

## La psychomotricité s'invite chez vous !

Nous sommes 5 étudiants en 2<sup>ème</sup> année de formation en psychomotricité. Durant cette période de confinement, où les séances de psychomotricité ne sont plus assurées nous vous proposons un exercice par items psychomoteurs, soit 18 exercices à faire à la maison.

Ces exercices ont été conçu pour être réalisable avec le matériel de maison.

Pour chaque exercice nous vous indiquons l'item travaillé, le matériel nécessaire, la tranche d'âge, l'objectif de l'exercice ainsi que la durée du jeu.

Nous vous expliquons par la suite le déroulement du jeu.

Alors amusez-vous !!

**Maitre Laetitia**  
**Berhnard Gabriel**  
**Lucas Audrey**  
**Berger Sophie**  
**Estachy Romane**



## Repérage dans l'espace

### Cache-cache d'objet

**Objectif :** Travailler le repérage dans l'espace sur un plan et dans l'espace réel, mais aussi de développer le graphisme, et la latéralité.

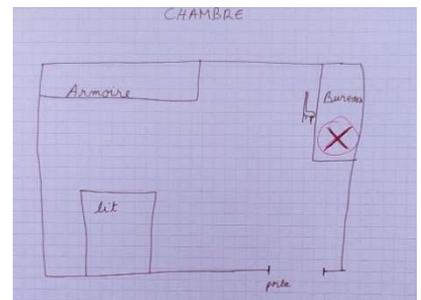
**Matériel :** feuille vierge, crayon, objet à cacher (exemple : une peluche)

**Age :** de 4 à 12 ans

**Durée :** 20-30min

**Description :** Pour les enfants de 4 à 7 ans, le parent cache un objet dans une pièce définie auparavant. L'enfant devra chercher l'objet dans la pièce. Une fois trouvé, l'enfant doit définir si l'objet était au-dessus, en dessous ... de tel meuble dans la pièce (si l'enfant est dans la difficulté sur les notions, montrer les images : voir *annexe 1* ce à quoi correspond chaque notion). Ce jeu peut être renouvelé plusieurs fois.

Puis, pour les enfants de 7 à 12 ans, le parent cache aussi l'objet dans une pièce définie auparavant. L'enfant cherche l'objet dans la pièce et pendant ce temps le parent devra dessiner le plan de la pièce en question sur une feuille blanche avec les éléments/ meubles les plus importants dans la pièce. Une fois l'objet trouvé, l'enfant devra faire une croix sur le plan à l'endroit où se trouvait l'objet. Ensuite le parent devra faire le plan de la maison sur une feuille, cacher l'objet à un endroit dans la maison et faire une croix sur le plan, l'enfant devra trouver l'objet. Les rôles peuvent ensuite s'inverser !



## Repérage dans le temps

### Raconte-moi une histoire

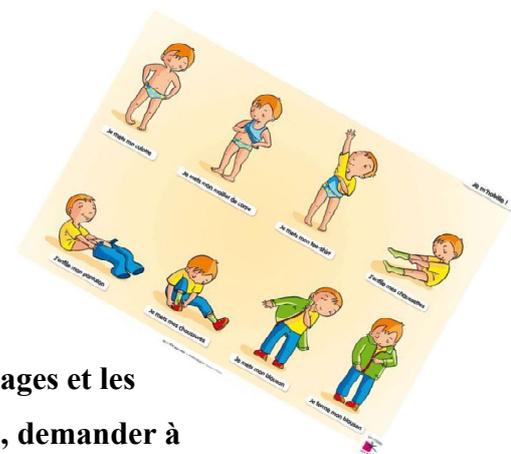
**Objectif :** Travailler le temps, la chronologie, l'attention, la discrimination visuelle

**Matériel :** séquençage d'image (*Pinterest*)

**Age :** Entre 4 ans et 7 ans

**Durée :** 15 min

**Description :** Imprimer des séquençages d'image d'une activité de la vie quotidienne comme s'habiller, prendre sa douche, remplir un verre d'eau... Couper chaque image et les positionner devant l'enfant dans le désordre. L'enfant devra replacer dans l'ordre chronologique les images. Le nombre d'images et les détails sont à varier selon le niveau de l'enfant. A partir de 8 ans, demander à



l'enfant de mimer l'action et d'ensuite verbaliser ce qu'il vient de faire afin qu'il se rende compte de chaque étape menant à un but.

## Latéralité

### Twister revisité

**Objectif :** Connaissance droite/gauche et expérimenter la latéralité manuelle et pédestre.

**Matériel :** 4 ronds de différentes couleurs mais de même taille.

**Durée :** 10 min

**Tranche d'âge :** A partir de 6-7 ans

**Description :**

Placer au sol les différents ronds de manière désorganisés à environ

1m de l'enfant. Demander lui d'aller toucher tel rond avec la main

ou le pied droit ou gauche. Par exemple indiquez lui « Touche le

rond rouge avec ton pied gauche », « Touche le rond bleu avec la main droite » ... Pour

complexifier l'exercice vous pouvez demander à l'enfant de tenir les positions et

d'accumuler les consignes.



## Coordinations oculo-manuelles

### Perds pas la boule !

**Objectif :** Travailler la coordination oculo-manuelle et l'ajustement postural.

**Matériel :**

- pour les plus jeunes, une table basse, des gros livres, des balles, un gros tupperware

- Pour les plus grands, une surface plane, des petite balles type ping-pong, quelques gobelets en plastique

**Durée :** 5-10 minutes

**Tranche d'âge :** 3 ans et +

**Description :**

Entre 3 et 5 ans : Positionner les livres sous les pieds de la table basse pour créer un plan incliné. Se mettre du côté surélevé et demander à l'enfant de se placer en face avec son panier dans les mains. Laisser glisser une balle le long du plan pour que l'enfant rattrape la balle. Au début, envoyer une balle à la fois, puis envoyer les balles de plus en plus rapidement.

Entre 5 et 10 ans : S'asseoir par terre ou s'agenouiller face à face avec son enfant à environ 2 mètres. Faire rouler une balle en direction de l'enfant et demander lui d'attraper la balle en plaçant son gobelet par-dessus. Au début, envoyer les balles en direction de l'enfant, puis varier les directions ou lancer de manière plus rapprochée.



**A partir de 10 ans :** Se placer debout face à son enfant avec une distance de 2 mètres environ. Lancer la balle de ping-pong en direction de l'enfant et lui demander de l'attraper dans son gobelet. Pour augmenter la difficulté, vous pouvez augmenter la distance entre vous.

## Coordonnations oculo-pédestres

### Jeux des couleurs

**Objectif :** Travailler les capacités oculo-pédestre, mais aussi de travailler le repérage dans l'espace, la reconnaissance des couleurs, et la concentration.

**Matériel :** 2 grandes feuilles ou plusieurs feuilles A4 (environ 18), 9 crayons de couleurs différentes

**Age :** à partir de 4 ans

**Durée :** 10 min



**Description :** Si les parents ne sont pas en possession de grandes feuilles, il faudra alors commencer par préparer 2 grandes feuilles en scotchant ensemble 9 feuilles A4 pour chaque grande feuille (18 feuilles A4 nécessaire en tout) pour créer quelque chose se similaire à l'image ci-dessus. Ensuite il faudra faire 9 grands ronds de couleurs différents sur 3 lignes avec 3 ronds par ligne. Ces ronds sont à faire sur les deux grandes feuilles, et les couleurs doivent être au même endroit sur les deux feuilles. Le but est que l'enfant ait une feuille et que le parent aussi. Ensuite, pour les enfants âgés de 4 à 7 ans, il faut placer les deux feuilles à côté au sol, le parent se met au centre d'une feuille et l'enfant au centre de l'autre feuille. Le parent fait un pas sur un rond précis en revenant au centre et l'enfant reproduit le même pas puis le trajet devient de plus en plus complexe.

Puis, à partir de 8ans le jeu peut être complexifié en mettant les feuilles en face à face. Ainsi, l'enfant devra suivre les pas du parent, en miroir.

## Dissociation droite / gauche

### 1,2,3 ... tracez !

**Objectifs :** Travail oculo-manuelles, dissocier les actions de la main droite et de la main gauche

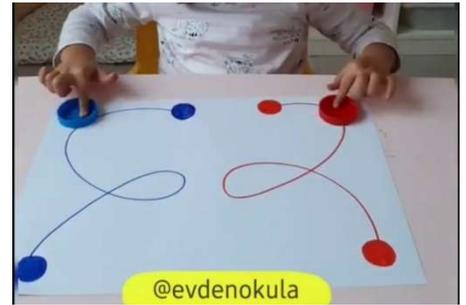
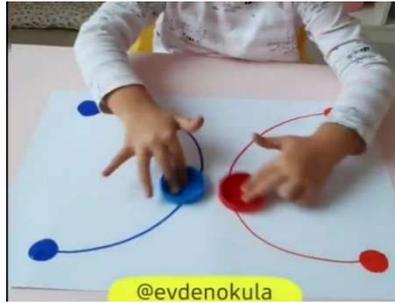
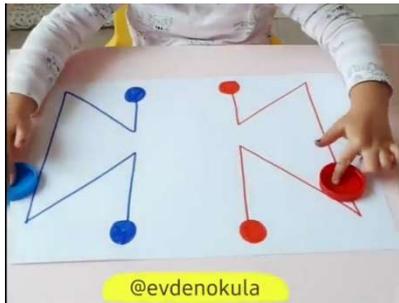
**Matériels :** Plusieurs grandes feuilles (type A3), feutres de 2 couleurs différentes, 2 bouchons de bouteilles.

**Tranche d'âge :** A partir de 4 ans

### Description :

Dessiner sur une grande feuille deux trajets similaires en symétrie axiale de deux couleurs différentes. Ensuite avec des bouchons de bouteilles dans chaque main de l'enfant, celui-ci doit faire simultanément les deux parcours un avec la main droite et l'autre avec la main gauche.

Complexifier les parcours suivant l'âge et pour les plus grands vous pouvez créer des parcours différents entre la main droite et gauche.



## La Dissociation des ceintures

### La course effrénée

**Objectifs :** Dissocier la ceinture scapulaire de la ceinture pelvienne (haut/bas), solliciter la prise de décision ainsi que la motricité globale, amener une utilisation de mouvements peu pratiqués spontanément à cet âge.

**Matériel :** aucun

**Durée :** 10 min

**Tranche d'âge :** A partir de 3 ans

### Description :

Tout d'abord, délimiter une distance à parcourir. En ligne droite ou tortueux, laissez l'enfant décider tout en le guidant légèrement afin d'avoir une distance adaptée à sa motricité. Vous êtes alors transformés en statues par une méchante sorcière qui, pour vous délivrer, vous demande de parcourir le chemin. Cependant elle ne délivrera que le premier arrivé ! Dans un premier temps, elle vous a figé alors que vous étiez assis sur vos talons, vous devrez donc parcourir le chemin intégralement dans cette position en glissant vos genoux au sol à la seule force des bras. Comme la sorcière est joueuse, elle ne s'arrête pas là et décide de vous transformer en chat/chien vous forçant à vous déplacer à quatre pattes puis en vers de terre ce qui vous oblige à ramper. Il est évidemment possible d'adapter l'histoire à sa guise.

- il est possible de marcher sur les genoux pendant la propulsion + ramper en arrière puis sur le côté

## L'équilibre

### Stable ou mouvant

**Objectif :** Travailler l'équilibre, la motricité globale et le contrôle postural.

**Matériel :** 5 bouteilles en plastique ou cannettes pour faire le slalom, un gobelet en plastique, une écharpe ou un foulard.

**Durée :** 5-10 minutes

**Tranche d'âge :** à partir de 4 ans

**Description :**

Positionner les bouteilles sur une ligne droite en les espaçant d'environ 80 cm pour créer un slalom. L'enfant se place au point de départ avec un gobelet d'eau à la main. Lui proposer de faire le slalom aller-retour sans renverser de l'eau du gobelet ni faire tomber les bouteilles.

Pour augmenter la difficulté : diminuer la distance entre les bouteilles. Variantes : les mains liées derrière son dos avec un foulard, les pieds liés ou à cloche pied. Pour le motiver, vous pouvez positionner 2 slaloms côte à côte ou le chronométrer pour instaurer un esprit compétitif.



## Le Tonus

### Le sable immobile

**Objectif :** Mobiliser son tonus pour contrer celui du partenaire, trouver des points d'appui efficaces pour déséquilibrer le partenaire, inciter au recrutement tonique.

**Matériel :** Se munir d'une corde assez grande ou d'un équivalent

**Tranche d'âge :** A partir de 4 ans

**Durée :** 15 min

**Description :**

Vous et votre enfant avez décidé de construire une maison. A l'aide d'une corde vous délimitez votre maison grâce à un grand cercle fermé. Vous creusez alors les fondations au centre du cercle (mime). Malheureusement, vous vous retrouvez avec un grand sac de sable (joué par l'adulte ou par une autre personne) au centre du cercle ! Il faut donc absolument faire sortir cet encombrant objet des fondations de la maison. L'enfant va donc devoir vous pousser hors des limites des fondations et vous opposerez une résistance adaptée aux capacités de l'enfant. N'oubliez pas qu'en tant que sac de sable, vous n'avez pas de bras ! donc pas de chocolat.

- Vous pouvez vous laisser pousser sans opposer de résistance

+ L'enfant ne peut vous sortir que par la porte (trou dans la corde au sol)

## Schéma corporel

### Mon corps autour du monde

**Objectif** : Travailler le schéma corporel.

**Matériel** : un plateau de jeu à imprimer, un dé, des pions, des cartes de jeu à imprimer et une fiche posture à imprimer (*voir annexes 6,7,8*)

**Durée** : 20 min et +

**Tranche d'âge** : à partir de 4,5 ans

**Description** :

- Faites 4 tas de cartes : celles avec le dessin d'une partie du corps, celles avec une partie du corps écrite, celles avec une action physique (courir, sauter, attraper un objet...), celles avec des postures simples (*voir annexe 6*).

**Bienvenue chers aventuriers ! Positionnez vos pions sur la case départ et décidez qui sera l'aventurier le plus courageux pour commencer et celui-ci lance le dé :**

- 1) Il doit réaliser la posture qui correspond au numéro indiqué sur le dé. S'il réussit à tenir 3 secondes, il avance son pion du nombre de cases indiquées par le dé. S'il échoue, il reste sur sa case.
- 2) Il tire une carte de la catégorie de la case sur laquelle il est tombé.
  - a. **Les cases avec une bouches** : tirez une carte avec un dessin d'une partie du corps, il s'agit de nommer la partie du corps dessinée.
  - b. **Les cases avec une main** : tirez une carte avec une partie du corps écrite, vous devez la toucher sur un de vos voisins.
  - c. **Les case avec un point d'interrogation** : tirez une carte avec une action physique, vous devez citer les parties du corps utilisées pour réaliser cette action.
  - d. **Les cases cadeaux** : tirez une carte avec une figure à 2 : il s'agit de réaliser la figure représentée sur la carte avec la personne de votre choix. Si vous réussissez à tenir 3 secondes, vous avez réussi et avancez tous les 2 votre pion d'une case.
  - e. **Les cases pantin** : tirez une carte avec posture et choisissez une personne qui se laisse faire comme un pantin. Il s'agit de bouger les différentes parties du corps de la personne pour qu'elle se retrouve dans la posture représentée sur la carte.
  - f. **Les cases stop** : reculez de 2 cases.

Que l'action de la carte soit réussie ou non, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé. Sur la case finale, tirez une carte des 3 premières catégories (a, b, c) et réalisez les 3 défis. Si vous réussissez les 3 défis vous avez gagné, si vous échoué, vous retentez votre chance avec 3 nouveaux défis au tour suivant. Le premier joueur à réussir les 3 défis a gagné !

## Motricité fine

### La passoire dans tous ses états

**Objectif :** Travailler la motricité fine, le graphisme, la coordination oculo-manuelle

**Matériel :** une passoire, des fils (scoubidou, laines...), pince à linge

**Age :** A partir de 4 ans

**Durée :** 20 min

**Description :**

Placer la passoire devant l'enfant et lui proposer des fils à côté. L'enfant va faire passer les fils dans les différents trous de la passoire. Ces différents fils vont former une sorte de toile d'araignée. Placer dans cette toile un petit objet au fond. Demander à l'enfant d'aller récupérer cet objet. Il va devoir passer au milieu de tous les fils sans y rester coincé. Répéter l'action plusieurs fois. Pour finir, l'enfant va retirer tous les fils, mais attention il n'a pas le droit d'utiliser ses mains ! La seule aide qui lui est proposé c'est une pince à linge grâce à laquelle il va pincer les fils pour les enlever un à un.



## Le graphisme

### L'école des sorciers

**Objectif :** Travailler le graphisme, l'imaginaire, la créativité, l'espace

**Matériel :** un ruban (bâton + foulard)

**Age :** 5 ans et plus

**Durée :** 15 min

**Description :**

Votre enfant a reçu un courrier, il est accepté à la grande école de magie :

Poudlard. Avant sa rentrée, il doit s'entraîner à utiliser sa baguette magique. Pour cela, prendre un bâton et lui attacher un foulard, une ficelle afin de créer un ruban. Le poids et la taille du ruban peut varier selon la difficulté.

Les gestes que forment la baguette sont très important, s'ils sont mal faits, le sort peut alors être détourné et le verre se transformer en crapaud à la place de se remplir tout seul. A l'aide des cartes (*voir annexe 3*) refaire le mouvent proposé pour chaque formule.

Le trajet dessiné commence au point vert et se termine au rouge. Au début le mouvement doit être initié par l'épaule, puis le coude pour finir par le poignet.

Attention, le ruban ne doit pas toucher par terre, sinon cela veut dire que le sort ne sera pas réussi. Bonne chance !



## Le déliement digital

### L'adroit à gauche

**Objectif :** Dissocier les différents doigts, se concentrer et faire appel à la mémoire.

**Matériel :** aucun

**Tranche d'âge :** A partir de 3 ans et demi :

**Durée :** 10 min

**Description :**

Proposer à l'enfant de lui raconter une histoire mais d'abord vous avez besoin, à l'aide de feutre, de dessiner sur chaque doigt de l'enfant, des personnages identiques sur la main gauche et droite. Le pouce correspond au chien, l'index au grand frère, le majeur au papa (varier suivant la famille que vous souhaitez constituer), l'annulaire à la maman et l'auriculaire à la petite sœur. Puis vous lui demanderez d'animer les doigts en les faisant parler comme des marionnettes lorsque l'on évoque leur nom dans l'histoire que vous trouverez en annexe (voir annexe 1). N'hésitez pas à agrémenter l'histoire ou à favoriser le mouvement des doigts de l'enfant.

- il est possible de réaliser les mouvements avec l'enfant

+ demandez de bouger les doigts dans l'ordre uniquement à la fin d'une phrase.

## Le rythme

### Les casseroles chanteuses



**Objectif :** L'objectif de ce jeu est de travailler le rythme, mais cela fait aussi travailler la créativité, la concentration.

**Matériel :** 2 casseroles, 2 cuillères en bois (aussi possible avec un de chaque)

**Age :** à partir de 3 ans

**Durée :** 10 minutes

**Description :** Pour ce jeu l'adulte joue un rythme sur les casseroles avec les cuillère en bois et l'enfant doit marcher sur le rythme de la musique produite par l'adulte. Dans l'idéal, le rythme est régulier pour commencer et ensuite il se complexifie en accélérant et en ralentissant sans pouvoir anticiper. Les rôles peuvent ensuite s'inverser, l'enfant fait le rythme et l'adulte marche en fonction de celui-ci.

## L'attention

### Disparition d'objets

**Objectif :** Stimuler la capacité attentionnelle de l'enfant

**Matériel :** Un tissu opaque et 5 petits objets (pas fragile)

**Durée :** 10-15 min

**Tranche d'âge :** A partir de 3 ans

**Description :**

- **Pour les 3-5 ans :** Placer cinq petits objets devant l'enfant, les nommer avec lui avant de commencer. Ensuite recouvrir les objets d'un tissu opaque pour pouvoir retirer un objet de la vue de l'enfant. Celui-ci doit alors retrouver l'objet manquant.
- **Pour les 6-8 ans :** Faire la même chose avec une dizaine d'objets. Ensuite faire le même exercice avec le toucher. En effet, l'enfant doit trouver l'objet manquant uniquement en touchant les objets présents devant lui.



## La concentration

### Le go no go à gogo

**Objectifs :** Solliciter la concentration de l'enfant, stimuler l'empan mnésique, détendre, solliciter la flexibilité mentale et l'imagination.

**Matériel :** aucun

**Tranche d'âge :** A partir de 4 ans

**Description :**

Commencez par définir un code avec l'enfant par exemple : « Quand je dis un mot commençant par la lettre « B » tu sautes une fois », « Quand je dis le mot forêt, tu tournes sur toi-même », « Quand je dis le mot blanc tu t'accroupis », etc. A vous de trouver le code qui vous convient en y ajoutant la difficulté que vous souhaitez. On peut par exemple demander un code lorsqu'un mot contient une lettre, se termine par une consonne ou par une certaine lettre. Puis vous raconterez l'histoire que vous trouverez en annexe (*voir annexes 2*). Vous trouverez une multitude d'histoire à réaliser ainsi grâce au site : <https://carnet-de-contes.jimdofree.com>. Arrêter son histoire lorsque l'enfant ne suit pas la consigne et attendre un peu qu'il réalise pourquoi vous avez arrêté.

- il est possible de simplifier les consignes et de ne donner qu'une consigne à la fois afin de ne pas surcharger l'enfant

+ Il est possible de rendre les consignes plus complexes avec des codes subtils et multiples. N'hésitez pas à essayer de complexifier la tâche.

## La reconnaissance des émotions

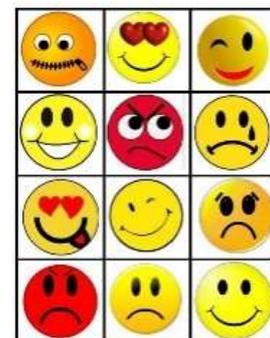
### Trouver l'émotion correspondante

**Objectif** : Reconnaître les émotions sur image et les reproduire, mais aussi de travailler la motricité globale et faciale

**Matériel** : feuilles des émotions, crayon

**Age** : de 3 à 8 ans

**Durée** : 15-20 minutes



**Description** : Tout d'abord, il faut commencer par imprimer la fiche des différentes émotions (annexe 5). Ensuite l'enfant doit relier les différents visages aux émotions écrites correspondantes. Une fois que les émotions sont bien intégrées par l'enfant, celui-ci doit les mimer afin que l'adulte puisse deviner l'émotion qu'il mime. Par la suite, les rôles peuvent être inversés : l'adulte mime et l'enfant devine. *Dans les cas, où l'enfant ne sait pas encore lire, il ne peut donc pas relier les visages aux émotions qui sont écrites. Dans ce cas, l'enfant dit oralement quelle émotion correspond à chaque visage. Et ensuite, il peut mimer, comme énoncer ci-dessus*

## La détente

### Balant-zen

**Objectif** : Détendre votre enfant, le ramener dans un état de calme en le focalisant sur ses sensations corporelles.

**Matériel** : 2 grands draps, des foulards, des serviettes pliées.

**Durée** : 15 minutes et +

**Tanche d'âge** : 3 ans et +

**Description** :

Pendant toute la durée de l'exercice, prenez une voix douce et faites des mouvements lents. Vous pouvez mettre une musique douce si votre enfant préfère. Proposez à votre enfant de s'allonger sur le dos sur un grand drap.



Veillez à qu'il soit confortablement installé, vous pouvez mettre une serviette pliée sous sa tête afin que sa nuque soit droite. Puis, avec des tissus, venez caresser certaines parties du corps. Ne le faites pas en continu pour qu'il ne se doute pas quel endroit va être touché. Dans un deuxième temps, suspendez un membre de votre enfant dans un foulard (jambe, bras) et effectuez des petits mouvements de balancement afin de permettre à votre enfant de relâcher son membre. Vous pouvez aussi le faire avec la tête. Enfin recouvrez l'enfant d'un autre drap, puis positionnez-vous à ses pieds



**en tirant le drap vers vous pour découvrir les parties du corps de votre enfant les unes après les autres en commençant par la tête et en allant vers les pieds. Laissez votre enfant s'asseoir tranquillement et prenez un moment pour échanger avec lui sur ce qu'il a aimé et ce qu'il a ressenti. Bonne détente !**

## Annexes

---

### **Annexe 1 : histoire du déliement digital**

Il était une fois deux familles. La famille Drouate (*bougez tous les doigts de la main droite*) était une famille exemplaire qui possédait un joli chat persan (*bougez le pouce de la main droite*). Le père était fort et robuste ! (*bougez le majeur droite*) « Gardez la tête haute » (*bougez le majeur droite*) qu'il disait au reste de la famille qui répondait « Nous sommes de fiers Drouate ! » (*bougez tous les doigts à droite sauf le majeur, etc*)

En face de chez les Drouate vivaient la famille Ghoshe qui elle n'avait rien pour eux à part un chien vieillissant. En effet, le fils Ghoshe n'avait d'autres choix que de voler du pain pour subvenir aux besoins de la famille Ghoshe.

La mère Ghoshe prenait soin de son mari qui était alité depuis un accident de travail. La pauvre petite fille Ghoshe pleurait depuis des heures mais personne n'avait le temps de s'occuper d'elle.

Quand le fils Drouate rencontrait le fils Ghoshe il se moquait de lui : « La famille Ghoshe n'est pas une famille ordinaire, nous les Drouate on est soudés ! » mais jamais le fils Ghoshe ne répondait car il préférait passer son chemin devant la maison de la famille Drouate pour aller s'occuper de la petite fille Ghoshe.

Pendant ce temps, le chien des Ghoshe, un teckel mal luné courait après le chat des Drouate.

Quand la mère Drouate rencontrait la mère Ghoshe, elle ridiculisait la mère Ghoshe : « J'ai vu que vos fleurs étaient fanées, peut-être les Ghoshe auraient besoin d'un peu d'aide, nous les Drouate on est là si vous avez besoin » disait la mère Drouate d'un ton sarcastique. Mais jamais la mère Ghoshe ne répondait, préférant continuer son chemin avec le sourire. De toute façon, la mère droite n'a pas la chance d'avoir une famille soudée comme la Ghoshe !

Un jour, la petite fille Drouate arrêta de respirer et devint toute rouge. En panique Papa Drouate sorti dans la rue pour appeler à l'aide... Personne ne répondit. Maman Drouate, Papa Drouate et le Fils Drouate allèrent alors toquer à la porte du père Ghoshe. C'est la petite fille Ghoshe qui ouvrit. « Vite la petite fille Drouate s'étouffe aidez-nous ! ». Alors, la petite fille Ghoshe prévient la mère Ghoshe qui prévient le fils Ghoshe qui prévient le père Ghoshe de la situation.

A bout de forces, le père Ghoshe se leva, calme et prit la petite fille Drouate entre ses grandes mains pour lui faire recracher une bille que la petite fille Drouate avait avalée un peu avant. Ainsi, le père Ghoshe sauva la petite fille Drouate sous les yeux éberlués du chien Ghoshe et du chat Drouate.

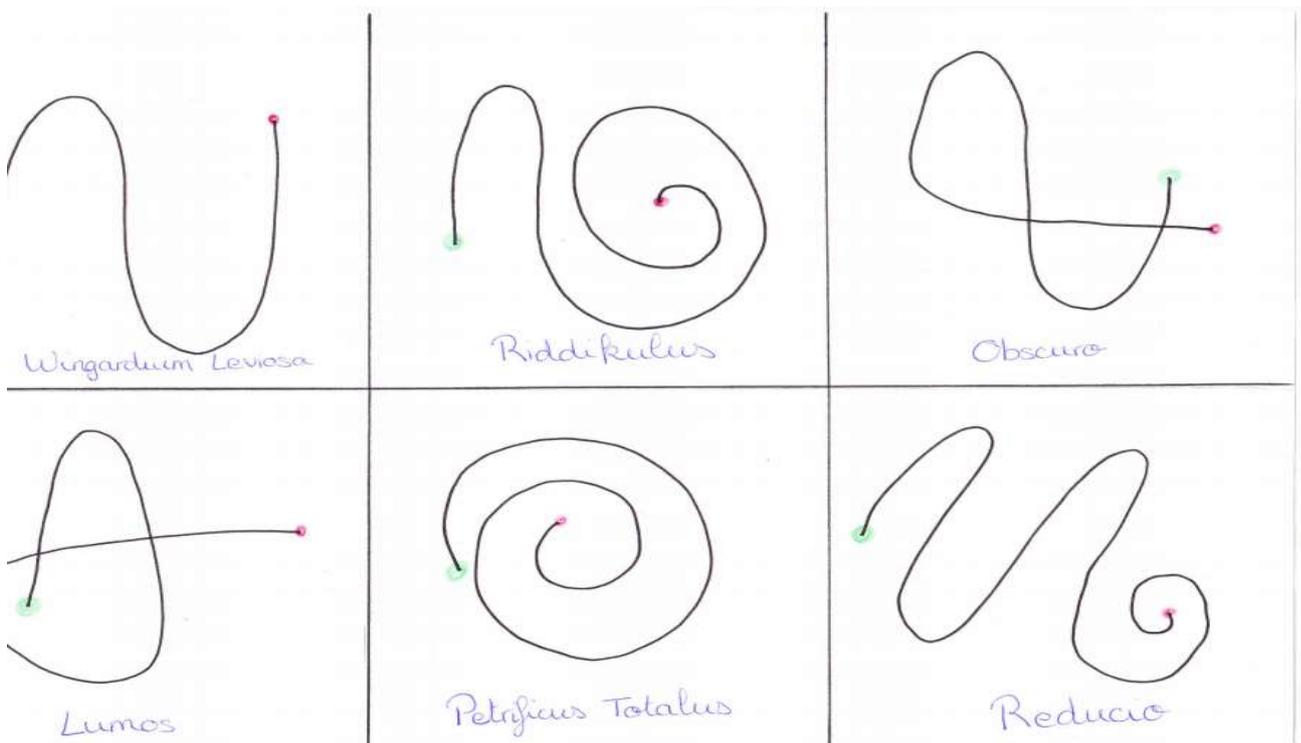
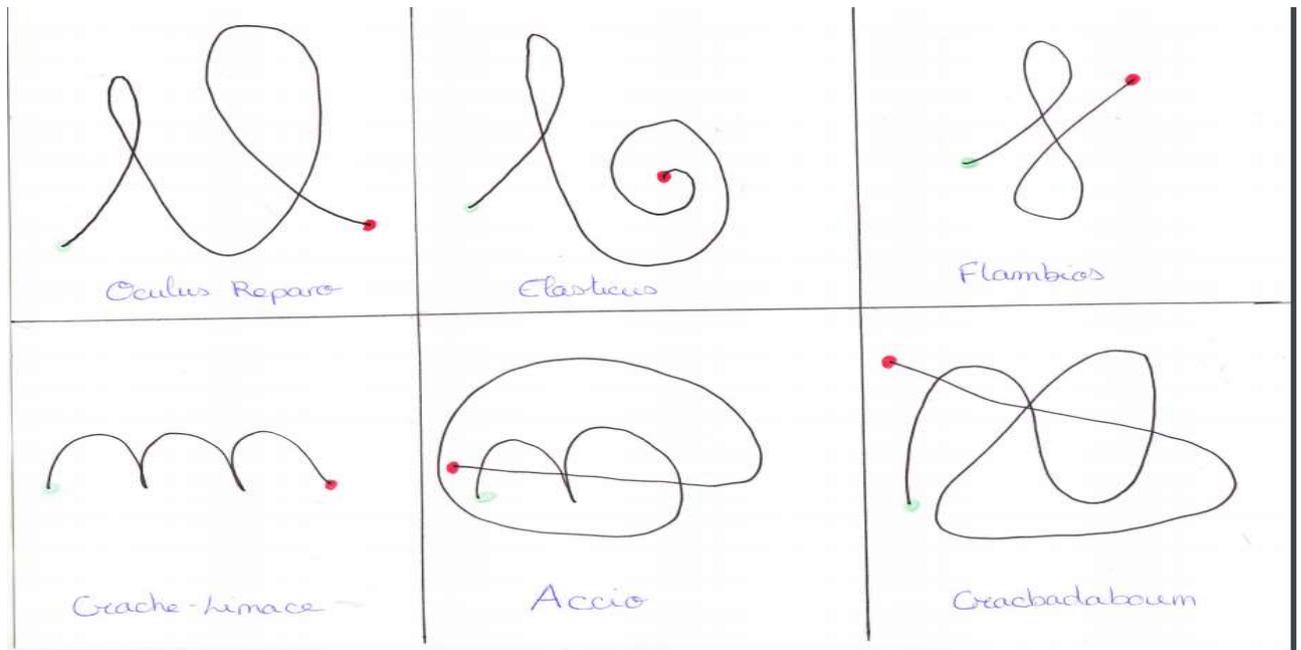
Depuis, la famille Ghoshe et la famille Drouate sont amis et s'aident régulièrement. (*entrelacez la main droite et la gauche*)

*Moralité : Être gauche ne veut pas forcément dire que tu n'es pas adroit !*

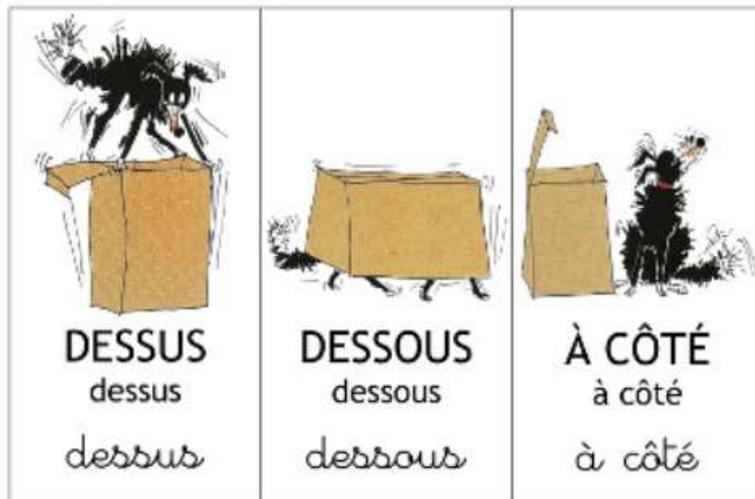
### **Annexe 2 : Concentration**

Pour plus d'histoire, voir le site suivant : <https://carnet-de-contes.jimdofree.com/contes/contes-africains/la-ruse-de-gavndé-le-lion/>

### Annexe 3 : Graphisme



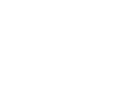
## Annexe 4 : Repérage dans l'espace



## Annexe 5 : Reconnaissance des émotions

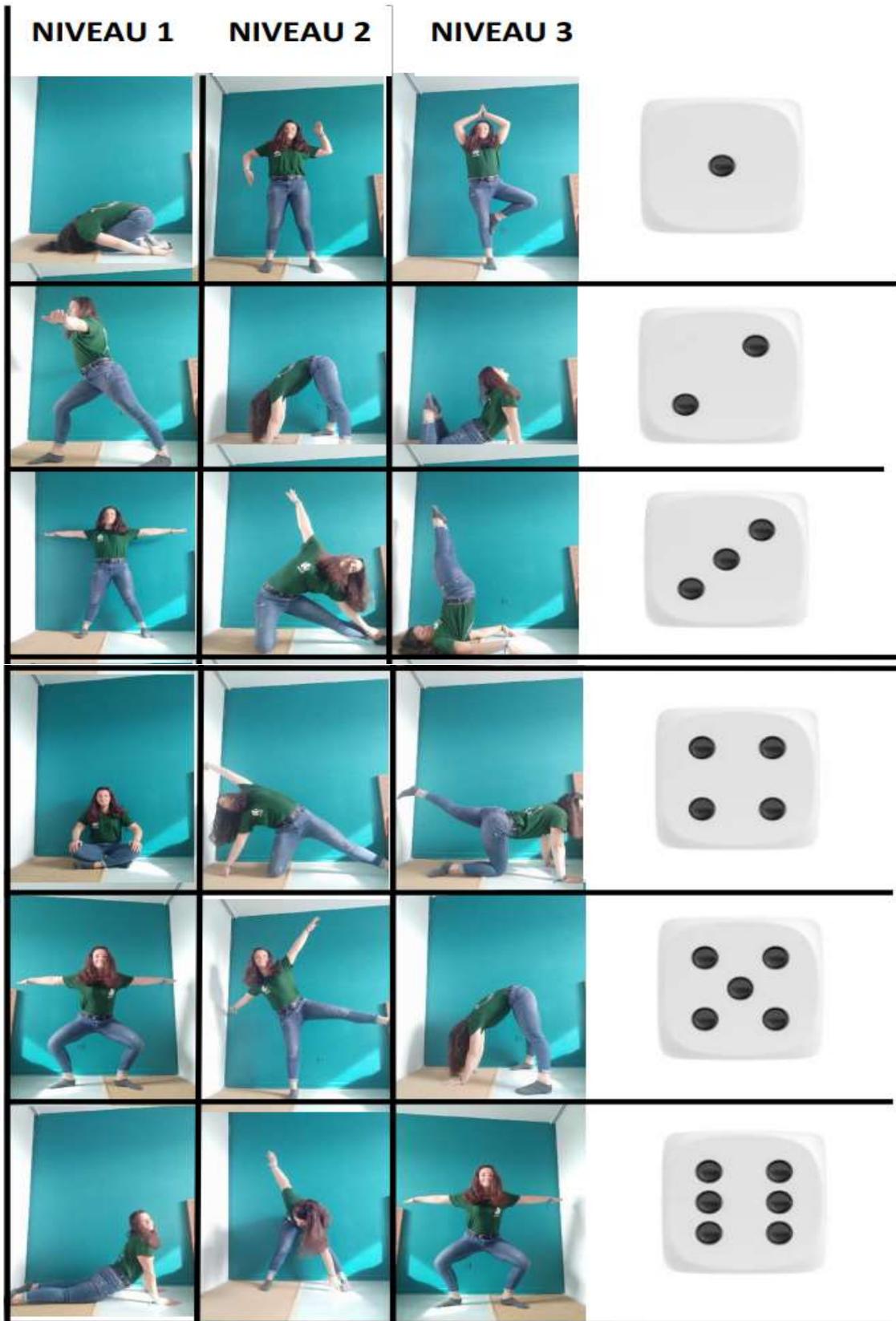
### LES SENTIMENTS ET LES ÉMOTIONS

Relie les mots aux images

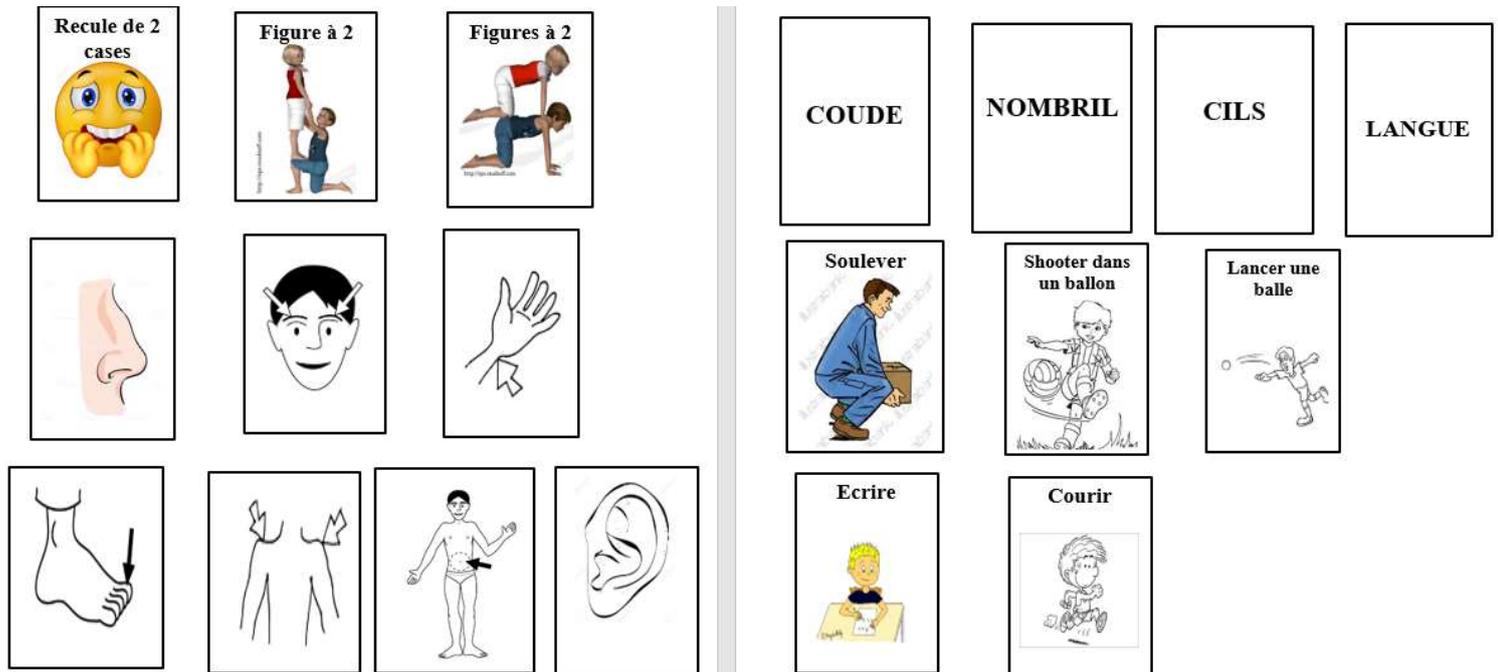
<input type="radio"/> 	1. Affamé / Affamée	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	2. Amoureux / Amoureuse	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	3. Assoiffé / Assoiffée	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	4. Effrayé / Effrayée	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	5. Ennuyé / Ennuyée	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	6. Étonné / Étonnée	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	7. Fâché / Fâchée	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	8. Fatigué / Fatiguée	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	9. Heureux / Heureuse	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/>	10. Nerveux / Nerveuse	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	11. Malade	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	12. Triste	<input type="radio"/>

ISLCollective.com

**Annexe 6 : Schéma corporel**



## Annexes n° 7 : Schéma corporel



## Annexe 8 : Schéma corporel

