

« Jeu m'fait la malle.....

Et je bouge »



Contenu

-1 set de structure de motricité

- 1 tunnel souple

Apport pédagogique :

Les parcours de motricité destinés au public enfant permettent de lui faire vivre des expériences corporelles contribuant au développement moteur, sensoriel, affectif et cognitif. Par ses actions dans un environnement riche, l'enfant va développer des capacités (courir, sauter, ramper, grimper, rouler, etc...) tout en construisant une image orientée de son corps.

Un parcours de motricité doit se construire autour des paramètres suivants

- Proposer des situations attrayantes en jouant sur les formes, les volumes, les couleurs ; etc...
- Proposer des situations riches et variées pour répondre à la spécificité de l'enfant en prenant en compte ses besoins, ses capacités et ses envies
- Proposer des situations dites « complexes » pour favoriser l'engagement et le dépassement de soi

La composition d'un parcours se fera en fonction des besoins de l'enfant et des objectifs visés. Il devra :

- Susciter l'imaginaire
- Favoriser une mise en place rapide
- Être lisible

Le matériel constitue l'élément central dans la conception d'un parcours. Il est source de motivation, d'attrait et de plaisir. D'une manière générale, il doit :

- Induire des conduites motrices
- Donner du plaisir
- Permettre un signal visuel, spatial, sonore
- Renouveler l'intérêt et permettre d'enrichir le parcours

Des démarches d'apprentissages basées sur la découverte, l'exploration et la familiarisation pour :

- Encourager la **production spontanée**
- Permettre à l'enfant de trouver de **nouveaux équilibres**
- Permettre à l'enfant d'**explorer, expérimenter, inventer** et trouver des solutions en lien avec le matériel sur lequel il évolue
- Permettre à l'enfant de **prendre conscience de ses possibilités**, de prendre confiance en lui et de modifier ainsi ses comportements

Pour faire évoluer le parcours

Jouer sur les variables (modifier ou proposer un autre matériel, proposer une autre façon de faire, modifier la manière de réaliser l'action en jouant sur des consignes de relance, réaliser le parcours à 2 de différentes manières, augmenter ou diminuer le nombre d'ateliers, la disposition, faire le parcours à l'envers...)

Ce que l'adulte va susciter chez l'enfant :

- La verbalisation de ce qu'il a réalisé et comment il l'a fait
- La verbalisation de ce qu'il a vécu et ressenti au cours du parcours (peurs – facilités – difficultés – etc.)
- La valorisation des choix et des initiatives de l'enfant
- L'expression liée à la symbolique de l'histoire mais aussi du matériel
- L'observation de l'autre dans sa réalisation l'amenant à imiter ou à reproduire
- La coopération pour avancer ensemble

Intérêt pour l'enfant :

- L'expérience motrice va permettre à l'enfant de développer et d'affiner sa coordination motrice
- Cela participe à l'acquisition du langage
- Favoriser l'autonomie et la prise d'initiative
- Lui faire prendre des risques