



CRÉATEUR DE
**JEUX QUI FONT
DU BIEN**



Au sortir de la toute petite enfance, l'enfant acquiert 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

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.

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



**JEUX BIENVEILLANTS
POUR PETITS
ET GRANDS**



**SENSIBILISATION
AU RESPECT
DE LA PLANÈTE**

Disponible sur

www.bioviva.com



**ECO-CONCEPTION
ET PRODUCTION
RESPONSABLE**



**FABRICATION
FRANÇAISE**

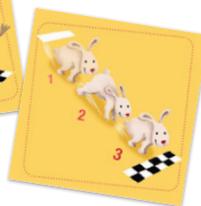
GYM ANIMO

Le jeu qui a la bougeotte!

Afin de vous accompagner dans ces moments de confinement, pour jouer en famille, nous vous proposons 12 cartes et une règle adaptée de notre jeu Gym Animo.

Mise en place du jeu

- 1 Choisissez un espace de jeu dégagé, en intérieur. L'utilisation d'un tapis est idéal.
- 2 Délimitez une « aire de jeu ». Pour les épreuves où il faut aller d'un point à un autre, matérialisez 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 Tirez une des cartes au hasard. (On laissera le plus jeune joueur démarrer la partie).
- 4 Réalisez, à tour de rôle, l'activité illustrée sur la carte. (L'objectif, n'est pas de réaliser parfaitement les épreuves mais de les exécuter au mieux)*.
- 5 Choisissez tous ensemble le joueur ayant le mieux réalisé l'activité. Celui qui a remporté le plus de points une fois toutes les activités complétées remporte la partie. Bravo !



GYM ANIMO

Le jeu qui a la bougeotte!



Découpez les cartes selon les pointillés

JEUX BIENVEILLANTS
POUR PETITS
ET GRANDS

SENSIBILISATION
AU RESPECT
DE LA PLANÈTE

Disponible sur
www.bioviva.com

ECO-CONCEPTION
ET PRODUCTION
RESPONSABLE

FABRICATION
FRANÇAISE

GYM ANIMO

Le jeu qui a la bougeotte!



Découpez les cartes selon les pointillés

JEUX BIENVEILLANTS
POUR PETITS
ET GRANDS

SENSIBILISATION
AU RESPECT
DE LA PLANÈTE

Disponible sur
www.bioviva.com



ECO-CONCEPTION
ET PRODUCTION
RESPONSABLE

FABRICATION
FRANÇAISE