

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

INDICATIONS UTILES :

Veillez **sélectionner ou compléter** les phrases/mots entre **crochets []** et repérés en **orange** selon votre structure.

Cette fiche est **un modèle personnalisable** pour vous aider à la rédaction de votre projet.

Cette fiche a été adaptée selon le dossier de candidature demandé par le financeur.

TYPE DE PROJET :

Équipement

TYPE DE STRUCTURE :

- Multi-accueil
- Micro-crèche (gestion associative ou entreprise uniquement)
- Service d'accueil familial (gestion associative uniquement)

I- Présentation de l'action :

1) Description de l'action et objet de la demande de financement :

NATURE DU DISPOSITIF PROPOSÉ :

Acquisition d'une ZygoBox® [**à indiquer si BUDII / MOBII / WALL /INSTALL et à indiquer si éditable ou non**] fournie par Pétrarque, entreprise spécialisée dans les approches psychosociales.

CONTEXTE ET PROBLÉMATIQUES IDENTIFIÉES :

Notre [**multi-accueil / micro-crèche / service d'accueil familial / halte-garderie / RAM**] accueille environ [**nombre à préciser**] enfants âgés de [**âge à préciser**], issus de contextes sociaux et familiaux variés.

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

Parmi eux, **[pourcentage à préciser]** présentent des besoins spécifiques (troubles du spectre autistique, troubles de l'attention avec ou sans hyperactivité, troubles du comportement, déficiences intellectuelles, situations de handicap moteur ou sensoriel, troubles du développement, hypersensibilité sensorielle, anxiété, retards psychomoteurs).

Nous constatons plusieurs problématiques majeures :

Besoin de développement sensoriel et psychomoteur adapté :

- Tous les enfants de 0 à 6 ans nécessitent des stimulations variées et harmonieuses pour leur développement cognitif, moteur, émotionnel et social
- Les activités actuelles stimulent principalement certaines dimensions mais peinent à intégrer simultanément les aspects physiques, cognitifs, sensoriels et sociaux de manière interactive
- Manque d'outils permettant une personnalisation fine selon les capacités, rythmes et préférences de chaque tout-petit (0-18 mois / 18 mois-3 ans / 3-6 ans)
- Manque d'outils interactifs et ludiques pour stimuler efficacement le vocabulaire et la communication (retards du développement du langage)
- Nécessité de proposer des activités inclusives où tous peuvent participer pleinement, sans discrimination liée aux différences ou aux niveaux de développement
- Demande croissante des familles pour des approches innovantes, ludiques et non médicamenteuses favorisant l'éveil sensoriel

Sédentarité croissante et manque d'activité physique dès le plus jeune âge :

- Augmentation préoccupante de la sédentarité même chez les tout-petits, liée à l'exposition précoce aux écrans passifs et au manque d'espaces de jeu actifs
- Les recommandations de l'OMS préconisent au moins 180 minutes d'activité physique quotidienne pour les 0-5 ans, dont au moins 60 minutes d'intensité modérée à élevée
- **[Pourcentage à préciser]** des enfants accueillis ne pratiquent pas suffisamment d'activité physique quotidienne
- Difficultés à proposer des activités physiques motivantes pour tous les profils et tous les stades de développement
- Les activités motrices traditionnelles ne captent pas toujours suffisamment l'attention des tout-petits
- Besoin d'activités physiques ludiques, interactives, non stigmatisantes et accessibles à tous les niveaux de capacité

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

Troubles de l'attention, de la concentration et difficultés cognitives précoces :

- **[Pourcentage à préciser]** des enfants manifestent des difficultés d'attention et de concentration soutenue au-delà de 5-10 minutes selon leur âge
- Augmentation des diagnostics de troubles de l'attention et de retards de développement cognitif
- Difficultés à maintenir l'engagement des jeunes enfants dans les activités proposées
- Besoin d'outils stimulants visuellement, sensoriellement et interactivement pour capter et maintenir l'attention des tout-petits
- Manque d'activités permettant de travailler la mémoire, la reconnaissance visuelle, la discrimination et la compréhension cause-effet de manière ludique adaptée à la petite enfance

Stress, anxiété et difficultés de gestion émotionnelle dès la petite enfance :

- Dans notre société actuelle, même les très jeunes enfants sont exposés à une surcharge sensorielle et émotionnelle
- **[Pourcentage à préciser]** des enfants accueillis manifestent régulièrement des signes de stress, d'anxiété de séparation, de pleurs fréquents ou de fatigue émotionnelle
- Nombreux enfants en difficulté pour identifier, exprimer et réguler leurs émotions (colère, tristesse, frustration, peur)
- Les jeunes enfants sont en pleine construction de leurs compétences de régulation émotionnelle
- Augmentation des crises émotionnelles et des comportements difficiles
- Absence d'outils permettant un accompagnement doux, ludique et non verbal de la régulation émotionnelle adaptée aux tout-petits
- Impact sur le climat général de la structure et sur les relations entre enfants

Difficultés d'autonomisation et faible estime de soi :

- Nombreux enfants en situation de passivité, avec peu d'opportunités de faire des choix adaptés à leur âge et d'agir sur leur environnement
- Faible estime de soi observée chez **[pourcentage à préciser]** des enfants suivis, liée aux comparaisons, mises en échec, difficultés dans les apprentissages
- Besoin de dispositifs permettant à chaque enfant de faire des choix simples, d'expérimenter, de réussir à son niveau de développement
- Nécessité de valoriser toutes les formes de réussite, au-delà des attendus normés
- Besoin de restaurer le pouvoir d'agir et le sentiment d'efficacité personnelle dès le plus jeune âge

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

Défis d'inclusion et difficultés de participation :

- Les enfants en situation de handicap ou ayant des besoins spécifiques peinent parfois à participer pleinement aux activités collectives traditionnelles en raison de leurs spécificités sensorielles, motrices ou cognitives
- Environ **[pourcentage à préciser]** des enfants porteurs de handicap se trouvent en situation d'exclusion lors d'activités nécessitant des compétences motrices avancées, verbales complexes ou une forte stimulation sociale
- Difficulté à proposer des activités véritablement inclusives où tous les enfants peuvent participer sur un pied d'égalité dès le plus jeune âge
- Certains enfants (handicap, timidité, retard de développement) se retrouvent en retrait ou exclus des activités collectives
- Les activités proposées ne sont pas toujours adaptées aux rythmes et besoins individuels des tout-petits, générant frustration et mise en échec

Difficultés de socialisation et d'interactions sociales précoces :

- **[Pourcentage à préciser]** des enfants présentent des difficultés relationnelles et de communication adaptées à leur âge
- Conflits fréquents entre enfants, difficultés à partager, à attendre son tour, à coopérer
- Manque d'espaces neutres, non compétitifs, favorisant la rencontre positive et l'acceptation des différences dès le plus jeune âge
- Besoin de créer des opportunités d'interactions positives où les différences deviennent des richesses
- Nécessité de favoriser la socialisation précoce de manière douce et ludique

Limites des approches existantes :

- Les animations classiques (motricité, arts plastiques, jeux libres, comptines) sont importantes mais ne répondent pas à tous les besoins de stimulation globale
- Difficulté à proposer des activités stimulant simultanément les dimensions cognitives, motrices, sensorielles et sociales
- Manque d'outils innovants, numériques actifs et ludiques permettant une véritable personnalisation des accompagnements pour les 0-6 ans
- Les enfants ayant besoin d'approches différenciées n'ont pas toujours d'alternatives attractives et valorisantes
- Besoin de familiariser les enfants avec les technologies numériques de manière sécurisante, active et éducative (par opposition aux écrans passifs)

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

Afin de répondre à ces problématiques, nous envisageons d'acquérir une ZygoBox® (Table Magique), dispositif technologique innovant transformant n'importe quelle surface en aire de jeux interactive et sensorielle, pour favoriser le développement global (moteur, cognitif, sensoriel, social) et l'inclusion de tous les jeunes enfants accueillis.

Équipée d'un vidéoprojecteur et d'une caméra de reconnaissance des mouvements, la ZygoBox® propose plus de 1 000 applications ludiques et éducatives qui réagissent instantanément aux gestes des enfants. Ce dispositif mobile et accessible permet à chaque enfant de devenir acteur de son expérience grâce à des activités physiques, cognitives et sensorielles personnalisables, réduisant la sédentarité, stimulant la concentration, renforçant la confiance en soi et facilitant la socialisation dans un cadre inclusif, ludique et sécurisant.

OPPORTUNITÉ DU PROJET – ADÉQUATION AVEC LES BESOINS DU TERRITOIRE :

Diagnostic des besoins de la population 0-6 ans :

Notre territoire accueille [nombre à préciser] enfants de 0 à 6 ans. Nous constatons :

- Une demande croissante pour des modes d'accueil innovants et inclusifs
- Des besoins identifiés en matière d'accompagnement d'enfants porteurs de handicap ou de troubles du développement
- Une volonté forte des professionnels de se former aux nouvelles approches pédagogiques adaptées à la petite enfance
- Des attentes des familles pour des dispositifs de qualité favorisant le développement harmonieux de leurs enfants
- Un besoin d'outils numériques éducatifs et actifs face à la prolifération des écrans passifs

La ZygoBox® répond spécifiquement aux besoins des 0-6 ans :

- **0-18 mois** : stimulation visuelle et auditive douce, découverte des causes à effets, éveil sensoriel progressif, jeux de lumières et sons apaisants
- **18 mois-3 ans** : exploration active, développement psychomoteur, jeux moteurs simples, imagiers interactifs, début de socialisation par le jeu partagé
- **3-6 ans** : jeux cognitifs (mémoire, reconnaissance, logique), activités physiques ludiques, expression et régulation émotionnelle, développement de la concentration, confiance en soi, socialisation et coopération, préparation aux apprentissages scolaires

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

Ce projet s'inscrit pleinement dans les objectifs de la Charte nationale de la qualité d'accueil du jeune enfant et répond aux enjeux d'inclusion portés par la branche Famille.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

Favoriser le développement global :

- Favoriser l'éveil et le développement sensoriel en stimulant tous les sens (vue, ouïe, toucher, proprioception) de manière harmonieuse, progressive et ludique
- Accompagner le développement psychomoteur par des jeux moteurs variés renforçant la coordination, l'équilibre, la motricité
- Stimuler les capacités cognitives : attention, concentration, mémorisation, compréhension des liens de cause à effet, résolution de problèmes simples, créativité
- Favoriser le développement du langage par des imagiers interactifs, jeux de reconnaissance, quiz sonores et visuels
- Développer la curiosité naturelle et l'envie d'explorer dans un cadre sécurisant et bienveillant
- Permettre à l'enfant d'expérimenter, de manipuler et d'observer de manière active et ludique

Pour le bien-être et l'épanouissement de tous les enfants :

- Améliorer le bien-être global (physique, mental et émotionnel) de tous les enfants accueillis, en leur offrant des moments de plaisir, de découverte ludique et de réussite
- Accompagner l'enfant dans l'expression et la régulation de ses émotions en lui offrant un environnement interactif et une présence adulte bienveillante
- Offrir des moments de détente et d'apaisement par des jeux relaxants adaptés aux besoins de chaque enfant
- Réduire le stress, l'anxiété et la fatigue émotionnelle par des expériences ludiques contenant et rassurantes

Renforcer l'autonomie progressive, la confiance en soi et l'estime de soi dès la petite enfance

- Renforcer la confiance en soi et l'estime de soi dès le plus jeune âge en proposant des environnements où chaque enfant peut vivre des expériences valorisantes et des situations de réussite adaptées à son niveau, sans comparaison ni compétition

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

- Développer l'autonomie progressive en permettant à chaque enfant de faire des choix, d'exprimer ses préférences, d'agir sur son environnement grâce aux interfaces intuitives adaptées aux petites mains
- Placer l'enfant au centre et en position d'acteur : le dispositif interactif permet à chaque enfant d'interagir directement avec les jeux, de contrôler l'action par ses mouvements
- Restaurer ou renforcer le sentiment de compétence et d'efficacité personnelle par le contrôle de l'environnement ludique et la fierté des réussites
- Valoriser les capacités de chacun en proposant un dispositif où toutes les formes d'intelligence et de développement sont reconnues et célébrées

Pour les relations sociales et l'inclusion :

- Favoriser les interactions sociales positives entre tous les enfants dans un cadre bienveillant, non compétitif et respectueux des différences
- Développer les compétences relationnelles adaptées à chaque âge : communication verbale et non verbale, écoute, partage, respect du tour de chacun, coopération, empathie
- Créer du lien avec les familles en les associant au dispositif et en proposant des séances parent-enfant favorisant la complicité et la compréhension mutuelle
- Favoriser l'inclusion naturelle en créant un espace universel où tous les enfants, quels que soient leurs besoins, capacités ou différences, peuvent participer pleinement et sur un pied d'égalité
- Encourager l'acceptation et la valorisation des différences dès le plus jeune âge

Proposer une éducation numérique active et bienveillante

- Familiariser les jeunes enfants avec les technologies numériques de manière ludique, éducative, physiquement active et sécurisante
- Proposer une utilisation active du numérique, alternative saine aux écrans passifs

Enrichir les pratiques professionnelles

- Former les équipes à des approches innovantes adaptées aux 0-6 ans
- Optimiser l'accompagnement par des outils technologiques efficaces
- Améliorer la qualité de vie au travail

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

MOYENS MATÉRIELS :

[Appuyez-vous sur les éléments mentionnés dans le devis émis par Pétrarque]

Équipement principal :

Version mobile sur roulettes avec :

- Vidéoprojecteur courte focale intégré
- Caméra de reconnaissance des mouvements
- Système de hauteur motorisée
- Structure sécurisée et stable

Accessoires inclus :

- 1 Télécommande ergonomique de pilotage
- 1 Clavier
- Bibliothèque de plus de 1 000 jeux adaptés à la petite enfance
- Sacs lestés, balles, pinceaux, jetons, baguettes

Fonctionnement :

Équipée d'un vidéoprojecteur courte focale et d'une caméra de reconnaissance des mouvements, la ZygoBox® projette des images, vidéos et jeux interactifs sur n'importe quelle surface (sol, table, mur) et réagit instantanément aux gestes et déplacements des enfants. Les enfants deviennent acteurs de leur expérience en interagissant directement avec les projections par leurs mouvements, leurs manipulations d'objets ou leurs déplacements.

Caractéristiques techniques :

- Plus de 1 000 jeux ludiques et éducatifs codéveloppés avec des professionnels de santé
- Télécommande ergonomique pour ajuster vitesse, luminosité et sélection des activités
- Version mobile sur roulettes avec hauteur motorisée
- Bibliothèque de jeux régulièrement renouvelée
- Connectable à une enceinte Bluetooth et à internet (accès YouTube, Deezer, Spotify)
- Système sécurisé et intuitif

Types de jeux disponibles adaptés à tous les âges :

- **Jeux cognitifs** : quiz et jeux de mémoire adaptés par âge, puzzles de difficulté progressive, imagiers et reconnaissance d'objets et animaux, jeux de calcul et de logique

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

- **Jeux moteurs** : football, hockey, basketball, parcours virtuels et exercices d'équilibre, dispersion d'éléments (coordination), jeux de précision et de rapidité, attraper des éléments virtuels, écraser des bulles, balayer des feuilles
- **Jeux sensoriels** : relaxation (ondulation de l'eau), ciel étoilé et colorisation, stimulations visuelles douces pour l'apaisement
- **Jeux musicaux** : karaokés adaptés par âge, blind test, instruments virtuels, berceuses
- **Jeux sociaux** : activités coopératives, défis en équipe
- **Jeux créatifs** : peinture virtuelle, dessins interactifs, création de formes et motifs

Mobilité et accessibilité :

La ZygoBox® est un dispositif mobile, facilement déplaçable et adaptable à différents espaces grâce à son système de projection ajustable et sa structure sur roulettes, permettant :

- D'intervenir dans divers lieux de la structure (salles d'activités, salles de motricité, dortoirs pour relaxation, espaces extérieurs couverts)
- D'aller au plus près des enfants, y compris ceux à mobilité réduite ou en situation de handicap
- D'organiser des séances personnalisées (individuelles, duo, petits groupes) selon les besoins et les âges
- De diversifier les lieux de stimulation au sein de l'établissement
- D'adapter les surfaces de projection :
 - Sol : pour les tout-petits et les jeux moteurs actifs
 - Table : pour les activités en position assise (puzzles, jeux cognitifs)
 - Mur : pour les grands groupes et les jeux collectifs
- De transporter facilement le dispositif entre différentes sections (bébés, moyens, grands)

PUBLICS BÉNÉFICIAIRES :

Répartition prévisionnelle par tranche d'âge :

- 0-18 mois : **[nombre à préciser]**
- 18 mois-3 ans : **[nombre à préciser]**
- 3-6 ans : **[nombre à préciser]**

Nombre de bénéficiaires directs et montée en charge :

- Année 1 : **[nombre à préciser]** jeunes enfants (phase de démarrage)
- Année 2 : **[nombre à préciser]** jeunes enfants (montée en charge)
- Année 3 : **[nombre à préciser]** jeunes enfants (dispositif à pleine capacité)

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

Capacité d'accueil : Pour les EAJE

- Nombre de places existantes : [nombre à préciser]
- Nombre d'enfants porteurs de handicap accueillis : [nombre à préciser]

ORGANISATION DES SÉANCES ADAPTÉES AUX 0-6 ANS :

Format des séances :

- **Séances individuelles** : pour les tout-petits (0-18 mois), enfants à besoins spécifiques, ou moments de régulation émotionnelle
- **Séances en duo** : fratrie, binôme d'enfants, parent-enfant
- **Petits groupes** : 2-4 enfants selon l'âge et l'activité (favorise socialisation)
- **Groupes moyens** : 5-8 enfants pour les 3-6 ans (jeux collectifs, activités coopératives)

Durée adaptée par âge :

- **0-18 mois** : 10-15 minutes maximum (attention courte, besoin de douceur)
- **18 mois - 3 ans** : 15-20 minutes (capacité d'attention croissante)
- **3-6 ans** : 20-30 minutes (séances structurées avec plusieurs activités)

Fréquence :

- 2 à 3 fois par semaine par enfant
- Possibilité de séances quotidiennes courtes pour enfants à besoins spécifiques
- Séances parent-enfant ponctuelles

II- Calendrier prévisionnel :

Phase 1 : Préparation et conception [Dates prévisionnelles : Mois/Année]

- Finalisation du diagnostic des besoins auprès des équipes, enfants et familles
- Validation du projet par les instances
- Communication interne et externe sur le projet
- Identification des espaces d'utilisation et préparation logistique

Phase 2 : Démarrage opérationnel [Dates prévisionnelles : Mois/Année]

- Commande et livraison de la Zygobox® avec Pétrarque
- Installation et configuration technique du dispositif par Pétrarque
- Tests et vérifications de bon fonctionnement
- Élaboration des protocoles d'utilisation et de sécurité

FICHE PROJET PERSONNALISABLE – ZYGOBOX® (Table magique)

- Préparation des outils de suivi et d'évaluation

Phase 3 : Lancement [Dates prévisionnelles : Mois/Année]

- Appropriation de l'outil par les professionnels (séances tests)
- Information des familles (réunions, supports écrits)
- Présentation aux enfants et jeunes
- Séances de découverte collectives

Phase 4 : Montée en charge [Dates prévisionnelles : Mois/Année]

- Déploiement progressif des séances
- Planification régulière (individuel et collectif)
- Suivi et accompagnement des professionnels
- Recueil des premiers retours
- Mise en place des ateliers intergénérationnels

Phase 5 : Évaluation et pérennisation [Dates prévisionnelles : Année + 6 mois/1 an]

- Évaluation à 6 mois : premiers impacts observés
- Réunions d'équipe : analyse des pratiques, ajustements nécessaires
- Évaluation à 1 an : bilan complet qualitatif et quantitatif
- Valorisation des résultats auprès des partenaires et financeurs
- Réflexion sur l'extension ou la mutualisation avec d'autres structures
- Planification de la pérennisation (renouvellement des contenus, formations continues)
- Bilan financier