



UN JOUR, UNE ACTIVITE

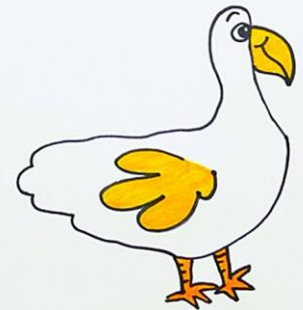
Psychomotricité pour les
Navegadors

Jour 1 : Parcours moteur

- Développer la motricité globale.
- Vous trouverez sur le site des exemples de parcours moteur extérieur et intérieur (niveau 2).

Jour 2 : Un peu de dessin

- Développer le déliement digital et soutenir l'apprentissage de la graphomotricité.
- Sur feuille, en dessinant le contour de la main, imaginez plusieurs animaux.



Jour 3 : Jacques a dit... de l'espace

- Soutenir l'apprentissage des repères spatiaux.
- Avec le jeu « Jacques a dit », faire travailler les notions spatiales comme par exemple : « mets-toi loin de moi » « près de moi » « entre le canapé et la télé »....

Jour 4 : Musique

- Travailler le rythme.
- A l'aide de casserole, poêle, spatule en boîte, bocaux, vous allez faire de la musique. Placez vous face à face, faites un rythme (3 à 5 frappements) et demander à votre enfant de le reproduire. Puis inversement.



Jour 5 : Théâtre

- Percevoir et jouer les émotions.
- Sur un petit papier écrire les émotions : joie, tristesse, peur et colère. A tour de rôle, tirer au sort une émotion et jouer une petite scène afin que l'autre devine l'émotion jouée.