....17

Des enfants triant des bouchons sur des pagnes colorés....17

1.3. Respect de la Zone de Jeu et de l'Arbitrage....17
- Le développement moteur....17
- A. Le matériel....18
- B. Ce qu'on va faire....18

FIGURE 5 : RÉF. IMG (0948-0937-4651)....20

Matériel simple pour délimiter la zone de jeu et l'arbitrage....20
- La petite comptine du respect....20

FIGURE 6 : RÉF. IMG (2142-3383-3873)....23

Enfants jouant à respecter les limites de la "maison" en pagne....23

CHAPITRE 2 : RAPIDITÉ ET RÉACTIVITÉ....24

2.1. Courses de Vitesse et Réaction au Départ....24
- L'observation : Prêts, partez !....24
- A. Le matériel....24
- B. Ce qu'on va faire....24

FIGURE 7 : RÉF. IMG (6605-7573-0956)....26

Enfants alignés derrière une ligne tracée, prêts à démarrer la course....26
- La petite comptine....26

FIGURE 8 : RÉF. IMG (1410-0567-1148)....29

Enfants en pleine course, se dirigeant vers la ligne d'arrivée....29

2.2. Jeux de Poursuite et d'Esquive....29
- L'accroche (La minute observation)....29

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 9 : RÉF. IMG (4823-3372-0047) **32**

Des enfants joyeux se préparent à un jeu de poursuite 32

- A. Le matériel 32
- B. Ce qu'on va faire 32
- TEMPS 3 : L'ACTION 33

FIGURE 10 : RÉF. IMG (8668-0348-9195) **35**

Une course-poursuite endiablée entre le léopard et les antilopes 35

2.3. Relais et Transmission du Témoin 35

- L'ACCROCHE (La minute observation) 35
- A. Le matériel 35
- B. Ce qu'on va faire 36

FIGURE 11 : RÉF. IMG (7723-8155-4142) **38**

Préparation du jeu de relais avec du matériel de récupération simple 38

FIGURE 12 : RÉF. IMG (6070-5966-4344) **40**

Enfants joyeux pendant la course de relais dans la cour de l'école 40

CHAPITRE 3 : COLLABORATION ET JEUX COLLECTIFS **41**

3.1. Coopération et Esprit d'Équipe 41

- a. L'observation : tous ensemble ! 41
- A. LE MATÉRIEL 41
- B. CE QU'ON VA FAIRE 41

FIGURE 13 : RÉF. IMG (4109-0240-6118) **43**

Les enfants en ligne prêts à se passer les gobelets d'eau 43

- b. La petite comptine du transport 43

FIGURE 14 : RÉF. IMG (4821-1169-6214) **46**

Gros plan sur les mains des enfants qui se passent un gobelet 46

3.2. Initiation aux Jeux de Ballon et de Stratégie 46

- Observer le ballon qui roule 46
- A. Le matériel 47
- B. Ce qu'on va faire 47

FIGURE 15 : RÉF. IMG (4891-9857-5271) **49**

Enfants en cercle faisant rouler un ballon en tissu coloré 49

- Atelier 2 : Le but du champion 49

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 16 : RÉF. IMG (5920-8004-8938) **52**

Un enfant pousse un ballon du pied vers une bassine en plastique 52

II. DEUXIÈME PARTIE : GYMNASTIQUE ET MAÎTRISE CORPORELLE **53**

L'énergie à canaliser 53

Découvrir sa propre machine 53

Le corps dans l'espace 53

Vers la confiance et l'équilibre 53

CHAPITRE 4 : GYMNASTIQUE D'IMITATION **54**

4.1. Imitation des Animaux et des Métiers 54

- L'heure du grand spectacle 54
- A. Le matériel 54
- B. Ce qu'on va faire 54

FIGURE 17 : RÉF. IMG (7721-2377-5496) **56**

Enfants imitant des animaux en rampant et sautant dans la cour 56

- Atelier 2 : Les grands travailleurs 56

FIGURE 18 : RÉF. IMG (9836-1717-1180) **59**

Des morceaux de pagne colorés utilisés pour des jeux de rôle 59

4.2. Mimes, Expressions et Marche Rythmée 59

- Un matin dans la classe 59
- A. LE MATÉRIEL 60
- B. CE QU'ON VA FAIRE 60

FIGURE 19 : RÉF. IMG (3473-6838-3654) **62**

Enfants de maternelle imitant la marche lente et lourde d'un éléphant 62

- Atelier 2 : Le sac à grimaces 62

FIGURE 20 : RÉF. IMG (0388-0309-5590) **65**

Gros plan sur le visage d'un enfant mimant la surprise 65

CHAPITRE 5 : ASSOUPLISSEMENT ET AGILITÉ **66**

5.1. Sauts et Franchissement (Saute-Mouton) 66

- Les enfants de cet âge adorent sauter, courir et grimper. On les voit sauter 66
- A. Le matériel 66
- B. Ce qu'on va faire 66

FIGURE 21 : RÉF. IMG (9881-3816-3329) **68**

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Enfants se préparant pour le jeu du saute-mouton en plein air....68
- Atelier 1 : Le voyage des moutons sauteurs....68
- Atelier 2 : Le parcours des rivières....69

FIGURE 22 : RÉF. IMG (2906-8709-0522)....71

Variations du jeu de saut pour développer l'agilité des tout-petits....71

5.2. Exercices d'Extension et de Flexion du Corps....71
- L'accroche : La minute observation....71
- A. Le matériel....72
- B. Ce qu'on va faire....72

FIGURE 23 : RÉF. IMG (3975-9744-1871)....74

Enfant s'étirant pour déposer un pagne dans un panier en hauteur....74
- La petite comptine pour commencer....74

FIGURE 24 : RÉF. IMG (6222-9143-5582)....77

Groupe d'enfants accroupis ramassant des objets colorés au sol....77

5.3. Parcours d'Obstacles Variés....77
- a. L'étincelle : le chemin de la fourmi....77
- A. Le matériel....78
- B. Ce qu'on va faire....78

FIGURE 25 : RÉF. IMG (1292-2985-1837)....80

Parcours d'obstacles simple installé dans la cour avec des pneus et seaux....80
- b. La comptine du parcours....80

FIGURE 26 : RÉF. IMG (6979-5203-2232)....83

Enfants s'amusant à ramper sous un pagne tendu pendant le parcours....83

CHAPITRE 6 : COORDINATION ET RYTHME....84

6.1. Marche Rythmée et Coordination Bras-Jambes....84
- L'appel des couleurs....84
- A. Le matériel....84
- B. Ce qu'on va faire....84

FIGURE 27 : RÉF. IMG (7516-6861-2386)....86

Matériel simple pour l'atelier de marche rythmée en maternelle....86
- La comptine du petit soldat....86

FIGURE 28 : RÉF. IMG (3524-4203-8946)....89

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Enfants en pleine action durant le jeu de la marche colorée.....89

6.2. Enchaînements de Mouvements avec et sans Matériel.....89

- La minute observation.....89
- A. Le matériel.....90
- B. Ce qu'on va faire.....90

FIGURE 29 : RÉF. IMG (1425-7224-9350).....92

Le matériel simple pour le parcours de motricité : bouchons et pagnes.....92

- Atelier 1 : Le chemin des couleurs.....92
- Atelier 2 : Stop et Danse !.....93

FIGURE 30 : RÉF. IMG (0457-3223-3697).....95

Des enfants s'amusent sur le parcours en suivant les marques colorées.....95

III. TROISIÈME PARTIE : PRÉCISION, MANIPULATION ET DÉTENTE.....96

De la course au calme : la précision.....96

Les mains, des outils merveilleux.....96

L'art de retrouver son souffle.....96

Préparer le corps et l'esprit pour la suite.....96

CHAPITRE 7 : PRÉCISION ET ADRESSE.....97

7.1. Lancer et Rattraper un Objet.....97

- Le développement moteur.....97
- A. Le matériel.....97
- B. Ce qu'on va faire.....97

FIGURE 31 : RÉF. IMG (3552-9553-9827).....99

Un enfant s'apprête à lancer une balle en pagne coloré.....99

- Atelier 2 : Le receveur de balle.....99

FIGURE 32 : RÉF. IMG (7261-8174-7946).....101

Des bouchons colorés tombent "plic-ploc" dans une grande bassine en plastique.....101

7.2. Tir de Précision sur Cibles (Jeu de Quilles).....101

- L'envie de lancer.....101
- A. Le matériel.....102
- B. Ce qu'on va faire.....102

FIGURE 33 : RÉF. IMG (7546-0439-5580).....104

Préparation des quilles avec des bouteilles en plastique et du sable.....104

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- La petite comptine.....104

FIGURE 34 : RÉF. IMG (1521-3726-4064).....107

Un enfant en action lançant une balle sur les quilles bouteilles.....107

7.3. Jeux d'Adresse Aériens (Cerf-Volant).....107

- L'oiseau de plastique qui danse.....107
- A. Le matériel.....108
- B. Ce qu'on va faire.....108

FIGURE 35 : RÉF. IMG (2866-0916-7853).....110

Enfants assemblant un cerf-volant avec des baguettes et un sac plastique.....110

- La petite comptine du vent.....110

FIGURE 36 : RÉF. IMG (4227-8891-7247).....113

Un enfant joyeux courant dans la cour avec son cerf-volant.....113

CHAPITRE 8 : ÉQUILIBRE STATIQUE ET DYNAMIQUE.....114

8.1. Maintenir l'Équilibre en Mouvement (Poutre, Transport sur la Tête).....114

- L'éveil sensoriel débute quand.....114
- A. Le matériel.....114
- B. Ce qu'on va faire.....114

FIGURE 37 : RÉF. IMG (1056-9259-7705).....116

Enfant marchant sur une ligne tracée à la craie au sol.....116

- Atelier 2 : Le porteur de trésors.....116

FIGURE 38 : RÉF. IMG (9250-4944-5225).....118

Petit enfant portant un sachet de sable sur la tête avec concentration.....118

8.2. Équilibre Statique et Stabilisation (sur un pied, après un saut).....118

- Autour du cercle.....118
- A. Le matériel.....119
- B. Ce qu'on va faire.....119

FIGURE 39 : RÉF. IMG (8975-8721-5517).....121

Enfants jouant aux statues sur un pied dans la cour.....121

- La petite comptine.....121

FIGURE 40 : RÉF. IMG (2769-7974-5985).....124

Séquence de saut et d'immobilisation sur un pied d'une enfant.....124

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

CHAPITRE 9 : RELAXATION ET RETOUR AU CALME.....125

9.1. Techniques de Respiration et de Relâchement Musculaire.....125

- L'observation pour revenir au calme.....125
- A. Le matériel.....125
- B. Ce qu'on va faire.....125

FIGURE 41 : RÉF. IMG (0098-5363-0567).....127

Morceaux de pagne coloré et feuilles légères sur une natte.....127

- La comptine du ventre tout doux.....127

FIGURE 42 : RÉF. IMG (5583-9814-7413).....130

Enfants allongés respirant avec une feuille sur le ventre.....130

9.2. Retour au Calme Sensoriel et Verbalisation.....130

- Le moment tranquille.....130
- A. Le matériel.....131
- B. Ce qu'on va faire.....131

FIGURE 43 : RÉF. IMG (9676-9247-1728).....133

Matériel simple pour le jeu du sac magique de retour au calme.....133

- La petite comptine.....133

FIGURE 44 : RÉF. IMG (1303-8117-2613).....136

Enfant devinant un objet caché sous un pagne lors d'un atelier calme.....136

Annexe 1 : Compétences de Vie (CV) et Éducation Physique.....136

- 1. Hygiène et Propreté du Corps.....136
- 2. S'habiller et se Déshabiller Seul.....137
- 3. Participer aux Tâches Collectives.....138
- 4. Idées d'Activités Physiques Simples.....138
- 5. Matériel de Récupération Essentiel.....139
- 6. Exemples de Comptines à Gestes.....139

Annexe 2 : Contribution aux Objectifs de Développement Durable (ODD).....140

- Thème : La Bonne Santé et le Bien-être (ODD 3).....140
- Thème : L'Eau Propre et l'Assainissement (ODD 6).....141
- Thème : Rien ne se perd, tout se transforme (ODD 12).....141
- Thème : Amis des Arbres et des Bêtes (ODD 15).....142

PRÉLIMINAIRES

0.1. Identité et Portée du Cours

Ce guide n'est pas un manuel théorique à mémoriser. Il est conçu comme une boîte à outils, un compagnon de route pour l'éducateur de maternelle en République Démocratique du Congo. Son identité repose sur l'action, la simplicité et la joie. Sa portée est volontairement ciblée sur des activités réalisables ici et maintenant, avec les moyens du bord, pour transformer chaque journée de classe en une aventure d'apprentissage concrète.

1. L'Identité : Un Manuel de Survie Joyeuse

Ce cours se présente sous la forme de "fiches pratiques d'animation". Chaque fiche est un tutoriel express, une recette de jeu. Nous avons banni le jargon pédagogique complexe au profit d'un langage direct et d'instructions claires : "Prenez ceci", "Faites cela". L'identité de ce cours est celle d'un outil de terrain, conçu pour répondre à l'énergie et aux besoins des enfants de 3 à 5 ans par la manipulation, le mouvement et l'exploration sensorielle.

2. La Portée : Du Matériel Local pour un Apprentissage Universel

La portée de ce cours est ancrée dans le réel. Les activités proposées ne nécessitent aucun matériel coûteux ou importé. Nous utilisons exclusivement des objets du quotidien congolais ou de la récupération : bouchons, cailloux, feuilles, bassines, pagnes. L'objectif est de montrer qu'un apprentissage riche et stimulant est possible partout, en valorisant notre environnement immédiat. La portée est donc à la fois locale dans ses moyens et universelle dans ses objectifs de développement de l'enfant.

3. La Cible : L'Éducateur au Cœur de l'Action

Ce guide s'adresse à vous, éducateur, que vous soyez novice ou expérimenté. Il est pensé pour alléger votre charge de préparation et vous donner confiance. En proposant des séquences structurées, testées et prêtes à l'emploi, il vous libère du temps précieux pour ce qui compte le plus : observer, interagir et accompagner chaque enfant dans ses découvertes.

0.2. Objectif Terminal d'Intégration

Au terme du cycle préscolaire, l'enfant doit être capable de se comporter de manière autonome et appropriée face à une situation de la vie courante. Cet objectif ne vise pas à évaluer des connaissances séparées, mais bien à observer la capacité de l'enfant à mobiliser tout ce qu'il a appris (gestes, mots, règles sociales) pour agir de façon cohérente dans son environnement immédiat.

Il s'agit du but ultime de toutes nos activités : former un petit être confiant, sociable et débrouillard.

1. Autonomie et Vie Pratique

L'enfant démontre sa capacité à prendre soin de lui-même et de son espace. Par exemple, au moment du repas, il utilise ses couverts correctement, boit sans renverser et peut ranger son gobelet. Il sait également laver ses mains, enfiler un vêtement simple ou ranger un jouet à sa place après utilisation, répondant ainsi à des besoins personnels de base.

2. Communication et Expression

L'enfant est capable d'exprimer un besoin, une émotion ou une idée simple en utilisant des phrases courtes. Il peut répondre à des questions ouvertes (« Qu'as-tu fait aujourd'hui ? ») et suivre une consigne composée de deux étapes simples (« Prends ton sac et mets-toi en rang »). Il interagit verbalement avec ses camarades durant un jeu.

3. Socialisation et Vivre-ensemble

L'enfant montre qu'il peut interagir positivement au sein d'un groupe. Il participe à une activité collective, sait attendre son tour et peut partager le matériel. Face à un petit conflit avec un autre enfant, il essaie d'utiliser des mots pour exprimer son désaccord avant de recourir aux gestes ou aux pleurs, montrant une compréhension initiale des règles de vie commune.

0.3. Approche Méthodologique et Sécurité

Ce guide est conçu comme un outil pratique, fondé sur une pédagogie active où l'enfant apprend par l'action et le jeu. Chaque activité vise à être une expérience joyeuse et constructive. Votre rôle est de créer un cadre stimulant et entièrement sécurisé.

1. Une pédagogie de l'action et des sens

Notre approche est simple : l'enfant apprend en faisant. Nous mettons de côté la théorie pour privilégier la manipulation, l'expérimentation et l'utilisation des cinq sens. Les activités sont volontairement courtes (10 minutes maximum) pour s'adapter à la capacité d'attention des tout-petits. Le matériel proposé est simple, local et de récupération, car l'apprentissage ne nécessite pas d'outils coûteux mais plutôt de la créativité et de l'interaction.

2. Le rôle de l'éducateur : un guide bienveillant

Vous n'êtes pas un instructeur, mais un animateur et un facilitateur. Votre mission est de préparer l'environnement, de présenter l'activité par un geste simple, puis de laisser les enfants explorer. Observez-les, encouragez leurs efforts et valorisez leurs découvertes sans imposer de résultat. Votre présence rassurante et positive est la clé pour que chaque enfant se sente en confiance pour participer.

3. La sécurité : notre priorité absolue

La sécurité physique et affective des enfants est non négociable. Avant chaque atelier : - **Supervisez constamment.** Ne laissez jamais les enfants seuls avec le matériel. - **Vérifiez chaque objet.** Écartez systématiquement tout élément trop petit (risque d'étouffement), piquant, coupant ou sale. - **Aménagez l'espace.** Assurez-vous que la zone d'activité est dégagée et sans danger, surtout pour les jeux de mouvement. - **Instaurez un climat de confiance.** La sécurité, c'est aussi se sentir libre d'essayer sans avoir peur de se tromper. La bienveillance est votre principal outil.

0.4. Matériel Didactique et Ressources Locales

Ce guide repose sur une conviction simple : l'apprentissage le plus riche ne dépend pas de matériel coûteux, mais de la créativité de l'enseignant et de la richesse de l'environnement immédiat. Chaque activité proposée a été pensée pour être réalisable avec des objets du quotidien, des éléments de la nature ou du matériel de récupération facile à trouver en RDC. Votre salle de classe est partout.

0.4.1. La Nature comme Premier Fournisseur

Le milieu naturel est un trésor inépuisable. Apprenez à regarder autour de vous avec les yeux d'un enfant. Des cailloux de différentes tailles peuvent servir à

trier et à comparer. Les feuilles de manguier ou d'avocatier deviennent des supports pour le graphisme ou des éléments pour des collections. Le sable, la terre et l'eau sont les bases de nombreuses explorations sensorielles pour apprendre à transvaser, mélanger et sentir.

0.4.2. La Récupération, un Geste Pédagogique

Avant de jeter, demandez-vous toujours : "Comment puis-je l'utiliser en classe ?". Les bouchons de bouteilles en plastique (Sucette, Top, etc.) sont parfaits pour le comptage et les algorithmes. Les boîtes de conserve vides et propres deviennent des tambours ou des jeux d'empilage. Les chutes de pagne permettent de travailler les textures et les couleurs. Les cartons d'emballage se transforment en supports pour la peinture ou en matériel de construction.

0.4.3. Le Corps et la Voix, des Outils Permanents

Le matériel le plus accessible est celui que vous et les enfants portez en permanence. Le corps est le premier outil de mesure et de mouvement. Les mains servent à taper des rythmes, les pieds à marquer les temps. La voix est l'instrument de base pour les comptines, les chants et les histoires. Ces ressources gratuites et toujours disponibles sont fondamentales pour le développement du schéma corporel et de l'écoute.

I. PREMIÈRE PARTIE : JEUX DIRIGÉS ET SOCIALISATION

Qu'est-ce qu'un jeu dirigé ?

Un jeu dirigé, c'est une mission simple avec un chef : vous ! Contrairement au jeu libre où tout est permis, ici, il y a une petite règle claire. « On met tous les cailloux dans la bassine », « On saute quand la musique s'arrête ». Le jeu a un début, une action précise et une fin. C'est un cadre rassurant qui aide l'enfant à se concentrer sur un objectif unique.

Apprendre à jouer ensemble

Ces jeux sont le premier terrain d'entraînement à la vie en groupe. L'enfant apprend à attendre son tour, à regarder ce que fait son voisin, et à partager le matériel. « Passe-moi le gobelet », « À toi de jouer ». C'est ici que naissent les premières coopérations. L'éducateur encourage ces interactions simples, transformant chaque activité en une petite leçon de respect et d'écoute de l'autre.

Votre rôle : le chef d'orchestre joyeux

Vous n'êtes pas un simple surveillant, mais le meneur du jeu. Votre énergie est contagieuse. Montrez le geste, lancez la comptine, et félicitez les efforts. Votre mission est de donner l'impulsion, de clarifier la consigne par le geste et de veiller à ce que chacun trouve sa place. Un sourire, un encouragement ciblé, et même le plus timide des enfants osera participer activement.

Le but : des mains habiles et des cœurs contents

Au-delà de l'amusement, chaque jeu dirigé muscle le corps et l'esprit. En triant des bouchons, les doigts deviennent plus agiles. En suivant une consigne, l'oreille apprend à écouter. En réussissant une petite tâche, l'enfant se sent fier et capable. Ces activités construisent la confiance en soi et le plaisir d'être ensemble, des bases solides pour tous les apprentissages futurs à l'école.

Chapitre 1 : Respect des Règles et Consignes

1.1. Jeux d'Inhibition et de Contrôle

L'ACCROCHE (La minute observation)

Chaque enfant découvre le monde en bougeant, en courant partout. C'est une grande énergie ! Parfois, ils courent sans regarder, bousculent un ami sans faire exprès.

Le but n'est pas de stopper cette énergie, mais de leur apprendre à la contrôler. Apprendre à s'arrêter sur demande, c'est comme un super-pouvoir !

A. Le matériel

- Un grand morceau de pagne coloré.
- Une petite calebasse ou un gobelet en plastique.
- Une poignée de gros haricots secs ou de petits cailloux.

B. Ce qu'on va faire

On va jouer à bouger puis à s'arrêter net comme une statue. On va aussi apprendre à faire des gestes lents et précis pour ne rien renverser. Cela aide les enfants à écouter et à maîtriser leur corps.

La petite comptine du Leki

Cours, cours, petit leki, Danse avec tes amis ! Quand le pagne tombe, PLOUF ! (geste de laisser tomber le pagne) Plus un bruit, plus un souffle ! (mettre un doigt sur la bouche)

Figure 1 : Réf. IMG (9402-9587-3906) Enfants joyeux figés comme des statues autour d'un pagne tombé

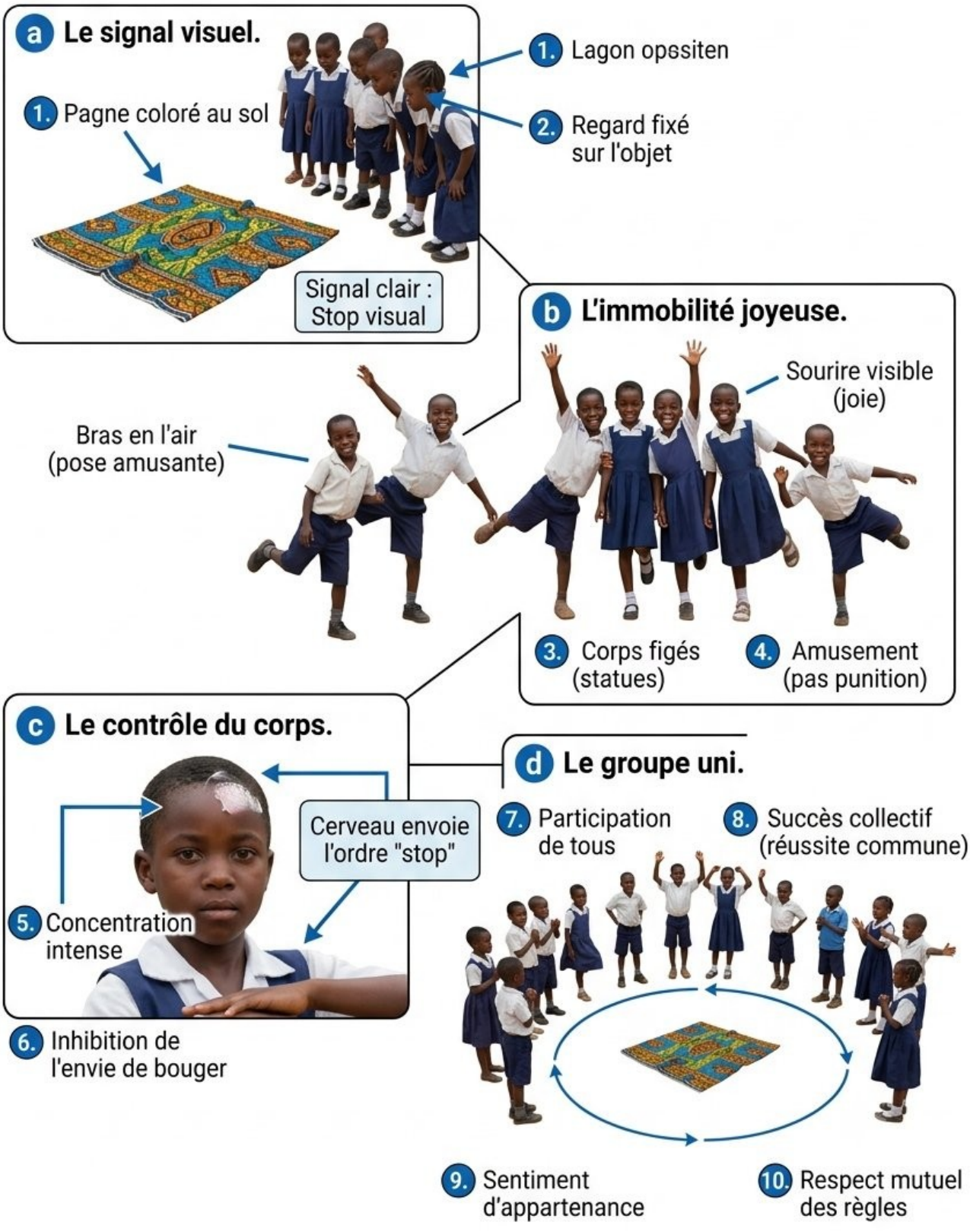


Figure 1 : Réf. IMG (9402-9587-3906)

Enfants joyeux figés comme des statues autour d'un pagne tombé

a. Le signal visuel

Le pagne coloré est par terre. C'est le signal clair pour s'arrêter. Les enfants ne regardent pas seulement l'éducateur, mais aussi l'objet. L'association "pagne au sol = stop" est simple et visuelle, plus facile à comprendre qu'une longue phrase.

b. L'immobilité joyeuse

Les enfants sont figés dans des positions amusantes. Un bras en l'air, une jambe pliée… Le jeu n'est pas une punition. C'est un défi amusant : "Qui sera la meilleure statue ?". Cette joie aide à accepter la consigne d'immobilité sans frustration.

c. Le contrôle du corps

On voit la concentration sur leurs visages. Ils luttent contre l'envie de bouger, de rire ou de parler. C'est l'inhibition en action : le cerveau envoie l'ordre "stop" et le corps doit obéir. Cet exercice muscle leur capacité à se contrôler.

d. Le groupe uni

Tous les enfants participent. Le jeu est collectif, il n'y a pas un seul gagnant. Le succès, c'est de réussir à s'arrêter tous ensemble. Cela renforce le sentiment d'appartenance au groupe et le respect mutuel des règles communes.

Atelier 1 : La Statue Pagne

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Tenez le pagne en l'air et chantez la comptine. Les enfants sont debout et ont de l'espace pour bouger.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Ils dansent, tournent et courent tant que le pagne est en l'air.

3. **Étape 3 : [Ce que fait l'éducateur]** À la fin de la comptine, laissez tomber le pagne par terre et dites "STOP !".
4. **Étape 4 : [Ce que font les petits]** Ils se figent sur place comme des statues, sans bouger jusqu'à ce que vous ramassiez le pagne.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 2 : Réf. IMG (1984-6471-8504)
Gros plan sur les mains d'un enfant transvasant des haricots

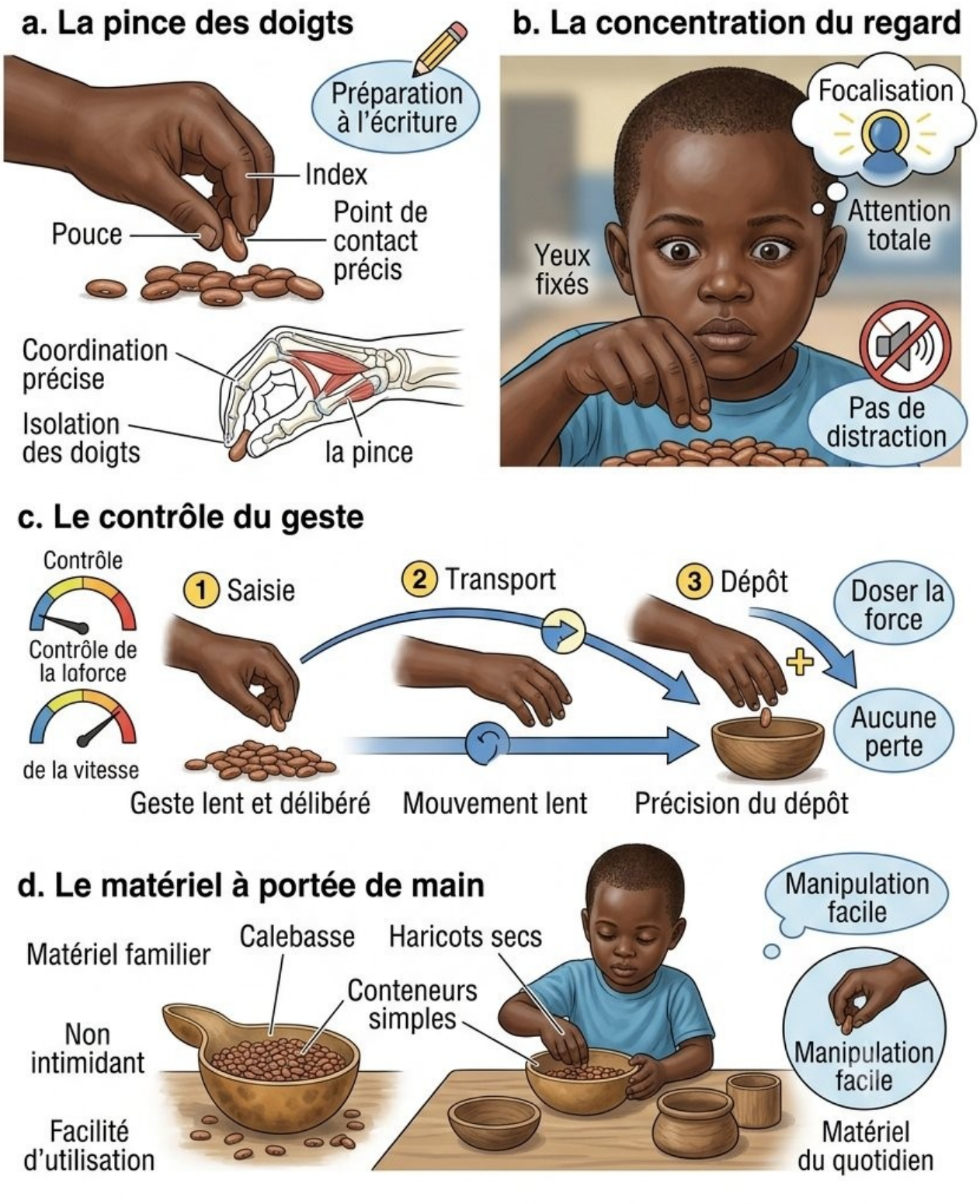


Figure 2 : Réf. IMG (1984-6471-8504)

Gros plan sur les mains d'un enfant transvasant des haricots

a. La pince des doigts

Voyez comment l'enfant utilise son pouce et son index. Ce geste précis, appelé "la pince", est essentiel pour apprendre à tenir un crayon plus tard. L'enfant doit isoler ces deux doigts et coordonner leur mouvement pour saisir un seul petit objet.

b. La concentration du regard

Les yeux de l'enfant sont fixés sur sa main et sur les haricots. Il ne regarde pas ailleurs. Cette activité demande une attention totale. C'est un excellent exercice pour apprendre à se concentrer sur une tâche unique, sans se laisser distraire par le bruit ou les mouvements alentour.

c. Le contrôle du geste

Le mouvement est lent et délibéré. L'enfant ne jette pas les haricots, il les dépose. Il apprend à doser sa force et à contrôler la vitesse de son geste pour ne rien faire tomber. C'est un apprentissage fondamental pour toutes les activités de précision.

d. Le matériel à portée de main

Une simple calebasse et des haricots secs suffisent. Ce matériel du quotidien est familier et non intimidant pour l'enfant. Il peut le manipuler sans peur de le casser, ce qui favorise l'exploration et la répétition du geste, et donc l'apprentissage.

■ ■ ■

Atelier 2 : Le Transvasement du Calme

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Asseyez un enfant à une table. Placez devant lui une calebasse pleine de haricots et une autre vide.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** L'enfant prend les haricots un par un avec ses doigts et les déplace dans la calebasse vide, sans en faire tomber.

1.2. Compréhension des Signaux Visuels et Sonores

L'ACCROCHE (La minute observation)

La manipulation des objets est un jeu naturel. Un enfant entend le son de la cloche, il sait qu'il faut se ranger. Il voit sa maman mettre sa robe de sortie, il sait qu'ils vont partir.

Ces signaux simples de la vie de tous les jours sont la base. Nous allons jouer avec les sons et les couleurs pour apprendre à écouter et à regarder avant d'agir.

A. Le matériel

- Un morceau de pagne rouge
- Un morceau de pagne bleu
- Un sifflet (ou une bouteille avec des cailloux pour faire du bruit)
- Une dizaine de bouchons de bouteilles (rouges et bleus si possible)

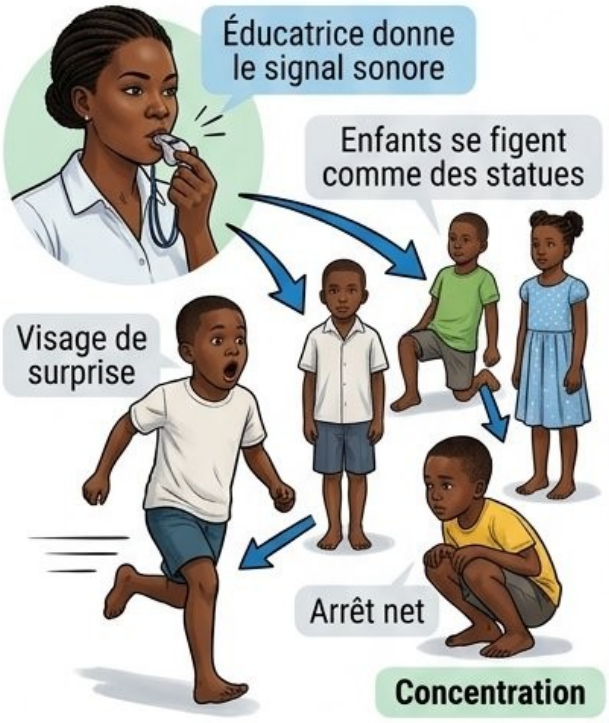
B. Ce qu'on va faire

On apprend à bouger ou à s'arrêter en écoutant un son. On regarde une couleur pour savoir quelle action faire. Cela aide les enfants à être attentifs et à respecter une consigne simple.

Figure 3 : Réf. IMG (6596-1221-7362)

Enfants joyeux réagissant aux signaux de couleur et de son.

a. Le signal de l'arrêt



b. La danse des couleurs



c. La course sur place



d. Le matériel au cœur du jeu

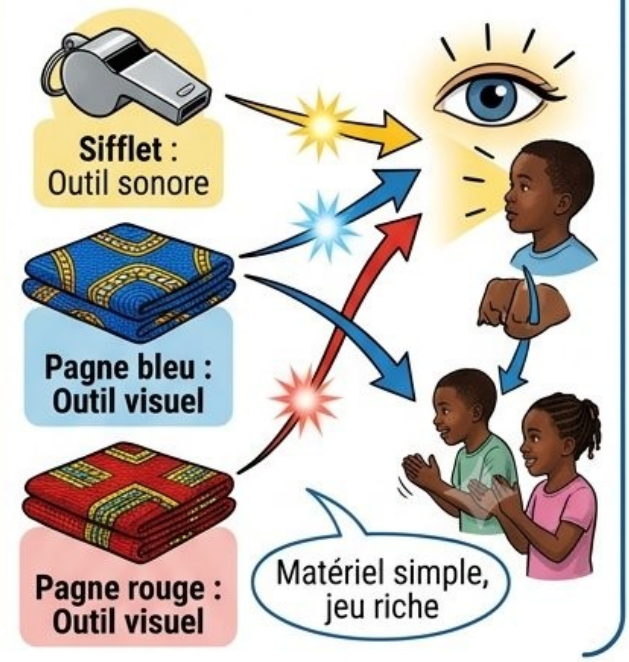


Figure 3 : Réf. IMG (6596-1221-7362)

Enfants joyeux réagissant aux signaux de couleur et de son.

a. Le signal de l'arrêt

L'éducatrice souffle dans un sifflet. Immédiatement, tous les enfants se figent comme des statues. Certains sont en pleine course, d'autres accroupis. Leurs visages montrent de la surprise et de la concentration. L'arrêt est net, le son est le chef d'orchestre du jeu.

b. La danse des couleurs

Quand le pagne bleu est agité en l'air, les enfants tapent dans leurs mains en rythme. Le tissu coloré est un signal visuel clair qui déclenche une action collective et joyeuse. Ils apprennent à associer une couleur à un geste précis, tout en s'amusant.

c. La course sur place

Le pagne rouge est montré : c'est le signal pour courir sur place très vite ! Les petits genoux se lèvent, les bras bougent. L'énergie du groupe est palpable. C'est une excellente façon de canaliser leur dynamisme tout en suivant une règle visuelle simple et stimulante.

d. Le matériel au cœur du jeu

L'image met en avant la simplicité du matériel : de simples morceaux de pagne et un sifflet suffisent à créer un jeu riche. Ces objets du quotidien deviennent des outils magiques pour guider le mouvement et capter l'attention des tout-petits.

■ ■ ■

La petite comptine pour démarrer

Sifflet fait TUT-TUT ! (Mains sur la bouche) Je ne bouge plus. Pagne rouge crie YOUYOU ! Je cours comme un fou. Pagne bleu dit COUCOU ! (Mains devant les yeux) Je m'assois partout.

Atelier 1 : Statue musicale colorée

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Dispersez les enfants dans la salle. Gardez les pagnes et le sifflet en main.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Quand vous agitez le pagne ROUGE, les enfants doivent courir sur place.
3. **Étape 3 : [Ce que font les petits]** Quand vous agitez le pagne BLEU, les enfants doivent sauter sur place.
4. **Étape 4 : [Ce que font les petits]** Quand vous sifflez (TUT-TUT !), tout le monde s'arrête et devient une statue.

Atelier 2 : Le tri des bouchons

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Étalez le pagne rouge d'un côté de la salle et le pagne bleu de l'autre. Mettez tous les bouchons mélangés au milieu.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Au signal "ROUGE", les enfants doivent prendre un bouchon rouge et courir le déposer sur le pagne rouge.
3. **Étape 3 : [Ce que font les petits]** Au signal "BLEU", ils font la même chose avec les bouchons bleus sur le pagne bleu.

Figure 4 : Réf. IMG (6872-8246-9258)

Des enfants triant des bouchons sur des pagnes colorés

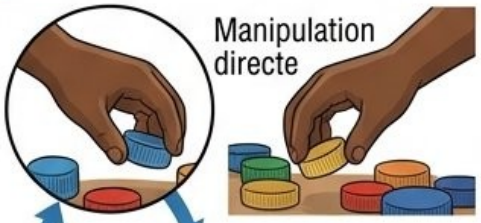
a La concentration au sol

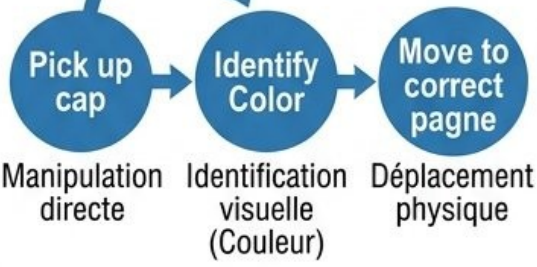


Un enfant garçon, son clean, presentable afriican monte la concentration. lï cieatant et calm qui en vens high concentration.

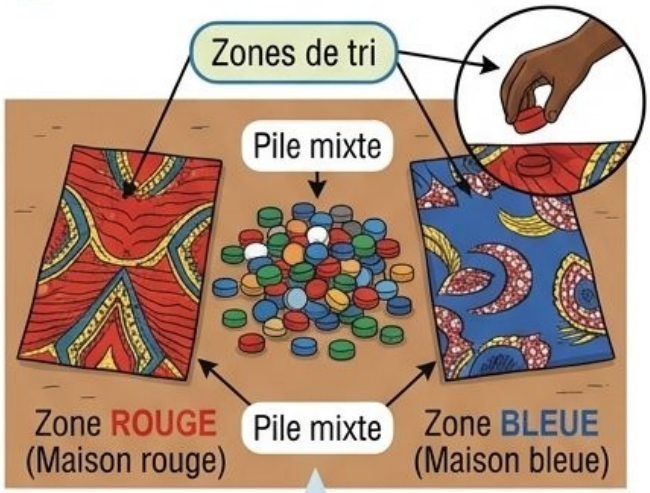
Un enfants est entreptertalement des pagnes, dirit des milations de bouchons pour jens inxuit, et et un poudenent.

b Apprendre avec les mains





c Des zones bien définies



Zones de tri indices av deloutes les pagnes quit conteris d'un soid a d'un matériel aux de **de mas**. L'éducatrice pour desoit et slusiens chener concatrées pagnes bien tren pap.

d La fierté du travail accompli



Le pagne sont nust just first fiapt au pagner. Ellistant un tâche accomplie.

Figure 4 : Réf. IMG (6872-8246-9258)

Des enfants triant des bouchons sur des pagnes colorés.

a. La concentration au sol

On voit trois enfants assis en tailleur autour d'un tas de bouchons en plastique. Leurs regards sont fixés sur les objets. Leurs petites mains sont en pleine action, saisissant un bouchon à la fois. C'est un moment de calme et de grande concentration.

b. Apprendre avec les mains

L'atelier illustre parfaitement l'apprentissage par la manipulation. Les enfants ne font pas qu'écouter une consigne ; ils la vivent. Toucher le bouchon, identifier sa couleur, le déplacer vers le bon pagne… Chaque geste renforce la compréhension de la consigne et la reconnaissance des couleurs.

c. Des zones bien définies

Les deux morceaux de pagne, un rouge et un bleu, ne sont pas juste décoratifs. Ils servent de "maisons" pour les bouchons. Cet indice visuel très simple aide les enfants à organiser leur pensée et leur action, créant des catégories claires dans l'espace de jeu.

d. La fierté du travail accompli

Un enfant vient de poser un bouchon bleu sur le pagne bleu. Il regarde sa main, puis le tas de bouchons déjà triés. On devine la satisfaction d'avoir réussi une tâche. C'est la récompense simple et directe de l'activité bien menée.

■ ■ ■

1.3. Respect de la Zone de Jeu et de l'Arbitrage

Le développement moteur…

pousse les enfants à courir partout. Dans leur élan, ils se bousculent sans faire exprès, tombent ou sortent de l'aire de jeu. Ils ne le font pas par méchanceté, mais par pure énergie !

C'est le moment idéal pour leur apprendre qu'il y a des limites. Une ligne à ne pas dépasser, un signal à écouter. Cela les aide à jouer ensemble, en sécurité et dans la joie.

A. Le matériel

- Un grand morceau de pagne de couleur vive
- Un sifflet (ou une petite bouteille remplie de graines pour faire du bruit)
- Quelques gros cailloux lisses ou des bouchons

B. Ce qu'on va faire

On va créer une "maison" ou une "île" avec le pagne au sol. Les enfants apprendront à entrer et sortir sur un signal et à s'arrêter net quand l'arbitre siffle.

Figure 5 : Réf. IMG (0948-0937-4651)

Matériel simple pour délimiter la zone de jeu et l'arbitrage

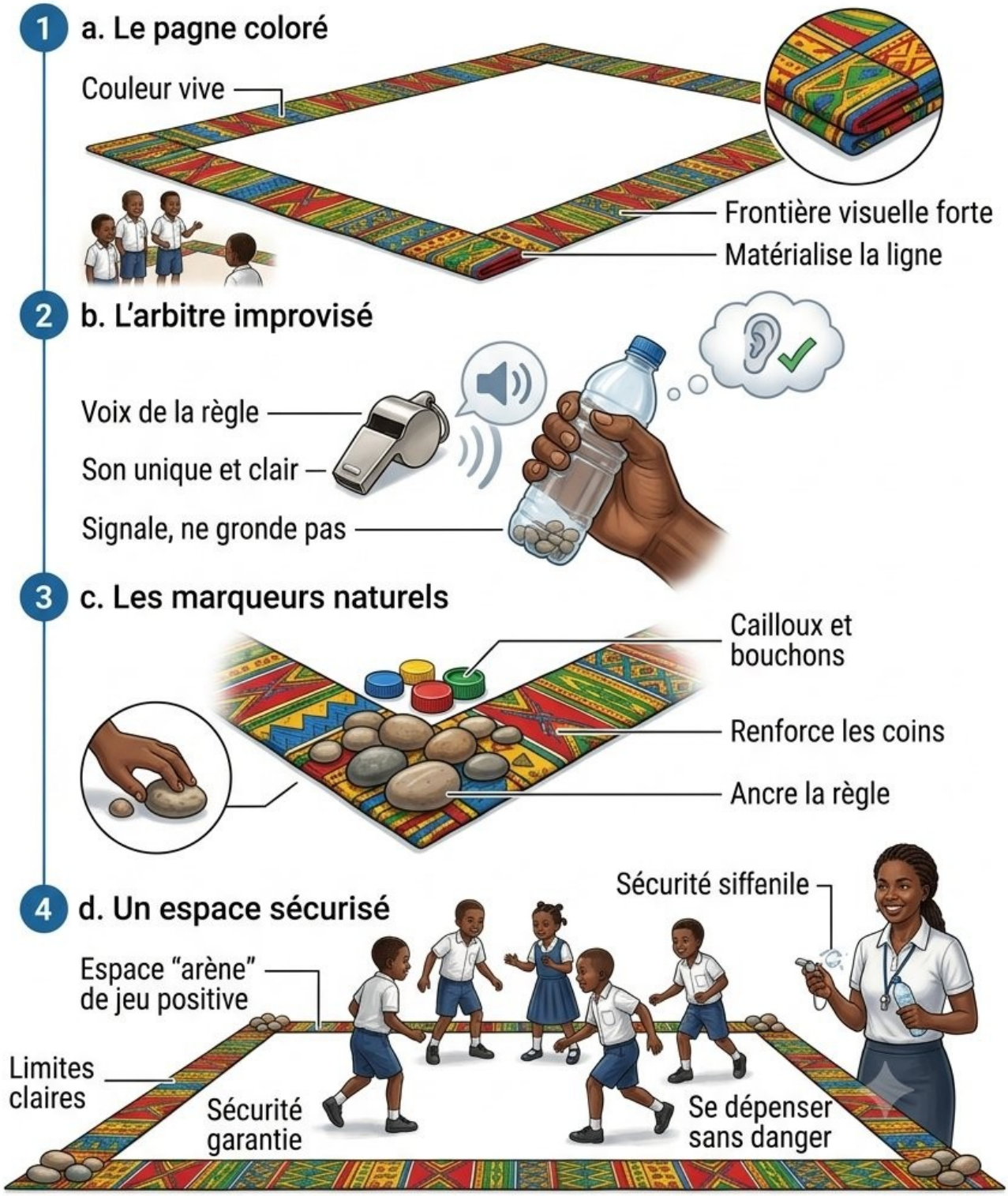


Figure 5 : Réf. IMG (0948-0937-4651)

Matériel simple pour délimiter la zone de jeu et l'arbitrage

a. Le pagne coloré

Le morceau de pagne n'est pas un simple tissu. C'est une frontière visuelle forte. Sa couleur vive attire le regard et matérialise la ligne à ne pas franchir. Les enfants comprennent immédiatement : "ici, c'est dedans" et "là, c'est dehors". C'est un repère simple et efficace.

b. L'arbitre improvisé

Le sifflet, ou la bouteille-maraca, est la voix de la règle. Son son est unique et clair. Il ne gronde pas, il signale. Pour l'enfant, ce n'est pas la maîtresse qui arrête le jeu, c'est le son. Cela aide à accepter la consigne sans la prendre personnellement.

c. Les marqueurs naturels

Les cailloux ou les bouchons peuvent servir à renforcer les coins du carré de pagne ou à créer un petit chemin. Les enfants peuvent les toucher, les sentir. Ces objets ancrent la règle dans le monde physique, la rendant plus concrète qu'une simple ligne imaginaire.

d. Un espace sécurisé

L'ensemble de ce matériel simple crée une "arène" de jeu positive. Les limites ne sont pas des punitions, mais les bords d'un monde amusant. En définissant clairement l'espace, l'éducateur garantit la sécurité et permet aux enfants de se dépenser sans danger.

■ ■ ■

La petite comptine du respect

Pagne par terre, c'est la maison ! (montrer le pagne)

Sifflet fait "TRUIIIIT", attention ! (mettre un doigt sur la bouche)

Un pied dehors, PLIF ! (faire un petit saut)

Un pied dedans, PLAF ! (faire un autre petit saut)

Bravo, bravo, les champions ! (taper dans les mains)

Atelier 1 : Soleil / Pluie dans la maison

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Étalez le pagne au milieu de la cour pour former un grand cercle. C'est "la maison".
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Quand vous criez "SOLEIL !", les enfants doivent tous sortir de la maison et courir doucement autour.
3. **Étape 3 : [Ce que font les petits]** Quand vous criez "PLUIE !", ils doivent vite revenir se réfugier à l'intérieur du pagne.
4. **Étape 4 : [L'arbitrage]** À tout moment, sifflez un coup bref. Au signal, tout le monde doit s'arrêter sur place, comme une statue.