

▶ **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 :**

- ▶ 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 calculés dans un espace sécurisé et adapté
- ▶ Favoriser la socialisation

BIBLIOGRAPHIE

- Revue EPS pour les 3-12 ans
- « *Introduction à la psychologie du développement. Du bébé à l'adolescent* » - Catherine Tourrette et Michèle Guidetti - Edition Armand Colin
- « *Ainsi font, font, font : des parents et des bébés à la FFEPGV* » - Nicole Lamouroux, Nicole Loquen et Françoise Sauvageot - Edition FFEPGV (Gévédit)
- « *L'enfant et le sport* » - Marc Durand - Edition PUF

LIENS INTERNET

- www.revue-eps.com
- www.ia72.ac-nantes.fr
Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Sarthe - Rubrique vie pédagogique - domaine Education Physique et sportive



Le parcours de motricité

POUR LES
3-5 ANS

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 :**

- ▶ Inclure 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

EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

l'attention doit être portée sur les points suivants :

- Le respect des consignes : sens du parcours (entrer par les portes)
- Attendre son tour
- Se positionner à des endroits stratégiques afin d'apporter une sécurité physique et affective
- Vérifier l'état du matériel à chaque début de séance
- Construire un parcours adapté au public concerné

UN PARCOURS DE MOTRICITÉ ÉQUILIBRE ENFANTS

RETROUVEZ TOUS LES OUTILS : poutres, marques au sol, plots, kits motricité, accessoires ou encore modules moussses sur les pages 102 à 126 du catalogue Gévédit 2012-2013 ou sur www.gevedit.fr



Vous cherchez un article en particulier ? Contactez-nous !

GÉVÉDIT, ZA Grand Maison, 120 rue Louis Pasteur
49800 Trélazé

Tél. 02 41 44 19 76
Courriel : contact@gevedit.fr

Ce document a été imprimé selon des normes permettant de limiter son impact sur l'environnement.



▶ FICHE SÉANCE - PARCOURS DE MOTRICITÉ POUR LES 3-5 ANS

Le parcours de motricité place l'enfant dans un imaginaire. La proposition suivante pourra être adaptée selon le matériel et l'environnement disponible.

Objectif global pour l'enfant : « Oser s'engager dans le parcours en réalisant des actions inhabituelles. » Une attention particulière doit être portée à l'aménagement du matériel et de l'espace afin de permettre à l'enfant de faire des choix selon son évolution sur le parcours.



DÉPART

ATELIER
2

OBJECTIF : Oser s'engager dans l'action en réalisant en sécurité des actions mettant en jeu la notion de hauteur et d'enchaînement

Après avoir traversé la forêt enchantée, l'enfant arrive sur la montagne. Il doit choisir le chemin qui lui correspond le mieux et sauter ou rouler pour arriver devant le tunnel ou le barrage qu'il traversera pour arriver à la rivière aux animaux.

Le tunnel

Le barrage

Le trampoline

La montagne

MATÉRIEL

Plinths – caisses de hauteurs différentes, trampoline, plan incliné, banc, tunnel en tissu, tapis, des dessins d'animaux (réalisés par les enfants).

ADAPTATIONS

- Jouer sur les hauteurs.
- Mettre l'agrès « barres parallèles » pour symboliser le barrage.

PROGRESSIONS

Progresser sur la montagne en marche arrière.

TEMPS
8 min

TRANSITION

Espace libre dans lequel l'enfant peut imiter des animaux

zone d'imitation

MATÉRIEL

Barres, plots, tapis.

ATELIER
1

OBJECTIF : S'équilibrer en réalisant différentes figures

L'enfant évolue sur les rochers de différentes couleurs et hauteurs ou sur les feuilles de nénuphars (cerceaux). Il traverse ensuite le pont (banc) ou prend le radeau (tapis) pour arriver au toboggan (plan incliné) qu'il descend en roulade avant – roulade arrière – sur les fesses – etc.

La mare aux crocodiles

Le pont

Le radeau

MATÉRIEL

Rochers de taille et de couleurs différentes, cerceaux antidérapants, banc ou poutre (légèrement surélevé), tapis, plan incliné.

ADAPTATIONS

- Mettre sur le banc des objets à franchir/passer par-dessus.
- À la place du banc, une corde peut servir pour franchir la mare.

PROGRESSIONS

- Tourner sur soi-même sur le banc.
- Mettre un objet sur la tête.
- Favoriser l'apprentissage de la roulade avant et arrière.

TEMPS
8 min

TRANSITION

L'enfant passe entre et sous les arbres (arbres debout et couchés)

La forêt enchantée

MATÉRIEL

Barres et plots

ATELIER
3

OBJECTIF : Collaborer à 2 ou à plusieurs pour franchir un obstacle

Après avoir traversé les dunes de sables (cerceaux en quinconce), l'enfant arrive au bord de l'océan (tapis). Le seul moyen de le franchir est de construire un radeau. Pour cela, il va utiliser des planches de bois (cerceaux) qu'il va poser successivement pour pouvoir traverser l'océan. Il doit en permanence avoir les deux pieds sur les planches (cerceaux). Après avoir franchi l'océan il prend le chemin du trésor et escalade la dernière colline pour prendre une pièce dans le coffre (un foulard ou une petite balle).

Les dunes

L'océan

Le chemin aux trésors

Le coffre aux trésors

MATÉRIEL

Cerceaux et plots (dunes), plusieurs cerceaux empilés (planche du radeau), cerceaux ou rochers ou autres pour matérialiser le chemin du trésor, mur avec espaliers et/ou des prises d'escalade, deux seaux avec foulards (trésor).

ADAPTATIONS

- Jouer sur les hauteurs.
- Complexifier le chemin en jouant sur les distances et les volumes.

PROGRESSIONS

Traverser l'océan à deux ou plus.

TEMPS
8 min