

# **FLERS GYM**

***PROJET D'ATELIERS DE MOTRICITE***

***PETITE ENFANCE***

## OBJECTIFS

### ⇒ PRINCIPAL

Doter l'enfant des programmes moteur de base

### ⇒ GENERAUX

- Inciter la motricité spontanée
- Inciter à la différenciation du soi et du non soi, du moi et de l'objet, du moi et des autres
- Développer l'identité et l'affirmation de soi



# STRUCTURATION DES SEANCES

Durée d'une séance : 45 minutes

## OBJECTIFS :

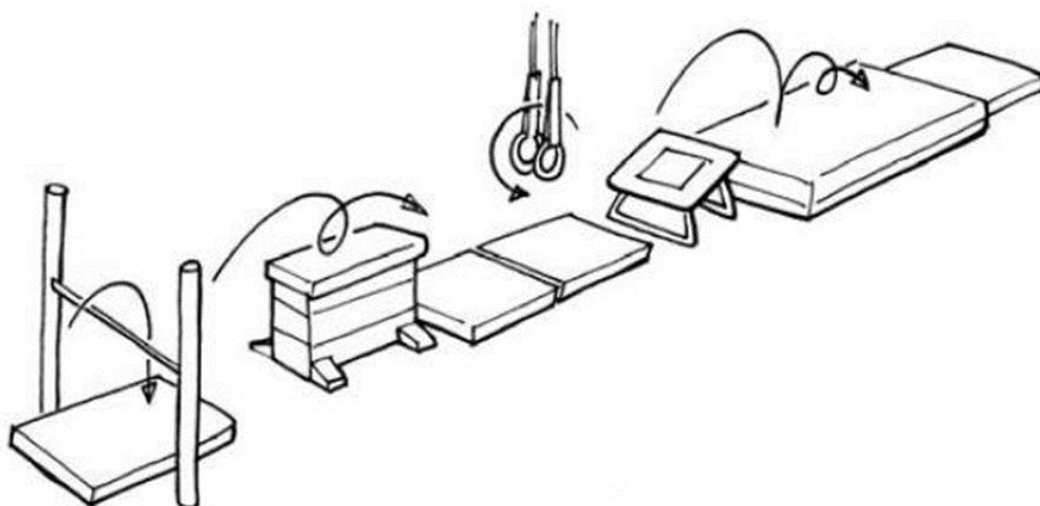
Respecter l'alternance entre les phases d'exploration spontanée ( libre) et les phases de sollicitation.

Proposer une succession de situations ludiques en utilisant du matériel gymnique :

- En fonction des objectifs de la séance
- Adaptée au public 15/24 mois
- Evolutives
- En variant les formes d'organisations pédagogiques (en respectant les règles de sécurité et d'hygiène, présence d'un référent adulte affectif obligatoire).

## PHASE DE LA SEANCE :

- Accueil
- Activités de motricité générale
- Activités de préhension
- Activités de motricité générale
- Jeux symboliques
- Retour au calme



## **ACCUEIL**

Premier contact. Prise en mains. Etat des présents

- Créer un rituel
- Identifier un « lieu-repère »
- Aborder la séance en toute sérénité
- Identifier le début de séance
- Présenter les acteurs
- Capter l'attention des enfants
- Former le groupe, renforcer le lien social

## **ACTIVITES DE MOTRICITE GLOBALE**

Elles sont organisées sous la forme d'ateliers variés, modulables et organisés dans l'espace. Les activités de motricité globale seront organisées en deux séquences :

- Phase 1 : exploration spontanée, expérimentation
- Phase 2 : propositions de situations adaptées aux enfants (solicitation, suggestion)

## **ACTIVITES DE PREHENSION ET JEUX SYMBOLIQUES**

Manipulation de petits matériels, jeux enfants/référents affectifs (distanciation, jeu de cache-cache ...), jeux symboliques faisant intervenir l'imaginaire, l'imitation ...

## **RETOUR AU CALME**

Ralentissement de l'activité en fin de séance.

- Diminuer l'activité fonctionnelle, émotionnelle, psychologique
- Identifier la fin de la séance pour l'enfant
- Moment de complicité avec l'autre
- Moment de transition
- Créer un rituel

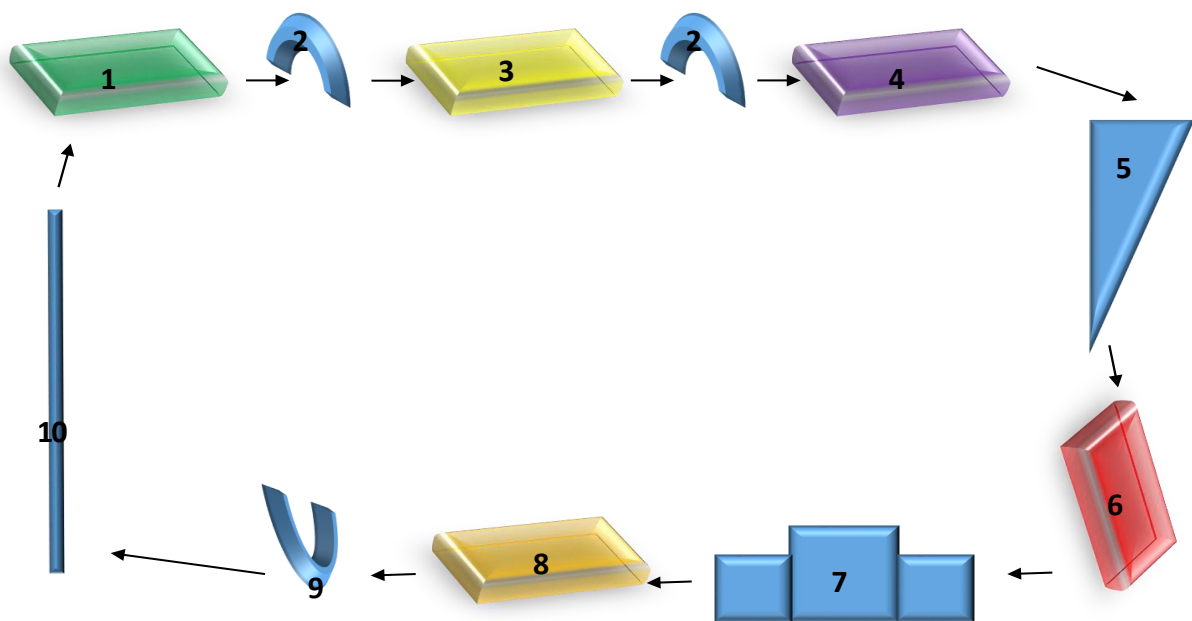
## Exemple de séance

### Accueil Temps : 5 minutes

- Définir un lieu de rassemblement : début de la séance
- Faire l'appel
- Création du rituel avec une comptine

### Activités de motricité globale phase 1 Temps : 10 minutes

Exploration spontanée, expérimentation



- 1 Traverser la texture « moquette
- 2 Passer en dessous
- 3 Traverser la texture « aluminium »
- 4 Traverser la texture « papier bulle »
- 5 Glisser
- 6 Traverser un tapis mou
- 7 Escalader
- 8 Traverser la texture « plastique »
- 9 Passer au-dessus
- 10 Traverser la poutre en mousse

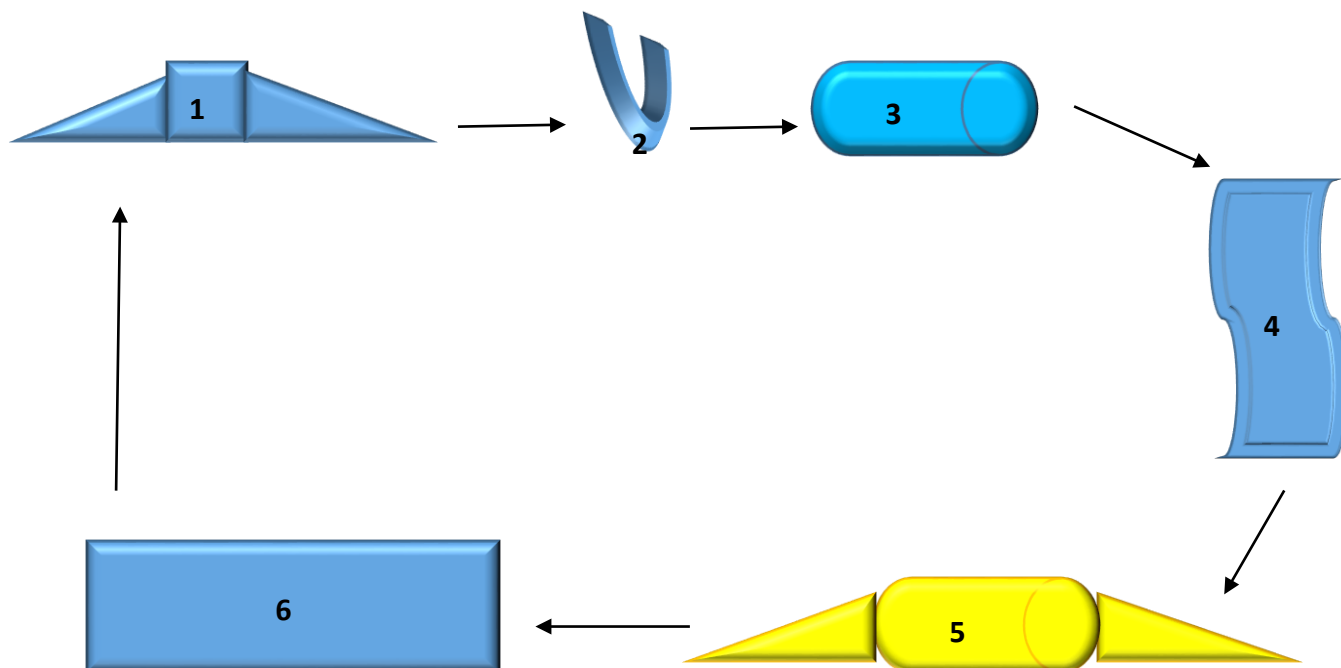
### Activité de préhension      Temps : 5 minutes

Echange entre le référent affectif et l'enfant

Faire rouler ou s'échanger des balles en plastique de tailles différentes

### Activité de motricité globale    Temps : 15 minutes

Propositions de situations adaptées aux enfants



1 : Grimper et glisser

2 : Passer au-dessus

3 : Tunnel : passer à l'intérieur

4 : Mur d'escalade : traverser

5 : Rond : passer à cheval ou à 4 pattes

6 : Tapis haut : grimper, avancer, descendre en sautant

### Jeu symbolique      Temps : 5 minutes

Imiter la gestualité de l'autre (lever les bras, mettre les mains sur la tête, attraper son pied, indiquer les parties de son corps ...)

### Retour au calme    Temps : 5 minutes

Comptines et repos

**Tout au long du cycle, les ateliers évolueront afin d'atteindre différents objectifs.**

### **Objectifs opérationnels : la motricité**

Locomotion : Marcher, ramper, 4 pattes, sautiller, passer au-dessus/en dessous, s'adapter à différentes densités.

Préhension : lâcher un objet, jeter, passer d'une main à l'autre, saisir différents objets, toucher différentes textures, donner et recevoir, utilisation de l'intermédiaire.

### **Objectifs opérationnels : la différenciation**

Matérialiser la distance entre le référent affectif et l'enfant

Se cacher et se retrouver

Cacher et retrouver un objet

Imiter l'expressivité de l'autre

Imiter la gestualité de l'autre

Imiter le mouvement de l'autre

Imiter un objet présent

### **Objectifs opérationnels : identité et affirmation.**

Verbalisation individuelle : nommer chaque enfant, verbaliser toutes les actions.

Jeux symboliques : imiter en différé des situations vécues, imaginer des situations proposées, solliciter l'imaginaire.

Exploration de son propre corps : développer les sensibilités (extéroceptive, proprioceptive, intéroceptive).

Exploration du corps de l'autre : faire découvrir les différences.