

# Séances « Jouer avec des gros cartons »

## Objectifs :

### **Agir et s'exprimer avec son corps**

Adapter sa conduite motrice à la spécificité du matériel

Elargir le potentiel d'actions élémentaires

### **Devenir élève**

Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide

Coopérer / collaborer avec les autres pour effectuer une tâche demandée

### **S'appropriier le langage**

Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne

Réutiliser à bon escient le vocabulaire approprié et pertinent : les verbes d'action (pousser, tirer, sauter (dessus, dedans, entre), empiler, se cacher (dessous, dedans), grimper, lancer, porter, entrer, sortir, transporter, bouger...

- Langage de situation : vocabulaire spatial, lié aux déplacements, au rapport du corps et de l'objet
- Langage de communication : interactions entre enfants et entre l'enfant et l'adulte
- Langage d'évocation : par le jeu du faire semblant et lors du 3e temps

Les cartons de diverses tailles (une soixantaine avec si possible quelques très grands cartons) permettent un large éventail de registres moteurs et d'expériences sensori-motrices :

- La motricité d'action : pousser, tirer, sauter, grimper, empiler, glisser ...
- La motricité d'impression : expérimenter le noir, l'enfermement, la prise de risque ...
- La motricité d'expression : tous les jeux symboliques qui transforment le matériel ...

## La place des adultes :

Les adultes garantissent les limites et la sécurité. Ils stimulent le jeu, la créativité, l'accès au symbolisme et les échanges. Ils aident à travailler la distanciation et la représentation.

A chaque séance, et si possible, un adulte se charge de noter les observations qui lui semblent pertinentes en fonction des critères de la grille élaborée (cf. ci-dessous).

Séance initiale (peut-être répétée 2 ou 3 fois) : exploration de l'espace et des gros objets.

Séances suivantes (2 à 8) : complexifier les consignes sur la manipulation du matériel, sur les actions motrices, par la coopération

## Séance initiale : découverte

Proposer une exploration libre du matériel, mise à disposition du matériel.

### **Dispositif :**

En  $\frac{1}{2}$  classe

20 minutes où les enfants jouent seuls ou à plusieurs

Lors des 1eres séances, il faut rester très vigilant sur le cadre pour prévenir le danger, vérifier que les enfants restent bien dans le "pour de faux" et vérifier que les situations ne sont pas trop anxiogènes.

**Consigne** : Je vous ai amené des cartons. Vous jouez avec, vous chercher tout ce que vous pouvez faire avec sauf faire mal aux autres ou vous faire mal, casser exprès les cartons car si on les casse on n'en aura plus pour jouer.

⇒ se cacher, pousser, tirer, faire de la musique, faire la tortue, une maison, fermé/ouvert, seul/ensemble, porter, se reposer, transporter des petits cartons dans un grand...

### **Mutualisation :**

10 minutes - Questionner les enfants sur ce qu'ils ont fait. Aider à la formulation, à l'emploi des verbes d'action.

## **Séance 2 : pousser, tirer**

**Dispositif :**

En  $\frac{1}{2}$  classe, 20 minutes où les enfants jouent à seuls ou à plusieurs

**Consignes :**

1 : Vous devez pousser votre carton.

2 : Vous devez tirer votre carton.

3 : Vous devez pousser votre carton sans les mains. (pour éviter les grands coups de pieds, proposer de le faire avec la tête à 4 pattes ou couché, avec le ventre, avec le dos assis ou debout)

4 : Vous devez tirer le carton sans le toucher. (proposer d'utiliser une corde)

**Mutualisation :**

10 minutes - Questionner les enfants sur ce qu'ils ont fait. Aider à la formulation, à l'emploi des verbes d'action.

## **Séance 3 : déplacer les cartons**

**Dispositif :**

En  $\frac{1}{2}$  classe, 20 minutes où les enfants jouent à seuls ou à plusieurs

**Consignes :**

1 : Vous déplacez les cartons pour aller les mettre sur les tapis bleus ; sur les tapis jaunes...

2 : Vous déplacez le carton avec un copain dedans.

⇒ provoquer la coopération

**Mutualisation :**

10 minutes - Questionner les enfants sur ce qu'ils ont fait. Aider à la formulation, à l'emploi des verbes d'action.

## **Séances 4 et 5 : topologie (1)**

**Dispositif :**

En  $\frac{1}{2}$  classe (séance 4) en classe entière (séance 5), 20 minutes

Séance moins active, axée plus sur l'observation et la reproduction de situation : « faire comme la mascotte »

**Consigne :** Vous allez faire comme Tichou. Je me mets sur / sous / devant / derrière / à côté / dans / entre le(s) carton(s).

**Mutualisation :**

10 minutes - Questionner les enfants sur ce qu'ils ont fait. Aider à la formulation, à l'emploi des verbes d'action.

## **Séance 6 : topologie (2)**

**Dispositif :**

En  $\frac{1}{2}$  classe, 20 minutes

Séance moins active, axée plus sur l'observation et la reproduction de situation : « faire comme la mascotte », comprendre une photo et la reproduire en 3D

**Consigne :** Vous avez chacun une photo d'un doudou et d'un carton. Vous allez vous placer comme le doudou. Dis-moi comment tu es placé. Je te donne une autre photo.

### Mutualisation :

10 minutes - Questionner les enfants sur ce qu'ils ont fait. Aider à la formulation, à l'emploi des verbes d'action.

## Séance 7 : susciter le jeu d'expression

### Dispositif :

En classe entière, 20 minutes

### Consignes :

1 : Vous fabriquez une tour avec les cartons.

2 : Vous fabriquez un train avec les cartons.

3 : Nous jouons au jeu du wagon musical. On se promène dans la salle, au signal on doit rejoindre un carton.

Le nombre de cartons/wagons diminue progressivement.

4 : Nous faisons une ronde autour des cartons en chantant « dansons la capucine ».

### Mutualisation :

10 minutes - Questionner les enfants sur ce qu'ils ont fait. Aider à la formulation, à l'emploi des verbes d'action.

## Séance 8 : enrichir le jeu d'expression

### Dispositif :

En classe entière, 20 minutes

### Consignes :

« Le carton est devenu ... précisez vos histoires ».

### Situation 1

**Le carton est un contenant**

**Si le carton est une maison :**

- On trouve toutes les façons d'y entrer et d'en sortir en l'explorant, en touchant les murs ...

- On joue des situations de la vie courante (se lever, déjeuner, se laver, s'habiller).

*Si le carton est un lit :*

- Chaque enfant dans son lit va s'éveiller, s'étirer, danser le réveil ...

- On joue des situations par deux: la maman lève son bébé, elle le promène, le berce, le couche ...

### Situation 2

**Le carton est un obstacle**

- S'il est une barrière, on la franchit comme une gazelle, un kangourou, un éléphant...

- S'il est une montagne, on l'escalade avec entrain, en étant fatigué ...

- Par ailleurs, les enfants vont cheminer en équilibre sur des passerelles (cartons juxtaposés) ou franchir un gué (cartons espacés) ...

### Situation 3

**Le carton transforme le corps**

- Posé sur le dos, on devient une tortue, et on imagine des déplacements dans la lenteur ...

- Mis sur la tête, les enfants sont aveugles. Ils ont besoin d'un guide pour se promener et franchir des obstacles ...

- Enfilés aux pieds, les cartons deviennent des bottes de sept lieues pour marcher, courir, glisser différemment...

### Situation 4

**Le carton est une cachette**

Les enfants se cachent. Une maman se promène. Quand elle s'approche d'un carton, l'enfant sort la tête et fait une mimique pour provoquer la peur, le rire, la tristesse, la colère ... A chaque fois, la maman recouche l'enfant.

### **Situation 5**

#### **Le carton est un chemin**

Les cartons sont disposés en un long chemin sinueux dans toute la salle de sport. Certains cartons sont à plat, d'autres (que l'on peut facilement enjamber) sont toujours construits.

## **Grille d'éléments observables**

### **COMPORTEMENT :**

- L'enfant est actif
- Il a peur d'être bousculé
- Il est inhibé
- Il est dangereux
- Il est craintif

### **AUTONOMIE/ SOCIALISATION**

- L'enfant accepte les règles de jeu
- Il refuse de participer
- Il coopère avec d'autres
- Il donne des idées
- Il sait écouter les autres
- Il s'organise
- Il coopère au rangement

### **MOTRICITE**

- L'enfant aime à se dépenser intensément
- Il prend des risques
- Il est dans les jeux d'action
- Il est dans le jeu sensoriel, il éprouve son corps
- Il est dans le jeu symbolique

### **LANGAGE :**

- L'enfant prend la parole dans le groupe
- Il parle à l'adulte
- Il accapare la parole
- Il est capable de verbaliser des actions
- Il se souvient
- Il parle correctement
- Il a des problèmes articulatoires, des troubles du langage