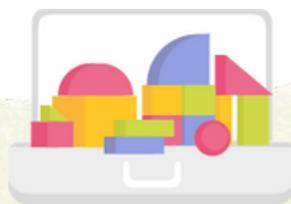


MALLE « PARCOURS D'ÉVEIL MOTEUR»

FICHE PRATIQUE



PRESENTATION

Cette malle a été conçue par l'équipe du PARIH 83, à destination des professionnels des établissements d'Accueil de Jeunes Enfants.

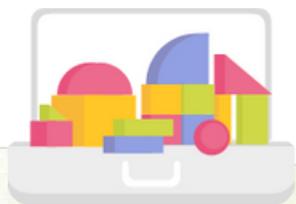
Elle a pour but de permettre aux équipes la mise en place d'outils pédagogiques auprès des jeunes enfants, porteurs de handicap ou non, afin de leur permettre d'appréhender leur motricité

Vous trouverez dans ce document plusieurs propositions d'activités à mettre en place avec le matériel de cette malle.

A la fin de celui-ci, vous remarquerez que plusieurs pages sont vierges : dans un esprit de démarche collaborative, nous vous proposons, si vous le souhaitez, d'y ajouter vos propres propositions d'activités. Si vous et vos équipes avez trouvé d'autres utilisations du matériel proposé, n'hésitez pas à nous les partager ! Cela permettra aux autres structures qui emprunteront la malle d'en bénéficier, et à nous aussi !

En espérant que vous prendrez plaisir à user de cette malle auprès des enfants que vous accompagnez.

L'équipe du PARIH 83



INVENTAIRE

<p>2 Parcours de motricité Baby Gym</p>		<p><u>Acheter</u></p>	
<p>5 Tapis sensoriels texturés</p>		<p><u>Acheter</u></p>	
<p>12 poutres d'équilibre basses courbées</p>		<p><u>Acheter</u></p>	
<p>1 tunnel de baby gym</p>		<p><u>Acheter</u></p>	
<p>2 kit de parcours en mousse bay gym</p>		<p>Rupture de stock</p>	
<p>6 plateformes d'équilibre sonores</p>		<p><u>Acheter</u></p>	
<p>1 Timer</p>		<p><u>Acheter</u></p>	



Le parcours d'éveil moteur

Nous vous recommandons d'effectuer ces activités dans un lieu sécurisé par des tapis au sol limitant ainsi le traumatisme lors de chutes.

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
 - Offrir une difficulté supplémentaire ou une aide
- 
- 

- 
- 
- 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'animateur 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 :
 - Permet à l'enfant de développer et d'affiner sa coordination motrice
 - Participe à l'acquisition du langage
 - Favorise l'autonomie et la prise d'initiative
 - Lui faire prendre des risques calculés dans un espace sécurisé et adapté
 - Favorise la socialisation
- 
- 



Recommandations

Cette malle n'est qu'une infime partie du matériel que vous pouvez utiliser. si vous possédez :

- des plots, vous pouvez vous en servir pour des slaloms ou comme réceptacle pour réceptionner des balles.
- des bancs peuvent servir de poutres un peu plus hautes mais également de tunnels pour ramper en dessous (certains enfants peuvent avoir peur dans le tunnel fourni, n'hésitez pas à utiliser les bancs comme moyens pour ramper)
- vous pouvez rajouter des modules en mousses dans votre parcours (marches, plan incliné...)

Pensez à raconter une histoire pour le parcours, à leur âge les enfants ont plus envie de "traverser la mare aux crocodiles" que de simplement marcher sur les plateformes d'équilibre.

