bioViva!

GYM ANIMO

RÈGLE DU JEU



- RULES OF THE GAME
- REGLA DEL JUEGO
- SPIELREGEL
- REGOLAMENTO DEL GIOCO
- REGELS VAN HET SPEL

- A l'intérieur, les explications d'une psychomotricienne.
- Explanations by a psychomotor therapist inside.
- En el interior, las explicaciones de una psicomotricista.
- Mit beiliegenden Erklärungen einer Psychomotorikerin.
- All'interno, le spiegazioni di un'esperta in psicomotricità.
- Spel met toelichting van een psychomotorisch therapeute.

P 14

GYM ANIMO



Le jeu qui a la bougeotte !

Au sortir de la toute petite enfance, l'enfant acquière davantage d'indépendance. Il pousse de plus en plus loin l'exploration du monde et de lui-même. Il a besoin pour cela de mobiliser son corps, d'en appréhender les possibilités, les limites, d'interagir avec les autres et son environnement.

Elaboré en collaboration avec Sandrine Souveryns, psychomotricienne, Gym Animo propose aux enfants de se glisser dans la peau de petits animaux pour réaliser épreuves et postures. Les enfants sont également conviés à élever une tour en empilant des pièces en bois : un bon moyen de développer, en parallèle de la motricité globale, la motricité fine.

L'objectif n'est pas de réaliser parfaitement les épreuves mais de les exécuter au mieux. Il n'est pas question de mettre en compétition les enfants mais d'encourager la bienveillance et le partage.

Nous espérons que vous passerez d'excellents moments de jeu, de partage et de découverte !

Toute l'équipe de Bioviva

Contenu

1 plateau - 70 cartes - 14 octogones en bois
4 pions - 1 dé en bois - 1 planche d'autocollants
1 livret avec la règle du jeu et les explications d'une psychomotricienne.

RÈGLE DU JEU

Préparation du jeu



Coller les autocollants sur les 6 faces du dé.

But du jeu

Etre le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée, acclamé par tous les animaux.

Mise en place du jeu

1. Choisir un espace de jeu dégagé, en intérieur ou en extérieur. En intérieur, un tapis est idéal. En extérieur, prévoir un grand drap ou une natte pour les exercices au sol.
2. Délimiter une « aire de jeu ». Pour les épreuves où il faut aller d'un point à un autre, matérialiser une ligne de départ et une ligne d'arrivée (avec un vêtement, un objet…), la distance entre les 2 faisant dans l'idéal 5 mètres (pour les plus petits) ou 10 mètres (pour les plus grands).
3. Préparer une petite balle, souple de préférence (si vous n'en avez pas, vous pouvez prendre une paire de chaussettes roulée en boule), quelques doudous et coussins qui serviront sur certaines épreuves.
4. Déplier le plateau dans un coin de l'aire de jeu. Positionner le dé à côté.
5. Monter une petite tour avec 4 pièces de bois (peu importe lesquelles).
6. Choisir les cartes en fonction de l'âge des joueurs :
   - 3-4 ans : cartes bleues
   - 5 ans et plus : cartes orange.

   Positionner le ou les tas (si les joueurs sont d'âges différents) faces cachées, à côté du plateau.
7. Chaque joueur choisit un pion et le positionne sur la case Départ.

Déroulement du jeu

1 Pour savoir qui commence, les enfants doivent aller le plus lentement possible d'un point à un autre en imitant leur animal préféré. Attention, ils n'ont pas le droit de rester immobiles. Le dernier arrivé débute.

2 Il tire une carte Gym Animo, la retourne et exécute l'épreuve indiquée. L'épreuve peut demander la participation des autres joueurs.

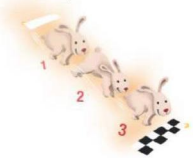
NB : l'objectif n'est pas de réaliser parfaitement les épreuves mais de les exécuter au mieux. Il n'est donc pas question de mettre en compétition les enfants mais de privilégier la découverte du corps, le développement des aptitudes de chacun, à leur rythme, d'encourager la bienveillance et le partage.

3 Une fois l'épreuve terminée, il pioche une pièce en bois et la positionne sur la tour.

- Si la tour s'effondre, il ne lance pas le dé et n'avance pas son pion.
- Si la tour ne s'effondre pas, il lance le dé.

4 Si le dé indique :

- il avance son pion d'une case.
- il avance son pion de deux cases.
- il avance son pion de trois cases.





A la fin d'un déplacement, si un pion arrive sur la première case Kangourou, il bondit directement sur la deuxième case Kangourou.

5 C'est au joueur suivant (à la gauche du premier) de jouer en tirant une carte. Lorsqu'il a terminé son épreuve, il pioche une pièce de bois et la place sur la précédente pour agrandir la tour, avant de lancer le dé et ainsi de suite pour les autres joueurs.



NB : si les enfants parviennent à positionner l'ensemble des pièces en bois sans que la tour ne s'effondre, bravo ! Tout le monde avance d'une case. Puis, 4 pièces de bois sont de nouveau empilées pour commencer une nouvelle tour.



Idée !

Les enfants peuvent réaliser les épreuves en imitant le bruit des animaux !



Fin de la partie

Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée gagne la partie (il n'est pas utile de faire le nombre exact avec le dé pour franchir la ligne). La partie peut s'arrêter ou se poursuivre jusqu'à l'arrivée de tous les concurrents.
En bons sportifs, tous les participants se serrent chaleureusement la main !

Les cartes

Deux niveaux de jeu, pour suivre au mieux le développement de l'enfant, avec des postures et petits exercices adaptés :



Les cartes bleues pour les plus jeunes (3-4 ans) : des enfants déguisés en animaux sont représentés pour permettre aux plus jeunes de s'identifier aux personnages.



Les cartes orange pour les plus grands (5 et plus) : les enfants ont désormais la capacité d'opérer le transfert pour s'identifier à un autre personnage. C'est pourquoi les animaux sont illustrés en situation.

Les âges sont mentionnés à titre indicatif, les aptitudes pouvant varier énormément d'un enfant à l'autre.
Les deux types de cartes peuvent être utilisés simultanément selon l'âge des enfants.

Conseils pour la lecture des cartes



- En haut à gauche, une pastille indique combien de fois il faut réaliser le mouvement, ou combien de secondes tenir la posture (proposez aux enfants de compter à haute voix le temps indiqué).



- La ligne blanche indique le point de départ et la ligne à damier, l'arrivée.

- La flèche indique le sens de déplacement de l'enfant.



- L'exercice doit être réalisé dans un sens, puis dans l'autre.