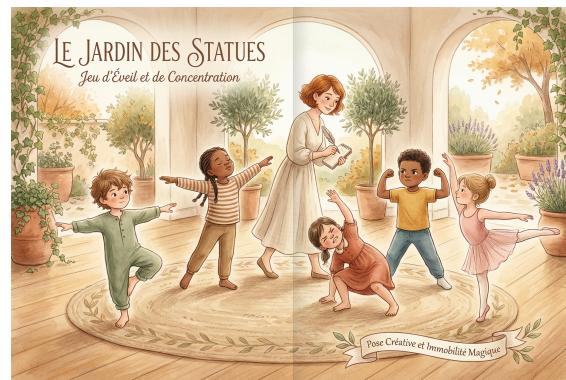


## PHASE 1 : STABILISATION

# Le Jardin des Statues

*Le Jardin des Statues entraîne le STOP du cerveau*



**Durée**  
5-10 min

**Groupe**  
Groupe entier

**Lieu**  
Salle, Classe

PS

MS

GS

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Moteur	Cognitif	Socio-émotionnel
<ul style="list-style-type: none"> <li>Développer le contrôle de l'arrêt du mouvement</li> <li>Maintenir une posture statique</li> <li>Améliorer la conscience posturale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Renforcer le contrôle inhibiteur moteur</li> <li>Développer l'écoute attentive (signal)</li> <li>Créativité dans les poses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gérer l'excitation du jeu</li> <li>Accepter les règles collectives</li> <li>Observer et apprécier les autres</li> </ul>

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Matériel	Quantité	Alternative
Musique avec pauses	Lecteur audio	Tambourin ou signal sonore
Images de statues	Optionnel	Démonstration de l'adulte

## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

### 1. PRÉPARATION

- **Délimitation:** Définir l'espace de jeu. Les enfants se dispersent dans l'espace.

### 2. INTRODUCTION

**Introduction:** Présenter le jardin magique

« Bienvenue dans le jardin magique ! Quand la musique joue, vous êtes des papillons/oiseaux/danseurs qui bougent. Mais quand la musique s'arrête... un magicien vous transforme en STATUES ! »

**Règles:** Expliquer les critères

« Une belle statue ne bouge pas, ne parle pas, ne rit pas. Je vais regarder qui fait les plus belles statues ! »

### 3. EXÉCUTION

- **Jeu:** Alterner phases de mouvement et arrêts. L'éducatrice circule pendant les arrêts et valorise les belles statues.
- **Thèmes:** Varier les consignes : 'Statue d'animal', 'Statue qui fait peur', 'Statue joyeuse'.

### 4. RETOUR AU CALME

**Fin du jeu:** Clôture

« Le magicien lève le sort ! Les statues reprennent vie doucement... Étirez-vous comme si vous vous réveilliez d'un long sommeil... »



1. Bouger librement

2. STATUE !

3. Rester immobile

Séquence des étapes

## VARIANTES

+ Facile	+ Difficile	Variante
<b>Statues guidées (PS)</b> Montrer la pose à imiter. Temps d'immobilité très court (3-5 secondes).	<b>Musée vivant (GS)</b> Les enfants doivent tenir des poses complexes. Un 'visiteur' passe et essaie de les faire rire.	<b>Photographe (MS)</b> L'éducatrice prend de vraies photos des statues (avec tablette).

## ADAPTATIONS BESOINS SPÉCIAUX

### Enfant avec difficultés d'inhibition

- Signal préparatoire
- Valoriser tout effort d'arrêt
- Rôle d'observateur si frustration

### Enfant timide

- Pas de pression sur les poses créatives
- Valoriser la qualité de l'immobilité
- Permettre d'être statue près de l'adulte

## SÉCURITÉ

- Espace dégagé pour courir
- Sol non glissant
- Attention aux collisions lors des arrêts brusques

## BÉNÉFICE NEUROLOGIQUE

**Système :** Fonctions exécutives (inhibition motrice)

**Région cérébrale :** Cortex préfrontal + Ganglions de la base

Passer brutalement de la course à l'immobilité demande au cerveau de 'freiner' instantanément. Ce processus d'inhibition utilise les mêmes circuits que l'inhibition cognitive.



## LIENS AVEC LES PROGRAMMES

**Marocain:** Développement physique et moteur : Contrôler ses mouvements | Développement socio-affectif : Respecter des règles collectives

**Français:** Agir dans l'espace : Coordonner ses actions | Vivre ensemble : Respecter les règles de vie

**Transversal:** S'arrêter quand demandé | Écouter les consignes | Attendre son tour