

L I V R E E T É C R I T U R E

Autour de mon corps



ART



CITOYENNETÉ

Auteur

La ligue de l'enseignement

—

Public

De 3 à 6 ans

—

Nombre de participants

Entre 6 à 8 enfants

—

Nombre de séances

7

—

Durée

Moyenne de 1 h 10 min par séance

—

Temps de préparation

🕒 🕒

—

Présentation générale

Dans le domaine artistique, ce parcours vise à favoriser l'imagination et la créativité de l'enfant et améliorer ses capacités de préhension et d'adresse.

Dans le domaine de la maîtrise de la langue, à contribuer à l'acquisition du langage en verbalisant ou en faisant verbaliser des émotions, des actions, des observations.

Dans le domaine des compétences sociales, à favoriser l'autonomie, la socialisation et la découverte du monde.

Idées de sortie en rapport avec le cycle

Organiser une visite de musée.

Aller rencontrer un photographe ou visiter un atelier d'artiste.

Visiter une exposition dans un espace culturel.

Programme des séances

Séance 1 : je découvre « Va-t'en, Grand monstre vert ! »

Séance 2 : je crée une tête de monstre

Séance 3 : mon bonhomme en pâtes alimentaires

Séance 4 : je modèle comme Giacometti

Séance 5 : visage en pointillisme

Séance 6 : avec ma main

Séance 7 : mon portrait

Prolongement/approfondissement

Valorisation des productions sur un temps d'exposition accessible aux autres enfants et aux parents.

SÉANCE 1

Je découvre « Va-t'en, Grand monstre vert ! »

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 20 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Album *Va-t'en, Grand monstre vert !*, éditions Emberley, 1 assiette en carton par enfant, peinture verte, 1 rouleau par enfant, bouts d'éponge pour peinture à l'éponge, protections tables et enfants.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Sensibiliser les enfants aux différentes parties du visage.
- Jouer avec son visage grâce à une comptine.
- Peindre au rouleau ou à l'éponge.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

ACCUEIL DES ENFANTS ET PRÉSENTATION DU PARCOURS

⌚ 15 min

Se présenter et présenter les règles de vie collective.

« On va être ensemble 7 séances pour jouer et créer autour du corps. »

« D'ailleurs, connaissez-vous votre corps ? »

« Qui peut me citer des parties du corps ? »

Laisser les enfants s'exprimer. Si les enfants sont trop jeunes pour citer des parties du corps, leur demander de montrer leur tête, leur bras, leur main, leur nez...

Cette partie peut être une partie d'apprentissage pour les enfants alors ne pas hésiter à prendre le temps et à la faire sous forme de jeu.

Conseils pédagogiques : ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela.

LECTURE DE L'ALBUM

⌚ 20 min

Lire l'album *Va-t'en, Grand monstre vert !* en montrant les images aux enfants.

On peut relire l'histoire une 2^e fois sous forme de devinette avec les enfants : « Grand monstre vert a 2 yeux... ? »

Laisser les enfants retrouver les couleurs.

Avec les plus grands, on peut aussi faire les devinettes suivantes : « Qu'est-ce qui est jaune chez Grand monstre vert ? »

Conseils pédagogiques : chez les petits, les couleurs ne sont pas forcément acquises. C'est le moment de bien montrer la couleur pour qu'ils l'associent au nom.

JEUX AUTOUR DU VISAGE

🕒 15 min

Faire avec les enfants le jeu de main suivant (leur montrer une 1^{re} fois puis faire avec eux) :

- « Je tourne autour de mon visage. »
- « Je caresse mes cheveux. »
- « Je pose le bout des doigts sur mes yeux. »
- « Je frotte mes joues. »
- « Je pince mon nez. »
- « Je tourne autour de ma bouche. »
- « Je pianote sur mon menton. »
- « Et sur mon cou, je fais des guilis guilis ! »

PEINTURE DE GRAND MONSTRE VERT

🕒 20 min

- « Nous allons peindre la tête de Grand monstre. »
- « De quelle couleur est-elle ? Verte bien sûr ! »

Donner une assiette à chacun et lui demander de peindre l'intérieur soit au rouleau, soit à l'éponge.
Écrire ou faire écrire le prénom de l'enfant au dos de l'assiette.

FIN DE SÉANCE

🕒 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle. Essayer de faire tous ensemble.
Présenter la prochaine séance : « On va finir Grand monstre vert. »

SÉANCE 2

Je crée une tête de monstre

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Album *Va-t'en, Grand monstre vert !*, éditions Emberley, colle blanche, chenilles, cotillons, boutons, pâte à modeler, bouchon, Playmais, ballon de baudruche.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Fabriquer une tête de monstre par collage de différents matériaux.
- Sensibiliser aux différentes parties du visage par la lecture d'un album, par une comptine, par une création plastique.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.

« Aujourd'hui, nous allons fabriquer une tête de monstre. »

« Est-ce que vous vous souvenez de *Va-t'en, Grand monstre vert !* ? »

Laisser les enfants s'exprimer et les aider à reconstruire l'histoire. Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela.

LECTURE DE L'ALBUM

⌚ 10 min

Lire l'album *Va-t'en, Grand monstre vert !* en montrant les images aux enfants.

On peut relire l'histoire une 2^e fois sous forme de devinette avec les enfants : « Grand monstre vert a 2 yeux... ? »

Laisser les enfants retrouver les couleurs.

Avec les plus grands, on peut aussi faire les devinettes suivantes : « Qu'est-ce qui est jaune chez Grand monstre vert ? »

Chez les petits, les couleurs ne sont pas forcément acquises. C'est le moment de bien montrer la couleur pour qu'ils l'associent au nom.

JEUX AUTOUR DU VISAGE

⌚ 5 min

Faire avec les enfants le jeu de main suivant (leur montrer une 1^{re} fois puis faire avec eux) :

« Je tourne autour de mon visage. Je caresse mes cheveux. »

« Je pose le bout des doigts sur mes yeux. Je frotte mes joues. »

« Je pince mon nez. Je tourne autour de ma bouche. »

« Je pianote sur mon menton. »

« Et sur mon cou, je fais des guilis guilis ! »

FABRICATION D'UNE TÊTE DE MONSTRE

🕒 35 min

Distribuer les assiettes peintes lors de la séance précédente.

Découvrir le matériel avec les enfants et énumérer à quoi cela pourrait servir. (Ex : les boutons pourraient être des yeux, des oreilles, les chenilles des cheveux, des dents...).

Installer un peu de chaque matériel pour chaque groupe et demander aux enfants de coller les éléments sur l'assiette.

Pour les plus petits, on peut les guider en leur disant : « On va coller des yeux. » Une fois l'action réalisée, leur demander de faire les cheveux et ainsi de suite.

Pour la bouche, faire dessiner et découper un gabarit et le faire colorier. Pour les plus petits, leur découper. Découper des triangles pour les dents.

FIN DE SÉANCE

🕒 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire si possible en impliquant les enfants).

Faire ranger avant d'avoir terminé permet une meilleure implication de tous et laisse du temps aux retardataires pour finir.

Montrer aux enfants des représentations d'Arcimboldo en leur demandant de dire ce qu'ils en pensent, ce qu'ils voient, ...

Présenter la prochaine séance : « On construira un bonhomme avec des pâtes ».

CONSEIL

Œuvres de Guiseppe d'Arcimboldo qui peuvent être montrées : l'homme potager, tête à la corbeille de fruits.

SÉANCE 3

Mon bonhomme en pâtes alimentaires

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

28 feuilles 110 g cartonnées, colle blanche et pinceaux, pâtes alimentaires toutes formes dont des grosses comme les conchiglionis, des photos d'œuvres d'art nouveau imprimées ou à projeter.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Jouer avec la forme des pâtes pour faire un bonhomme.
- Développer la dextérité manuelle.
- Évoquer l'art nouveau.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE ET ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.

« Aujourd'hui, nous allons dessiner un bonhomme avec des pâtes alimentaires. »

Montrer des grosses pâtes alimentaires et leur demander ce que c'est, à quoi cela leur fait penser : coquillage, ressort, ...

Laisser les enfants imaginer et s'exprimer et leur montrer éventuellement une photo de bonhomme construit en pâtes alimentaires pour voir s'ils reconnaissent les pâtes.

Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela.

Pour les tout-petits, attention beaucoup de mots ne sont pas encore acquis.

COMPTINE SUR LE CORPS

⌚ 10 min

Chanter la comptine :

« Tête, épaules et genoux pieds, genoux pieds

Tête, épaules et genoux pieds, genoux pieds

J'ai deux yeux, deux oreilles, une bouche et puis un nez

Tête, épaules et genoux pieds, genoux pieds. »

Le faire une fois devant les enfants en mimant puis leur demander de le faire avec vous, en mimant au départ puis en disant les paroles.

Répéter plusieurs fois le temps que les enfants mémorisent.

RÉALISATION D'UN BONHOMME AVEC LES PÂTES

⌚ 40 min

Mettre les enfants par ateliers avec des boîtes de pâtes triées suivant leur forme.

Installer des pots de colle blanche et des pinceaux à colle.

Distribuer une feuille épaisse pour pouvoir coller dessus.

Plusieurs activités sont possibles suivant l'âge et l'envie des enfants.

Activité 1

Les enfants collent les pâtes librement pour réaliser un bonhomme selon ce que la forme des pâtes leur évoque.

Activité 2

Distribuer une feuille avec un modèle de bonhomme. Les enfants collent des pâtes sur les contours (ou imaginent le contour).

Activité 3

Distribuer une feuille avec un modèle de bonhomme. Les enfants enduisent une partie du corps avec de la colle et la remplissent avec les pâtes (ou imaginent un bonhomme à remplir).

Activité 4

Les enfants essaient de construire un bonhomme en volume. Montrer aux enfants des réalisations d'enfants dont ils pourront s'inspirer. Possibilité de faire des ateliers tournants.

FIN DE SÉANCE

🕒 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire si possible en impliquant les enfants).

Montrer aux enfants des représentations d'Art nouveau en leur demandant de dire ce qu'ils voient.

L'Art nouveau utilise des représentations de la nature.

Présenter la prochaine séance : « On fera de la pâte à modeler. »

Demander aux enfants d'apporter une photo d'identité pour la séance 7.

CONSEILS

L'Art nouveau est un mouvement artistique de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle qui s'appuie sur l'esthétique des lignes courbes.

L'Art nouveau se caractérise par l'inventivité, la présence de rythmes, couleurs, ornements.

Les motifs habituellement représentés sont des fleurs, des plantes, des arbres, des insectes ou des animaux, ce qui permettait non seulement de faire entrer le beau dans les habitations, mais aussi de faire prendre conscience de l'esthétique dans la nature.

En France, l'Art nouveau était également appelé « style nouille » par ses détracteurs, en raison de ses formes caractéristiques en arabesques, ou encore « style Guimard », à cause des bouches de métro parisiennes réalisées en 1900 par Hector Guimard.

Les planches dessinées par Ernst Haeckel, comme ces coquillages, seront source d'inspiration pour les artistes de l'Art nouveau.

Artistes célèbres de l'Art nouveau : Tiffany (artiste américain), Émile Gallé (artiste français), Gaudí (artiste espagnol).

LIEN

Quelques réalisations de bonshommes en pâtes sur le site « [Créativité et gourmandise](#) ».

SÉANCE 4

Je modèle comme Giacometti

2 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10 min

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

Album *Albert Giacometti Grande femme II*, de Sophie Curtil, éditions du Centre Pompidou, collection « L'Art en Jeu ».

Une feuille 110 g par enfant et 1 gros feutre, pâte à modeler, colle blanche et pinceaux, images de bonshommes de Giacometti photocopiées.

**AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Jouer avec son corps.
- Développer la dextérité manuelle en jouant avec la pâte à modeler.
- Évoquer les sculptures de Giacometti.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT**PRÉSENTATION DE LA SÉANCE ET ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ**

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.

« Aujourd'hui, nous allons découvrir un sculpteur : Giacometti. »

« Je vais vous montrer ses sculptures. »

Leur montrer le livre. Leur demander ce qu'ils voient, ce qu'ils ressentent. Laisser les enfants s'exprimer. Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela. Pour les tout-petits, attention beaucoup de mots ne sont pas acquis.

JOUONS COMME GIACOMETTI

⌚ 20 min

Dans une salle ou dehors, montrer des images représentant des bonshommes de Giacometti dans différentes positions.

Explication de la représentation (rond : tête, ovale : buste et traits : membres).

Montrer une carte et demander aux enfants de se positionner à l'identique.

Possibilité de le faire par deux, un enfant place l'autre (le pantin) dans la position demandée. Puis, on inverse les rôles.

Les petits n'ont pas forcément acquis la représentation de leur corps et il est difficile de reproduire. Les aider en nommant bien les différentes parties.

DESSINONS ET MODELONS COMME GIACOMETTI

⌚ 30 min

Relire le livre pour calmer les enfants et pour se remémorer les bonshommes très fins et très étirés de Giacometti.

Installer les enfants avec des feuilles et des feutres. Leur demander de dessiner un très grand bonhomme qui touche le haut et le bas de la feuille (leur montrer).

Quand les enfants ont terminé leur dessin, leur faire faire des boudins avec de la pâte à modeler et placer les boudins sur leur dessin. Si les boudins sont trop gros, les écraser à la main pour donner le rendu de Giacometti.

Certains enfants ne savent pas faire des boudins. C'est l'occasion de leur montrer. Si les enfants n'y parviennent pas, mettre des petits morceaux qu'ils écraseront avec leur main. Si vous voulez conserver les productions, la pâte à modeler peut se coller.

FIN DE SÉANCE

🕒 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle, en impliquant les enfants.

Présenter la prochaine séance : « On peindra avec nos doigts. »

Demander aux enfants d'apporter une photo d'identité pour la séance 7.

SÉANCE 5

Visage en pointillisme

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Peinture, chiffon et cuvette, gommettes rondes de toutes les couleurs, images de visages réalisés en pointillisme photocopiées sur papier 110 g.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Utiliser différentes techniques : peindre un visage avec ses doigts, coller des gommettes.
- Découvrir la peinture pointilliste et d'autres artistes.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.

« Aujourd'hui, nous allons faire de la peinture ou coller des gommettes sur un visage. » « Pour faire comme des artistes. »

Montrer des photos d'artiste de visages réalisés en pointillisme et demander aux enfants de décrire. Laisser les enfants s'exprimer.

JEU DE MAIN AUTOUR DU VISAGE

⌚ 10 min

Faire avec les enfants le jeu de main suivant (leur montrer une 1^{re} fois puis faire avec eux) :

- « Je tourne autour de mon visage. Je caresse mes cheveux. »
- « Je pose le bout des doigts sur mes yeux. Je frotte mes joues. »
- « Je pince mon nez. Je tourne autour de ma bouche. »
- « Je pianote sur mon menton. »
- « Et sur mon cou, je fais des guilis guilis ! »

GOMMETTE OU PEINTURE AU DOIGT

⌚ 40 min

Installer le coin peinture et/ou le coin gommettes. Penser à la cuvette d'eau et aux vieux chiffons pour que les enfants puissent laver leurs doigts et s'essuyer.

Distribuer les visages photocopiés et laisser les choisir.

Prendre un visage et faire devant eux pour leur montrer chaque technique.

Laisser les enfants s'exprimer comme ils le désirent.

FIN DE SÉANCE

⌚ 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle, en impliquant les enfants.

Regarder ensemble toutes les productions.

Présenter la prochaine séance. « On dessinera avec nos mains. »

Demander aux enfants d'apporter une photo d'identité pour la séance 7.

CONSEIL

Idées de tableaux à imprimer :

- *Portrait de Marilyn Monroe* avec des cercles de Benjamin Heine.
- Seurat, détail de *La Parade*.
- Achille Laugé, *Portrait d'une femme*.

SÉANCE 6

Avec ma main

2 personnes 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10 min

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

2 panneaux en papier Kraft, barquette pour mettre la peinture et plonger les mains, peinture jaune, rouge, brun, orange, noire, 3 rouleaux à peinture, 4 vaporisateurs, photos d'art rupestre imprimées ou dans un livre, protection tables, enfants, cuvette d'eau et vieux chiffon.

**AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Peindre avec sa main et laisser ses empreintes.
- Sensibiliser à l'art rupestre.
- Réaliser une fresque collective.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT**PRÉSENTATION DE LA SÉANCE**

⌚ 5 min

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.

« Aujourd'hui, vous allez vous amuser avec vos portraits, comme Andy Warhol s'est amusé avec les portraits de star comme Marilyn Monroe. »

LECTURE DE L'ALBUM

⌚ 10 min

Montrer les œuvres d'Andy Warhol issues du livre.

Demander aux enfants de commenter ce qu'ils voient sur la répétition des objets et sur les couleurs utilisées.

Chez les petits, les couleurs ne sont pas forcément acquises. C'est le moment de bien montrer la couleur pour qu'ils l'associent au nom.

LE PORTRAIT PUZZLE

⌚ 20 min

Les portraits des enfants ont été découpés en 3, 4 ou 5 morceaux en bandes verticales suivant l'âge des enfants. Chaque enfant doit reconstituer son portrait.

Quand le portrait est reconstitué, demander aux enfants d'espacer les bandes et de les décaler un peu en haut, un peu en bas. Laisser-les jouer à créer différents effets de leur visage.

Quand ils en ont assez, faire coller. Attention, les petits peuvent coller à l'envers, laisser des très gros espaces...

À LA MANIÈRE D'ANDY WARHOL

⌚ 25 min

Donner à chaque enfant son portrait photocopié.

Mettre pour chaque atelier dans une cuvette des pots avec plusieurs encres de couleur et des pinceaux (le jaune, le bleu, le rouge et le vert). Sinon utiliser des pastels.

Leur demander de colorier entièrement leur portrait en essayant de répartir les couleurs de façon amusante (les couleurs doivent se toucher sans se mélanger).

Chaque enfant dispose de plusieurs portraits s'ils le désirent.

Coller ensuite les portraits les uns aux autres à la manière d'Andy Warhol. Les enfants peuvent constater les effets produits et donner leurs préférences.

Inciter les enfants à utiliser le bon vocabulaire.

FIN DE LA SÉANCE

🕒 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire si possible en impliquant les enfants).

Faire le bilan du parcours avec les enfants et se dire au revoir.

Terminer par une comptine.

CONSEIL

Andy Warhol était un artiste américain, un peintre.

Il était un des spécialistes du Pop Art. Il aimait bien travailler à partir de photos de célébrités et ajouter des couleurs vives pour faire varier la photo.

SÉANCE 7

Mon portrait

2 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10 min

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

5 photocopies environ du portrait d'identité des enfants dont 4 assez claires, 1 livre sur Andy Warhol, pastels ou encres de couleur avec pinceaux, colle en bâton et paire de ciseaux, feuille.

**AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Jouer avec son portrait photo.
- Découvrir l'univers d'Andy Warhol.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT**PRÉSENTATION DE LA SÉANCE**

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.

« Aujourd'hui, nous allons peindre avec notre main comme les hommes préhistoriques dans les grottes. »

« On va imiter l'art rupestre. »

Montrer les photos imprimées ou dans un livre et laisser les enfants s'exprimer.

Les aider à comprendre l'empreinte positive (main pleine) et l'image négative (contour de la main).

Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela.

COMPTINE SUR LA MAIN

⌚ 10 min

Faire avec les enfants le jeu de mains suivant (leur montrer une 1^{re} fois puis faire avec eux).

Faire la comptine devant eux une première fois puis répéter avec eux :

Petit pouce part en voyage (d'une main on saisit le pouce de l'autre main).

Celui-ci l'accompagne (d'une main on saisit l'index de l'autre main).

Celui-ci porte la valise (d'une main on saisit le majeur de l'autre main).

Celui-là tient le parapluie (d'une main on saisit l'annulaire de l'autre main).

Et le tout petit court derrière lui (d'une main on saisit, en l'agitant, l'auriculaire de l'autre main).

Cette partie peut également se faire en fin de séance pour ramener le calme.

RÉALISATION DE LA FRESQUE

⌚ 40 min

Atelier empreinte positive

Préparer trois palettes de peinture avec un rouleau dans chacune : une avec de la gouache couleur rouge, une avec de la couleur jaune, une avec de la couleur marron.

Mettre les enfants par deux : l'un peint la main de son camarade avec une couleur et celui-ci va mettre ses empreintes sur la grande feuille de kraft. Il revient et choisit une autre couleur. On recommence les actions. Quand il revient, il se lave les mains et on inverse les rôles.

Atelier empreinte négative

Remplir quatre vaporisateurs avec des couleurs différentes de gouache diluée suffisamment avec de l'eau pour passer dans le vaporisateur.

Mettre les enfants par deux : l'un pose sa main sur la grande feuille de kraft posée à plat et l'autre vaporise au-dessus jusqu'à ce qu'il y ait assez de peinture pour garder la trace. Quand il a enlevé sa main, il la pose ailleurs et on recommence l'action. Quand c'est fini, il se lave les mains et on inverse les rôles.

FIN DE SÉANCE

🕒 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire si possible en impliquant les enfants).

Collecter les photos d'identité pour la prochaine séance afin de préparer le matériel.

CONSEILS

Attention à bien protéger les enfants avec des sacs-poubelles et de bien remonter les manches.

Ne pas oublier les cuvettes d'eau pour se laver et les chiffons !

Annexes

ANNEXE 1

Conseils valables pour les 7 séances

CONDITIONS MATÉRIELLES

- Préparer le choix de la musique avant la séance.
- Un espace sans meuble et bien délimité.
- Préparer le matériel avant de prendre en charge les enfants.
- Favoriser l'accès libre au matériel par les enfants.

L'ENFANT DE 3 ANS...

- Découvre les fonctions « symboliques ». Il parvient avec des images simples à se représenter le monde.
- L'enfant est curieux et souhaite comprendre la raison de toutes les choses qui l'entoure.
- L'enfant n'est pas toujours capable de hiérarchiser, de compter.
- L'enfant est dans l'acquisition du langage (mots puis phrases).
- Les activités motrices de l'enfant sont encore imprécises sur des gestes complexes (découpage, coloriage, jeux de lancer...).
- Certains enfants traversent encore la période du « non ». Cette période permet à l'enfant d'affirmer sa personnalité.

L'ENFANT DE 3 ANS EN STRUCTURE COLLECTIVE

- L'enfant a besoin de règles et de rituels rassurants.
- L'enfant a besoin d'être reconnu par les adultes encadrants. (Importance des rituels d'accueil, de la présentation de chacun). Il est important à cet âge de consacrer à chaque enfant une parole particulière pour l'accueil.
- L'enfant de 3 ans a besoin de se situer et de percevoir sa place dans un groupe ou dans un espace. Importance de proposer « des petits coins d'activités » mutualisés avec la classe et de maintenir une place fixe à chaque enfant.

POSTURE ÉDUCATIVE

- Prendre le temps pour l'accueil des enfants.
- Les locaux d'animation doivent être structurés, organisés pour être rassurants.
- Proposer des rituels qui vont rythmer les différents moments de l'accueil.
- Les séances doivent être découpées en séquences d'activités de 15 à 30 minutes environ. Proposer plusieurs pôles d'activités sur 1 h 30 min.
- Préparer les séances et prévoir des activités secours en suffisance.
- La participation de l'enfant n'est pas un critère de réussite de l'activité. À cet âge, certains participent activement de « l'extérieur », d'autres s'imprègnent de l'ambiance du groupe durant quelques séances.
- Les tout-petits sont dans le début de la socialisation et du langage. L'animateur doit les rassurer, les encourager, les aider, leur montrer, adapter leur vocabulaire, répéter les mots en montrant ce qu'ils désignent.
- Leur donner envie d'en discuter avec leurs parents.
- Le plaisir de danser existe chez chaque enfant dès qu'il commence à marcher et souvent même avant. Ce n'est pas la finalité de la chorégraphie qui compte, mais le plaisir pris par les enfants à créer et à s'essayer ensemble.
- Prendre en compte l'âge des enfants : ça ne sert à rien d'être trop ambitieux : mieux vaut 1 minute faite par les enfants que 4 minutes imposées par l'animateur.