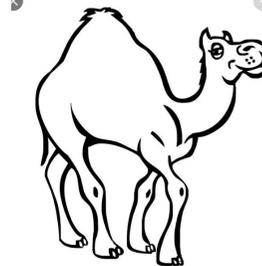
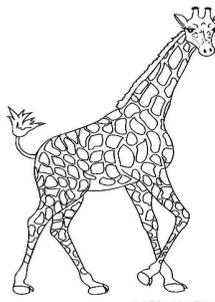
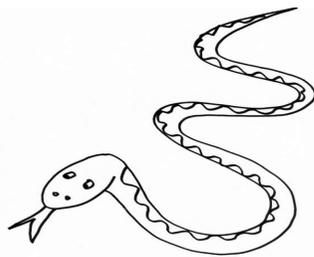
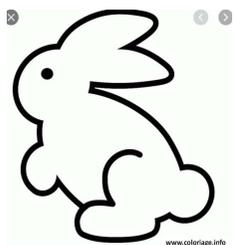




6 ACTIVITES MOTRICES : Se déplacer

Libérer un espace de 3 m² minimum. Chaque atelier est rapide : 3 mn environ
 Travailler dedans ou dehors où l'enfant peut ramper se déplacer sans se faire mal ni casser des objets fragiles !! A porter d'oreille d'une source musicale (Ordi, enceinte Bluetooth...)

SUPPORTS MUSICAUX EN PJ A L'ARTICLE : « Le Carnaval des Animaux » de Camille St Saens et « Votsh » de Dogora



Animal mystère

Parcours
 sauter à pieds joints
 comme un lapin. Il
 s'arrête pour grignoter
 sa carotte et reprendre
 son souffle.
 On n'attache pas les
 pieds !!

Parcours
 ramper comme un serpent,
 le ventre touche par terre,
 les coudes au sol,

Parcours
 marcher comme une girafe en
 levant le pied le plus haut
 possible avant de le reposer

Parcours
 marcher à 4 pattes jambes
 tendues les fesses en l'air
 comme un dromadaire

Parcours mystère ??
 enfant laissé libre
 du choix de l'animal ou des
 animaux, et du mode de
 déplacement.
 On peut même danser

EXTRAIT 1

EXTRAIT 2

EXTRAIT 3

EXTRAIT 4

EXTRAIT 5

Quand tu as fini un atelier fais un « tour de piste » ou change de lieu en marchant comme à la parade sur la musique **EXTRAIT de Liaison - Votsh** (les enfants connaissent)

Si le n°5 doit être à la fin, les 4 autres peuvent être intervertis
Les grands peuvent pratiquer avec les enfants bien sûr !!