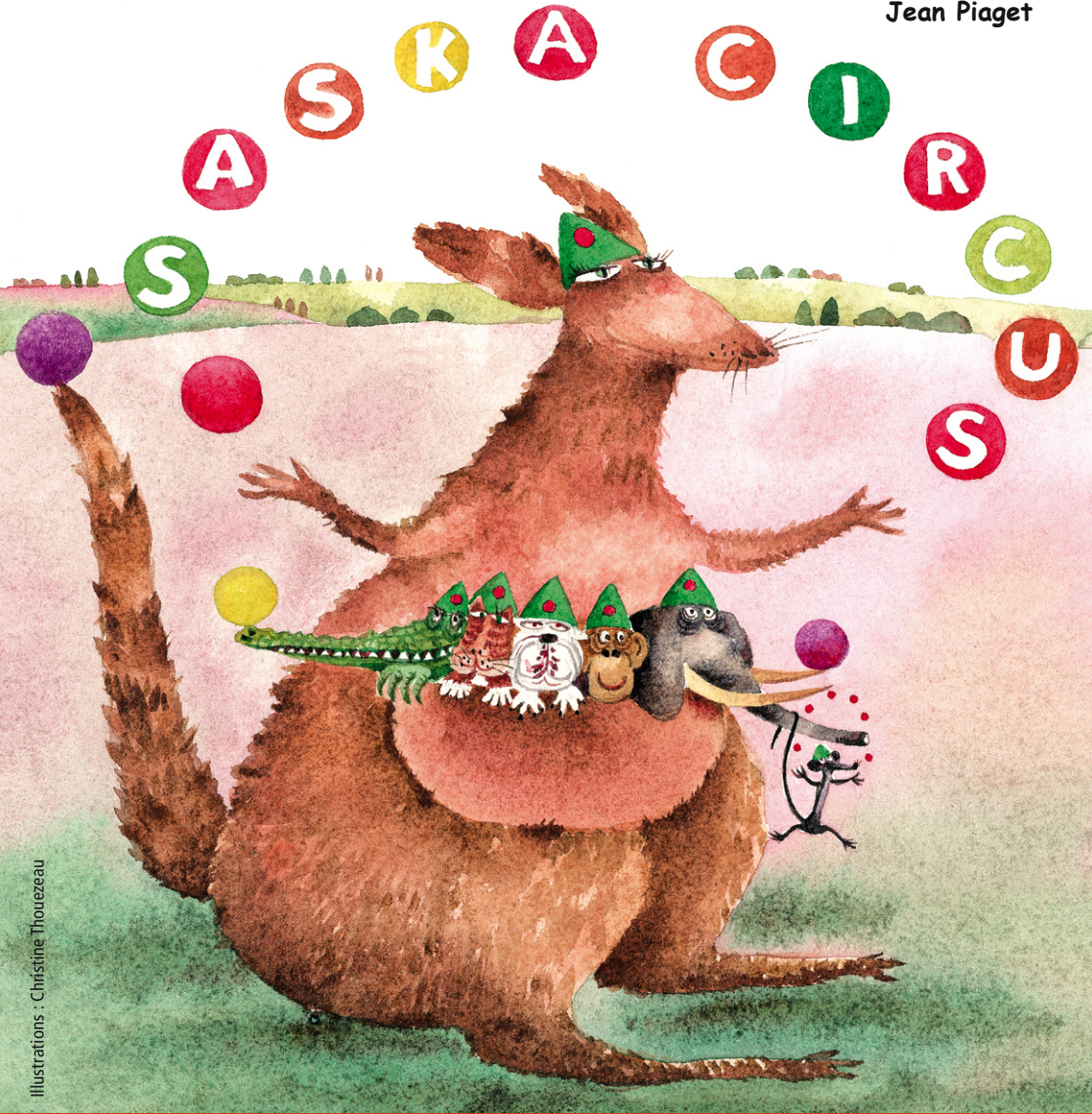


Livret de psychomotricité

« Tout l'adulte est déjà dans l'enfant, tout l'enfant est encore dans l'adulte... »
Jean Piaget



Illustrations : Christine Thouzeau



Ce livret de psychomotricité est un complément pédagogique du disque Saska Circus réalisé par Saska et Hélène Bohy pour le label Enfance et Musique.

www.enfancemusique.asso.fr

De la psychomotricité à la chanson!

Formée comme psychomotricienne à Genève et musicienne par passion, je travaille depuis plus de vingt ans en tant que psychomotricienne dans différentes structures institutionnelles: secteur spécialisé, petite enfance, formation d'enseignants des petites classes.

La grande majorité des chansons de ce CD ont été inspirées au départ par le partage et l'observation de jeux d'enfants, au cours de séances de psychomotricité.

Course, sauts, roulades, sont des mouvements globaux qui font partie du répertoire gestuel des jeunes enfants.

Les psychomotriciens les accompagnent souvent de musique, soit enregistrée, soit créée sur le moment à l'aide de différents instruments, ou de la voix.

De tout temps et dans toutes les cultures, la musique a été associée au mouvement: danses, rondes, berceuses, chants accompagnant le travail, chansons à gestes, etc.

Elle stimule, rythme, scande, facilite et organise le mouvement, elle permet aussi de relier un groupe en créant un « bain sonore » et en éveillant l'imaginaire.

Les images animales

Le mouvement est aisément associé par les enfants à des images.

Les animaux, vivants et donc « bougeant », offrent un grand éventail d'expériences gestuelles, mais aussi affectives et symboliques.

C'est pourquoi, je suppose, les jeunes enfants les associent si facilement aux mouvements et les évoquent dans leurs jeux.

Au fil du temps, inspirée par les enfants, j'ai inventé un ensemble de chansons « d'animaux » que j'ai utilisées comme moyen de travail, de jeu et de relation.

Le jeune enfant et le mouvement :

Pour le jeune enfant, qui explore son entourage et ses possibilités motrices, le besoin de mouvement est fondamental.

Il est avant tout source de plaisir et lien à la vie!

Il permet de découvrir le monde, pensons simplement aux possibilités offertes par l'acquisition de la marche...

Il permet également, par la répétition de gestes, la maîtrise de plus en plus grande de sa motricité, de la même façon qu'un musicien acquiert la maîtrise de son instrument par l'exercice répété.

Il sert aussi de moyen de relation aux autres: toucher, se rapprocher, se pousser, s'opposer, partager un objet, sont des expériences fondatrices de la relation.

Le mouvement est également source et moyen de vivre sa créativité, développer son imaginaire.

Souvenons-nous de nos jeux de cache-cache, gendarmes et voleurs, « papa-maman »...

Sans parler du magistral jeu du loup!

Et les adultes dans tout ça...

Avec le sourire et/ou un brin de nostalgie, lorsqu'ils racontent leurs jeux d'enfants, les adultes, évoquent le plaisir, la joie, la peur, le suspense...

Personne n'est indifférent à ces souvenirs, tant le vécu des jeux, le plaisir, les sensations corporelles, les perceptions et les relations sont intenses et prégnants dans l'enfance.

En partageant des jeux et des mouvements avec ses enfants ou ses élèves, l'adulte peut retrouver une partie de cette intensité et surtout un mode de relation ludique et joyeux.

Sa participation physique et émotionnelle est primordiale pour les enfants: présence vivante, joueuse, stimulante, rassurante, structurante...

Tout est différent si au lieu de se tenir en dehors du jeu et observer l'enfant, il s'engage lui-même dans le mouvement et la relation.

Ce CD a pour ambition de faciliter ce partage, par la musique d'une part et par quelques pistes, propositions de jeux, d'autre part.

Il n'est pas un support pédagogique pour acquérir des connaissances, des compétences, ni un moyen pour apprendre au plus vite à maîtriser ses gestes, développer des performances... Au contraire!

Il s'agit à mon sens bien plus de favoriser l'expérience et le plaisir!

Quelques considérations pratiques

Quand faire quoi?

Les jeux sont notés par chansons, en ordre croissant de difficulté, pour les enfants non marcheurs d'abord, puis ceux nécessitant l'acquisition de la marche et les expériences de groupes, ainsi que les jeux sur le thème de l'animal, que l'on peut instaurer sans la chanson.

Bien entendu, on pourra très bien se référer à un jeu pour non marcheurs avec un enfant marcheur!

L'important est sa propre motivation, sa demande, son implication réelle dans le jeu et bien sûr le plaisir de tous les concernés!

D'accord, pas d'accord?

L'adhésion de l'enfant est indispensable: il s'agit en aucun cas de le forcer dans les jeux qu'ils ne désire pas faire!

Ce n'est peut-être pas son registre d'expérience, ou simplement «pas le jour»!

En le laissant libre et décideur, il sera d'autant plus acteur, créatif et participant dans le jeu!

Se pose alors la question du groupe avec ses envies parfois divergentes : personnellement, considérant que l'observation est enrichissante aussi, j'installe toujours un « coin pour regarder », (un banc par exemple). Les enfants ont toujours la liberté d'y passer un petit moment.

Consommation modérée!

Il ne me semble pas opportun de passer le CD et jouer tous les jeux à la suite!

L'enfant sera gavé d'images et d'expériences et n'en retirera que le sentiment d'un trop plein de stimulations diverses et vides de sens.

Je préconiserais plutôt... Au gré des envies, un jeu par-ci, un jeu par-là!

En prenant le temps de le vivre pleinement, le revivre, l'enrichir, y revenir.

Encore une fois, souvenons-nous de notre enfance et du besoin que nous avons que les choses se répètent: jeux, histoires, rituels divers...

Et pour finir...

Un méga-immense, archi-gigantesque, super-énorme, MERCI à mon amie Hélène Bohy qui a accepté d'accompagner ce projet!!!

SASKA

1 · CHAT ET SOURIS

Sentir différents rythmes :

- L'enfant est dans les bras de l'adulte qui se laisse guider par les différents rythmes de la chanson : cha-cha-cha, tango et valse.

Danser :

- L'enfant danse les parties musicales dansantes de la chanson.
- Plus difficile : à la fin de la chanson, sur la valse, séparer les chats qui dansent sur la contrebasse et les souris qui dansent sur le piano !

Attraper la souris :

- Attacher un petit cerceau ou un petit coussin (la souris) à une corde (2m. environ). L'adulte tient la corde et la déplace au sol. L'enfant doit tenter de mettre son pied sur « la souris ». En groupe, deux ou trois enfants peuvent jouer en même temps.

Jeu :

- Repérer les objets sur lesquels on peut monter : bancs, chaises, tables, etc. L'adulte est le chat qui veut attraper les souris, ce qui est possible quand les souris courent et qu'elles ne sont pas perchées.

Cacher les souris :

- Des petites balles sont cachées, qui représentent les souris que les chats doivent trouver.



2 · TAGADA

Sentir le rythme du galop :

- L'adulte porte l'enfant dans ses bras et galope avec lui.

Tenir en équilibre :

- L'adulte se couche sur le sol et l'enfant grimpe sur lui. L'adulte imprime le mouvement du cheval et l'enfant maintient son équilibre.
- L'adulte peut aussi être simplement assis sur une chaise et « galoper », l'enfant sur ses genoux.

Galoper (ou simplement courir) :

- Tenir l'enfant par la main et galoper avec lui.

Aller dans un sens, puis dans l'autre :

- Galoper en cercle, dans un sens puis dans l'autre. En groupe, il est important de respecter le sens des déplacements pour des questions de sécurité.

Sentir le rythme de l'autre, chercher un ajustement :

- Galoper par 2, par 3, en se tenant par la main.

Sauter en hauteur :

- Installer une corde et la tenir à environ 20 cm au-dessus du sol : l'enfant court et saute par-dessus la corde. Il peut dire lui-même par la suite s'il veut faire monter ou descendre la corde.

Ajuster son mouvement :

- On pourra aussi imprimer d'autres mouvements à la corde : la faire serpenter ou la balancer lentement de gauche à droite.

Écouter, reconnaître un rythme :

- Rendre l'enfant attentif aux rythmes du galop, du trot et du pas.

Exécuter un rythme :

- Les enfants galopent à tour de rôle ; les autres écoutent le rythme de ses pas... Et l'applaudissent à la fin de sa « prestation ».

Imaginer, mimer :

- Installer une longue corde en rond au milieu de la salle : elle représente une marre dans laquelle les chevaux peuvent s'abreuver.

Sentir son corps, se rapprocher d'un autre :

- Avec une simple brosse à vaisselle, « brosser les chevaux ».
- Les enfants peuvent aussi se mettre 2 par 2, l'un étant le palefrenier, l'autre le cheval, qui est couché au sol, sur le dos puis sur le ventre. Le palefrenier brosse et lisse son cheval, le « nettoie », avec la brosse, il tapote son camarade et passe la brosse sur lui.

Construire :

- Avec des couvertures, des cordes et des chaises, les enfants peuvent construire une « écurie pour les chevaux ».

« Dormir » :

- Instaurer un moment de relaxation, « la nuit des chevaux ». Les enfants choisissent un endroit et une position de confort. L'adulte chante la chanson « Tagada » sur un tempo beaucoup plus lent.

3 - ESCARGOT

Sentir son corps :

- L'enfant est couché et l'adulte fait passer une petite balle, (l'escargot) sur le corps de l'enfant, en appuyant légèrement.
- Demander à l'enfant sur quelle partie de son corps il veut que passe la balle, ou quel trajet elle doit faire.
- Inverser les rôles.

Expérimenter la lenteur, ramper :

- Inventer, expérimenter différentes façons de se déplacer lentement.
- Installer un trajet à l'aide d'objets divers (bancs, chaises, plots, etc.). L'enfant se déplace lentement, à plat ventre, à 4 pattes ou même debout.
- Ramper en portant sa maison (un petit coussin par exemple) sur le dos sans le faire tomber.

Créer un ensemble de gestes :

- Cette chanson peut rentrer dans la catégorie des «chansons à gestes» : à chacun, en famille ou en collectivité, de les imaginer et les inventer. La répétition des mêmes gestes sur les mêmes paroles engendrera leur mémorisation.

Représenter l'escargot :

- Avec des cordes plus ou moins longues, dessiner des spirales au sol.
- En utilisant des cerceaux, des foulards, des cordes, etc., dessiner au sol un escargot géant.



4 · ARAIGNÉES

Sentir son corps :

- La main de l'adulte représente le corps de l'araignée et les doigts ses pattes: la main se déplace sur le corps de l'enfant, en avant, en arrière, puis par exemple en dansant.
- On peut aussi utiliser un objet représentant l'araignée: petite balle, coussinet, éponge, etc.

Se déplacer :

- Avec les pieds et les mains au sol, se déplacer en avant (1^{er} couplet), en arrière (2^{ème}) puis en tournant sur soi-même par exemple (3^{ème}).

Créer une toile géante :

- Attacher bout à bout 5 ou 6 élastiques de couture d'environ 1 cm de largeur.
- Créer en toile d'araignée géante en accrochant l'élastique à différents points de la salle: poignées de radiateurs, espaliers, tables, etc. La toile ne doit pas être trop haute afin que les enfants puissent sauter par dessus (env. 20 cm du sol).

Se déplacer dans la toile :

- Courir et sauter par-dessus.
- Marcher sur les fils et trouver différentes façons de se croiser sans quitter la toile.
- Se déplacer de côté, en pas chassés.
- Danser sur les fils.
- Passer sous la toile, en essayant de ne pas toucher les fils.
- À quatre pattes, se déplacer en prenant soin que ses pieds et mains soient toujours sur la toile (Concentration).

Fabriquer une petite araignée :

- À l'aide d'un bouchon et 4 petits bout de ficelle (20 cm) attachés dans leur milieu au bouchon.
- On peut aussi dessiner la toile sur une grande feuille de papier et faire faire les trajets aux petites araignées bouchons.

5 · ALLIGATOR

Sentir son corps :

- L'adulte est assis, l'enfant sur ses genoux: au refrain «haaaam», prendre les mains de l'enfant et imprimer le mouvement de la gueule de l'alligator qui se referme.

Mimer des gestes :

- On peut considérer cette chanson comme une chanson «à gestes» et en mimer les différentes parties: le «haaaam» en ouvrant ses bras à la verticale et en les refermant, mimer la surprise, la peur, etc.

Ramper :

- Les enfants sont couchés à plat ventre et se déplacent «comme des alligators», en rampant et en s'aidant de leurs bras.

Jouer :

- On peut imaginer une rivière dans laquelle les alligators s'amuse: ils se giclent, ils tournent, se roulent.

Se rouler :

- On pourra proposer aux enfants de «rouler à 2»: ils se placent à plat ventre, tête à tête, en se tenant par les mains. Ils se rouleront à la même vitesse en se regardant quand cela est possible. On peut faire ce jeu à 2 en proposant au reste du groupe de regarder rouler les alligators et les applaudir à la fin de leur numéro.

Sauter :

- Installer deux cordes parallèles au sol, au milieu de la salle, écartées d'environ 30cm. au départ. Elles représentent une rivière infestée d'alligators. Les enfants sont alignés le long d'un mur de la salle. Donner un signal de départ avec un gong par exemple: les enfants courent et sautent par-dessus les deux cordes sans poser les pieds dans la rivière! On écartera de plus en plus les 2 cordes, ainsi les sauts seront de plus en plus grands.

S'attraper :

- Avec ces 2 mêmes cordes installées à 3/4m d'écart (rivière déjà bien plus grande), on peut proposer un jeu d'attrape. L'adulte représente un alligator qui... a faim! Il se placera au milieu de la rivière, que les enfants devront traverser. Il dira haut et fort: «Qui a peur de l'alligator?» Et les enfants répondront: «Pas moi!» en traversant la rivière en courant et en évitant de se faire attraper.

6 - TAUPE

Mettre en scène la chanson :

- Avec deux petites balles représentant les taupes et un tissu représentant la terre, illustrer la chanson : Louis rentre d'un côté, Mimi de l'autre et... ils se rencontrent au milieu !

Créer des gestes :

- À partir du texte de la chanson, créer un ensemble de gestes simples : salut, nuit, mime de l'action de creuser, secret, amour, etc. Répéter les mêmes gestes en reprenant la chanson (mémorisation).

Créer un souterrain :

- Avec des tissus (relativement grands), des chaises, tables etc., créer un souterrain et passer dessous.

Les yeux bandés :

- Explorer le passage du souterrain dans l'obscurité.

7. HÉRISSON

Sentir un rythme :

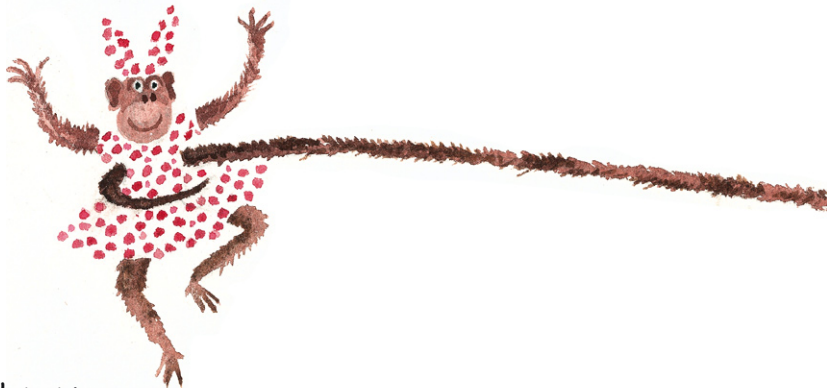
- Tenir les mains de l'enfant dans ses propres mains et marquer les « clap clap » énoncés dans la chanson.

Exécuter un rythme :

- L'enfant tape lui-même les « clap clap » dans ses mains.

Sentir ce qui pique :

- Découvrir différents objets piquants : cure-dents, aiguilles à tricoter, fourchettes, etc.



8 - CHIMPANZÉS

Sentir le rythme de la chanson :

- L'enfant est porté dans les bras de l'adulte qui danse.

Participer à la danse :

- Deux adultes tiennent un enfant chacun par une main, le soutiennent et dansent en marquant les accents de la chanson.

Danser :

- Tout à fait librement.
- En cercle.
- En imitant les gestes des chimpanzés.
- En octroyant un rôle particulier à chacun : pépé, mémé, etc.

Créer un décor :

- À l'aide de bancs, cerceaux, espaliers, chaises, etc., créer l'univers de la jungle, dans lequel les singes se déplacent librement.
- Avec le même matériel, ou à la suite de l'exploration libre, créer un parcours.

Jeux :

- Chaque enfant s'accroche un foulard ou un brassard au bas du dos, qui représente la queue du singe. Il s'agira d'attraper le plus de queues possible. Quand les enfants attrapent une queue, ils la mettent à côté de l'autre.

9 · PAPILLON BLANC

Sentir son corps :

- L'enfant est couché sur le dos ou dans les bras d'un adulte. Avec un kleenex ou un tissu très léger, l'adulte caresse le visage ou différentes parties du corps de l'enfant. On pourra aussi inverser les rôles.

Expérimenter la légèreté :

- Inventer, créer différentes manières de se déplacer ou de danser avec légèreté, souplesse, silencieusement.
- On pourra s'aider de foulards légers tenus dans les deux mains, ou de rubans, de papier de soie froissé, etc.

Jeu d'habileté :

- Pour les plus grands, on peut placer un foulard léger au bout de bâtonnets plus ou moins longs que les enfants tiennent verticalement. Ils font danser leur « papillon » sans le faire tomber.

Inventer, représenter :

- Parler de la chenille devenue papillon et créer de petites scénettes représentant cette mutation.
ex : couvertures (cocons), foulards (ailes du papillon), enfant (chenille - papillon), etc.

10 · SERPENT

Sentir son corps :

- Les enfants sont couchés sur le dos, l'adulte avec son index imprime le trajet du serpent en le déplaçant sur le corps de l'enfant. Au moment du « pic », l'adulte donnera une petite impulsion avec son doigt.
- On pourra aussi inverser les rôles !
- On pourra également utiliser une cordelette pour le même mouvement.

Sentir différents mouvements :

- L'enfant est couché à plat ventre sur une petite couverture que l'adulte tire en imprimant divers mouvements.

Se faire tirer :

- L'enfant est couché à plat ventre sur le sol et l'adulte le tire en le tenant par les mains.

Ramper :

- Les enfants rampent comme des serpents.

Passer dessous :

- Installer des passages : l'adulte ou même certains enfants, sont debout avec les jambes écartées. Les enfants « rampants » passent dessous.

Élargir ses découvertes :

- Avec des bancs de différentes grandeurs : ramper dessus, dessous. Ensuite, à l'aide d'objets divers, imaginer le trajet des serpents et le parcourir à plat ventre.

Dormir :

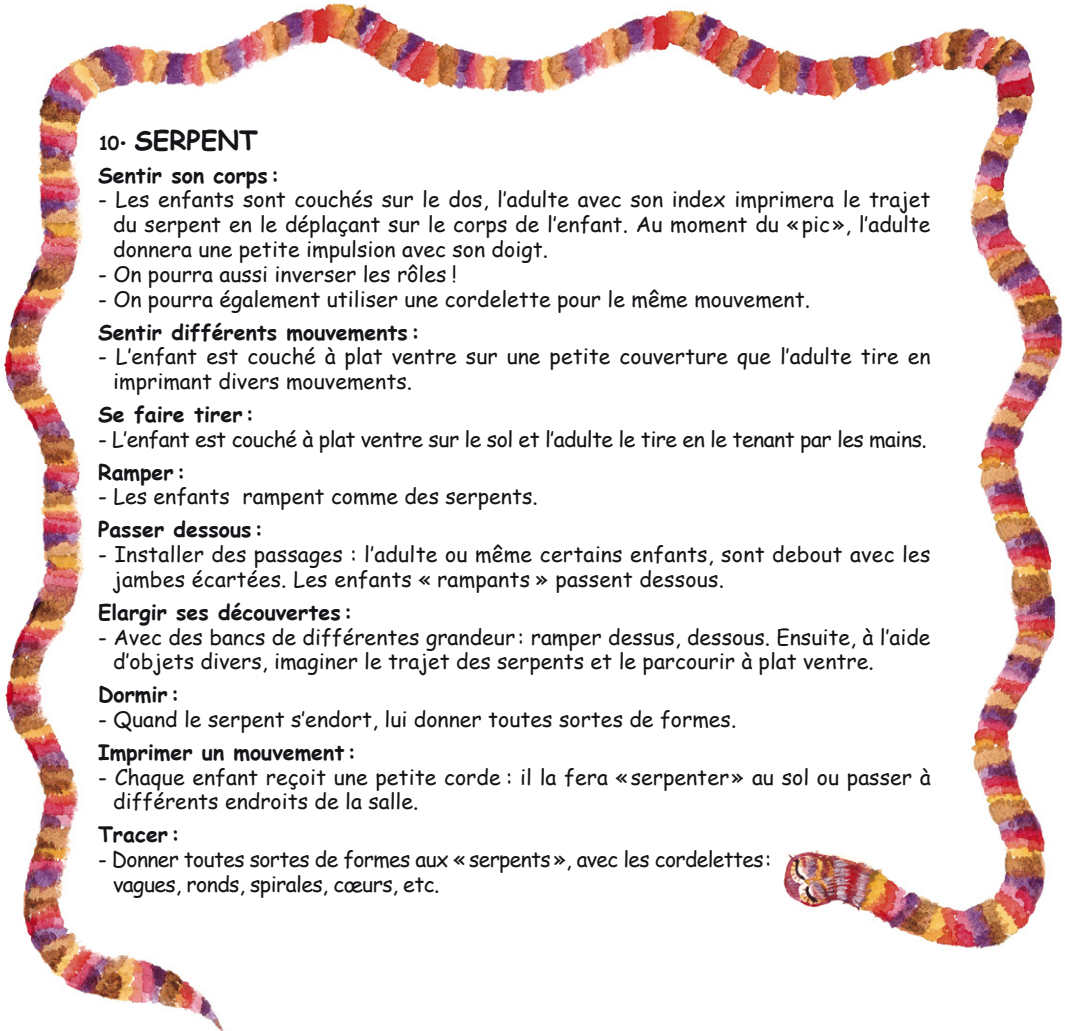
- Quand le serpent s'endort, lui donner toutes sortes de formes.

Imprimer un mouvement :

- Chaque enfant reçoit une petite corde : il la fera « serpenter » au sol ou passer à différents endroits de la salle.

Tracer :

- Donner toutes sortes de formes aux « serpents », avec les cordelettes : vagues, ronds, spirales, cœurs, etc.





11 · MOUETTE

Sentir son corps :

- On place l'enfant couché dans une couverture, tenue par deux adultes qui le balancent, le bercent lentement, comme s'il était sur un bateau. Les balancements s'accroissent au moment de « l'orage ».
- On peut aussi placer l'enfant couché sur une couverture au sol et effectuer un petit « voyage » avec lui, en tirant la couverture.

Sentir son corps et tenir en équilibre :

- Idem, mais l'enfant est cette fois assis sur la couverture.
- Plus tard, on peut également le faire avec l'enfant debout sur la couverture.
- En collectivité, ce jeu peut être fait entre enfants (en précisant les consignes de sécurité!).

Construire, imaginer :

- Avec des objets, l'enfant construit « un bateau » imaginaire sur lequel il place « un marin » : cela peut être par exemple un foulard avec une balle posée dessus, ou un plot portant un petit coussin, etc. Il fera se déplacer sa construction au rythme de la chanson, (calme, tempête, calme) en maintenant « le passager » sur « l'embarcation ».

Créer la mer :

- On peut utiliser un grand tissu, (type polyester, doublure), autour duquel se placent tous les enfants. Chacun tient le tissu des deux mains et un mouvement collectif de vague est ainsi créé. On pourra imprimer des vagues de différentes amplitudes, en racontant par exemple la chanson de « La mouette » ou une autre histoire autour de la mer, des marins, etc.
- On peut placer un ballon au milieu du tissu et faire en sorte qu'il roule, bouge, saute sur le tissu, sans en sortir.
- Toujours avec le même tissu et la même organisation spatiale, chaque enfant peut passer un moment au milieu du tissu pendant que le reste du groupe crée des vagues autour de lui.
- Soulever le tissu tous en même temps et le faire retomber.

12 · ÉLÉPHANT

Sentir son corps :

- Placer l'enfant à plat ventre sur un gros ballon (physio-ball), le tenir et le balancer doucement au rythme de la chanson.
- Plus tard, on pourra aussi placer l'enfant assis.

Sentir son corps et le mouvement de l'autre :

- L'enfant est dans les bras de l'adulte qui marchera lourdement, ou se balancera au rythme de la chanson.
- Plus tard, l'enfant pourra aussi se tenir sur le dos de l'adulte, qui se déplacera à quatre pattes.

Marcher :

- Lourdement et lentement, soit seul soit en tenant la main d'un adulte ou d'un camarade.

Sentir :

- Le poids de son corps de gauche à droite.

Rythme et volume sonore :

- Marcher lourdement, en faisant beaucoup de bruit avec ses pieds.
- Varier la vitesse, en restant dans la lourdeur et dans le bruit.
- Trouver différentes manières de faire beaucoup de bruit.
- Sur un gros tambour, frapper lentement et fort.
- Comparer le bruit que ferait un éléphant à celui que ferait une petite souris.



13 · TORTUE

Sentir son corps :

- Passer avec une légère pression un petit ballon ou un autre objet symbolisant la tortue, sur le corps de l'enfant, en différenciant les deux rythmes : lenteur pour les couplets, petits sauts pour les refrains par exemple.
- Inverser les rôles
- En groupe, les enfants peuvent le faire deux par deux.

Se déplacer, danser :

- Trouver différentes façons de se déplacer « comme des tortues ». Il ne s'agit pas forcément de coller au modèle, on peut aussi le faire debout par exemple, avec des mouvements de bras.
- Différencier les couplets des refrains : couplets pour se déplacer, refrains pour danser.

Se déguiser en tortue :

- Avec un foulard, une couverture ou un autre objet. Se déplacer avec sa « carapace » sur le dos.

Représenter une tortue géante :

- Placer toutes sortes d'objets (foulards, cerceaux, cordes, ballons, etc.) sur le sol pour représenter cet animal en grand format.

14 · KANGOUROU

Sentir son corps :

- L'adulte « lance » l'enfant en l'air, puis le rattrape.
- On pourra aussi asseoir l'enfant sur un physio-ball et le faire sauter.

Sauter :

- Sauter seul, ou en tenant les mains d'un adulte ou d'un autre enfant.

Lancer et rattraper :

- Une balle, un ballon ou une peluche.

Se déguiser :

- Se fabriquer une « poche » ventrale avec des tissus, des foulards et mettre une petite balle dedans, ou une peluche, qui symbolisera « le bébé Kangourou » : promener le bébé et sauter sans le faire tomber !

15 · CHIEN

Mimer, imiter :

- L'enfant est assis sur les genoux de l'adulte, en face de lui, qui accompagne les paroles de la chanson en imitant les gestes, les aboiements des chiens. Par imitation, l'enfant le fera aussi.

Marcher à 4 pattes :

- L'adulte et l'enfant se déplacent à 4 pattes, se rencontrent, se séparent, se saluent.

Inventer des gestes :

- Les enfants, en groupe, peuvent mimer les différentes phases de la chanson : faire semblant de tenir la laisse d'un chien avec une main, puis deux, aboyer, haleter, etc.

Mimer une scénette :

- À l'aide de chiffons, cordes, etc. les enfants peuvent se déguiser et jouer les personnages (maîtres/chiens) pendant la chanson.

Se mettre dans la peau d'un chien :

- Se déplacer à 4 pattes à différentes vitesses, imiter différents chiens, jeunes, vieux, grands, petits, etc.

Construire sa niche :

- À l'aide de chaises, bancs, couvertures, tissus, plots, cordes, etc. les enfants construisent des niches.

Jeu d'attrape :

- À partir de là, on pourra instaurer un jeu d'attrape, les niches représentant les zones de sécurité dans lesquelles on ne peut pas être attrapé.

16 · PÊCHEUR PERCHÉ

Pêcher :

- À l'aide d'une corde ou cordelette attachée à l'extrémité d'un bâton se fabriquer une canne à pêche. Éparpiller des petits coussins dans la salle. Les enfants doivent toucher les «poissons» avec l'extrémité de leur «canne à pêche».
- Plus compliqué : pêcher depuis un bateau qui se déplace (une couverture tirée par l'adulte).



17 · VENT

Sentir son corps :

- L'enfant est couché et l'adulte, avec un mouchoir, une peluche, etc., caresse les différentes parties du corps de l'enfant mentionnées dans la chanson.

Sentir l'air, le souffle :

- On peut faire la même chose en soufflant simplement sur l'enfant, en utilisant une paille par exemple, ou faire du vent avec un éventail ou un morceau de carton. On pourra aussi inverser les rôles.

Sentir, souffler :

Les enfants peuvent faire ces mêmes activités par deux, ou en petits groupes.

Faire du vent :

- Expérimenter, seul ou en petit groupe, différentes façons de faire du vent: avec des couvertures, des foulards, du papier, des cartons.
- Créer différents vents; forts, doux, des tempêtes, etc.

Souffler, siffler :

- Imiter le bruit du vent vocalement uniquement.

Composer :

- Inventer une «musique du vent» avec différents instruments, faciles d'emploi, ou différents objets: tuyaux d'arrosage, journaux, papier d'aluminium, etc.

enfance et musique



L'association **Enfance et Musique** agit, depuis plus de 25 ans, pour favoriser l'éveil culturel et artistique du tout petit.

À la crèche, à l'hôpital, en PMI et dans les quartiers, au côté des professionnels de l'enfance et des parents, les musiciens de l'association interviennent pour que la musique retrouve une place vivante dans la vie quotidienne des jeunes enfants et de leurs familles.

Enfance et Musique est aujourd'hui une référence de qualité incontournable au niveau national pour tout ce qui concerne l'éveil musical du tout petit.

Centre de formation, spectacle vivant et publications
sur www.enfancemusique.asso.fr