

Maja Pitamic

—  
*Pour favoriser  
l'éveil de votre enfant  
de 0 à 3 ans*  
—

JEUX  
*d'après la pédagogie*  
Montessori

EYROLLES



---

## 70 JEUX *pas à pas*

---



Illustré et pratique, ce guide vous propose d'appliquer à la maison les principes de base de la pédagogie de Maria Montessori. En intérieur ou en plein air, pour un ou plusieurs enfants, il propose 70 jeux pas à pas pour favoriser l'éveil des tout-petits.

Qu'il s'agisse d'explorer les sens, de stimuler la créativité ou de développer les compétences motrices, ce livre constitue un outil ludique pour accompagner votre enfant dans la découverte épanouie du monde, des autres et de lui-même.

20 €

Code éditeur : G56057  
ISBN : 978-2-212-56057-2



9 782212 560572

[www.editions-eyrolles.com](http://www.editions-eyrolles.com)  
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Couverture : © Shutterstock  
Conception : Iris Glon / Studio Eyrolles © Editions Eyrolles

## AU SOMMAIRE :

Chapitre 1  
*Explorer les sens*

Chapitre 4  
*Jeux et mouvement*

Chapitre 2  
*La coordination*

Chapitre 5  
*Langage et histoires*

Chapitre 3  
*Les loisirs créatifs*

Chapitre 6  
*En promenade*

Dans la même collection :

*ACTIVITÉS D'APRÈS LA PÉDAGOGIE MONTESSORI,*  
*Pour accompagner le développement de votre enfant*  
*à partir de 3 ans*



*ACTIVITÉS ARTISTIQUES D'APRÈS LA PÉDAGOGIE*  
*MONTESSORI, Pour encourager l'éveil artistique*  
*de votre enfant de 5 à 12 ans*



*ACTIVITÉS AUTOUR DE L'ART MODERNE*  
*D'APRÈS LA PÉDAGOGIE MONTESSORI,*  
*Pour encourager l'éveil artistique*  
*de votre enfant de 5 à 12 ans*



*ACTIVITÉS DE SAISON D'APRÈS LA PÉDAGOGIE*  
*MONTESSORI, 70 activités d'éveil à partir de 3 ans*



*JEUX D'ÉVEIL À L'ÉCRITURE,*  
*130 activités d'éveil à partir de 2 ans*







*Diplômée en pédagogie Montessori, Maja Pitamic enseigne depuis plus de quinze ans à des enfants d'âges et de milieux divers. Aussi diplômée en histoire de l'art, elle a notamment accompagné le développement d'enfants aux besoins éducatifs spécifiques, par le biais de la danse, de la gymnastique, du mouvement et des jeux.*

Éditions Eyrolles  
61, Bld Saint-Germain  
75240 Paris cedex 05  
www.editions-eyrolles.com

ISBN : 978-2-212-56057-2

Copyright © 2008 Groupe Eyrolles, pour la nouvelle présentation  
Copyright © 2015 Groupe Eyrolles, pour le texte

Cet ouvrage a fait l'objet d'un reconditionnement à l'occasion de son quatrième tirage avec une nouvelle maquette de couverture.  
Le texte reste inchangé par rapport au tirage précédent.

Tous droits réservés.

Il est formellement interdit de reproduire intégralement ou partiellement  
le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du Centre français  
de l'exploitation du droit de copie.

Titre original en langue anglaise : *Child's play*

Copyright © 2008 Elwin Street Limited

Conçu et édité par Elwin Street Productions  
3 Percy Street  
London W1T 1DE  
UK  
www.elwinstreet.com

quatrième tirage 2015

Dépôt légal : Mars 2015

Traduction : Patrice Piquionne

Suivi éditorial et adaptation PAO : Céladon éditions

Mise en page et illustration : Isabel Alberdi

Photographie : Paul Bricknell

Imprimé en Chine par Lion Production Limited

*Jeux d'après la pédagogie Montessori*

Les activités décrites dans ce livre doivent être réalisées sous  
la surveillance des parents à tous les stades. Toutes les précautions ont été  
prises pour assurer la sécurité des activités décrites. Ni l'auteur ni l'éditeur  
ne peuvent être tenus responsables d'aucun accident ou dommage  
provoqués par les informations ou suggestions contenues dans ce livre.

*Jeux d'après la pédagogie Montessori* a été écrit par un enseignant Montessori qualifié, mais n'est ni  
approuvé, ni appuyé, ni affilié à Montessori international en aucune façon.

371.04  
PIT

Jeux  
d'après la pédagogie  
**Montessori**

**Pour favoriser l'éveil de votre enfant de 0 à 3 ans**

**Maja Pitamic**  
Introduction par le Dr Claire McCarthy

**EYROLLES**

---



# Sommaire

## INTRODUCTION

6

Introduction par le Dr Claire McCarthy	6
Comment utiliser ce livre	7
Le développement par le jeu	8

## Chapitre 1 EXPLORER LES SENS

10

Cache-cache	14	Le jeu du toucher et des textures	22
Le jeu du miroir	15	Devine le fruit ou le légume	24
Le circuit dingo	16	Curiosité auditive	26
Le son à deviner	18	Les petits tas	28
Promenade sensorielle	20		

## Chapitre 2 LA COORDINATION

30

Ça va où ?	34	Le jeu de la cible	41
Le lancer de sac	36	Évolution du jeu de la cible	42
L'équilibriste	37	Le collier en carton	44
La tour infernale	38	Le collier de pâtes	45
La balle qui roule	40		

## Chapitre 3 LES LOISIRS CRÉATIFS

48

Peinture avec de l'eau	52	Préparer de la pâte à sel	64
L'atelier du peintre	53	La pizzeria	65
Les tampons de pomme de terre	54	Créer un épouvantail	68
L'aérographe	55	Un petit bateau	71
La main à la pâte	56	Le poisson volant	72
Les petits poissons	58	La carte au trésor	74
Des gants amusants	60		



## Chapitre 4 JEUX ET MOUVEMENT

76

Danses en musique	80	L'épouvantail ramollo	95
Le jeu des animaux	85	Le jeu du feu tricolore	96
Le jeu de l'île	86	Si vous êtes heureux...	98
La salade de fruits	88	Jeux de rôles	100
Le jeu de quilles	90	Un parachute pour nounours	104
L'orchestre de la cuisine	92	Le jeu des pirates	106
Je suis le musicien	94		

## Chapitre 5 LANGAGE ET HISTOIRES

110

Ma famille et mes amis	114	Inventer une histoire	122
Clap clap	117	Faire deviner une histoire	124
À la boutique, j'ai acheté...	118	Le panneau à histoires	126
La chasse aux lettres	120		

## Chapitre 6 EN PROMENADE

128

Éric l'écureuil, dit Le Gluant	132	Je cherche et je trouve	144
Le jeu de l'alphabet	135	Je scrute	146
Les couleurs de la nature	136	Je scrute dans la rue	147
Les textures dans la nature	138	Faire un château de sable	148
Le tableau naturel	140	L'heure du pique-nique	150
La piste au trésor	142	Où vit cet animal ?	152

## Patrons

154

## Index des jeux par âge

160

## Introduction par le Docteur Claire McCarthy

En tant que pédiatre également mère de cinq enfants, je peux sincèrement affirmer que le jeu n'est pas juste un divertissement, mais l'une des meilleures choses que vous puissiez faire avec votre enfant. En jouant, vous lui indiquez l'importance qu'il a à vos yeux et la priorité que représente le temps passé avec lui. Cela vous donne l'occasion de mieux le connaître, d'enrichir votre relation avec lui et de la rendre plus épanouissante. Chaque câlin, chaque fou rire, chaque dînette et chaque jeu de cache-cache sont autant de souvenirs qui vous aideront à faire de votre enfant un individu heureux ayant confiance en lui.

Jouer est effectivement une source importante d'apprentissage pour les enfants. Cet ouvrage propose des idées de jeux et d'activités pour les tout-petits, aussi éducatifs qu'amusants et excellents pour leur développement. En sautant, grim pant et avec tous les autres jeux de mouvement, ils apprennent à maîtriser leur corps. En jouant avec des cubes, de la pâte à sel ou en confectionnant des colliers, ils gagnent en dextérité. Ils apprennent les couleurs et les formes grâce aux projets artistiques et acquièrent du vocabulaire à travers des histoires ; tandis que les sorties au parc ou au zoo leur permettent de découvrir le monde qui les entoure. En s'amusant avec d'autres enfants, ils partagent et se font des amis. Quand votre enfant joue, saisissez l'occasion de l'encourager à développer son imagination.

Les toutes premières années de la vie d'un enfant sont cruciales pour son développement intellectuel et émotionnel. Les expériences de l'enfant peuvent influencer directement la manière dont il se développera. En outre, la façon dont on les aime et dont on les élève conditionne fondamentalement leur vision du monde et d'eux-mêmes pour le reste de leur vie. Alors jouez, jouez tous les jours. Essayez les jeux de cet ouvrage et n'hésitez pas à en inventer d'autres : soyez créatifs sans chercher à atteindre la perfection.

## Comment utiliser ce livre

Cet ouvrage propose des activités pour jouer avec votre enfant âgé de 1 à 3 ans. Au fil des chapitres, les activités sont de plus en plus difficiles, adaptées à l'évolution de l'enfant qui grandit. Elles sont fondées sur les principes d'apprentissage par l'expérience de Maria Montessori. Elles ne demandent que peu de préparation et nécessitent des matériaux facilement disponibles. Ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas de connaissances particulières en pédagogie : les points qui suivent vous guideront pour connaître les étapes essentielles de présentation d'une activité à votre enfant.

- Toutes les activités conviennent sans distinction aux filles et aux garçons.
- Chaque chapitre s'ouvre avec une frise nommée « Ce qu'il sait faire... », marquant les étapes essentielles du développement de votre enfant. Ces repères sont évidemment approximatifs, puisque chacun se développe à son rythme.
- Vérifiez l'adéquation de votre environnement avec l'activité que vous souhaitez faire avec votre enfant, en terme de confort et de sécurité.
- Assurez-vous que votre enfant voie bien l'activité : placez-le à votre gauche (ou à votre droite, s'il est gaucher). Tâchez d'utiliser votre main droite (votre main gauche, si votre enfant est gaucher), pour plus de cohérence.
- Préparez l'activité pour éviter de l'abandonner faute de matériel.
- Faites en sorte que le but de l'activité soit clair dans votre esprit : commencez toujours par lire entièrement l'activité proposée.
- Tâchez de ne pas être négatif : si votre enfant ne parvient pas à faire l'activité, pensez à la lui proposer à nouveau, ultérieurement.
- Si votre enfant dégrade volontairement un des objets de l'activité, cessez le jeu : il comprendra ainsi que son comportement était intolérable.
- Même si une approche structurée est nécessaire, ne vous inquiétez pas si les choses ne se passent pas toujours comme prévu ; cela peut mener votre enfant sur la voie de découvertes inattendues.

# Le développement par le jeu

En tant qu'adultes, nous sous-estimons souvent la valeur du jeu dans le développement des enfants, que ce soit mentalement ou physiquement. Le jeu est la façon dont votre enfant s'implique dans le monde. Si l'on considère par exemple les jeux de rôles, cette activité peut sembler très simple, mais elle permet aux jeunes enfants d'apprendre les gestes de la vie de tous les jours (comme s'habiller ou mettre la table) et à coopérer et partager.

Pour les adultes, la vue est le sens dominant, mais pour les très jeunes enfants, tous les sens sont exacerbés et constituent des outils pour explorer le monde. Les activités proposées dans cet ouvrage sollicitent tous les sens pour développer la coordination, la concentration et les compétences de votre enfant. Elles l'aideront également à soulager son sentiment de frustration qui est l'une des caractéristiques majeures de cette tranche d'âge. Votre enfant sera aussi impliqué mentalement et physiquement, afin d'acquérir le goût de l'indépendance et le sentiment de sa propre valeur.

## La pédagogie de Maria Montessori

Les activités de cet ouvrage ne requièrent aucun savoir spécialisé, ni aucun équipement. Elles sont fondées sur les principes de l'apprentissage par l'expérience de Maria

Montessori. Née à Rome en 1870, elle fut la première femme diplômée en médecine de l'université de Rome et devint directrice de la *Scuola Ortofrenica* – une école pour les enfants aux besoins pédagogiques spéciaux. Dès 1900, elle enseignait l'anthropologie pédagogique à l'université de Rome. En 1907, Maria Montessori ouvrit la première *Casa dei Bambini*, une école pour les enfants des bidonvilles.



C'est là qu'elle mit au point sa méthode pédagogique, aujourd'hui mondialement connue. Très vite, les visiteurs affluèrent pour observer. La méthode Montessori devint renommée dans le monde entier.

La conviction la plus révolutionnaire de Montessori était peut-être l'importance de l'environnement de l'enfant durant son apprentissage. Elle croyait que pour qu'un enfant s'épanouisse et développe son estime de soi, il fallait travailler dans un environnement centré sur l'enfant. Aujourd'hui, toutes les écoles et plus seulement celles de Montessori reconnaissent que l'environnement entre en jeu dans le développement de l'enfant.

Maria Montessori a toujours insisté sur le fait qu'elle n'avait pas conçu de méthode pédagogique, mais que ses idées sur la pédagogie étaient tout simplement nées de l'observation scrupuleuse des enfants : ils ont besoin d'apprendre dans la joie, ils aiment l'ordre, ils s'intéressent au réel et à la fiction, ils apprécient l'indépendance, mais aussi qu'on les respecte et qu'on les écoute.

Cet ouvrage reflète mon interprétation de Maria Montessori, tirée d'années d'enseignement. Les premiers chapitres proposent des activités

s'adressant à votre jeune enfant d'environ 12 mois. Au fil de l'ouvrage, l'âge recommandé pour les activités augmente, afin de toujours présenter un défi pour votre enfant tandis qu'il grandit et devient capable de participer à des activités plus complexes. Votre enfant sera non seulement sur un chemin de découvertes, mais vous constaterez aussi ce qui provoque son excitation, sa stimulation et sa frustration... ou la vôtre ! Mais, avant tout, vous pourrez partager avec lui sa joie d'avoir réussi lorsqu'il aura acquis une nouvelle compétence.





# Explorer les sens

---

Dans le monde des adultes, la vue domine les autres sens, à tel point que l'on a trop vite fait d'oublier leur importance dans le développement des enfants en bas âge. Pour eux, les sens sont les outils naturels de l'apprentissage. Voyez par exemple comme un bébé appréhende un nouvel objet en le mettant dans sa bouche, ou comme un petit enfant passe sans cesse ses mains sur toutes les surfaces. C'est leur façon de se familiariser avec le monde qui les entoure et de le découvrir. Dans ce chapitre, vous trouverez diverses activités qui permettent de découvrir et d'explorer tous les sens.

## De 1 an à 1 an 1/2

C'est au cours des douze premiers mois de la vie de votre enfant qu'ont lieu les changements les plus stupéfiants. Vers l'âge de 1 an, il commence à se tenir debout tout seul et à faire ses premiers pas sans que vous l'aidiez. Il peut donner de petits objets à quelqu'un en se servant de son pouce et d'un autre doigt. Les premières tentatives de communication sont réelles et votre enfant va peu à peu s'essayer à la conversation, grâce aux deux ou trois mots qu'il maîtrise. Il sait faire « oui » de la tête et répond à l'appel de son nom.

Votre enfant a à présent suffisamment de discernement pour savoir qui est cette personne qui le regarde dans le miroir. Comme il se développe émotionnellement, il devient de plus en plus timide ou inquiet en présence

d'inconnus. Des préférences marquées pour certaines personnes et certains jouets se développent et il imite les gens lorsqu'il joue. À cet âge, il privilégie celui ou celle qui s'occupe le plus de lui.

### Ce qu'il sait faire...

marcher  
sans aide

employer  
quatre ou  
cinq mots



commencer  
à se nourrir  
avec  
des couverts

**12 mois**

répondre  
à des  
instructions  
simples

mettre des objets  
dans un récipient  
et les en sortir

**15 mois**



Entre 12 et 18 mois, votre enfant est capable de faire de plus en plus de choses par lui-même et commence à marcher sans soutien. Ayant fini la transition de la nourriture liquide à la nourriture solide, peu à peu, il se nourrit seul avec une cuillère et boit au gobelet, à condition qu'il soit tenu par quelqu'un. Lorsqu'il parle, il est à l'aise avec quatre ou cinq mots.

À environ 18 mois, il peut tirer des jouets sur roulettes grâce au développement de sa force, de son équilibre et de sa coordination. Par ailleurs, le tout début de son activité artistique se manifeste pour la première fois lorsqu'il est capable d'utiliser seul un crayon sur du papier.

Son vocabulaire s'est enrichi et compte jusqu'à dix mots ; il peut comprendre des instructions simples, telles que « mange ». Ses émotions se développant, il devient inquiet lorsqu'il est séparé de la personne qui s'occupe le plus souvent de lui et il commence également à prendre conscience de lui-même.

Ce chapitre a pour but de maximiser les toutes premières capacités sensorielles de votre enfant. Même s'il n'a pas encore le vocabulaire, il est important de le familiariser avec les matières, les sons et les formes qui l'entourent. À ce jeune âge, il est enthousiasmé par tout apprentissage.

employer  
cinq  
à dix mots



utiliser  
des crayons  
sur du papier



tirer des jouets  
sur roulettes

**18 mois**

# Cache-cache



1+

Ce jeu très ancien consiste à cacher des visages ou des objets et à les faire apparaître à nouveau. Il distraira votre enfant quasi inlassablement. Cette activité lui permet de se familiariser avec les concepts de la disparition et de la réapparition des choses : votre enfant va commencer à comprendre que ce n'est pas parce qu'il ne peut plus voir une chose qu'elle a cessé d'exister.

- 1 Captez l'attention de votre enfant, puis cachez votre visage derrière vos mains ou derrière une serviette.
- 2 Demandez-lui où vous êtes passé. Cette étape est importante pour éveiller sa curiosité.
- 3 Réapparaissez avec un brin de théâtralité – le bon vieux « coucou ! » est toujours efficace.
- 4 Recommencez en le faisant patienter plus ou moins longtemps. Changez l'expression de votre visage et les bruits que vous faites pour maintenir l'effet de surprise qui favorise l'apprentissage.

## Il vous faut

- 1 petite serviette (facultatif)

## Variante

Vous pouvez aussi vous cacher derrière un meuble ou encore dissimuler l'un de ses jouets favoris avant de le faire réapparaître.

## Boîte à astuces

- N'oubliez pas d'inverser les rôles lorsque l'enfant est plus âgé. Avec les plus jeunes, cachez leur visage et faites-le réapparaître.

# Le jeu du miroir



Les miroirs sont des accessoires d'une utilité infinie dans les jeux enfantins : grâce à eux, on s'amuse et on apprend deux fois plus. Cette activité aide à développer le vocabulaire et les aptitudes de l'enfant à communiquer, en même temps qu'elle stimule la conscience de soi.

- 1** Installez-vous par terre, votre enfant sur les genoux. Assurez-vous que vous vous reflétez bien tous les deux dans le miroir. Vous pouvez également poser le miroir à plat sur le sol et vous regarder du dessus.
- 2** Commencez à enchaîner questions et réponses, en utilisant le miroir : « C'est quoi, ça ? » ; « C'est ton nez » ; « Il est où, ton nez ? » ; « Ici ! »
- 3** Poursuivez en passant en revue toutes les parties du visage. Vous pouvez à présent passer aux expressions : triste, content, en colère, fatigué...
- 4** Laissez le jeu évoluer tant que votre enfant s'intéresse à vos gestes.

## Il vous faut

- 1 grand miroir
- 1 foulard (facultatif)

## Variantes

Suspendez un petit miroir avec de la ficelle, de manière à ce qu'il puisse pivoter : votre enfant pourra voir différents reflets.

Servez-vous d'un foulard pour jouer à cache-cache avec le miroir (voir page 14). L'enfant sera d'autant plus impliqué si c'est lui-même qu'il découvre.

Faites n'importe quel geste, comme pointer, attraper ou soulever pour que votre enfant vous imite.

# Le circuit dingo



Les tout-petits aiment faire rouler leurs petites voitures sur toutes les surfaces de la maison. C'est leur façon de découvrir différentes textures. S'inspirant de cette observation, l'activité qui suit recrée un circuit multisurfaces miniature utilisant tous les matériaux que vous avez sous la main.



## Il vous faut

- Une sélection de 4 matériaux minimum ayant des textures très différentes comme des coquilles d'œuf écrasées, une boîte d'œufs, du sable, des coquillages, du carton ondulé, des billes, des boutons, des morceaux d'écorce, des brindilles...
- 1 grand plateau
- Du papier d'aluminium, pour tapisser le plateau
- 1 boule de pâte à modeler ou de pâte à sel de taille moyenne (voir recette page 64)
- 1 marqueur
- Des petites voitures

### Boîte à astuces

■ Assurez-vous d'avoir rassemblé suffisamment de matériaux avant de commencer à construire le circuit.

**SÉCURITÉ**

Évitez les matériaux qui présenteraient un risque d'étouffement.

- 1 Tapissez le plateau de papier d'aluminium.
- 2 Dessinez au marqueur sur le papier d'aluminium un circuit très sinueux, comportant de nombreux virages en épingle à cheveux.
- 3 Roulez la pâte à modeler ou la pâte à sel sur une surface ou entre les paumes de vos mains pour former des boudins longs et fins. S'il en est capable, proposez à votre enfant de vous aider.
- 4 Disposez les boudins le long des tracés de la route. Cela servira de barrière et contiendra les matériaux.
- 5 Remplissez une portion du circuit avec un premier matériau. Répartissez les autres dans le circuit. Pour que l'activité soit réellement efficace, il vous en faudra autant que possible.
- 6 Lorsque le circuit est terminé, il est prêt pour la course.
- 7 Donnez à votre enfant des petites voitures. Laissez-le les faire rouler sur le circuit pour qu'il puisse sentir les différences entre toutes les surfaces.

**Variantes****Quelques suggestions pour améliorer le circuit...**

Utilisez des brindilles ayant des feuilles et plantez-les dans la pâte à sel le long de la piste pour figurer des arbres.

Créez des panneaux de signalisation avec du papier et des bâtonnets de sucettes, que vous planterez également dans la pâte à sel.

Décorez les bords du circuit avec des maisons ou des immeubles miniatures.

# Le son à deviner



Tentez donc cette expérience : prenez le temps de compter combien de sons différents vous entendez en une journée. Vous serez très étonné du nombre que cela représente. Vous en aurez d'ailleurs ignoré beaucoup, car votre cerveau les a compris et reconnus. Mais pour un enfant, la majorité de ces sons sont inconnus et à identifier. L'ouïe est donc un outil sensoriel aidant les enfants à acquérir une meilleure compréhension du monde qui les entoure.

Ce jeu amusant aidera les enfants à améliorer leur connaissance des différents sons, alors que les activités suivantes les encourageront à identifier ces sons.

- 1 Faites asseoir votre enfant à votre gauche (ou à votre droite, s'il est gaucher). Placez le plateau devant vous.
- 2 Dites à votre enfant que vous allez jouer à deviner un son. Montrez et nommez les objets sur le plateau.

## Il vous faut

- 3 objets qui font des bruits bien distincts et auxquels votre enfant est habitué comme des cuillères entrecroquées, une boîte de céréales...
- 1 plateau
- 1 grand torchon pour couvrir le plateau

## Boîte à astuces

- Évitez d'utiliser des instruments de musique pour cette activité, car ils pourraient distraire votre enfant du jeu.
- Laissez bien le temps à votre enfant d'écouter le son avant de nommer l'objet concerné.

**SÉCURITÉ**

Expliquez à votre enfant que produire un bruit fort près des oreilles est potentiellement néfaste à l'audition. Si votre enfant a une quelconque difficulté avec ce jeu, faites vérifier son audition. Les problèmes d'audition sont assez courants chez les jeunes enfants.

- 3** Recouvrez le plateau avec le torchon. Prenez un objet caché par le tissu : les deux cuillères, par exemple. Entrechoquez-les et demandez à votre enfant d'écouter.



- 4** Soulevez le torchon et énoncez le nom de l'objet concerné, puis montrez-le.
- 5** Laissez votre enfant reproduire le son, afin qu'il puisse clairement identifier l'objet étant à l'origine de ce son. Recommencez avec tous les objets du plateau.

**Variantes**

Une fois que votre enfant gagne en confiance, ajoutez des objets (jusqu'à six) et commencez à inclure de nouveaux objets aux sons inconnus.

Lorsque l'enfant grandit et se familiarise avec les objets et leurs noms, demandez-lui d'essayer de deviner « quel objet a pu faire ce bruit ».

Pour les enfants de 3 ans, une fois qu'ils maîtrisent le jeu, laissez le tissu sur le plateau. S'ils sont bloqués, énoncez les objets avec eux, ce qui devrait les mettre sur la voie.



# Promenade sensorielle

1 1/2+

Tout le monde aime la sensation que procure le fait de marcher pieds nus sur l'herbe. Pour les jeunes enfants, ce plaisir est décuplé, car leur sens du toucher est exacerbé. Dans l'activité qui suit, un parcours sensoriel formé de différentes textures permet à votre enfant d'explorer et de développer son sens du toucher. Il affine aussi son sens de l'équilibre.



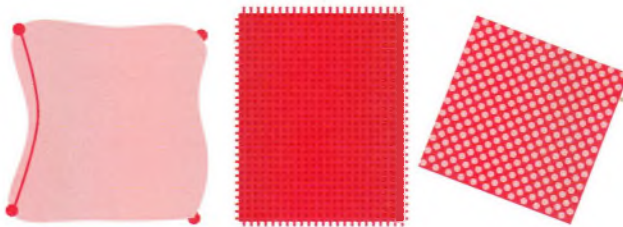
## Il vous faut

Une variété de surfaces aux textures différentes comme :

- 4 coussins de n'importe quelle taille (si possible, choisissez des coussins dans des matériaux différents)
- Des échantillons de moquette (faciles à obtenir chez un vendeur de moquette)
- 1 petit tapis
- 1 paillasson (assurez-vous qu'il n'est pas rugueux)
- 1 grande feuille de papier bulle



- 1 Disposez les surfaces choisies pour créer un chemin en ligne droite en alternant les différentes textures.
- 2 Montrez à votre enfant comment vous voudriez qu'il parcoure le chemin : les bras tendus pour garder l'équilibre.
- 3 Laissez votre enfant essayer.
- 4 Dans un premier temps, il aura besoin d'aide : tenez-le par les mains. Lorsqu'il est plus à l'aise, laissez-le faire quelques pas seul, sans vous éloigner, au cas où il faudrait l'aider à rétablir son équilibre.
- 5 Marcher sur les coussins sera le plus compliqué, il vous faudra donc lui donner la main.



### Variantes

Une fois que votre enfant maîtrisera le parcours, changez l'ordre des surfaces et introduisez-en de nouvelles.

Commencez par un chemin droit, puis passez à un parcours plus sinueux.

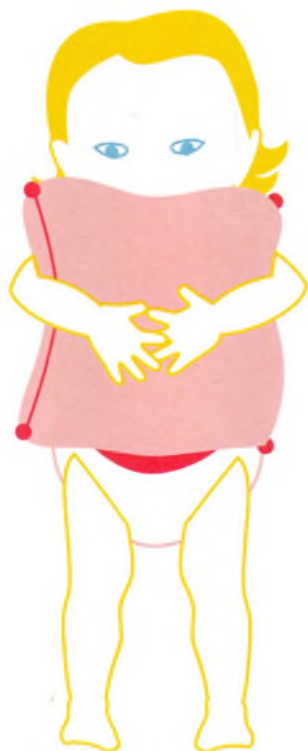
### Boîte à astuces

- Laissez votre enfant recommencer le parcours autant de fois qu'il le désire.

# Le jeu du toucher et des textures

1+

De tous les sens, le toucher est celui qui prédomine chez les enfants de moins de 3 ans. Les bras tendus, ils explorent du bout des doigts une variété de textures. Au fil du temps, ils commencent à associer les diverses textures à des gens, à des lieux et à des moments de la journée. La douceur de la couverture évoque la sécurité et l'heure du coucher, alors que le plastique lisse et brillant de l'imperméable évoque la pluie. Ce jeu peut évoluer pour convenir à tous les âges, allant d'un simple tri à un classement plus précis.



## Il vous faut

- De petits objets durs et de petits objets mous comme du bois, de la pâte à sel, du plastique, du tissu...
- 1 récipient ou 1 panier assez grand pour les contenir



- 1 Faites asseoir votre enfant à votre gauche (ou à votre droite, s'il est gaucher). Placez le panier devant vous. Sortez un objet dur du panier et déposez-le à gauche. Prenez un objet mou et déposez-le à droite.
- 2 Appuyez du bout des doigts sur l'objet dur et dites le mot « dur ». Recommencez avec l'objet mou et dites le mot « mou ».
- 3 Donnez les deux objets à votre enfant et incitez-le à toucher les surfaces comme vous venez de le faire.
- 4 Lorsqu'il a chaque objet en main, répétez les mots « dur » et « mou ». Les enfants les plus jeunes seront incapables, dans un premier temps, de nommer ces textures, mais au fur et à mesure, ces mots deviendront plus familiers.
- 5 Proposez à votre enfant de classer le reste des objets : ceux qui sont durs d'un côté et ceux qui sont mous de l'autre.

## Variantes

Essayez de jouer avec des objets ayant d'autres textures : rugueux et doux, par exemple.

Choisissez des objets dont les températures sont différentes comme le liège, la laine, le marbre, le bois ou la pierre.

Introduisez un troisième groupe d'objets dans le panier.

Une fois que votre enfant est plus confiant, bandez-lui les yeux. Souvenez-vous qu'il faudra d'abord lui montrer les objets.

Votre jardin ou un parc près de chez vous recèlent une mine d'objets intéressants : des feuilles mortes craquantes, des pommes de pin noueuses ou des bouts d'écorce rugueuse, pour n'en citer que quelques-uns.

### **Boîte à astuces**

■ Choisissez des objets très différents les uns des autres, afin que votre enfant puisse bien sentir la différence entre ceux qui sont durs et ceux qui sont mous.

■ Ne vous inquiétez pas si votre enfant n'acquiert pas immédiatement le vocabulaire. Les plus jeunes mettent du temps à intégrer de nouveaux mots.



2+

# Devine le fruit ou le légume

Cette activité est conçue pour aider votre enfant à développer son sens du toucher en explorant des formes et des textures. Par la même occasion, il améliorera sa connaissance des fruits et des légumes.

- 1 Expliquez à votre enfant que vous allez lui montrer comment jouer à ce jeu.
- 2 Demandez-lui de vous aider à apporter les fruits et les légumes jusqu'à la zone d'activité, par terre ou sur une table basse.
- 3 Disposez les fruits et les légumes au centre de la zone d'activité, ainsi que le foulard.
- 4 Nommez les végétaux avec votre enfant.
- 5 Bandez-vous les yeux avec le foulard pour montrer à votre enfant comment faire.

## Il vous faut

- 3 fruits ou légumes, de taille, de forme et de texture différentes comme 1 pomme, 1 banane et 1 pomme de terre
- 1 foulard

## Boîte à astuces

■ Si votre enfant a du mal à identifier le fruit ou le légume, énoncez son nom à haute voix pour l'aider, mais laissez-le réfléchir un peu avant d'intervenir.

■ Gardez à l'esprit que cette activité est sensorielle : n'abreuvez pas votre enfant de paroles.

- 6 Choisissez un fruit ou un légume. Prenez votre temps pour le sentir entre vos doigts, tout en commentant sa taille et sa texture.
- 7 Quand vous avez deviné de quel fruit ou légume il s'agit, dites son nom à haute voix.
- 8 Enlevez le foulard et donnez-le à votre enfant pour qu'il joue à son tour. Certains enfants n'aiment pas se bander les yeux. Dans ce cas, dites-lui seulement de les fermer.



## Variantes

Une fois que votre enfant est assez en confiance, ajoutez un ou deux fruits ou légumes, six maximum. Choisissez-les de textures et de formes très différentes : melon, cerise, tomate, ananas, citron, pamplemousse, kiwi, avocat, carotte, brocoli, chou-fleur ou courge.

Introduisez le vocabulaire des tailles et des formes : long, court, grand, petit, fin, gros, rond, pointu.

Augmentez peu à peu le vocabulaire pour comparer les textures, par exemple, dur, rugueux, bosselé, noueux. Utilisez des mots tels que : doux, plus doux, le plus doux.

Après cette activité, vous pouvez poursuivre avec une activité de classement. Rangez les fruits avec les fruits et les légumes avec les légumes, ou classez-les par forme ou encore par couleur.

# Curiosité auditive

2+

La journée d'un enfant est faite d'émerveillement et de nouvelles expériences. La plus intrigante d'entre elles est peut-être la découverte de sons nouveaux, surtout si leur source n'est pas immédiatement visible. Cette activité consiste à cacher dans un récipient un objet qui émet un son. En l'entendant, l'enfant est curieux de savoir ce qui fait ce bruit. Ce jeu affine son audition, accroît son savoir et développe les muscles de ses doigts.



## Il vous faut

- Différents objets comme des clés, des haricots, du sel ou du sable, du riz, des billes, des boutons, des briques de Lego, une petite cuillère...
- Des récipients en plastique ou opaques, munis d'un couvercle

## Boîte à astuces

■ Lorsque vous essayez cette activité pour la première fois, ne choisissez pas plus de trois objets ou récipients.

■ Veillez à secouer le récipient ostensiblement près de votre oreille, afin que l'enfant associe bien l'ouïe aux oreilles.

**SÉCURITÉ**

N'oubliez pas que les petits objets, tels que les perles ou les boutons, représentent un danger d'étouffement pour les enfants de moins de 3 ans.

- 1 Mettez un type d'objet par récipient, puis posez les récipients par terre.
- 2 Asseyez-vous à côté des récipients et invitez votre enfant à vous rejoindre.
- 3 Regardez votre enfant, posez le doigt sur vos lèvres, puis sur vos oreilles pour signifier que vous voudriez qu'il se taise et écoute.
- 4 Expliquez que vous avez caché un objet dans chaque boîte et qu'il faut deviner ce que chacune contient.
- 5 Choisissez l'une des boîtes, prenez-la et secouez-la près de votre oreille.
- 6 Donnez-lui le récipient et laissez-le le secouer à son tour, pour deviner quel objet fait ce bruit.
- 7 S'il a du mal, dites-lui quels sont les trois objets possibles.
- 8 Une fois qu'il a deviné, laissez-le ouvrir la boîte pour voir si sa réponse était correcte.
- 9 Selon le même principe, laissez-le recommencer avec les autres boîtes.

**Variantes**

Dès que l'enfant arrive facilement à deviner trois bruits, ajoutez des récipients, six maximum.

Commencez par des récipients faciles à ouvrir, puis passez à des récipients munis d'un couvercle à dévisser, par exemple.

Pour compliquer un peu le jeu, vous pouvez placer le récipient contenant l'objet dans un autre récipient plus grand.

Pour un défi plus avancé, donnez à votre enfant des poupées russes emboîtées, en remplaçant la dernière par un petit bouton.

3+

# Les petits tas

Les jeunes enfants adorent fouiller dans une pile d'objets et ensuite les trier par groupes. Cela satisfait leur amour de l'ordre, tout en leur offrant des informations sur le monde qui les entoure.



## Il vous faut

- 4 à 6 types de boutons de grande taille
- Autant de petites boîtes que de types de boutons

### **Boîte à astuces**

■ N'oubliez pas que les boutons peuvent présenter un risque d'étouffement. Choisissez-en qui soient le plus grand possible et surveillez votre enfant pendant cette activité.



- 1 Posez au centre de la zone d'activité un récipient contenant tous les boutons mélangés. Faites asseoir votre enfant à côté.
- 2 Disposez tous les autres récipients en cercle autour.
- 3 Demandez à votre enfant s'il pense que tous les boutons sont de la même couleur et de la même forme.
- 4 Dites-lui qu'il va devoir les trier en utilisant les différentes boîtes.
- 5 Pour lui montrer, commencez en mettant un bouton de chaque type dans les différentes boîtes.
- 6 Demandez à votre enfant de trier les boutons comme vous l'avez fait.
- 7 Une fois que tous les boutons seront triés, il voudra peut-être recommencer l'activité.

### Variante

Ne vous limitez pas aux boutons. Une foule d'autres objets peuvent être utilisés pour le jeu des petits tas : des petits bouts de tissu, des petites voitures, des petits animaux en plastique...





# La coordination

Nous tenons pour acquise la capacité de mouvoir notre corps. Le degré de complexité que requiert le sport ou la motricité fine impliquée dans l'utilisation d'un clavier ou encore dans le fait de passer un fil dans le chas d'une aiguille définissent en quelque sorte qui nous sommes. M'étant spécialisée dans l'éducation physique, j'ai constaté que les enfants tirent autant de plaisir à maîtriser de nouvelles aptitudes physiques que n'importe quel aspect du langage. Contrôler leur corps leur procure des sentiments de pouvoir et de confiance. Dans ce chapitre, vous trouverez des activités présentant et développant la motricité fine et globale.

## De 1 an 1/2 à 2 ans

Dans les six mois qui précèdent le deuxième anniversaire, votre enfant marche de mieux en mieux. À 2 ans, il sera peut-être même capable de courir. Sa motricité améliorée lui permettra de grimper une marche et, plus tard, de la descendre en se tenant à une rampe ou à quelqu'un. Arrivé à l'âge de 2 ans, il se peut même qu'il y arrive sans aide. Il pourra également réagir à des demandes, telles que « donne-moi ce jouet » et suivre des instructions en deux étapes.

La parole de votre enfant se sera alors développée à tel point qu'il pourra utiliser deux ou trois mots ensemble pour former des phrases et formuler des demandes de lui-même, comme « Plus de jus, s'il te plaît. »

Il aura également développer le sens du familier et remarquera les choses qui ne sont pas à leur place habituelle. Si, par exemple, la photo sur le mur de sa chambre est à l'envers, il le remarquera. Son équilibre

### Ce qu'il sait faire...

courir

18 mois

imiter le  
comportement  
des adultes

comprendre  
des requêtes  
à deux étapes

monter  
une marche  
en se tenant  
à une rampe  
ou à la main  
de quelqu'un



s'améliorera continuellement et l'accroissement de son habileté lui permettra notamment de tourner les pages d'un livre.

D'un point de vue émotionnel, votre enfant commence vraiment à évoluer : il peut faire preuve d'insolence, tout en montrant des signes d'embarras. Sa motricité s'améliorant, son indépendance vis-à-vis de vous va croissant et il est moins anxieux quand il est séparé de vous.

L'affinement de ses talents d'observation se double de l'imitation du comportement des autres, tout particulièrement des adultes et des enfants plus âgés, qui ont évidemment une très forte influence dans la

vie de votre enfant. Il sera de plus en plus enthousiasmé à l'idée de passer du temps avec d'autres enfants. À cet âge, l'exposition accrue aux influences extérieures débouche sur les premiers signes d'empathie, mais aussi sur l'expérience de la jalousie.

Dans les pages qui suivent, nous nous concentrerons sur le développement de la coordination. Pour l'enfant en bas âge, être capable de faire rouler une balle jusqu'à une cible est un exploit. S'il arrive à porter des cubes et à les empiler, il s'agit d'un bon début, concernant cette aptitude élémentaire cruciale.

**21 mois**



tourner  
les pages  
d'un livre

combiner  
deux ou trois  
mots

se tenir sur la  
pointe des pieds

donner  
un coup  
de pied  
dans un  
gros ballon



**24 mois**

## Ça va où ?

1 1/2+

La coordination œil-main peut être développée très tôt avec des jeux mettant à profit des énigmes simples, en commençant par assembler des carrés et en évoluant vers l'activité plus traditionnelle consistant à former une image à partir d'éléments séparés. Cette activité vous explique comment rassembler des éléments pour créer un puzzle élémentaire en 3D, à faire évoluer avec les capacités de votre enfant.



### Il vous faut

- 1 boîte en carton
- 1 cutter
- 1 crayon de papier
- Du ruban adhésif
- Des objets ou des pièces d'un jeu de construction de différentes formes : triangle, carré, cercle...

**1** Rassemblez une quantité suffisante de pièces d'un jeu de construction : triangle, carré, cercle...

- 2** Reportez le contour des formes au crayon sur le dessus de la boîte. Découpez au cutter ces formes à l'extérieur du tracé pour que les trous soient un peu plus grands. Fermez tous les rabats avec du ruban adhésif pour qu'il n'y ait pas d'autre ouverture
- 3** Donnez la première pièce à votre enfant. Faites-lui passer les doigts sur le pourtour de la pièce et sur le pourtour du trou pour qu'il se familiarise avec ces formes.
- 4** Demandez-lui de mettre la pièce dans le trou correspondant. S'il a du mal à le trouver, guidez-le.
- 5** Faites de même (étapes 3 et 4) avec chaque pièce. Lorsque votre enfant est plus à l'aise, recommencez et voyez s'il arrive à trouver seul les trous qui correspondent aux formes qu'il a en main.
- 6** Une fois que votre enfant s'est familiarisé avec les formes des pièces, introduisez peu à peu le langage. Lorsque vous lui donnez la pièce, dites-lui de quelle forme il s'agit et faites le lien avec sa connaissance par le toucher. Par exemple : « C'est un triangle. Le triangle a trois côtés. »

### Variante

Une fois cette activité maîtrisée, choisissez d'autres objets aux formes et tailles différentes et percez la même boîte pour que le défi soit plus important pour votre enfant.

# Le lancer de sac

Les sacs de billes font partie des meilleurs accessoires pour aider les enfants à développer leur aptitude au lancer. Contrairement à une balle, les sacs de billes ne roulent pas au loin, ce qui les rassure. Dans cette activité, la zone cible est définie pour aider la coordination œil-main.

- 1 Posez la corde à sauter par terre et donnez-lui la forme d'un cercle.
- 2 Tenez-vous à environ 50 cm de la corde et montrez à votre enfant comment lancer le sac dans la cible.
- 3 Laissez votre enfant essayer.
- 4 Une fois qu'il se débrouille à cette distance, faites un pas en arrière et laissez-le réessayer.



## Il vous faut

- 1 sac de billes ou 1 jouet rempli de billes
- 1 corde à sauter ou 1 cerceau

## Variantes

Vous pouvez faire évoluer cette activité en disposant des plots colorés et en demandant à votre enfant de lancer le sac vers une couleur particulière.

Plusieurs enfants peuvent jouer ensemble : le but est alors d'atteindre la cible en premier.

### Boîte à astuces

- Rappelez à votre enfant qu'il doit garder le bras bien tendu lorsqu'il lance le sac.



# L'équilibriste

2+

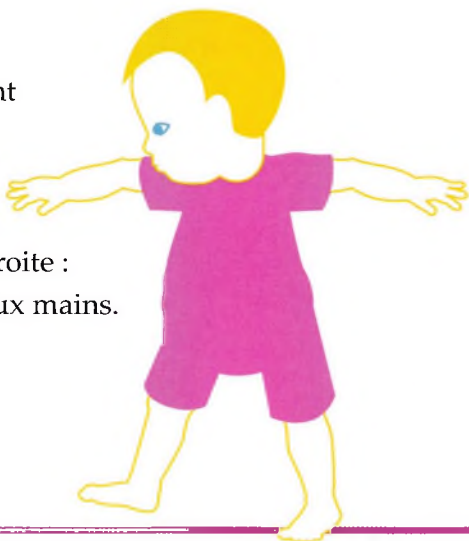
Nous avons cinq sens, mais l'équilibre est d'une certaine manière comme un sixième sens pour un enfant. Les jeunes enfants semblent avoir en eux le désir inné de développer leur équilibre. Ils saisissent toutes les opportunités de marcher sur des poutrelles ou des murets bas. Cette activité leur permet de jouer à l'équilibriste en toute sécurité.

**1** Trouvez un endroit pavé ou goudronné, sur lequel la craie pourra être effacée.

**2** Tracez une ligne droite, d'environ trois mètres de long.

**3** Montrez à votre enfant comment marcher le long de la ligne, un pied exactement devant l'autre. Tenez-vous bien droit, en regardant devant et déployez les bras à l'horizontale.

**4** Laissez votre enfant essayer. Il aura sûrement besoin de votre aide pour avancer en ligne droite : tenez-le par les deux mains.



## Il vous faut

- Un grand espace extérieur
- 1 craie de couleur

## Variantes

Lorsqu'il est assez à l'aise pour marcher le long de la ligne, votre enfant peut recommencer en tenant un drapeau dans chaque main ou une petite cloche, qu'il devra essayer de ne pas faire sonner en marchant.

Laissez votre enfant choisir la poutrelle ou le muret sur lequel il veut marcher. Il évaluera très bien la hauteur à laquelle il se sent en confiance.

# La tour infernale

Pour votre enfant, construire une tour avec des cubes dans un ordre préétabli est un défi de taille. Cette activité aide à acquérir ce savoir-faire tout en renforçant le développement des muscles des doigts et la coordination œil-main. Elle introduit aussi les mathématiques, grâce à l'agencement des cubes selon leur taille et leur forme.

- 1 Demandez à votre enfant de vous aider à porter les cubes sur une surface dégagée.
- 2 Faites asseoir votre enfant à votre gauche (ou à votre droite, s'il est gaucher). Placez les cubes légèrement sur votre droite.
- 3 Dites à votre enfant que vous allez faire une tour avec les cubes. Choisissez le cube le plus grand et posez-le devant vous. Empilez ensuite les cubes en terminant par le plus petit.

## Il vous faut

- 10 cubes de taille croissante : idéalement, 2 ou 3 de ces cubes devraient être suffisamment grands pour que votre enfant les porte à deux mains. Pour les plus jeunes, il est souhaitable de commencer avec 5 cubes, avant de passer graduellement à 10.

### Boîte à astuces

■ Construisez la tour avec lenteur et application. Votre enfant suivra ainsi votre exemple.

■ Ne vous inquiétez pas si votre enfant n'arrive pas à empiler les cubes dans l'ordre décroissant du premier coup ; il finira par se rendre compte qu'il doit s'organiser.



### Variantes

Vous pouvez construire une tour en plaçant chaque cube au coin du cube précédent.

Les cubes sont placés côte à côte, du plus petit au plus grand, de manière à former un escalier allant de gauche à droite.

Vous pouvez remplacer les cubes par des anneaux à empiler.

- 4 Dites à votre enfant que vous allez défaire ensemble la construction pour qu'il puisse la faire à son tour.
- 5 Retirez les cubes un par un et placez-les à droite de votre enfant. Il peut vous y aider. Invitez-le ensuite à construire sa tour.

# La balle qui roule

Même si votre enfant n'a pas encore l'habileté nécessaire pour attraper un ballon, il pourra l'envoyer et le recevoir en le faisant rouler, comme le montre cette activité. C'est une bonne façon de commencer à développer la motricité globale et la coordination œil-main.

- 1 Asseyez-vous par terre les jambes écartées et faites asseoir votre enfant face à vous.
- 2 Invitez votre enfant à s'asseoir de la même façon. Ainsi, vous définissez entre vos jambes une aire de jeu et créez une barrière pour le ballon.
- 3 Envoyez doucement le ballon vers votre enfant.
- 4 Encouragez-le à arrêter la balle avec ses mains. Si besoin est, faites-lui une démonstration.
- 5 Dites à votre enfant de vous renvoyer le ballon en le faisant rouler.
- 6 Lorsqu'il gagne en aisance, reculez un peu et de nouveau lorsqu'il est suffisamment confiant à cette nouvelle distance.

## Il vous faut

- 1 ballon de plage ou 1 ballon comparable en taille et en légèreté

## Variante

Une fois que votre enfant est assez habile avec le ballon de plage, choisissez une balle de plus petite taille.

### Boîte à astuces

- Avant de faire rouler le ballon vers votre enfant, regardez brièvement le ballon puis votre enfant pour qu'il associe le regard à l'action d'envoyer un objet vers une cible.

# Le jeu de la cible

2+



Quand votre enfant sait envoyer et recevoir une balle qui roule, faites-lui essayer le jeu de la cible. Il requiert davantage de coordination, puisque la balle doit être envoyée vers une cible. La cible est remplie d'eau, ce qui augmente l'attrait du jeu et permet surtout d'éviter le rebond de la balle hors de la cible.

- 1 Disposez la bassine d'eau par terre. Si vous jouez à l'intérieur, étendez au préalable une bâche sur le sol pour le protéger des éclaboussures.
- 2 Tenez-vous près de la bassine, la balle à la main. Lancez doucement la balle dans la bassine.
- 3 Ramassez la balle et tendez-la à votre enfant. Invitez-le à essayer de lancer la balle dans la bassine.
- 4 Une fois qu'il a réussi à atteindre la cible, faites-le reculer d'un pas et dites-lui d'essayer de lancer la balle de cette nouvelle distance.
- 5 Quand votre enfant atteint la cible de diverses distances, augmentez la difficulté en utilisant une balle et une bassine de plus petites tailles.

## Il vous faut

- 1 bassine de grande taille remplie à un tiers d'eau
- 1 balle légère de taille moyenne à grande
- 1 grande bâche étanche (si vous jouez à l'intérieur)

# Évolution du jeu de la cible

Lorsque votre enfant est capable de lancer successivement la balle vers des cibles de tailles différentes, compliquez l'activité en utilisant simultanément deux tailles de bassines : cela requiert un certain discernement visuel.

- 1 Disposez les bassines d'eau sur le sol, préalablement recouvert de la bâche.
- 2 Posez les deux balles par terre, près des bassines.
- 3 Prenez la grosse balle.
- 4 Dites à votre enfant que comme il s'agit de la grosse balle, il doit la lancer dans la grande bassine. Demandez-lui : « Où est la grande bassine ? »
- 5 Une fois qu'il a trouvé la grande bassine, donnez-lui la balle et laissez-le la lancer dans la bassine.
- 6 Allez chercher la balle dans la bassine.

## Il vous faut

- 1 grosse balle légère
- 1 balle, petite ou moyenne
- 2 bassines, une grande et une petite, chacune remplie à un tiers d'eau
- 1 bâche étanche (si vous jouez à l'intérieur)



- 7 Sélectionnez ensuite la petite balle.
- 8 Dites à votre enfant que comme il s'agit de la petite balle, il doit la lancer dans la petite bassine. Demandez-lui : « Où est la petite bassine ? »
- 9 Une fois qu'il a trouvé la petite bassine, donnez-lui la balle et laissez-le la lancer dans la bassine.
- 10 Continuez l'activité jusqu'à ce que toutes les bassines aient été utilisées.
- 11 Une fois que votre enfant est assez en confiance pour atteindre les bassines, invitez-le à s'en éloigner un peu.

## Variantes

Une fois que votre enfant maîtrise cette activité et comprend les concepts de grand et de petit, vous pouvez introduire le terme « moyen » en ajoutant une balle et une bassine moyenne. Pour aider à consolider ce concept de taille, vous pouvez lui lire *Boucle d'Or et les trois ours*.

Cette activité est une excellente occasion d'introduire le vocabulaire des contraires : « grand », « petit », « gros », « fin », « le plus grand », « le plus petit », « plus grand », « plus petit ». Souvenez-vous toutefois que cela ne sert qu'à l'aider à mieux comprendre l'activité : faites en sorte qu'il ne se sente pas submergé par le langage.

### Boîte à astuces

- Chaque enfant a besoin d'un laps de temps différent pour acquérir une nouvelle compétence et il se peut que votre enfant n'arrive pas tout de suite à atteindre toutes les cibles.
- Quand votre enfant choisit une balle, laissez-lui le temps et ne cédez pas à la tentation de l'interrompre et de lui dire dans quelle bassine la lancer.

# Le collier en carton

Cette activité simple captivera votre enfant à l'infini et sera une nouvelle occasion de développer la coordination œil-main et de renforcer les muscles de ses doigts. Elle présente en outre l'avantage d'être très facile à préparer.

- 1 Commencez par accrocher la cloche ou le petit objet à l'extrémité de la chaîne pour servir de butoir.
- 2 Posez la chaîne par terre ou sur une table basse.
- 3 Coupez le tube en carton en deux avec le cutter.
- 4 Montrez à votre enfant comment enfiler le tube dans la chaîne et faites-le glisser jusqu'au butoir.
- 5 Retirez le tube de la chaîne et laissez votre enfant essayer seul.

## Il vous faut

- 1 chaîne ou 1 ficelle d'environ 1 m de long (ou encore la ceinture d'une robe de chambre)
- 1 tube en carton provenant d'un rouleau d'essuie-tout
- 1 cutter
- 1 petite cloche, 1 balle de tennis ou tout autre objet plus large que le diamètre du tube

## Boîte à astuces

■ Pour expliquer cette activité à votre enfant, asseyez-le à votre gauche, afin qu'il ait une vue dégagée de vos mains.

■ Si votre enfant est gaucher, il vous faudra lui montrer en utilisant votre main gauche et l'asseoir à votre droite.



# Le collier de pâtes

2+

Une fois que votre enfant maîtrise la confection du collier en carton, il est prêt à passer au collier de pâtes qui exige une motricité plus fine du fait de la taille des éléments.



## Il vous faut

- Plusieurs morceaux de ficelle, d'environ 50 cm chacun
- 1 paquet de rigatoni (des pâtes en forme de tube)
- Des colorants alimentaires (pour la variante)

- 1 Placez les pâtes et les bouts de ficelle par terre ou sur une table basse.

- 2 Invitez votre enfant à se joindre à vous et expliquez-lui que vous allez lui montrer comment enfiler les pâtes sur la ficelle.
- 3 Prenez une pâte et glissez-la le long de la ficelle. Une fois arrivé à quelques centimètres du bout de la ficelle, faites un nœud autour de la pâte pour qu'elle arrête le reste de la chaîne.
- 4 Montrez à votre enfant comment enfiler une pâte sur la ficelle.
- 5 Donnez-lui une pâte et la ficelle pour qu'il essaie de l'enfiler.
- 6 Laissez-le enfiler les pâtes, jusqu'à ce que la ficelle soit totalement recouverte.



**Boîte  
à astuces**

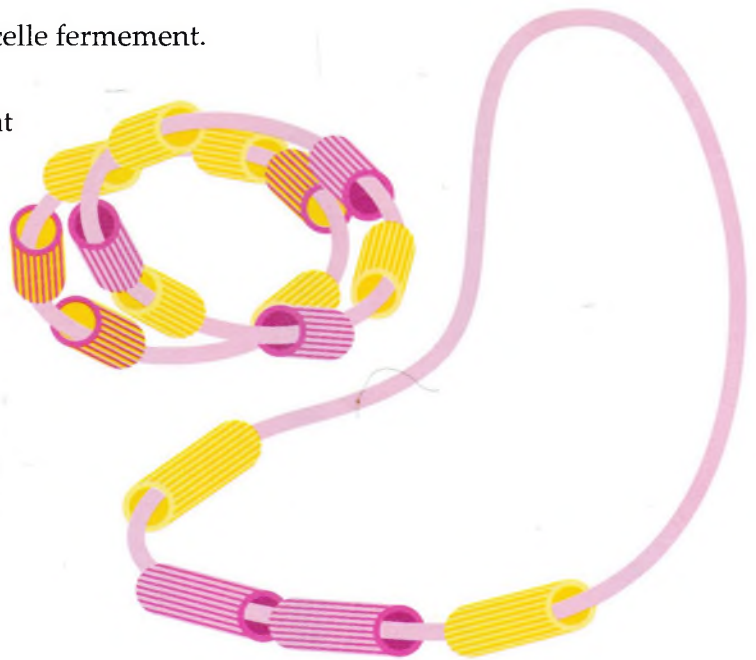
- Lorsque vous essayez cette activité pour la première fois avec votre enfant, choisissez des pâtes en forme de tube le plus large possible.

**Vous pouvez faire de ce collier de pâtes un joli bijou en utilisant du colorant alimentaire.**

- 1** Mettez une cuillerée à café de colorant alimentaire dans un bol d'eau.
- 2** En tenant la ficelle par les deux bouts, donnez-la à votre enfant et expliquez-lui qu'il doit la plonger dans l'eau colorée pour que les pâtes soient couvertes.
- 3** Rappelez-lui qu'il doit tenir la ficelle fermement.
- 4** Laissez les pâtes dans l'eau durant quelques minutes, afin qu'elles s'imprègnent de la couleur.
- 5** Demandez-lui de sortir doucement les pâtes de l'eau.
- 6** Prenez le collier de pâtes et suspendez-le pour qu'il sèche, en mettant une feuille de papier absorbant en dessous.

### Variante

Vous pouvez faire 2 colliers de pâtes de couleurs différentes. Lorsque les 2 colliers sont secs, coupez la ficelle et créez un collier bicolore en enfilant alternativement les pâtes colorées sur une nouvelle ficelle.





# Les loisirs créatifs

L'amour de la création semble être un désir inné inscrit en chacun de nous depuis le premier âge. Encourager les jeunes enfants dans leurs efforts créatifs constitue une source importante de satisfaction et leur donne confiance en eux. Peu importe que vous ne voyiez que des pâtés de couleur sur une page, car pour eux, c'est une manière de laisser une empreinte et d'exprimer qui ils sont. Dans ce chapitre, vous trouverez diverses activités créatives pour satisfaire chaque artiste en herbe.

## De 2 ans à 2 ans 1/2

Votre enfant sera parfaitement attentif à son deuxième anniversaire – contrairement au premier – qui sera consciemment marqué par lui-même, ainsi que par vous, ses parents. Au cours des six mois suivants, il commence à penser non seulement à lui-même, mais également aux autres et devient peu à peu responsable. En passant plus de temps avec d'autres enfants, il observe leur attitude et en déduit une norme. Il réévalue alors son propre comportement et tente de le modifier pour l'accorder aux règles qui, selon lui, ont été fixées.

Votre enfant apprendra à aller au pot quelque part entre 18 mois et 3 ans : cela varie vraiment d'un enfant à l'autre. Les garçons ont tendance à s'y mettre plus tard, mais en se rendant compte que d'autres enfants de leur âge ont déjà commencé, ils peuvent y voir une incitation positive. À partir de l'âge de 2 ans, il peut aussi apprendre à faire du tricycle, bien que cela varie selon les enfants, certains maîtriseront

### Ce qu'il sait faire...

classer des objets  
par forme  
et par couleur

apprendre à  
aller au pot

24 mois

jouer avec  
d'autres  
enfants  
et l'apprécier



commencer à  
faire des jeux  
de rôles

plus tardivement que d'autres le mouvement alternatif.

À cet âge, votre enfant commence à apprécier la compagnie et le jeu avec d'autres enfants, même si le jeu en coopération et par tour viendra plus tard et qu'il y aura encore des chamailleries autour de certains jouets favoris.

C'est une période au cours de laquelle vous remarquerez peut-être également des prémices de jeux de rôles, lorsque l'enfant commence à se servir de son imagination.

La routine est très importante pour votre enfant à cet âge. Bien que ne comprenant pas vraiment le concept d'heure, il est probable qu'il remarque et rejette tout changement

significatif dans son planning quotidien. Si vous partez en vacances, par exemple, il est crucial que vous vous assuriez que l'heure des repas et du coucher demeure aussi habituelle que possible, faute de quoi la joie d'être dans un endroit nouveau risque fort de disparaître au profit de grosses colères.

Les loisirs créatifs sont extrêmement importants pour le développement de votre enfant ; pas seulement pour sa production artistique, mais aussi pour accroître sa connaissance des couleurs, son habileté manuelle, ainsi que toute une gamme d'autres aptitudes qu'il va acquérir en créant.

commencer  
à faire du  
tricycle



lancer  
une balle  
au-dessus  
de lui

**27 mois**

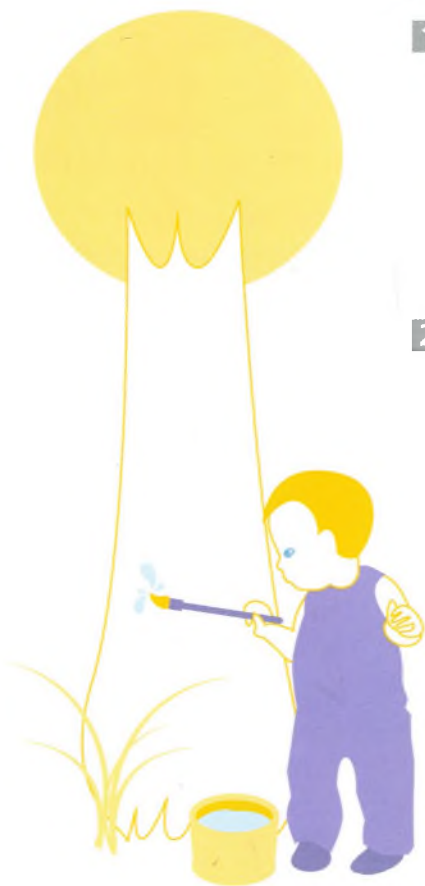
s'opposer  
aux  
changements  
importants  
dans sa  
routine



**30 mois**

# Peinture avec de l'eau

Lorsque les enfants peignent, ils doivent en général se limiter à l'espace défini par la feuille. Peindre à l'extérieur avec de l'eau leur permet de transformer toutes les surfaces en toile. Les enfants ne sont pas dérangés par le fait qu'il n'y ait pas de peinture, ils laissent leur empreinte. Les parents aussi apprécieront cette activité qui ne nécessite aucun nettoyage !



- 1 Expliquez à votre enfant qu'il va peindre, mais qu'au lieu de se servir de peinture et d'une feuille, il pourra peindre sur toutes les surfaces qu'il veut avec l'eau.
- 2 Donnez le pinceau à votre enfant et encouragez-le à commencer l'activité.

## Il vous faut

- 1 pinceau ou 1 petite brosse ronde
- 1 récipient rempli d'eau, doté d'une poignée, si possible

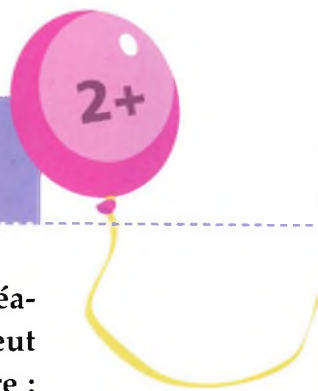


## Boîte à astuces

- S'il y a des zones interdites dans votre espace extérieur, donnez à votre enfant des instructions très claires les concernant.



# L'atelier du peintre



Cette activité géniale donne à vos enfants un grand espace de création. Qui a dit qu'on ne pouvait peindre qu'avec les mains ? On peut tout aussi bien peindre avec les pieds trempés dans de la peinture : cela encourage des approches créatives différentes.

- 1 Fixez le papier au sol avec le ruban de masquage pour délimiter une zone de travail, la plus grande possible.
- 2 L'objectif de cette activité est de vivre une aventure et de marquer le papier, sans être restreint par les limites habituelles.
- 3 Alignez les instruments à dessin et laissez votre enfant en choisir un. Dirigez-le vers le papier, car il sera un peu hésitant au début.
- 4 N'hésitez pas à le rejoindre et à créer des motifs avec lui.

## Il vous faut

- Du ruban de masquage
- De grandes feuilles de papier
- Des crayons de couleur, des feutres et de la peinture



## Boîte à astuces

- Récupérez un flacon de déodorant à bille. Nettoyez-le, puis remplissez-le de gouache diluée. Votre enfant pourra l'utiliser comme un stylo géant, à tenir avec les deux mains.

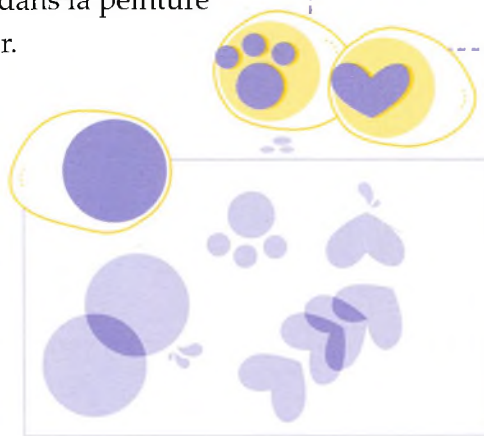
# Les tampons de pomme de terre

Salissante et donc tellement amusante, cette activité offre l'occasion à votre enfant d'explorer les couleurs et les textures.

- 1 Lavez les pommes de terre et séchez-les.
- 2 Protégez la zone où vous allez peindre avec de vieux journaux et versez la peinture dans les plateaux peu profonds. Portez et faites porter à votre enfant de vieux vêtements.
- 3 Coupez les pommes de terre en deux et montrez à votre enfant comment les plonger dans la peinture avant de les appliquer sur le papier.
- 4 Laissez-le expérimenter les motifs qu'offrent les pommes de terre et les différentes couleurs.
- 5 Proposez à votre enfant d'afficher ses créations une fois qu'elles sont sèches.

## Il vous faut

- De la peinture à l'eau de plusieurs couleurs
- De grosses pommes de terre
- 1 couteau
- De grandes feuilles de papier
- De vieux journaux
- Plusieurs plateaux



### Boîte à astuces

- Une fois que votre enfant a fait cette activité avec des pommes de terre aux formes naturelles, taillez-les avec un couteau pour créer des formes plus amusantes.

# L'aérographe



Le fait d'utiliser un pulvérisateur pour appliquer de la peinture fascine les enfants. Ils adorent regarder jaillir le jet de peinture et disposer d'une telle surface de papier pour s'exprimer.

- 1 Diluez les peintures pour qu'elles soient suffisamment fluides.
- 2 Versez une couleur de peinture par pulvérisateur.
- 3 Emportez les pulvérisateurs à l'extérieur, avec le rouleau de papier kraft et les ciseaux.
- 4 Découpez une grande bande de papier et posez des pierres sur les bords pour la maintenir.
- 5 Demandez à votre enfant de mettre un tablier et montrez-lui comment se servir des pulvérisateurs.
- 6 Éloignez-vous et laissez-le pulvériser à sa guise.



## Il vous faut

- De la peinture à l'eau de 4 couleurs différentes
- 4 pulvérisateurs en plastique
- Un espace extérieur
- 1 rouleau de papier kraft
- 1 paire de ciseaux
- Des pierres, à utiliser comme presse-papiers
- 1 tablier pour votre enfant

### Boîte à astuces

■ La peinture, une fois terminée, peut servir de toile de fond à une autre création : un paysage marin, par exemple.

# La main à la pâte

2+

Les enfants adorent la sensation de la peinture qui recouvre leurs mains et c'est exactement ce dont il s'agit dans cette activité. Faire des empreintes de leurs mains constitue à leurs yeux des œuvres d'art.



## Il vous faut

- 1 nappe en toile cirée ou de vieux journaux
- De la gouache ou de la peinture en poudre préparée avec une consistance épaisse en 2 ou 3 coloris vifs de votre choix
- Des pots pour mélanger la peinture en poudre
- 1 tablier pour votre enfant
- 2 feuilles de papier A3 par couleur
- 1 plateau en plastique par couleur
- Des cuillères pour mélanger
- Un endroit où étaler le papier pendant le séchage
- 1 paire de ciseaux

**1** Recouvrez la surface de travail d'une toile cirée ou de journaux.

**2** Si vous utilisez de la peinture en poudre, mélangez-la à de l'eau pour obtenir une consistance épaisse.

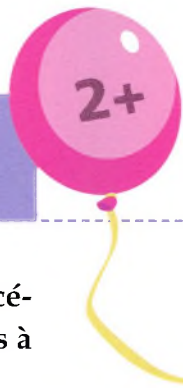
- 3 Expliquez à votre enfant qu'il va faire des empreintes avec ses mains.
- 4 Demandez-lui de mettre son tablier.
- 5 Mettez les feuilles de papier et les plateaux sur la table.
- 6 Commencez par verser une couleur dans l'un des plateaux. Étalez-la avec le dos d'une cuillère. Laissez votre enfant vous aider.
- 7 Demandez-lui d'ouvrir la main et de la poser dans la peinture, puis sur le papier.
- 8 Répétez le processus jusqu'à ce que deux feuilles soient couvertes d'empreintes.
- 9 Demandez à votre enfant de se laver les mains et faites de même avec une autre couleur.
- 10 Lorsque toutes les feuilles sont recouvertes d'empreintes, laissez-les sécher.



**Boîte  
à astuces**

■ Évitez la couleur bleue si vous comptez utiliser les empreintes de votre enfant pour réaliser l'activité de la page 58.

# Les petits poissons



En utilisant une série d'empreintes de votre enfant réalisée précédemment, créez une œuvre d'art, comme ces petits poissons conçus à partir de découpages.

- 1 Disposez le papier kraft sur une table et posez des presse-papiers aux angles.
- 2 Mélangez la peinture en poudre bleue ou diluez la gouache jusqu'à obtenir une consistance de lavis.
- 3 Prenez l'éponge et montrez à votre enfant comment la tremper dans la peinture et l'étaler sur le papier en faisant de grandes vagues.
- 4 Une fois que tout le papier est recouvert du lavis bleu, laissez-le sécher.
- 5 Prenez une empreinte découpée et demandez à votre enfant d'appliquer de la colle sur le côté non peint.

## Il vous faut

- 80 à 100 cm de papier kraft
- 4 presse-papiers
- De la gouache ou de la peinture en poudre bleue
- 1 éponge découpée en un carré d'environ 10 cm de côté
- Des empreintes découpées (réalisées en page 56)
- 1 bâton de colle
- Des feutres de couleur

### **Boîte à astuces**

- Veillez bien à laisser votre enfant avancer à son propre rythme. Cette activité peut nécessiter un certain temps.

- 6 Laissez-le coller l'empreinte sur le papier bleu.
- 7 Prenez une empreinte d'une autre couleur et collez-la sur la première en la décalant légèrement et en veillant bien à ce que les doigts pointent tous dans la même direction.
- 8 Si vous avez une troisième couleur, recommencez.
- 9 Les doigts de l'empreinte doivent donner l'impression d'être des nageoires diaphanes.
- 10 Laissez votre enfant créer plusieurs poissons.
- 11 Montrez-lui comment dessiner des yeux aux poissons avec un feutre.
- 12 Une fois l'activité terminée, affichez le tout pour qu'il puisse admirer son œuvre.

### Variantes

Vous pouvez également utiliser des coquillages, des algues ou de la peinture brillante pour décorer les poissons.

Avant ou après cette activité, vous pourrez lire ensemble une des histoires d'*Arc-en-ciel*, le petit poisson créé par Marcus Pfister.



## Des gants amusants

Pour un enfant, les activités sollicitant ses mains représentent un outil crucial de développement. Créer ces gants amusants constitue un projet artistique qui pourra, une fois terminé, être utilisé dans des activités d'éveil du langage et d'initiation à la numération.



### Il vous faut

- 1 photocopie des personnages (voir page 154)
- 1 paire de ciseaux
- Des crayons ou des feutres
- 1 tube de colle forte
- Des bouts de carton (pas trop épais)
- 1 bande de Velcro d'environ 30 cm de long
- 1 paire de gants en laine

### Boîte à astuces

- Veillez bien à ce que Boucle d'Or et les ours ne soient pas sur la même main.
- Les gants doivent être adaptés aux mains de votre enfant.
- Si vous comptez utiliser les gants pour une autre histoire, il est inutile d'enlever le Velcro déjà présent sur les gants.



## Les gants à histoires

- 1 Découpez les photocopies des personnages du conte *Boucle d'Or et les trois ours*.
- 2 Demandez à votre enfant de colorier les personnages.
- 3 Demandez-lui de les coller sur le carton, puis laissez la colle sécher.
- 4 Découpez les personnages.
- 5 Découpez des morceaux de Velcro de 2 cm.
- 6 Collez une partie du Velcro au dos d'un personnage et la partie correspondante sur le doigt de l'un des gants.
- 7 Recommencez jusqu'à ce que tous les personnages et tous les doigts des gants soient équipés de Velcro.
- 8 Les gants sont prêts à être utilisés pour raconter l'histoire de *Boucle d'Or et les trois ours*.



### Variante

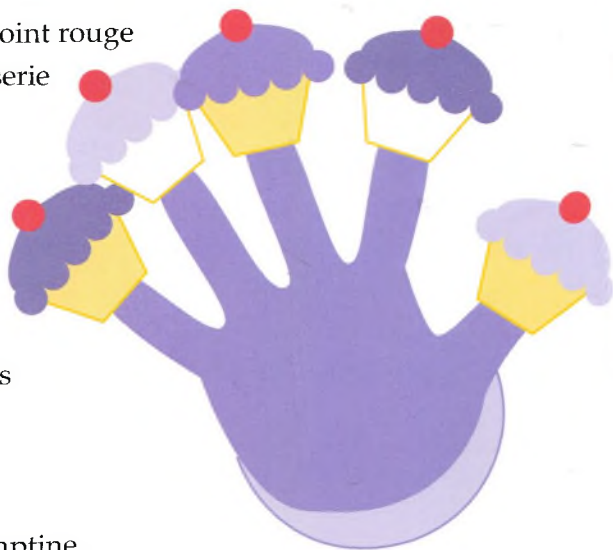
Les gants à histoires peuvent servir à raconter d'autres histoires, comme par exemple *Les Trois Petits Cochons*, ou *Le Petit Chaperon rouge*. Il vous suffit pour cela de remplacer les personnages.

## Les gants de calcul

- 1 Découpez les photocopies des pâtisseries.
- 2 Reportez le contour de dix pâtisseries sur les morceaux de feutre.
- 3 Découpez les pâtisseries et demandez à votre enfant de les coller sur le carton. Laissez la colle sécher.
- 4 Découpez le contour des pâtisseries dans le carton.
- 5 Demandez à votre enfant de dessiner un point rouge avec un feutre au sommet de chaque pâtisserie pour figurer la cerise.
- 6 Collez un morceau de Velcro au dos d'une pâtisserie et la pièce correspondante sur un doigt du gant.
- 7 Recommencez jusqu'à ce que les pâtisseries et les doigts des gants soient tous équipés de Velcro.
- 8 Les gants sont désormais prêts pour la comptine numérique. Commencez en utilisant un seul gant.

### Il vous faut

- Les mêmes fournitures que pour le gant à histoires
- Des photocopies des pâtisseries (voir page 155)
- Des morceaux de feutre, car il ne s'effiloche pas
- 1 feutre rouge
- 1 tube de colle forte



## Cinq pâtisseries chez un pâtissier

*Cinq pâtisseries chez un pâtissier*

*Rondes et grasses, avec une cerise au sommet*

*Tiens, qui voilà, c'est [nom de l'enfant], qui arrive avec un sou*

*Elle/Il achète une pâtisserie, l'emporte et puis c'est tout.*

Invitez votre enfant à enlever l'une des pâtisseries et comptez combien il en reste.

Reprenez la comptine, mais commencez cette fois avec quatre pâtisseries.

Invitez votre enfant à enlever l'une des pâtisseries et comptez combien il en reste.

Recommencez jusqu'à ce que vous arriviez à une pâtisserie.

*Une pâtisserie chez un pâtissier*

*Une pâtisserie, avec une cerise au sommet*

*Tiens, qui voilà, c'est [nom de l'enfant], qui arrive avec un sou*

*Elle/Il achète une pâtisserie, et il n'en reste plus du tout.*

### Variantes

Une fois que votre enfant est suffisamment à l'aise, ajoutez une à une une pâtisserie, jusqu'à dix.

Les gants de calcul peuvent servir pour d'autres comptines numériques, comme *Un petit cochon pendu au plafond*, *Une souris verte*, *Un éléphant qui se balançait*, etc. Il vous faudra créer des personnages pour chacune d'elles.

### Boîte à astuces

■ Prenez votre temps lorsque vous comptez les pâtisseries qui restent, afin que votre enfant comprenne qu'on les soustrait une par une.

■ Lorsque vous retirez une pâtisserie, le fait de baisser le doigt correspondant peut aider votre enfant à comprendre que la pâtisserie a disparu.

2+

# Préparer de la pâte à sel

## SÉCURITÉ



Insistez bien auprès de votre enfant sur le fait que la pâte à sel n'est pas comestible.

Il n'y a pas de meilleur moyen pour renforcer les muscles des doigts que de jouer avec de la pâte à sel : elle peut être utilisée de multiples façons.

- 1 Versez la farine et le sel fin dans un saladier et mélangez le tout avec une cuillère en bois.
- 2 Incorporez peu à peu l'eau et le colorant alimentaire.
- 3 Remuez sans interruption jusqu'à ce que la pâte à sel commence à former une boule collante.
- 4 Si elle est trop collante, ajoutez de la farine. Si elle est trop friable, ajoutez de l'eau.

## Il vous faut

- 1 tasse de farine
- 1/2 tasse de sel fin
- 1 tasse d'eau
- 1 cuillère à café de colorant alimentaire
- 1 saladier
- 1 cuillère en bois



## Boîte à astuces

■ La pâte à sel peut être conservée plusieurs jours au réfrigérateur dans un sac plastique.

# La pizzeria

2+

Tous les jeunes enfants adorent la pizza et aiment jouer avec de la pâte. En créant leur propre pizzeria, ils ont un cadre où donner cours à leur imagination et à leurs idées de jeux de rôle. L'activité fonctionne encore mieux avec plusieurs enfants.



## Il vous faut

- De la pâte à sel (voir recette, page ci-contre)
- 1 feuille de papier A4 par enfant et de 4 feuilles supplémentaires
- Des feutres colorés
- Des boîtes de pizza récupérées
- 1 tube de colle forte
- 2 nappes en toile cirée
- 1 tablier pour chaque enfant
- 1 rouleau à pâtisserie miniature pour chaque enfant ou 1 gobelet en plastique dur
- Des couteaux en plastique
- Des assiettes en papier

- 1 Commencez par préparer la pâte à sel : séparez-la en deux boules et colorez différemment la pâte à pizza et la garniture.

- 2 Expliquez aux enfants, équipés des tabliers, qu'ils vont créer leur propre pizzeria.
- 3 Créez une enseigne et des logos pour la pizzeria. Collez les logos sur les boîtes récupérées et accrochez l'enseigne dans la zone de travail.
- 4 Rédigez un menu proposant quatre pizzas différentes et dites aux enfants quels sont les choix.
- 5 Disposez une nappe sur la zone de travail. Demandez aux enfants de mettre leurs tabliers et de vous aider à installer la pâte et les ustensiles.
- 6 Protégez la deuxième table avec une nappe et demandez aux enfants d'aider à installer les assiettes en papier pour les clients.
- 7 S'il y a plusieurs enfants, séparez-les en deux groupes : les pizzaiolos et les clients (ils pourront intervertir les rôles au bout d'un moment) ; sinon, invitez tout adulte disponible à venir jouer le client.



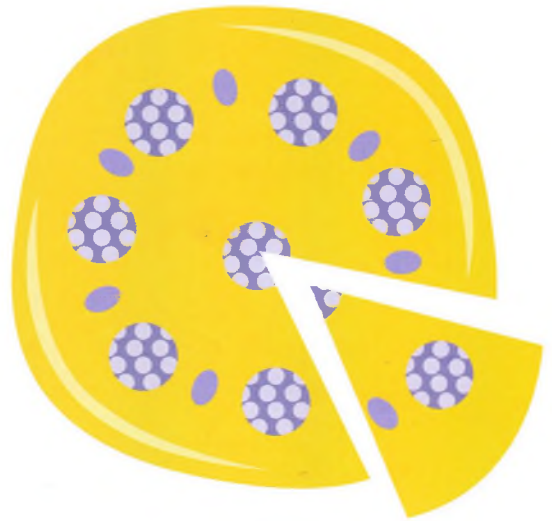
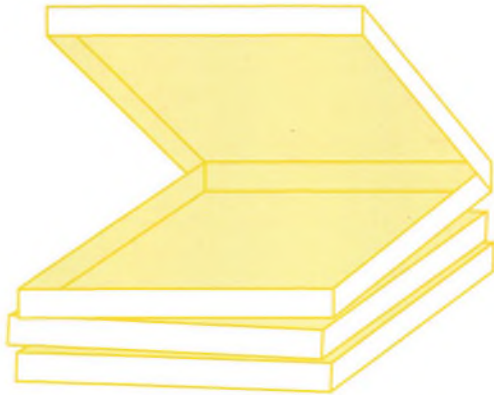
**Boîte  
à astuces**

- À la fin de l'activité, vérifiez et nettoyez les semelles de vos enfants, car la pâte colle très facilement.
- Rappelez aux enfants qu'ils ne doivent absolument pas manger la pâte à sel.

- 8 Demandez aux pizziolos de commencer par prendre les commandes. Aidez-les à faire une marque sur le menu de la pizzeria, à côté de la pizza choisie.
- 9 Demandez aux enfants de faire une pizza, puis de la mettre dans une boîte et de la servir au client.
- 10 Lorsque tout le monde a pu faire une pizza, fermez la pizzeria et demandez à tout le monde d'aider à ranger. La pâte peut être mise dans les sacs et conservée au réfrigérateur pour être réutilisée.

### Variante

Une fois que votre enfant a joué à ce jeu, vous pouvez lui proposer une variante en changeant le décor. Au lieu d'une pizzeria, il pourrait s'agir d'un salon de thé et votre enfant pourra préparer des gâteaux pour ses clients.





# Créer un épouvantail

Les enfants adoreront confectionner cet épouvantail miniature et s'investiront totalement dans le processus de création d'un personnage. Cette activité offre l'occasion d'explorer les concepts de couleur et de texture, ainsi que d'apprendre le vocabulaire des vêtements et des parties du corps. Par ailleurs, le fait de fourrer l'épouvantail améliorera la dextérité de votre enfant. Il s'agit d'une excellente activité pour Halloween. Planter cet épouvantail dans le jardin sera aussi une excursion amusante.

- 1** Rassemblez sur le sol ou sur une table basse tous les éléments que vous avez choisis.
- 2** Invitez votre enfant à se joindre à vous. Dites-lui que vous allez confectionner un épouvantail ensemble.
- 3** Commencez par fourrer la paire de collants avec de la paille, par exemple, pour rendre l'épouvantail plus authentique. Montrez à votre enfant comment écraser le matériau et le fourrer au fond du pied du collant.
- 4** Laissez votre enfant essayer. Vous devrez peut-être l'aider à enfoncer le fourrage jusqu'au bout.

## Il vous faut

- 1 paire de collants pour enfant
- 1 matériau pour fourrer l'épouvantail : de la paille, des journaux, de la laine, des chaussettes...
- De la ficelle
- 1 vieille chemise ou 1 vieux pull
- 1 marqueur
- Des vêtements pour l'épouvantail (facultatif)

### Boîte à astuces

- En utilisant une paire de collants pour enfants, l'épouvantail sera de la taille de votre enfant et lui sera donc accessible, mais vous pouvez aussi choisir une paire de collants pour adultes.



- 5 Une fois que le collant est complètement fourré, nouez une ficelle au niveau de la ceinture pour le sceller et éviter que le fourrage ne s'échappe.
- 6 Pour faire une tête à votre épouvantail, nouez une autre ficelle à mi-chemin entre la ceinture et le haut des cuisses et serrez-la bien fort pour que la tête se dégage du corps.
- 7 Habillez l'épouvantail avec la chemise ou le pull (il devra être petit – ce sera soit un vêtement que votre enfant ne porte plus, ou bien celui que vous emprunterez temporairement à une poupée ou à un ours en peluche).
- 8 Fourrez les bras du pull avec le reste du fourrage et nouez-en les extrémités pour former les bras de l'épouvantail.
- 9 Dites à présent à votre enfant qu'il doit faire un visage à l'épouvantail. Discutez de l'expression qu'il voudrait lui donner : arborera-t-il un joli sourire ou une moue menaçante ?
- 10 Puis, si votre enfant en est capable, donnez-lui le marqueur pour qu'il dessine les yeux et la bouche.

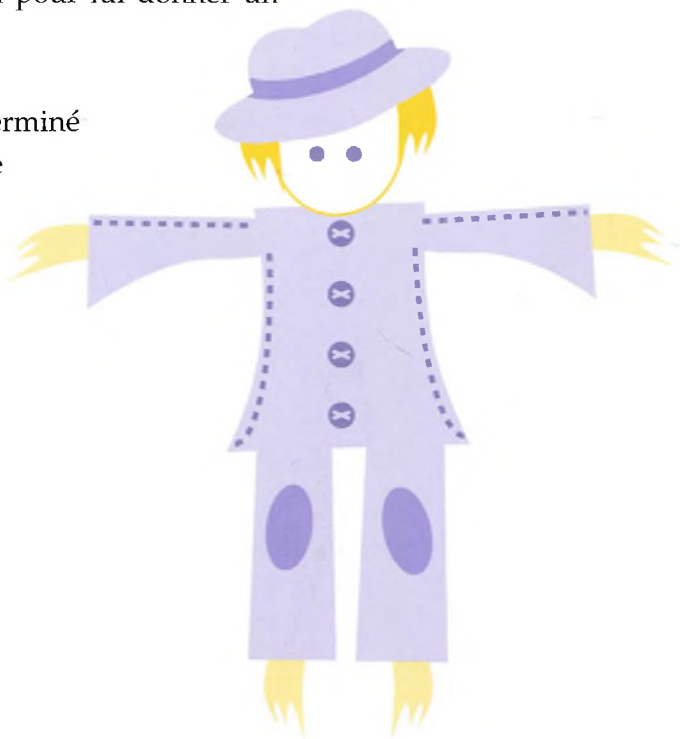


- 11** Au lieu de dessiner, vous pouvez découper des formes pour les yeux et la bouche dans du papier et demander à votre enfant de les colorer. Collez-les sur le collant.
- 12** Si vous avez d'autres vieux habits, mettez-les à l'épouvantail. Un chapeau à large bord sera un accessoire particulièrement efficace. Si vous avez utilisé de la paille comme fourrage, vous pouvez aussi planter ce qu'il reste dans votre épouvantail pour lui donner un air plus authentique.

- 13** Votre épouvantail est désormais terminé et prêt à participer à une comptine ou une histoire d'épouvantail. Reportez-vous à la page 95 pour la comptine *L'épouvantail ramollo*.

### Variante

Si vous avez un bâton, vous pouvez le fixer au dos de l'épouvantail, en le passant à l'arrière de la chemise pour qu'il se tienne debout. Vous devrez procéder ainsi si vous souhaitez le planter dans le jardin.



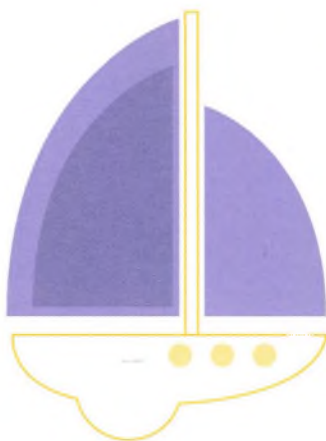
# Un petit bateau



Les enfants aiment avoir de quoi jouer dans leur bain. Cette activité leur permet de créer leurs propres jouets et de faire la différence entre les objets qui coulent et les objets qui flottent.

**1** Rassemblez les éléments par terre. Invitez votre enfant à vous rejoindre.

**2** Demandez-lui « Qu'est-ce qui flotte sur l'eau ? »  
Il répondra peut-être « Les bateaux » ou un nom d'animal marin.



**3** Dessinez au feutre ses idées sur du polystyrène et découpez-les avec le cutter. Vérifiez bien que les mains de votre enfant ne soient pas à portée de la lame.

**4** Utilisez la brochette pour faire un trou dans les parties et laissez votre enfant relier les éléments avec la ficelle.

**5** À l'heure du bain, faites voguer la création et laissez votre enfant jouer avec et essayer de la couler.

## Il vous faut

- Des morceaux de polystyrène
- 1 feutre
- 1 cutter
- 1 brochette en bois
- De la ficelle

## Variantes

Insistez sur la différence entre les objets qui flottent et les objets qui coulent en apportant des objets lourds à l'heure du bain. Lâchez-les dans l'eau et observez-les avec votre enfant.

Cette activité ne doit pas se limiter à l'heure du bain : si vous avez une mare dans votre jardin ou à proximité, vous pouvez y emporter votre création.

## SÉCURITÉ

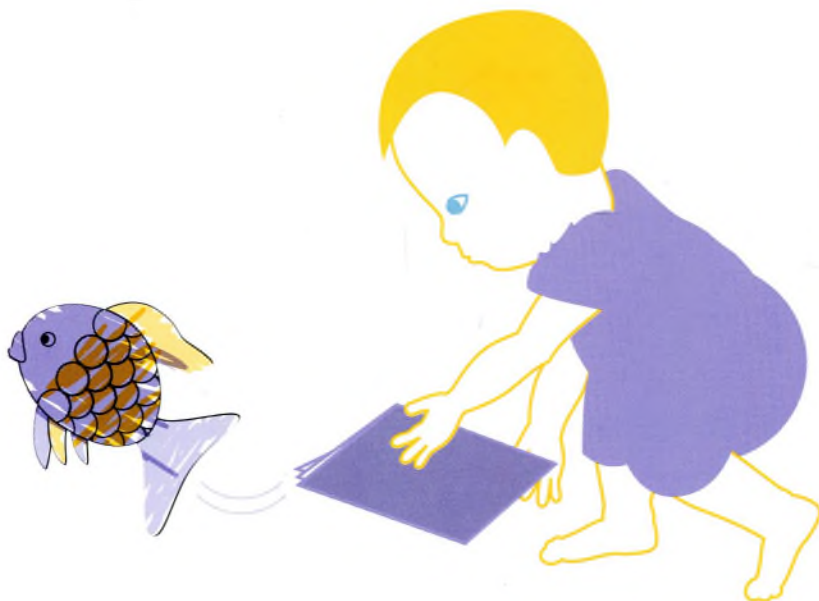


Ne laissez jamais votre enfant sans surveillance dans le bain, même pour un très court instant.

# Le poisson volant

2+

Ce jeu combine deux activités puisque l'enfant conçoit et réalise son poisson, puis il apprend à le propulser à l'aide d'un journal. Vous pouvez organiser une course en créant plusieurs poissons.



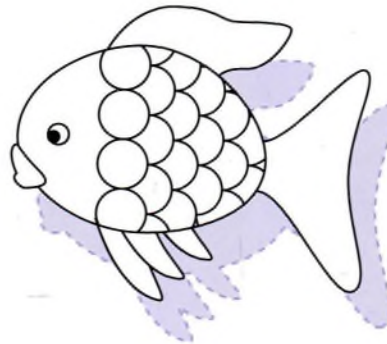
## Il vous faut

- 1 photocopie du poisson par enfant (voir page 156)
- Des crayons de couleur, des crayons gras ou des feutres
- 1 paire de ciseaux
- 1 journal ou 1 magazine

## Boîte à astuces

- Veillez à vous installer sur un plancher ou un sol bien lisse pour cette activité.

- 1 Expliquez à votre enfant que vous allez fabriquer des poissons volants.
- 2 Donnez à chaque enfant une photocopie du poisson et demandez-leur de la colorier.
- 3 Aidez les enfants à découper le poisson.
- 4 Placez le poisson ainsi obtenu sur le sol.
- 5 En vous servant d'un journal ou d'un magazine, montrez aux enfants comment propulser le poisson en battant l'air derrière lui.
- 6 Laissez les enfants essayer.
- 7 Une fois qu'ils ont réussi à propulser leur poisson, disposez tous les poissons le long d'une ligne de départ et faites une course de poissons.





# La carte au trésor

Pour les enfants de tout âge, il semble y avoir un attrait universel dans le fait de suivre une piste qui mène à un trésor. Laissez de côté les jouets électroniques coûteux et faites plutôt une carte au trésor : c'est bien plus amusant, ça ne tombera pas en panne et votre enfant ne se lassera jamais de jouer à ce jeu.

- 1 Commencez par préparer du thé.
- 2 Pendant ce temps, regardez les cartes avec votre enfant. Discutez de la manière dont on se sert des cartes pour trouver son chemin. Expliquez-lui que le bleu sur une carte représente l'eau.
- 3 Vous pouvez utiliser le patron de la page 157 comme point de départ, en le photocopiant au format A3 ou vous pouvez simplement tout inventer.
- 4 Dites à votre enfant qu'il va fabriquer sa propre carte qui l'aidera à trouver le trésor.

## Il vous faut

- 2 sachets de thé
- Des cartes d'un ancien atlas ou d'un autre livre
- 1 photocopie de la carte au trésor (voir page 157)
- 1 feuille de papier A3 (s'il y a plus d'un enfant, prévoyez une feuille par enfant)
- 1 grande bassine
- Des feutres ou des crayons de couleur gras

### Boîte à astuces

- Souvenez-vous que finir la carte prendra du temps, puisqu'il faut qu'elle s'imprègne, puis qu'elle sèche. C'est une activité à étaler sur toute une journée.

- 5 Une fois le thé froid, versez-le dans la bassine. Montrez à votre enfant comment déchirer les bords de la feuille, puis pliez-la et mettez-la dans la bassine. Demandez-lui de quelle couleur il pense que sera le papier si on le laisse dans le thé. Laissez tremper pendant environ deux heures.
- 6 Aidez votre enfant à sortir délicatement le papier, à enlever tout l'excédent d'eau et à l'étaler pour le laisser sécher.
- 7 Une fois qu'il est sec, expliquez-lui que le trésor sera caché sur une île.
- 8 Aidez-le à tracer la forme de l'île et demandez-lui comment il veut l'appeler. Inscrivez le nom de l'île sur la carte.
- 9 Demandez-lui où doit se cacher le trésor et faites une croix à cet endroit. Expliquez-lui qu'il va devoir dessiner un chemin en pointillé menant à la croix.
- 10 Remplissez la carte de divers éléments : un coffre, des palmiers, une épave, des ailerons de requin, des sirènes, des dauphins, des baleines.... Coloriez les étendues d'eau en bleu.

### Variante

Votre carte est désormais prête à être au centre d'une aventure ! Reportez-vous au jeu du pirate, page 106.







# Jeux et mouvement

---

Existe-t-il une joie plus grande, pour un enfant, que de bouger au rythme de la musique ou de frissonner au cours d'un jeu imaginaire auquel il joue avec d'autres ? Ces plaisirs simples peuvent faire beaucoup pour le développement de sa coordination, de son écoute, de sa capacité à suivre des instructions et à coopérer avec les autres. Dans ce chapitre, vous trouverez tout pour jouer : de la danse avec des ballons au jeu de quilles, en passant par des jeux de rôles.

## De 2 ans 1/2 à 3 ans

Dans les mois qui précèdent son troisième anniversaire, votre enfant devient de plus en plus mobile : il est par exemple capable de monter et descendre des marches en se tenant à une rampe. Son habileté s'améliore au point de pouvoir découper du papier avec une paire de ciseaux (pour enfant) et il pourra peut-être même vous aider lorsque vous l'habillerez. À l'âge de 3 ans, son sens de l'équilibre est tel qu'il est capable de se tenir sur un pied.

À cet âge, le goût de votre enfant pour l'aventure est fortement encouragé par sa capacité à ouvrir les portes, il peut donc se déplacer librement ! Cela signifie aussi qu'il vous faut le surveiller de très près et fermer à clé toutes les portes que vous ne voulez

pas le voir franchir, afin que ses aventures ne le mènent pas hors de la maison à votre insu.

L'affinement de ses capacités motrices lui permet à présent de classer des objets par ordre de taille. L'apprentissage du pot devrait être bien avancé.

### Ce qu'il sait faire...

monter  
et descendre des  
marches sans aide



former  
des phrases  
de cinq  
à six mots

30 mois

nommer  
quelques  
couleurs

33 mois

Les capacités d'élocution de votre enfant vont également s'améliorer. Il pose et répond à quelques questions simples et il fait peu à peu des phrases longues de plus de cinq mots. Ce sont surtout les membres de sa famille qui le comprennent, alors que les autres adultes auront sûrement plus de difficulté à discerner ses mots.

Il commence à nommer des couleurs et peut-être même à compter, étant enfin capable de répéter les mots, même si, à ce stade, il ne comprend pas encore entièrement le concept de la numération.

Votre enfant aimera non seulement l'énergie des jeux de ce chapitre, mais aussi les activités qui l'aideront à développer

encore plus sa mobilité et ses mouvements. Elles sont pour la plupart plus intéressantes si elles sont organisées pour trois enfants ou plus pour les encourager à interagir entre eux et à coopérer, tout en exerçant leur imagination en plein développement.

utiliser  
une paire  
de ciseaux  
pour enfant



se faire à peu  
près comprendre  
par les membres  
de sa famille

1 2 3

commencer  
à compter

36 mois

se tenir  
sur un pied

# Danses en musique

2+

Les enfants n'aiment rien autant que danser sur de la musique. Ils adorent s'exprimer à travers la musique et leur plaisir est décuplé s'ils sont plusieurs. Rien n'est plus simple pour vous, parents, que de mettre de la musique, sachant que les enfants s'amuse vraiment, tout en faisant de l'exercice.

## Danser avec un foulard

**1** Montrez à votre enfant comment il peut jouer avec le foulard, en l'agi-

tant dans toutes les directions. Faites des mouvements amples et lents et des figures.



### Il vous faut

- 1 foulard ou 1 étole pour chaque enfant
- 1 morceau de musique classique au tempo lent
- 1 chaîne hi-fi

### Boîte à astuces

- Vous pouvez aussi essayer cette activité avec des rubans.

- 2 Laissez votre enfant essayer.
- 3 Mettez de la musique et bougez ensemble au rythme de la musique. Encouragez votre enfant à se mouvoir avec légèreté sur la pointe des pieds, tout en veillant à toujours agiter le foulard.

## Danser sur différents tempos

- 1 Mettez la musique et attirez l'attention de votre enfant sur les différents tempos.
- 2 Dansez ensemble au rythme de la musique.
- 3 Encouragez-le à penser non seulement à bouger selon les différents rythmes, mais aussi à la façon dont les mouvements varient. Des mouvements plus légers pour les parties les plus rapides et des mouvements plus lourds pour les parties les plus lentes.
- 4 Une fois qu'il est suffisamment à l'aise pour varier la vitesse de ses gestes en fonction de la musique, montrez-lui comment se déplacer vers l'arrière, vers l'avant, en tournant, en zigzaguant... et laissez-le faire.

### Variantes

Une fois que votre enfant maîtrise le mouvement avec un foulard, donnez-lui en un second.

Quand il est à l'aise dans ses mouvements, encouragez-le à essayer différents niveaux : tout en haut et tout en bas.

### Il vous faut

- 1 morceau de musique qui change de tempo, comme *Le carnaval des animaux*, de Camille Saint-Saëns ou *Dans l'ancre du roi de la montagne*, d'Edvard Grieg, extrait de la pièce *Peer Gynt*



## Danser autour d'une histoire



- 1 Commencez par raconter ou par lire l'histoire à votre enfant.
- 2 Écoutez ensuite la musique ensemble.
- 3 Illustrez les différents passages de l'histoire avec votre enfant, en trouvant des mouvements simples et clairs qui correspondent à l'histoire.
- 4 Il vous faudra peut-être récapituler certains passages de l'histoire.

### Il vous faut

- 1 musique accompagnée d'une histoire, comme *Le vilain petit canard*, de Hans Christian Andersen (musique de Frank Loesser) ou *Pierre et le loup*, de Sergei Prokofiev
- 1 chaîne hi-fi

### Variante

Vous pouvez également trouver une musique appropriée pour accompagner l'histoire préférée de votre enfant. De nombreux enfants aiment danser en écoutant l'histoire *La chenille qui fait des trous* d'Éric Carle.

### Boîte à astuces

- Laissez votre enfant participer le plus possible au choix des mouvements illustrant l'histoire.

## Danser sur un thème

- 1 Laissez d'abord votre enfant écouter la première musique. Voyez s'il parvient à identifier les saisons exprimées au fil de la musique.
- 2 Montrez-lui comment une danse peut raconter une histoire en rapport avec la musique. Commencez par une belle journée ensoleillée, puis sortez votre parapluie imaginaire lorsque la pluie se met à tomber.
- 3 Laissez-le essayer.
- 4 Bougez ensemble à travers la pièce, au rythme de la musique.
- 5 Mettez la deuxième musique. Là aussi, laissez d'abord votre enfant écouter attentivement la musique.
- 6 Montrez-lui ensuite comment on patine : faites le balancier avec les bras et glissez vos pieds sur le sol.
- 7 Laissez votre enfant essayer, puis patinez ensemble dans la pièce.
- 8 Une fois qu'il est à l'aise avec le mouvement, introduisez différentes directions et des virages.

### Il vous faut

- 1 musique avec un thème comme *La Symphonie pastorale*, de Beethoven (le temps) et une musique au rythme lent et puissant comme la valse *Les Patineurs*, d'Émile Waldteufel
- 1 chaîne hi-fi

## Danser avec des ballons

- 1 Montrez à votre enfant comment taper un ballon avec la paume de la main au-dessus de la tête. Le but est de garder le ballon en l'air aussi longtemps que possible, tout en dansant sur la musique. Ceci devrait aider votre enfant à développer son sens du rythme et encourager des gestes légers.
- 2 Laissez-le essayer.
- 3 Mettez de la musique et rappelez-lui de surveiller des yeux le ballon lorsqu'il le tape.
- 4 Une fois qu'il a gagné en confiance, demandez-lui de taper le ballon un peu plus haut, tout en dansant.



### Il vous faut

- 1 ballon pour chaque enfant
- 1 morceau de musique classique au tempo lent
- 1 chaîne hi-fi

### Boîte à astuces

■ Un ballon qui éclate peut rendre un enfant très triste : prévoyez toujours des ballons de rechange.



# Le jeu des animaux



Les enfants sont fascinés par les animaux, leurs mouvements et les sons qu'ils peuvent produire. Ce jeu leur permet de les redécouvrir. Il se joue simplement et ne requiert aucun accessoire particulier. C'est une excellente activité pour compléter la visite d'un zoo ou d'une ferme.

- 1** Dites à votre enfant qu'il va jouer au jeu des animaux et qu'il va devoir imiter un animal.
- 2** Si vous avez des images d'animaux ou des jouets en forme d'animaux, choisissez-en un et montrez-le à votre enfant. Dans le cas contraire, contentez-vous de lui dire le nom d'un animal. Veillez à sélectionner uniquement des animaux qu'il connaît.
- 3** Demandez à votre enfant d'imiter le son fait par cet animal. S'il a du mal au début, faites-le et encouragez votre enfant à le reproduire.
- 4** Dites-lui de faire semblant d'être cet animal et déplacez-vous dans la pièce. Là encore, s'il a du mal, vous pouvez l'aider à commencer. Par exemple, si vous faites l'éléphant, balancez l'un de vos bras devant vous pour figurer la trompe ou, pour imiter un pingouin, avancez les jambes serrées en vous dandinant.

## Il vous faut

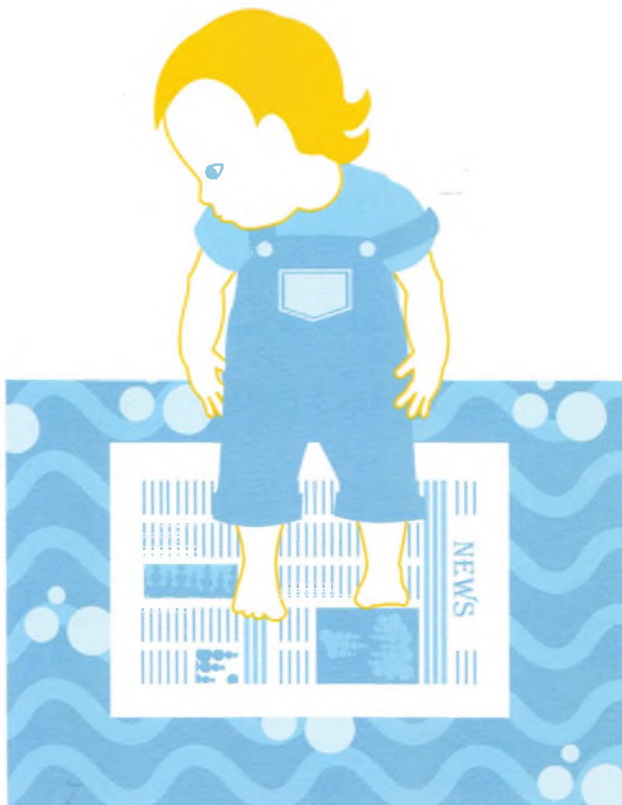
- Des images d'animaux ou quelques petits jouets en forme d'animaux (facultatif)

## Variante

Vous pouvez également inverser ce jeu en reproduisant les sons et les mouvements d'un animal. Demandez à votre enfant de deviner quel animal vous êtes.

# Le jeu de l'île

Les enfants adorent les jeux qui impliquent de se réfugier dans un lieu sûr ou une base. Ici, le lieu sûr est représenté par une île en papier journal qu'ils doivent rejoindre lorsqu'ils entendent le mot « requin ». Ce jeu présente également l'avantage de ne demander que peu de fournitures et de préparation. Il fonctionne encore mieux avec un groupe d'au moins trois enfants.



## Il vous faut

- 1 vieux journal
- 1 paire de ciseaux (facultatif)

- 1 Si le journal est un grand format, coupez chaque double page en deux avec des ciseaux. S'il est petit, il est inutile de le couper.
- 2 Disposez les morceaux de papier journal sur la zone où le jeu doit avoir lieu, en vous assurant qu'il y a suffisamment de place autour de chaque morceau de papier pour que les enfants puissent courir sans risquer de se rentrer dedans, ou de heurter un quelconque objet.
- 3 Expliquez aux enfants que les morceaux de papier représentent des îles autour desquelles ils doivent « nager » jusqu'à ce qu'ils entendent le mot « requin ». Là, ils devront sauter sur l'île la plus proche.
- 4 Rappelez aux enfants qu'ils doivent passer autour des îles et non à travers elles et qu'ils doivent faire attention aux autres enfants en se déplaçant.

### Variante

Vous pouvez jouer à ce jeu en version musicale. Les enfants devront « nager » autour des îles pendant que la musique joue. Lorsqu'elle s'arrête, ils doivent de la même façon sauter sur une île.

### Boîte à astuces

- Vous pouvez remplacer les feuilles de journal par des cerceaux pour figurer les îles.
- Les enfants plus âgés aimeront également participer à ce jeu.

# La salade de fruits



Ce jeu amusant très simple fait énormément réagir les enfants. C'est aussi une excellente façon d'épuiser un trop-plein d'énergie, sans accessoire. Cette activité nécessite un groupe de trois enfants ou plus.

- 1 Demandez aux enfants de venir au centre de l'espace que vous aurez délimité et dites-leur qu'ils vont jouer à la salade de fruits.
- 2 Désignez un des quatre coins de l'espace et donnez à chaque coin le nom d'un fruit. Dites-leur, par exemple : « Voici le coin des fraises », « Voici le coin des pommes » et ainsi de suite.
- 3 Expliquez aux enfants que lorsque vous direz le nom d'un fruit, ils devront courir vers le coin correspondant.
- 4 Dites-leur également que lorsque vous direz « salade de fruits », ils devront courir jusqu'au centre.

## Il vous faut

- Un grand espace à l'intérieur ou à l'extérieur



### **Boîte à astuces**

- Vous pouvez utiliser des plots de couleurs ou des repères pour attribuer un fruit à chaque coin, afin que les enfants n'oublient pas quel coin représente quel fruit.

- 5 Répétez à nouveau quel coin correspond à quel fruit, puis contentez-vous de désigner chacun des coins et demandez aux enfants de vous en donner le nom, afin de vous assurer qu'ils les ont bien identifiés.
- 6 Commencez le jeu en annonçant le premier fruit de votre choix. Donnez aux enfants le temps de rejoindre le coin avant d'annoncer un autre fruit. Recommencez jusqu'à ce que tout le monde soit lassé du jeu.

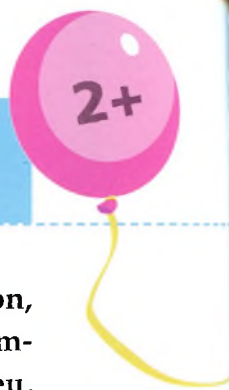
### Variantes

Vous n'êtes pas obligé de vous en tenir aux noms de fruits. Vous pouvez utiliser des couleurs et appeler le centre de l'aire de jeu « l'arc-en-ciel ».

Si courir épuise les enfants ou que vous voulez varier le jeu, vous pouvez annoncer différentes actions, comme « marchez à reculons vers le coin des bananes ».



# Le jeu de quilles



Vos enfants peuvent avoir leur propre petit bowling à la maison, grâce à ce jeu de quilles facile à préparer. Ils s'amuseront de voir tomber les quilles qu'ils atteindront en faisant rouler une balle. Ce jeu, améliorant la coordination œil-main, peut être joué seul ou en équipe.



## Il vous faut

- Un espace intérieur étroit et long d'environ 1 x 4 m
- 5 bouteilles de 1 l en plastique vides et leurs bouchons
- 1 balle légère de taille moyenne
- Des coussins (facultatif)

## Boîte à astuces

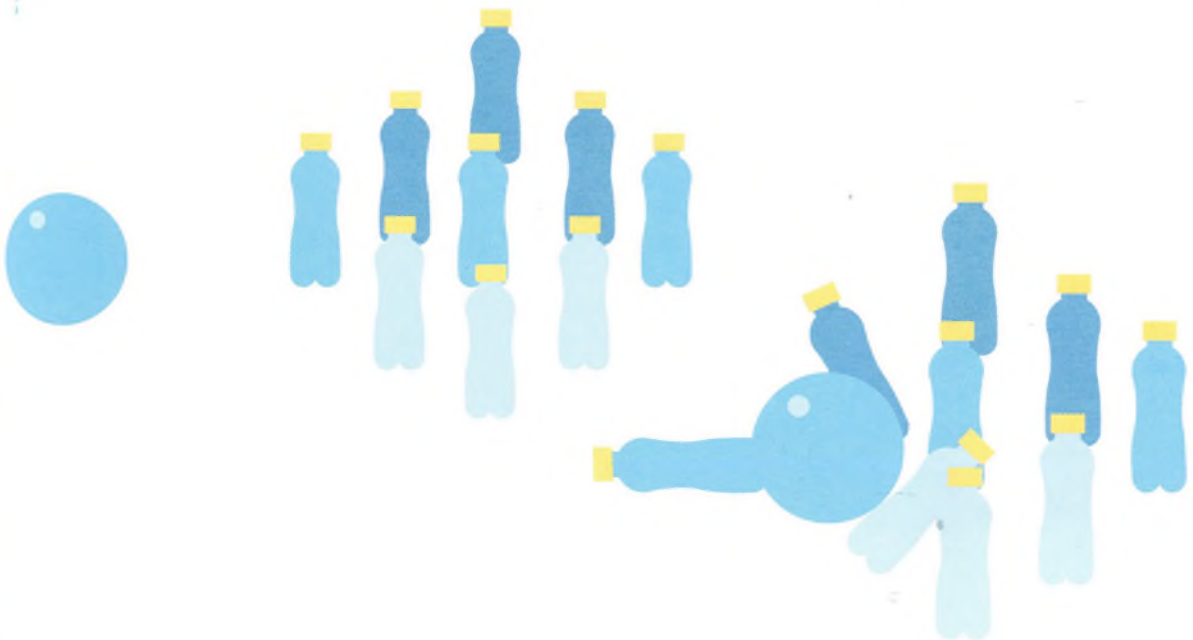
■ Vous pouvez décorer les quilles avec des gommettes de couleur ou les numéroter au marqueur.

■ Si les quilles vous semblent instables, remplissez-les d'un peu d'eau ou de riz pour les lester.

- 1 Disposez toutes les quilles en rang au fond de l'espace que vous avez choisi.
- 2 Demandez aux enfants de se tenir à l'autre extrémité.
- 3 Vous pouvez aligner des coussins le long de la ligne pour que le chemin soit facilement identifiable.
- 4 Montrez-leur comment lancer et faire rouler la balle pour essayer de renverser les quilles.
- 5 Laissez-les essayer chacun leur tour. Demandez-leur ensuite de vous aider à remettre les quilles debout.

### Variante

Une fois que les enfants sont plus en confiance avec ce jeu et qu'ils arrivent à renverser plus de quilles, vous pouvez changer leur disposition pour accroître la difficulté.





# L'orchestre de la cuisine

Ouvrez les placards de votre cuisine : vos casseroles, vos poêles et vos cuillères en bois peuvent faire d'excellents instruments de musique. Vos enfants seront aux anges en entendant les sons qu'ils produiront. Cette activité fonctionne aussi bien avec un enfant qu'avec plusieurs.



## Il vous faut

- 1 assortiment de casseroles et de poêles
- 2 couvercles de casseroles
- Des cuillères en bois
- 1 chiffon doux
- Des cuillères en métal
- 1 feuille de papier sulfurisé
- 1 bocal de haricots secs hermétiquement fermé

- 1 Sortez les objets qui serviront d'instruments de musique. Montrez aux enfants comment chaque « instrument » peut être utilisé.
- 2 La cuillère en bois peut permettre de taper sur le fond des casseroles, comme sur un tambour.





- 3 Les deux couvercles peuvent servir de cymbales.
- 4 Le chiffon doux peut être enroulé et noué autour d'une cuillère en bois. Ainsi, la cuillère produira un son plus doux au contact d'un couvercle de casserole.
- 5 Deux cuillères en métal peuvent être entrechoquées pour produire un son.
- 6 Le papier sulfurisé peut être plié et utilisé pour produire un son en y appliquant les lèvres et en soufflant.
- 7 Le bocal de haricots secs peut être secoué.
- 8 Une fois qu'ils maîtrisent les « instruments », apprenez-leur la chanson *Je suis le musicien*, page 94.



# Je suis le musicien

Maintenant que votre orchestre de cuisine est prêt (voir page 92), les enfants peuvent passer à la pratique musicale. En jouant de leurs « instruments », ils peuvent participer à la chanson *Je suis le musicien*.

*Je suis le musicien*

*Me voilà qui viens vers toi*

*Et moi je joue*

*Je joue du piano*

*Pi-a, pi-a, pi-a-no*

*Pi-a-no, pi-a-no*

*Pi-a, pi-a-no.*

*Pi-a-no, pi-a-no*

*Pi-a, pi-a, pi-a-no*

*Pi-a, pi-a-no*

*Je suis le musicien*

*Me voilà qui viens vers toi*

*Et moi je joue*

*Je joue du saxophone*

*Sax-o, sax-o, sax-o-phone*

*Sax-o-phone, sax-o-phone*

*Sax-o, sax-o-phone*

*Sax-o-phone, sax-o-phone*

*Sax-o, sax-o, sax-o-phone*

*Sax-o, sax-o-phone*

*Je suis le musicien*

*Me voilà qui viens vers toi*

*Et moi je joue*

*Je joue de la grosse caisse*

*La grosse, la grosse, la grosse  
caisse*

*La grosse, la grosse, la grosse  
caisse*

*La grosse, la grosse caisse*

*La grosse, la grosse, la grosse  
caisse*

*La grosse, la grosse, la grosse  
caisse*

*La grosse, la grosse caisse*

*Je suis le musicien*

*Me voilà qui viens vers toi*

*Et moi je joue*

*Je joue du triangle*

*Tri-an, tri-an, triangle*

*Tri-angle, tri-angle*

*Tri-an, tri-angle*

*Triangle, triangle*

*Tri-an, tri-an, triangle*

*Tri-an, triangle*

# L'épouvantail ramollo



Pour les jeunes enfants, c'est une des meilleures chansons à mimes. Ils peuvent se glisser dans la peau du personnage de l'épouvantail et ils adorent le contraste qu'il y a entre les actions de se recroqueviller, et de se déployer pour faire mine d'être l'épouvantail.

*Quand toutes les vaches dormaient, que le soleil était couché...*

1<sup>re</sup> action : se recroqueviller, la tête rentrée entre les épaules.

*Un épouvantail bondit et il chanta ainsi :*

2<sup>e</sup> action : sauter, le corps relâché et la tête tombante.

*« Épouvantail ramollo, j'ai un chapeau tout mou. »*

3<sup>e</sup> action : se balancer d'un pied sur l'autre, le corps mou et la tête dodelinante.

*Je peux remuer mes mains ainsi...*

4<sup>e</sup> action : remuer les mains mollement.

*Et remuer mes pieds ainsi...*

5<sup>e</sup> action : remuer les pieds mollement.

## Variantes

Lisez une histoire parlant d'un épouvantail.

Trouvez de vieux habits pour que votre enfant s'habille en épouvantail.

*Quand toutes les poules se perchaient et que la lune était cachée...*

1<sup>re</sup> action : se recroqueviller, la tête rentrée entre les épaules.

*Un épouvantail bondit et il cria très fort :*

2<sup>e</sup> action : sauter, le corps relâché et la tête tombante.

*« Épouvantail ramollo, j'ai un chapeau tout mou »*

3<sup>e</sup> action : se balancer d'un pied sur l'autre, le corps mou et la tête dodelinante.

*Je peux remuer mes mains ainsi...*

4<sup>e</sup> action : remuer les mains mollement.

*Et remuer mes pieds ainsi...*

5<sup>e</sup> action : remuer les pieds mollement.

## Boîte

### à astuces

■ Créez votre propre épouvantail, page 68.



# Le jeu du feu tricolore

Très jeunes, les enfants sont attirés par les couleurs et les motifs changeants des feux tricolores. Ce jeu amusant renforce la signification de chaque signal du feu tricolore. Ici encore, il s'agit d'un jeu ne nécessitant aucune fourniture, à proposer à trois enfants ou plus.

- 1 Demandez aux enfants de trouver un espace.
- 2 Dites-leur qu'ils vont jouer au jeu du feu tricolore.
- 3 Rappelez-leur la signification de chaque couleur : le rouge, l'orange et le vert.
- 4 Dites aux enfants que le feu est au rouge pour l'instant et qu'ils doivent donc rester immobiles.
- 5 Dites-leur que le feu est passé au vert et qu'ils doivent donc avancer.
- 6 Lorsque le jeu est encore nouveau pour eux, initiez-les

## Il vous faut

- Un grand espace intérieur ou extérieur

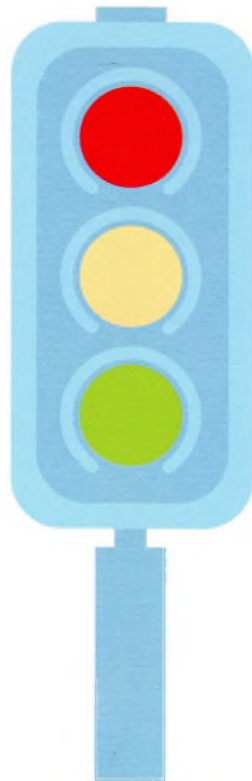
### **Boîte à astuces**

- Avant de commencer à jouer avec votre enfant, demandez-lui s'il sait ce qu'est un feu tricolore.

en vous contentant de les faire marcher en avant lorsque vous dites que c'est vert. Pour compliquer le jeu pour les enfants les plus âgés, une fois qu'ils sont à l'aise avec vos instructions pour chaque couleur, vous pouvez choisir une action différente pour chacune d'elles, comme marcher sur la pointe des pieds, faire des pas de géants ou courir en zigzaguant.

**7** Passez à l'orange pour les faire ralentir, puis au rouge.

**8** Reprenez la séquence à l'envi avec des actions différentes pour le feu vert.



### Variante

Les actions possibles pour ce jeu sont infinies. Vous pouvez incorporer au jeu des actions animales, telles que « marche comme un pingouin », ou des actions de locomotion, telles que « grimpe sur ton vélo ».

# Si vous êtes heureux...

1+

*Si vous êtes heureux* est une des chansons à mimes préférée des enfants. Ils adorent la chanter, car elle exprime concrètement leur joie et leur rappelle toutes les actions dont ils sont capables.

*Si vous êtes heureux, tapez des mains*

[Clap, clap]

*Si vous êtes heureux, tapez des mains*

[Clap, clap]

*Si vous êtes heureux et que vous voulez le montrer...*

*Si vous êtes heureux, tapez des mains*

[Clap, clap]

*Si vous êtes heureux, frappez des pieds*

[Boum, boum]

*Si vous êtes heureux, frappez des pieds*

[Boum, boum]

*Si vous êtes heureux et que vous voulez le montrer...*

*Si vous êtes heureux, frappez des pieds*

[Boum, boum]



Poursuivez les couplets avec d'autres actions, telles que :

- Sautez en l'air
- Tournez sur vous
- Étirez-vous
- Marchez sur place
- Faites un sourire

Traditionnellement, la chanson se clôt toujours par le couplet suivant :

*Si vous êtes heureux, criez « C'est vrai ! »*

*[« C'est vrai ! »]*

*Si vous êtes heureux, criez « C'est vrai ! »*

*[« C'est vrai ! »]*

*Si vous êtes heureux et que vous voulez le montrer...*

*Si vous êtes heureux, criez « C'est vrai ! »*

*[« C'est vrai ! »]*

Essayez d'utiliser cet air pour aider votre enfant à apprendre les différentes parties de son corps.

Vous pouvez faire les actions de la chanson pour que votre enfant vous imite.

*Pose un doigt sur un doigt, sur un doigt*

*Pose un doigt sur un doigt, sur un doigt*

*Pose un doigt sur ton nez*

*Tourne-toi et touche tes pieds*

*Pose un doigt sur un doigt, sur un doigt*

*Pose un doigt sur ta tête, sur ta tête*

*Pose un doigt sur ta tête, sur ta tête*

*Pose un doigt sur ton nez*

*Tourne-toi et touche tes pieds*

*Pose un doigt sur ta tête, sur ta tête*

Continuez à énumérer différentes parties du corps.

# Jeux de rôles

Un coin jeux de rôles avec des déguisements est irrésistible pour un jeune enfant. Voici quelques idées de situations à reproduire chez vous. Lorsque les amis de votre enfant viennent à la maison, proposez-leur ce type de jeu, il est excellent pour leur amitié. Il vous suffit de rassembler les accessoires et de les aider à commencer, puis ils créeront leur propre jeu de rôles.

## Le supermarché

**1** Une fois que les accessoires sont mis en place, dites à l'un des enfants qu'il fera le client, tandis que l'autre s'occupera du tiroir-caisse et de l'argent. —

Dites-leur qu'ils pourront échanger plus tard, afin que chacun joue les deux rôles.



### Il vous faut

- Des aliments en plastique ou des emballages vides
- 1 caisse enregistreuse en jouet
- Des billets de type billets de Monopoly
- Des sacs ou des paniers

### Boîte à astuces

■ Le secret d'un bon jeu de rôles est de changer les objets et les déguisements régulièrement pour que votre enfant continue à être stimulé.

■ Les enfants les plus jeunes s'amuseront avec des versions plus simples de ces jeux, mais ils auront davantage besoin d'être guidés pour jouer à faire semblant.



## Le magasin de chaussures

- 1** Peu importe que votre collection de chaussures soit faite de modèles pour adultes, les enfants adoreront ce jeu de rôles et s'amuseront en enfilant des souliers « pour les grands ». Ici encore, assurez-vous que tous les enfants ont l'occasion de jouer les deux rôles.



### Il vous faut

- Autant de chaussures que vous pourrez en trouver
- 1 caisse enregistreuse en jouet
- Des billets de type billets de Monopoly
- Des sacs ou des paniers

## Le chantier

- 1** Les enfants peuvent s'essayer à construire leurs propres petits bâtiments. Pour les aider à commencer, demandez-leur de vous construire un chantier simple, comme un petit mur en cubes, par exemple.

### Il vous faut

- 1 casque de chantier par enfant
- 1 boîte à outils
- 1 téléphone portable en plastique
- 1 bloc-notes
- Des cubes

## Le commissariat

- 1 C'est une bonne occasion de commencer à définir le concept de bien et de mal avec les enfants et de discuter avec eux des choses qu'ils pensent être mauvaises ou illégales.

### Il vous faut

- Des képis
- 1 coin bureau avec un téléphone, du papier et des crayons

## La clinique vétérinaire

- 1 Montrez aux enfants de quelle manière panser les membres de leurs peluches. Assurez-vous qu'ils n'utilisent que des jouets pour ce jeu et non de véritables animaux.



### Il vous faut

- 1 sacoche de vétérinaire
- 1 coin bureau avec un téléphone, du papier et des crayons
- Des brochures pour la salle d'attente
- 1 balance
- Des peluches en forme d'animaux
- 1 blouse blanche ou un tablier
- Des boîtes à chaussures pour transporter les animaux blessés

## Le centre médical

- 1 Montrez à votre enfant comment confectionner une écharpe pour un bras cassé. Vous pouvez vous servir de poupées comme patients. L'un des enfants peut aussi jouer le patient.



### Il vous faut

- Les mêmes accessoires que pour la clinique vétérinaire, en remplaçant les peluches par des poupées

## L'heure du thé

- 1 Rassemblez les invités autour d'une table basse ou bien sur la pelouse pour prendre le thé. Vous pouvez remplir la théière de jus de fruit pour que votre enfant puisse faire le service.



### Il vous faut

- 1 service à thé pour enfants ou des tasses en plastique
- Du jus de fruit
- Des invités pour le thé : un groupe d'enfants, des poupées et des peluches...



# Un parachute pour nounours

Les enfants adorent cette activité. C'est une façon amusante d'inclure leur peluche préférée dans leurs jeux. Elle consiste à fabriquer un parachute pour leur nounours, puis à voir quel parachute permet au nounours de planer le plus longtemps. Il est conseillé d'organiser l'activité pour plusieurs enfants.



## Il vous faut

- De la ficelle
- 1 paire de ciseaux
- 1 grand mouchoir en tissu ou 1 torchon pour chaque nounours
- 1 nounours par enfant

**1** Commencez par fabriquer les parachutes. Pour chaque nounours, découpez quatre morceaux de ficelle d'environ 40 cm.

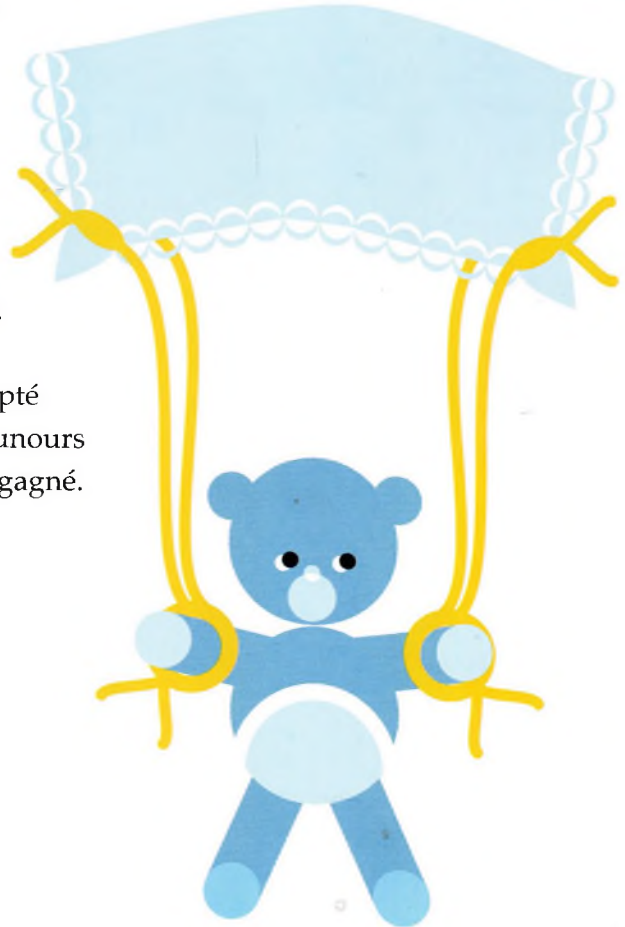
### **Boîte à astuces**

- Les enfants pourront décorer les parachutes avec de la peinture ou des feutres.

- 2 Aidez les enfants à nouer l'extrémité de chacune des quatre ficelles aux coins du mouchoir.
- 3 Nouez les extrémités laissées libres des ficelles aux bras du nounours pour faire un harnais.
- 4 Laissez les enfants tester leur parachute, afin qu'ils se fassent une idée du jeu avant la course.
- 5 Une fois que tous les parachutes sont terminés, alignez les enfants.
- 6 Demandez-leur de tenir leurs nounours aussi haut qu'ils le peuvent.
- 7 Dites-leur que quand vous aurez compté jusqu'à trois, ils devront lâcher les nounours et que le dernier à toucher le sol aura gagné.

### Variante

Les enfants peuvent aussi tenir un drap par les coins, placer les nounours au milieu et les projeter en l'air.





# Le jeu des pirates

Ce jeu fonctionne bien car les enfants seront totalement absorbés par le monde imaginaire des pirates. Préparez-vous à pénétrer dans cet univers et à les mener à travers des marécages infestés d'alligators, des ponts de singe instables et des châteaux hantés pour finalement trouver le trésor, avant de rentrer à la maison. Même si vous avez peu d'accessoires, cela n'influera pas sur le plaisir que prendra votre enfant à ce jeu. Il est conseillé de faire cette activité avec deux enfants ou plus.

- 1 Disposez la tente et les sacs de couchage sur l'île, à une extrémité de la zone de jeu. Déposez les sacs à dos, les torches et les épées à l'autre bout de l'espace et cachez la carte au trésor dans votre poche.
- 2 Dites aux enfants qu'ils vont se lancer dans l'aventure des pirates. Demandez aux enfants de s'allonger au centre de l'espace et de faire semblant de dormir.
- 3 Dites-leur que c'est un joli matin ensoleillé et que bientôt, le réveil va sonner et qu'ils devront s'habiller comme pour aller à la plage. Faites le son du réveil. Les enfants se lèveront et feront mine de s'habiller.

## Il vous faut

- Un grand espace intérieur ou extérieur
- Divers accessoires : des sacs à dos, des torches, une corde, des couvertures ou des sacs de couchage, une tente, des épées de bois...
- 1 carte au trésor (réalisée en page 74)
- Un autre adulte ou un frère ou une sœur plus âgés, si possible

### **Boîte à astuces**

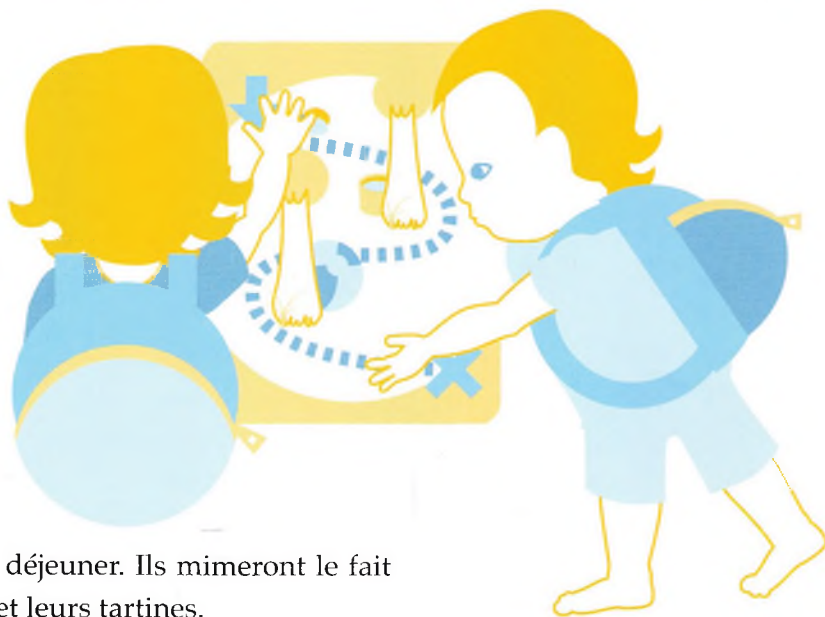
- Préparez-vous à ce que les enfants soient très excités en jouant. Faites en sorte d'avoir des moments plus calmes durant le jeu.

Demandez-leur ensuite d'aller à la salle de bains et de faire semblant de faire leur toilette.

- 4 Rappelez-leur, en allant à la plage, qu'ils devront mettre un chapeau et de la crème solaire. Faites-leur mimer ces actions.

- 5 Appelez-les pour le petit déjeuner. Ils mimeront le fait de manger leurs céréales et leurs tartines.

- 6 Après le petit déjeuner, racontez aux enfants que vous montez au grenier : vous gravissez l'escalier du grenier. Au milieu des livres, vous trouvez la carte au trésor. Sortez simultanément la carte de votre poche. Accordez-vous avec les enfants sur le fait qu'ils vont partir trouver le trésor et qu'ils vont aller sur l'île avec une barque.



**7** Envoyez chaque enfant chercher des accessoires pour l'aventure : sacs à dos, torches, épées et des objets imaginaires, tels que de l'eau, une corde, un crochet et des jumelles.

**8** Descendez les escaliers, sortez de la maison, parcourez le chemin sinueux jusqu'à la plage et montez dans la barque. Regardez dans vos jumelles imaginaires et découvrez qu'une bande de pirates, également à la recherche du trésor, se dirige vers l'île et qu'il faut donc ramer très vite.



**9** Sur l'île, dressez le camp. Rassemblez du bois et faites du feu. Faites rôtir de la nourriture au-dessus du feu en vous servant de bâtons.

**10** Allez dormir, mais soyez interrompus par le bruit que font les pirates. En chuchotant, levez le camp et échappez-vous discrètement à quatre pattes.

**11** Regardez la carte et dites aux enfants qu'il vous faut traverser le marécage infesté d'alligators. En arrivant, vous découvrez que le pont est cassé. Faites votre propre pont en utilisant la corde et un crochet imaginaire. Lancez-la de l'autre côté.





- 12 Demandez aux enfants de se tenir en rang et faites-les sauter un à un pour accéder à l'autre berge. Si vous êtes avec un autre adulte, il se tiendra à quelques pas de vous pour réceptionner les enfants. Une fois que tous les enfants sont passés, revérifiez la carte et découvrez que le trésor est dans le château hanté.
- 13 Les pirates gardent le château. Vous devez donc nager dans les douves, lancer une corde, escalader le mur d'enceinte et marcher en équilibre le long des créneaux jusqu'à ce que vous ayez atteint la tour où le trésor est caché.
- 14 Revérifiez la carte. Comptez le nombre de pas jusqu'à la cachette du trésor.
- 15 Les pirates arrivent. Il vous faut creuser très vite pour trouver le trésor.
- 16 Pour échapper aux pirates, vous devez partir très vite. Répétez tout ce que vous avez eu à faire dans l'ordre inverse. Après avoir regagné le camp, grimpez sans attendre dans la barque.
- 17 Après avoir échappé aux pirates, vous rentrez, hors d'haleine à la maison pour déguster un délicieux goûter.

## Variantes

Les enfants les plus jeunes s'amuseront également avec une version plus simple de ce jeu. Raccourcissez l'aventure et limitez-vous à des actions simples, afin qu'ils arrivent à suivre les événements.

Vous pouvez allonger ou varier ce jeu comme vous le souhaitez. Ainsi, les enfants ne s'en lasseront jamais. Ils pourraient par exemple avoir à libérer une personne emprisonnée dans le château ou qui a été enlevée par les pirates. Vous pouvez aussi inclure des chansons dans le jeu, comme *Il était un petit navire* lorsque vous mimez le fait de ramer jusqu'à l'île.



# Langage et histoires

---

J'ai toujours cherché à montrer aux enfants non seulement le plaisir que permet le langage, mais aussi l'outil puissant qu'il est pour exprimer leurs sentiments et leurs émotions. Je vous conseille d'utiliser toutes les occasions pour enrichir la vie de votre enfant d'histoires, de poèmes et de chansons. Les activités de ce chapitre recouvrent tous les aspects du développement du langage.

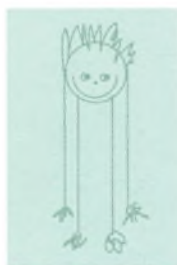
## À partir de 3 ans

Une fois qu'il a atteint l'âge de 3 ans, votre enfant aura un groupe d'amis sans cesse grandissant. Plus il passe de temps avec eux, plus il apprend à coopérer et à jouer en groupe. En jouant, il apprendra l'importance du partage. Si votre enfant a des frères et sœurs, il a peut-être déjà une certaine habitude du partage ou de l'ordre de partager, mais s'il est enfant unique, il s'agira d'une chose nouvelle pour lui qu'il pourra trouver difficile de prime abord. Les conflits seront donc inévitables et il tentera de négocier, avec ses amis pour jouer encore avec les cubes, ou avec ses parents pour avoir un biscuit de plus.

À cet âge, le goût de votre enfant pour l'indépendance a augmenté, du fait de sa capacité croissante à s'habiller et à se déshabiller lui-même avec des habits simples, même si les conseils des parents concernant le choix exact de sa tenue seront encore

### Ce qu'il sait faire...

coopérer  
davantage  
avec d'autres  
enfants



partager  
davantage

36 mois

arriver  
à dessiner  
des formes  
reconnaissables

requis afin d'éviter les caprices en contradiction avec les saisons. Il sera également capable de mettre lui-même ses chaussures, mais si elles ont des lacets, quelqu'un devra les lui nouer.

Votre enfant commencera à mieux se connaître et à mieux connaître son environnement. Il sera en conséquence capable de comprendre la différence entre lui-même et les enfants plus jeunes, mais il ne sera pas encore en mesure de comprendre ce qui le sépare des enfants plus âgés. Il saura dire son âge, se sentira assez grand et prendra beaucoup de plaisir à regarder des photos de lui quand il était bébé.

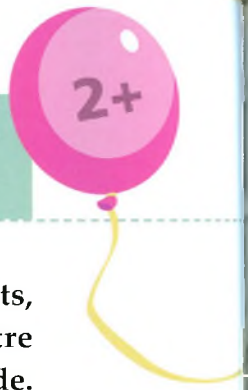
Les activités de ce chapitre vous aideront à développer le vocabulaire en constante évolution de votre enfant et favoriseront son intérêt pour les histoires. Vous pourrez aussi stimuler sa mémoire des mots, des histoires et des objets et l'encourager à prendre part à des activités, ce qui augmentera aussi son enthousiasme pour inventer ses propres histoires et les partager ensuite avec vous.

devenir plus  
indépendant

s'habiller  
et se déshabiller  
seul

mettre  
ses  
chaussures





# Ma famille et mes amis

La famille et les amis sont très importants pour les jeunes enfants, pas uniquement socialement, mais aussi pour leur permettre d'identifier qui ils sont et quelle est leur place dans le monde. L'activité qui suit aidera votre enfant à mettre en relation les membres de sa famille et à les situer par rapport à lui.

- 1 Préparez les photographies de la famille proche, les ciseaux et le marqueur.
- 2 Invitez votre enfant à vous rejoindre.
- 3 Expliquez-lui qu'il va faire une maison dans laquelle il va rassembler tous les membres de la famille.
- 4 Laissez-lui choisir une des photographies.
- 5 Au crayon, délimitez la partie de la photo qui tiendra dans l'une des fenêtres de la maison.
- 6 S'il en est capable, laissez-le repasser le cercle au crayon avec le marqueur.

## Il vous faut

- Des photographies de membres de votre famille, proche et éloignée
- Plusieurs photocopies de la maison (voir page 158)
- 1 paire de ciseaux pour enfant
- 1 marqueur
- 1 tube de colle
- 1 crayon
- 1 grande feuille de papier sur laquelle coller les maisons
- Des crayons de couleur, des crayons gras ou des feutres

### Boîte à astuces

■ Pensez à inclure les photos de tous vos animaux de compagnie.

■ Ce projet peut s'étaler sur une à deux semaines.

**7** Commencez à découper en suivant le cercle et, s'il en est capable, laissez votre enfant terminer.

**8** Recommencez les étapes 4 à 7 avec une autre photo jusqu'à ce que toutes les photos de la famille soient découpées.

**9** Demandez à votre enfant de choisir la photo d'un membre de sa famille proche.

**10** Expliquez-lui qu'il doit choisir dans quelle fenêtre placer la photo.

**11** Une fois qu'il a choisi, il doit encoller le dos de la photo et la poser dans cette fenêtre.

**12** Recommencez jusqu'à ce que toutes les photos soient collées dans la maison.

**13** Sous chaque fenêtre, écrivez le prénom et le nom du membre de la famille.

**14** Invitez votre enfant à colorier la maison.



- 15 Prenez une autre photocopie de la maison et recommencez les étapes précédentes, mais en utilisant cette fois les photographies des grands-parents.
- 16 Vous pouvez faire de même sur une autre maison pour tous les autres membres de la famille éloignée, comme les tantes, les oncles, les cousins, etc.
- 17 Lorsque toutes les maisons sont terminées, collez-les sur une grande feuille de papier en plaçant la famille proche au centre, entourées de toutes les autres maisons.
- 18 Reliez au feutre la maison de la famille proche à une maison de la famille éloignée par un trait et écrivez à côté « On va en voiture chez Papi et Mamie ». À côté du mot « voiture » dessinez également une voiture.
- 19 Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les maisons soient reliées.
- 20 Tout en haut de la feuille de papier, vous pouvez écrire « Toute ma famille ».

## Variantes

Vous pouvez recommencer la même activité en plaçant dans les autres maisons les amis de votre enfant et écrire en haut de la feuille « Mes amis ».

S'il manque des fenêtres à une maison, dessinez-en une ou créez un jardin autour de la maison pour placer les derniers membres de la famille.

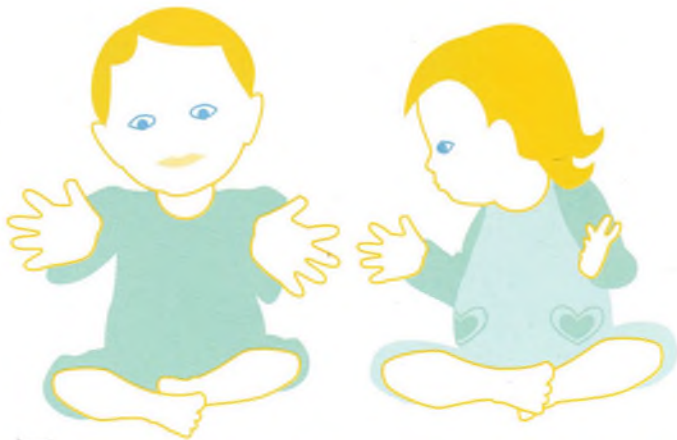


# Clap clap



Ce jeu amusant ne nécessite rien d'autre... qu'une paire de mains. Il peut être joué avec un ou plusieurs enfants. Pendant que votre enfant s'amuse, il développe inconsciemment une sensibilité aux rythmes et aux structures du langage parlé.

- 1 Asseyez-vous face à votre enfant ou en cercle, s'ils sont plusieurs.
- 2 Commencez par dire le prénom de l'enfant et, en même temps, battez des mains en fonction du nombre de syllabes. S'il y a d'autres enfants, faites de même avec chaque prénom.
- 3 Battez des mains sur les noms des membres de la famille et des amis.
- 4 Battez des mains sur les noms des animaux ou en désignant leurs aliments préférés.



## **Boîte à astuces**

■ Vous pouvez utiliser les instruments de l'orchestre de la cuisine, page 92, pour animer cette activité.

# À la boutique, j'ai acheté...



Vous avez peut-être joué dans votre enfance à ce jeu où l'on doit se rappeler une liste croissante d'objets achetés lors d'une visite imaginaire au magasin. Il s'agit ici d'une version simplifiée pour les enfants plus jeunes. Il est préférable de jouer avec au minimum deux enfants.

- 1 Dites aux enfants de s'asseoir en cercle.
- 2 Annoncez-leur que vous allez jouer à ce jeu.
- 3 Mettez les objets au centre du cercle.
- 4 Donnez le panier à l'enfant le plus jeune.
- 5 Laissez-le choisir un objet.
- 6 Lorsque son choix est fait, demandez-lui de dire : « À la boutique, j'ai acheté... » suivi du nom de l'objet choisi. Il le pose ensuite dans le panier.

## Il vous faut

- Une sélection d'objets familiers aux enfants, au moins un par enfant
- 1 panier, moyen ou grand
- 1 chiffon suffisamment grand pour recouvrir le panier

### Boîte à astuces

- Si l'un des enfants a du mal à se rappeler l'objet, donnez-lui des indices, mais insistez bien auprès des autres enfants pour qu'ils ne lui soufflent pas la réponse.





### Variante

L'enfant devenant plus confiant au sujet de sa mémoire, vous pouvez lui demander de choisir plusieurs objets à nommer et à mettre dans le panier.



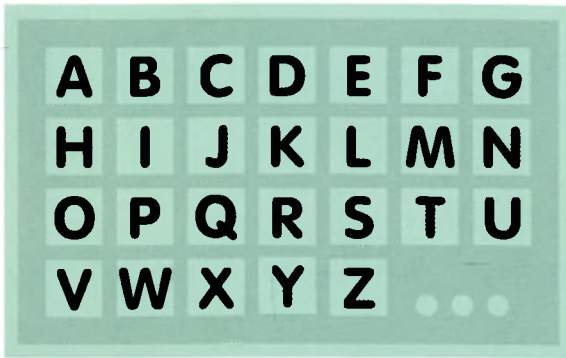
- 7 L'enfant tend le panier à l'enfant suivant qui répète les étapes 5 et 6, et ainsi de suite.
- 8 Lorsque tous les objets sont dans le panier, recouvrez-le avec le chiffon.
- 9 Demandez à chaque enfant d'essayer de se souvenir de l'objet qu'il a acheté.
- 10 Lorsque tous les enfants ont répondu, soulevez le torchon pour voir s'ils avaient raison.





# La chasse aux lettres

C'est une variante du cache-cache : ce ne sont pas les enfants qui se cachent, mais des objets qui sont cachés. Tous les objets de ce jeu doivent commencer par la même lettre pour que votre enfant s'habitue à l'alphabet et au son des lettres.



## Il vous faut

- 4 petits objets commençant par la lettre C : 1 carotte, 1 cuillère, 1 cloche, 1 casquette...



- 1 Montrez les objets à votre enfant.
- 2 Assurez-vous auprès de votre enfant qu'il connaît clairement tous ces objets.
- 3 Dites-lui que vous allez les cacher.
- 4 Demandez-lui de se couvrir les yeux pendant que vous cachez les objets.
- 5 Quand vous êtes prêt, dites-le-lui et demandez-lui d'aller chercher les objets.
- 6 S'il a du mal à trouver l'un des objets, vous pouvez lui donner un indice.
- 7 Le jeu est terminé quand tous les objets ont été trouvés.
- 8 Récapitulez les objets qui ont été trouvés et nommez la lettre par laquelle ils commencent.

### Variantes

Lorsque votre enfant est plus à l'aise pour trouver les objets, vous pouvez augmenter le nombre d'objets à trouver et, quand il connaîtra mieux les lettres, au lieu de trouver des objets commençant par la même lettre, essayez de mélanger tout l'alphabet. Demandez à votre enfant de trouver un objet qui commence par la lettre A, puis par B et ainsi de suite. N'allez pas d'un coup jusqu'au bout de l'alphabet, mais essayez plutôt quatre lettres un jour et gardez les quatre suivantes pour le lendemain.

### Boîte à astuces

■ Si vous jouez à ce jeu avec plusieurs enfants, assurez-vous qu'il y ait au moins un objet par enfant. Demandez à chaque

enfant quel objet il préfère chercher. Une fois qu'il a trouvé son objet, il peut éventuellement aider un autre enfant.



# Inventer une histoire

Dans ce jeu, un accessoire sert de point de départ à une histoire, inventée par votre enfant. Vous pouvez vraiment utiliser ce que vous voulez, mais je vous suggère quelques objets particulièrement efficaces.

- 1 Dites à votre enfant qu'il va inventer une histoire.
- 2 Montrez-lui l'accessoire que vous avez choisi.
- 3 S'il s'agit des chaussures, suggérez à votre enfant qu'elles appartiennent à un géant. Demandez-lui de décrire le géant, où il vit et dans quelle aventure il s'embarque...



## Il vous faut

- Une sélection d'accessoires comme 1 paire de chaussures pour adultes, des chapeaux ou 1 paquet portant une étiquette « Ouvrez-moi, s'il vous plaît », à l'intérieur duquel se trouvera l'objet

### Boîte à astuces

■ Il vous faudra encourager les enfants en continu pour les aider à développer l'histoire. Posez des questions telles que « Et ensuite, qu'est-il arrivé ? », « Est-ce qu'il s'en est tiré sans problème ? »...

■ Vous devrez guider les enfants pour que l'histoire ait une fin.

4 S'il s'agit des chapeaux, expliquez à votre enfant qu'il va faire comme si ces chapeaux étaient à d'autres personnes. Demandez-lui de vous les décrire et de vous dire pourquoi elles portent ces chapeaux.

5 Les enfants ne résistent pas à l'envie de déballer un paquet, ce sera donc un très bon point de départ pour une histoire. Ce que vous mettrez dans le paquet déterminera le genre d'histoire que vous allez créer.

Vous pouvez, par exemple, mettre une bague dans le paquet et expliquer que c'est un anneau doté de pouvoirs magiques, puis demander à votre enfant quels sont, à son avis, ces pouvoirs et à qui appartient l'anneau.



3+

# Faire deviner une histoire

Dans ce jeu, vous utilisez des accessoires pour raconter une histoire que l'enfant connaît déjà. Il doit deviner l'histoire d'après les accessoires qu'il voit, puis la raconter et la jouer. Pensez à une de ses histoires préférées et aux accessoires que vous pourriez utiliser pour que votre enfant l'associe immédiatement.

## Il vous faut

Des accessoires appropriés pour l'histoire – par exemple, pour *Boucle d'Or et les trois ours* :

- 3 bols : un grand, un moyen et un petit
- 3 cuillères
- 1 boîte de soupe





- 1 Disposez les accessoires que vous avez choisis devant votre enfant.
- 2 Demandez-lui quelle histoire inclut trois bols de soupe. Il vous faudra peut-être insister sur les différentes tailles de bols pour l'aider.
- 3 Vous pouvez ensuite demander pourquoi l'histoire est appelée *Boucle d'Or et les trois ours*. Que fait cette petite fille ?
- 4 Continuez à poser des questions jusqu'à ce que votre enfant ait évoqué tous les passages importants de l'histoire.
- 5 Demandez alors à votre enfant d'utiliser les accessoires pour mimer les événements de l'histoire.

### Variante

Vous pouvez faire cette activité avec n'importe quelle histoire pour enfants. Par exemple, pour *Le Petit Chaperon rouge*, vous aurez besoin d'accessoires tels qu'une cape rouge, ou un pull à capuche rouge, ainsi qu'un panier de présents. Demandez à votre enfant quelle histoire implique une cape rouge. Vous pouvez ensuite lui demander pourquoi l'histoire s'intitule *Le Petit Chaperon rouge* et ce que fait la petite fille. Là encore, posez des questions jusqu'à ce qu'il ait raconté tous les principaux passages de l'histoire.

### Boîte à astuces

- Si vous jouez avec plusieurs enfants, faites en sorte de choisir une histoire qu'ils connaissent tous.



# Le panneau à histoires

Dans cette activité, vous utilisez des images découpées dans des magazines pour créer un panneau à histoires à partir duquel votre enfant peut inventer sa propre histoire.



## Il vous faut

- De vieux magazines
- 1 paire de ciseaux pour enfant
- 1 paire de ciseaux pour adulte
- 1 crayon noir
- 1 feuille de papier ou un carton au format A3 environ
- 1 bâton de colle

- 1 Demandez à votre enfant de découper dans les magazines des images qui lui plaisent. Pour l'aider, déchirez d'abord la page et entourez au crayon noir l'image concernée. Demandez-lui de la découper.

### **Boîte à astuces**

- Il n'y a aucune obligation à utiliser toutes les images dans l'histoire. Elles pourront être utilisées une autre fois.

- 2 Laissez-le rassembler une dizaine d'images.
- 3 Étalez avec lui les images à côté de la feuille.
- 4 Trouvez, parmi les images, celle d'une personne ou d'un animal. Si c'est l'image d'une personne, encouragez son imagination en lui demandant comment elle peut s'appeler. Si c'est l'image d'un animal, demandez-lui si c'est un mâle ou une femelle.
- 5 Faites-lui coller l'image dans le coin supérieur gauche de la feuille et, si vous le désirez, écrivez le nom de la personne ou de l'animal en dessous. Dites-lui que vous allez inventer une histoire sur cette personne ou cet animal.
- 6 Demandez-lui de regarder les autres images et de vous dire ce qui se passe ensuite. Vous devrez peut-être faire des suggestions pour l'aider à se lancer. Est-ce qu'elle part en vacances ? Va-t-elle faire des courses ?
- 7 Continuez jusqu'à ce que les images soient toutes collées sur la largeur de la feuille. Si vous manquez de place, créez une autre rangée.
- 8 Pour finir, récapitulez l'histoire, image par image.





# En promenade

---

Chaque jour est pour un enfant l'occasion de découvertes et d'apprentissages. Cela ne veut pas pour autant dire qu'en tant que parents, vous devez bombarder votre enfant d'expériences nouvelles. Les enfants tireront en effet un immense plaisir de l'observation du moindre insecte ou du simple fait d'entendre un feuillage bruissier dans le vent. Pour aider votre enfant à découvrir le monde, il est crucial de lui laisser du temps pour explorer, chercher et s'interroger. Les activités de ce dernier chapitre stimuleront et impliqueront la curiosité naturelle de votre enfant, tout en étendant sa connaissance de l'univers dans lequel il vit.

# En promenade

**Le monde extérieur deviendra de plus en plus familier pour votre enfant au fil des années. Certains enfants y seront initiés plus tôt. S'il est crucial pour l'éducation de votre enfant qu'il soit exposé aux influences extérieures, il est important de s'assurer que celles-ci soient très variées.**

Dès la naissance, la journée type de votre enfant doit inclure une promenade dans le quartier. En se développant, il sera de plus en plus capable d'assimiler ce qu'il voit et ce qui se passe autour de lui lors de ces promenades quotidiennes. Si vous avez la chance d'avoir un parc à proximité, la connaissance de la nature pourra débiter très tôt. Une fois qu'il a commencé à faire ses premiers pas, votre enfant peut sortir de sa poussette et découvrir les arbres et les oiseaux et, en grandissant, il peut de plus en plus explorer le monde extérieur.

Une fois que votre enfant a appris quelques mots nouveaux, votre promenade quotidienne peut être transformée en jeu et vous pouvez lui parler des choses qu'il voit et qu'il entend, des voitures sur la chaussée,

des bruits de la rue. Les jeux de rôles de cet ouvrage seront alors d'une grande aide, car beaucoup se jouent en extérieur. Essayez aussi d'organiser une sortie dans une ferme. Avoir l'occasion d'assister à la traite d'une vache sera pour lui une expérience fascinante.

En définitive, dès que vous sortez avec votre enfant, où que vous alliez, toute information que vous pouvez lui transmettre sur les choses qu'il voit et qu'il entend seront inestimables pour son développement.

Ce chapitre vous donne des idées d'activités et de jeux qui aideront votre enfant à apprendre des choses sur la nature et à interagir avec elle, ainsi qu'à améliorer sa compréhension du monde qui l'entoure.



# Éric l'écureuil, dit Le Gluant

Ce jeu est excellent, car il combine une foule d'activités et de compétences. Il commence avec le personnage d'Éric l'écureuil. Au fil de l'histoire, votre enfant apprendra des choses sur les écureuils et sur leur habitat. Le jeu se clôt par une activité de recherche.

Avant de raconter l'histoire, découpez la photocopie d'Éric, en laissant votre enfant vous aider s'il en est capable. Demandez-lui ensuite de colorier l'image et écrivez au dos « Éric l'écureuil ». Vous êtes désormais prêt à raconter l'histoire.



## Il vous faut

- 1 photocopie de l'écureuil (voir page 159)
- 1 paire de ciseaux pour enfant
- 1 paire de ciseaux pour adulte
- Des crayons de couleur, des crayons gras ou des feutres
- Un parc ou un jardin
- 1 adhésif double face
- Un assortiment d'éléments de la nature, comme des feuilles



Il était une fois un écureuil prénommé Éric. C'était un écureuil très curieux qui aimait partir explorer les bois dans lesquels il vivait. Tout en haut des arbres, au fond des troncs creux, sous des tas de feuilles mortes, il n'y avait aucun endroit qu'Éric n'avait pas exploré. Un jour, portée par la bise, lui parvint une délicieuse odeur sucrée. Éric suivit l'odeur qui le mena à une ruche. Cette odeur délicieuse, c'était bien sûr le miel. Mais Éric, sachant que les abeilles piquent, attendit qu'elles se soient toutes envolées pour aller goûter au nectar. Il se précipita dans la ruche pour dérober un peu de ces délicieux rayons de miel et s'enfuit vers son arbre favori. Malheureusement, Éric ne mangeait pas très proprement. Pour tout dire, il était même assez peu soigné. Plus il mangeait de miel et plus il en étalait sur sa fourrure, du sommet de sa tête au bout de sa queue. Il eut beau se démener, il ne parvint pas à enlever le miel de sa fourrure. Partout où il allait, toutes sortes de choses restaient collées sur lui : feuilles, plumes et brindilles. C'est pour ça qu'à partir de ce jour, on l'appela Éric Le Gluant.

### **Boîte à astuces**

- Laissez votre enfant choisir seul les éléments à coller en lui rappelant qu'ils doivent être petits et légers.
- Assurez-vous qu'il n'y ait pas de plantes épineuses dans l'aire de jeu.
- C'est une bonne occasion d'expliquer qu'il ne faut pas ramasser de choses vivantes, comme les plantes.
- Si vous jouez avec plusieurs enfants, veillez à faire une photocopie par enfant.

- 1 Emportez le dessin de l'écureuil à l'extérieur.
- 2 Demandez à votre enfant de passer ses mains sur le dessin. Expliquez-lui que c'est Éric l'écureuil et que vous allez le transformer ensemble en Éric Le Gluant.
- 3 Découpez de petits morceaux d'adhésif double face et collez-les sur l'écureuil.
- 4 Ôtez le film protecteur de l'adhésif et laissez votre enfant passer le doigt dessus.
- 5 Demandez-lui de ramasser et de coller sur Éric tout ce qui a pu se coller sur lui quand il se promenait.

### Variante

S'il n'y a pas d'écureuils là où vous habitez, vous pouvez choisir un autre animal, familier à votre enfant. Vous devrez cependant dessiner vous-même cet animal pour que votre enfant puisse jouer.



# Le jeu de l'alphabet



C'est un très bon jeu pour passer le temps dans les embouteillages. Il ne requiert aucun accessoire et peut être proposé à plusieurs enfants.

- 1 Commencez par dire à votre enfant que vous allez jouer au jeu de l'alphabet.
- 2 Choisissez un thème pour la liste – par exemple, les noms d'animaux.
- 3 Demandez à votre enfant de trouver un animal dont le nom commence par un A.
- 4 Continuez avec B et progressez dans l'alphabet aussi loin que vous pouvez.

## Il vous faut

- Des thèmes pour les listes comme les aliments, les animaux, les vêtements, les couleurs...

abc

### Boîte

#### à astuces

- Si vous jouez avec un groupe d'enfants, laissez-les jouer chacun à leur tour. Si l'un d'eux est bloqué, les autres enfants pourront l'aider.



# Les couleurs de la nature

Quel que soit leur environnement, les enfants sont attirés par les couleurs. Ce jeu de recherche leur présente une gamme de couleurs que l'on retrouve dans la nature. Dans le même temps, ils apprendront les noms des couleurs et devront faire des distinctions visuelles pour développer leur capacité à associer les couleurs.

- 1 Commencez par coller les carrés de couleur sur le carton en deux rangées de trois, régulièrement espacés.
- 2 Placez un petit morceau d'adhésif double face à l'angle bas droit de chaque carré de couleur. N'enlevez pas encore le film protecteur de l'adhésif.
- 3 Emportez le carton pour rejoindre l'aire de jeu à l'extérieur. Expliquez à votre enfant qu'il va jouer avec les couleurs.
- 4 Concentrez-vous sur une couleur et demandez-lui de trouver cette couleur dans les plantes ou les arbres qui

## Il vous faut

- 1 bâton de colle
- 6 carrés de papier coloré d'environ 4 cm de côté dans une gamme de couleurs correspondant à l'espace extérieur que vous aurez choisi comme marron, rouge, orange, vert
- 1 carton ou 1 papier épais d'un format de 30 x 20 cm
- 1 adhésif double face
- 1 paire de ciseaux

### Boîte à astuces

- Insistez bien sur le nom de la couleur lorsque l'enfant cherche un objet de cette teinte : « Tu dois trouver un objet rouge. »
- Vous pouvez peut-être commencer par lui demander de trouver trois couleurs, puis aller progressivement jusqu'à six.

l'entourent. Expliquez-lui qu'il ne faut qu'un tout petit morceau de la chose de cette couleur, afin qu'il puisse la coller sur le carton après l'avoir trouvée.

- 5 Donnez-lui le carton et aidez-le à chercher la première couleur. Commencez en faisant exprès de choisir des couleurs qui ne correspondent pas. Mettez l'objet à côté du carré de couleur et dites : « Ce n'est pas pareil. » Ainsi, l'enfant comprendra qu'il doit trouver un objet de la même couleur que le carré.
- 6 Lorsqu'un objet est trouvé, montrez-lui comment enlever le film protecteur et coller l'objet sur l'adhésif.
- 7 Lorsque des objets ont été trouvés pour toutes les couleurs, dites à votre enfant qu'il a bien réussi à faire correspondre les couleurs. Énumérez toutes les choses trouvées en répétant leur couleur : « Nous avons trouvé une feuille rouge »...

## Variantes

Lorsque l'enfant a davantage confiance en lui, laissez-le explorer lui-même et vous montrer ses trouvailles.

-----  
Ce jeu peut être répété avec un nouveau carton pour refléter le changement de saison.



# Les textures de la nature

Il s'agit là d'un jeu de recherche durant lequel votre enfant développera son sens du toucher en explorant les diverses textures que l'on peut rencontrer à l'extérieur, dans le jardin ou au parc.



## Il vous faut

- Un parc ou un jardin
- Des objets naturels aux textures variées, que votre enfant pourra bien différencier les unes des autres
- 1 petit récipient

- 1 Commencez par rassembler une variété d'objets du jardin ou du parc : des feuilles, des cailloux, de l'écorce, des brindilles, des plumes, des pétales et des brins d'herbe. Mettez-les dans le récipient. Votre enfant ne doit pas participer à la préparation du jeu pour qu'il soit surpris lorsqu'il fera ses recherches.
- 2 Laissez votre enfant choisir un des objets du récipient.
- 3 Dites-lui qu'il doit trouver l'endroit du jardin d'où vient l'objet.
- 4 Parcourez le jardin et comparez la texture de l'objet qu'il a dans la main avec les écorces, l'herbe, etc. Faites-lui comprendre qu'il doit trouver la texture correspondante en se servant de son toucher.
- 5 Lorsqu'il a trouvé, demandez-lui de replacer l'objet à cet endroit.

### Variante

La plage est un bon endroit pour explorer les textures. On y trouve divers types de sable, de pierres et de coquillages.



### Boîte à astuces

■ Commencez avec trois objets et allez jusqu'à six en reprenant le jeu.

■ Faites en sorte que l'objet soit accessible. Sinon, trichez un peu et déplacez-le pour que l'enfant puisse l'atteindre.



# Le tableau naturel

Les enfants aiment créer librement. Ils pourront ici composer un tableau d'objets de la nature en utilisant les ressources qu'ils ont sous la main dans un espace extérieur donné. Cette activité est parfaite à l'automne, lorsque les herbes, les feuilles et les graines disponibles arborent de jolies couleurs.

- 1 Trouvez un morceau de terrain plat où le tableau sera exécuté. Il peut être de la taille que vous désirez.
- 2 Dites à votre enfant qu'il va faire un tableau en utilisant les éléments naturels qui l'entourent.
- 3 Demandez-lui de commencer par ramasser les choses dont il pense qu'elles iront bien dans le tableau.
- 4 Faites un petit tas de tout ce qui a été ramassé à côté de l'endroit où se fera le tableau.

## Il vous faut

- Un espace extérieur avec une bonne variété d'éléments naturels, comme des feuilles, des brindilles, de l'écorce, des noisettes, des graines, etc.

## Boîte à astuces

- Vous pouvez, en même temps que votre enfant, créer votre propre tableau, cela l'aidera à avoir des idées.
- S'il y a des plantes épineuses, signalez-les à votre enfant.
- Rappelez-lui que les baies ne sont mangeables que par les oiseaux.



- 5 Lorsque suffisamment de choses ont été rassemblées, demandez-lui s'il pense pouvoir créer un motif ou une image avec elles. Suggérez diverses formes ou motifs, comme des cercles, des spirales ou des zigzags.
- 6 Une fois le tableau terminé, éloignez-vous un peu et admirez ensemble sa création.

### Variante

Une fois que votre enfant a fini, vous pouvez ramasser un peu de ce qu'il a utilisé et l'emporter à la maison, afin de pouvoir faire un collage sur une feuille de papier.





# La piste au trésor

Les enfants adorent suivre une piste, surtout s'ils savent qu'elle mène à un trésor. Ce jeu peut se faire avec le nombre d'enfant que vous voulez. C'est aussi un excellent jeu pour faire participer les frères et sœurs plus âgés. Quant aux enfants qui n'aiment pas marcher, ils seront tellement absorbés qu'ils ne se rendront même pas compte de tout l'exercice qu'ils font.

- 1 Choisissez un espace extérieur : un grand jardin, un parc, des bois ou des fourrés – ce qu'il y a de disponible là où vous êtes.
- 2 Tracez une piste en utilisant la craie pour faire de grandes flèches le long du parcours, ou des tas de farine là où il n'y a pas de place pour une flèche.
- 3 Votre piste doit se parcourir en environ 30 minutes.

## Il vous faut

- Un espace extérieur
- 1 craie
- 1 petit sachet de farine
- 1 trésor, comme des autocollants, des biscuits...

### Boîte à astuces

- Lorsqu'ils suivent la piste, ne laissez pas les enfants trop s'éloigner. Veillez à ce qu'ils soient toujours dans votre champ de vision.
- Si vous êtes un grand groupe, faites des petites pauses pour que chacun suive le

rythme et pour vous assurer qu'aucun enfant ne s'éloigne de la piste.

- Vérifiez que vos flèches à la craie et vos tas de farine soient clairement visibles par un enfant.



- 4** Expliquez aux enfants qu'ils vont suivre une piste et qu'ils doivent la chercher en repérant les flèches et les tas de farine.
- 5** Lorsqu'ils arrivent au bout de la piste, récompensez-les en leur donnant le trésor.

# Je cherche et je trouve

C'est un très bon jeu à pratiquer à l'extérieur quand vous n'avez rien sous la main. Il est recommandé d'y jouer avec plusieurs enfants, car ils adorent entrer en compétition et trouver des choses avant les autres. Ce jeu présente aussi l'avantage de pouvoir se jouer individuellement, par paires ou, s'il y a beaucoup d'enfants, par équipes.



## Il vous faut

- Un grand espace extérieur avec beaucoup de choses à ramasser, comme des feuilles, des brindilles, des pierres...

- 1 Faites une liste des objets que vous allez demander aux enfants de récolter. Par exemple : trois feuilles vertes, deux brindilles, une plume.
- 2 Annoncez aux enfants ce qu'ils doivent trouver.
- 3 Envoyez les enfants chercher le premier objet.
- 4 Lorsqu'ils vous rapportent leurs trouvailles, faites un tas pour chaque enfant.
- 5 Une fois qu'ils ont trouvé tous les éléments, demandez à chacun de s'asseoir près de son tas.
- 6 Le jeu est terminé lorsque tous les enfants ont accompli la tâche.

### Variante

À mesure que les enfants deviennent plus familiers avec les objets à l'extérieur, vous pouvez commencer à corser le jeu en leur demandant des objets plus précis : au lieu de leur demander de trouver une fleur, vous pouvez leur demander une marguerite. Ne choisissez que des fleurs simples qu'ils connaissent déjà et qui poussent en évidence.

### Boîte à astuces

■ Demandez aux enfants les plus jeunes de ne chercher qu'une seule chose à la fois. Quand l'enfant revient avec l'objet, dites-lui quel est le prochain sur la liste.

■ Donnez à chaque enfant autant de liberté que possible dans la recherche des objets. Vous devrez néanmoins peut-être les aider.

# Je scrute

2+

Tous les adultes ont dû jouer à ce jeu, qui reste un favori de tous les enfants. Lorsque vous commencez le jeu, essayez de dire « Mettons nos yeux pour scruter » en faisant des lunettes avec vos doigts. Cela aidera l'enfant à se concentrer sur le jeu.

- 1 Si votre enfant découvre le jeu, vous pouvez commencer par disposer un groupe d'objets sur un plateau. Scrutez un des objets du plateau et demandez à votre enfant de dire quel objet vous regardez.
- 2 Une fois que le jeu a été compris ainsi, présentez la manière classique de jouer à « Je scrute ». Répartissez les objets dans la pièce.
- 3 Expliquez que vous « scrutez » quelque chose dans la pièce où vous vous trouvez. Commencez par quelque chose de facile.
- 4 Si l'enfant a du mal à deviner ce que c'est, donnez-lui des indices : la forme, la taille, la matière, etc.



# Je scrute dans la rue



2+

Voici un autre jeu sur le thème de l'observation. Il présente en outre l'avantage d'encourager votre enfant à marcher un tout petit peu plus vite. Il consiste à demander à votre enfant de regarder diverses choses lorsque vous vous déplacez avec lui. Les possibilités sont infinies, ce qui signifie que vous pouvez également adapter l'activité à l'âge de votre enfant. Voici quelques suggestions.

- 1 Demandez à votre enfant de deviner la couleur de la porte d'entrée de la prochaine maison.
- 2 Demandez-lui de trouver une porte d'entrée de la même couleur que celle de chez vous.
- 3 Demandez-lui de trouver une voiture dont la plaque d'immatriculation contient son initiale.
- 4 Demandez-lui de compter combien de voitures rouges il voit.

## Variante

Une fois que votre enfant a appris à jouer à ce jeu, vous pouvez lui lire *Prune pêche poire prune*, de Janet et Allan Ahlberg. Cette histoire encourage l'observation en détail et introduit la notion de rimes.

## Boîte à astuces

- Faites toujours marcher votre enfant le long des murs sur le trottoir, surtout lorsque vous jouez à ce jeu, car son attention sera portée vers les objets et non vers les voitures qui pourraient arriver.

# Faire un château de sable



L'attrait des bacs à sable est indiscutable. C'est aussi l'endroit rêvé pour que votre enfant crée à grande échelle avec des matériaux naturels. Il s'extasiera devant la texture et les propriétés du sable et il sera encouragé à améliorer sa coordination et ses aptitudes à la construction.

## Il vous faut

- 1 bac à sable ou une sortie à la plage
- 1 pelle adaptée
- Des tamis, moules et seaux
- De l'eau
- Des objets décoratifs comme des coquillages, des feuilles, des galets...





- 1 Asseyez-vous avec votre enfant et testez les possibilités du sable en creusant et tapotant.
- 2 Lorsqu'il est à l'aise, montrez-lui comment remplir un moule ou un seau et laissez-le essayer.
- 3 Retournez le seau ou le moule sur le sable pour créer des formes. Essayez en ajoutant de l'eau pour créer de nouvelles textures.
- 4 Montrez à votre enfant comment construire des murs pour relier ses pâtés et compléter son château.
- 5 Vous pouvez décorer le résultat obtenu de tous les objets que vous trouverez, comme des coquillages, des feuilles, des galets, ou même un petit drapeau à planter au sommet d'une des tours du château.

### Variante

Une fois votre château terminé, votre enfant et vous pouvez construire des douves autour. Avec du sable mouillé, montrez-lui comment construire un pont.



### Boîte à astuces

- Attention au sable dans les yeux, la bouche et les oreilles. Ayez une bouteille d'eau claire à portée de main.
- Si plusieurs enfants jouent, veillez à ce qu'ils ne lancent pas de sable.
- Si vous êtes à la plage, surveillez les marées et ne laissez pas votre enfant s'aventurer trop loin.

# L'heure du pique-nique

Les pique-niques sont passionnants pour les enfants. Le simple fait de déjeuner dans le jardin peut déjà être une véritable aventure et une rupture du train-train quotidien. Impliquez votre enfant dans toutes les étapes du pique-nique. Ajouter un aspect pédagogique au divertissement ne fera qu'accroître son plaisir et développer ses idées sur les lieux et les manières de consommer des aliments.

- 1 La préparation du pique-nique fait déjà partie de l'aventure. Dites à votre enfant que vous partez en pique-nique et laissez-le vous aider à préparer le pique-nique en parlant des différents aliments et du lieu où vous allez les consommer.
- 2 Trouvez un lieu à l'extérieur à la fois calme et sans danger pour pique-niquer. Il n'est pas nécessaire de trouver un endroit aventureux. Le fond du jardin convient très bien.
- 3 Étalez la couverture et assurez-vous que votre enfant et vous êtes bien protégés du soleil.

## Il vous faut

- 1 couverture
- 1 parasol
- De la nourriture pour le pique-nique recouvrant toutes les familles d'aliments, comme des pâtes, des fruits, des œufs, des yaourts, des légumes, du chocolat
- Des boissons

### **Boîte à astuces**

■ Vous pouvez associer votre pique-nique à n'importe laquelle des activités suggérées dans ce chapitre.

- 4 Disposez les aliments par familles et demandez à votre enfant de se déplacer pour goûter à tout. Pour chaque famille d'aliments, parlez des couleurs, des saveurs et des formes qu'il trouve. Le but n'est pas ici d'apprendre les familles d'aliments, mais surtout d'apprécier les goûts et les odeurs rendues plus présentes par le simple fait de se trouver à l'extérieur.
- 5 Vous pouvez même emporter avec vous quelques nou-nours de votre enfant.



## Où vit cet animal ?

Dès leur plus jeune âge, les enfants aiment tout particulièrement les animaux. Cette activité est construite sur cet amour et accroît leurs connaissances en présentant les habitats d'animaux à travers une activité de classement. Comme avec le jeu des animaux, page 85, il s'agit d'une excellente activité à faire après une sortie au zoo.



### Il vous faut

- Des animaux de la ferme et de la jungle en plastique
- 1 récipient pour ranger tous les animaux
- 2 feuilles de carton ou de papier coloré A4 ou A3, une verte et une marron

### Boîte à astuces

■ Laissez toujours beaucoup de temps à votre enfant pour choisir à quel habitat appartient l'animal. S'il est vraiment bloqué, vous pouvez lui donner quelques indices.

**1** Mettez les animaux dans la boîte et posez-la par terre.

**2** Invitez votre enfant à placer les deux feuilles de papier colorées côte à côte.



**3** Expliquez-lui que la feuille marron représente le lieu où vivent les animaux de la ferme et la feuille verte le lieu où vivent les animaux de la jungle. Dites à votre enfant qu'il lui faut classer les animaux et les placer dans l'habitat qui leur correspond.

**4** Laissez-le choisir un animal et décider s'il doit être placé sur la feuille verte ou la feuille marron.

**5** Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les animaux soient placés dans le bon groupe.

**6** Votre enfant voudra peut-être jouer à nouveau. Dans ce cas, faites-lui ranger les animaux dans la boîte et recommencez.

## Variantes

Une fois que votre enfant classe bien les animaux en deux habitats, introduisez-en un troisième. Utilisez une feuille bleue pour représenter les animaux qui vivent dans l'eau, notamment les dauphins et les baleines. Préparez l'activité comme précédemment en utilisant les trois feuilles.

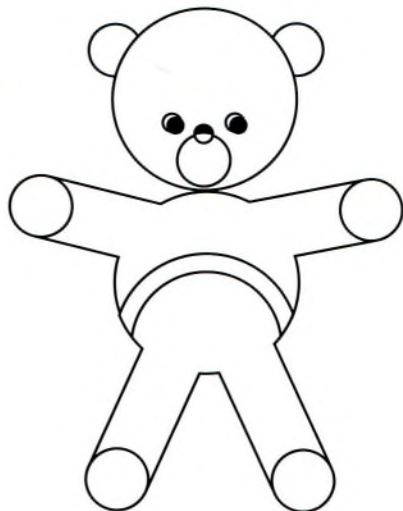
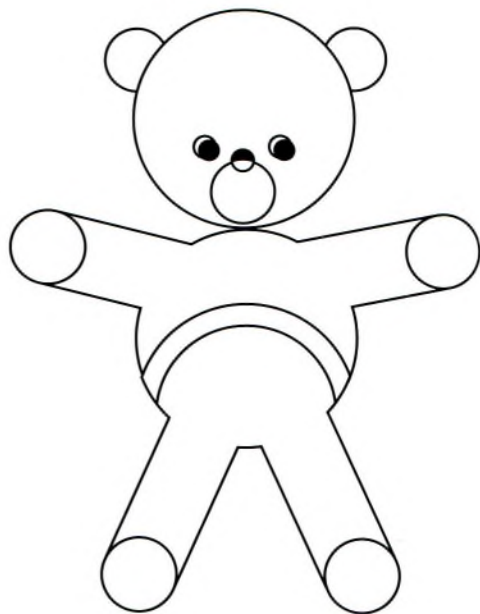
Lorsque votre enfant classe sans hésiter ces trois groupes d'animaux, vous pouvez ajouter un quatrième, puis un cinquième groupe. Figurez à l'aide d'une feuille jaune les animaux qui vivent dans le désert et à l'aide d'une feuille blanche les animaux qui vivent dans les régions polaires.

Cette activité peut être suivie d'une présentation de cartes géographiques et d'une discussion sur les endroits du monde où l'on peut trouver ces animaux.

# Patron 1

Les gants  
à histoires  
(page 61)

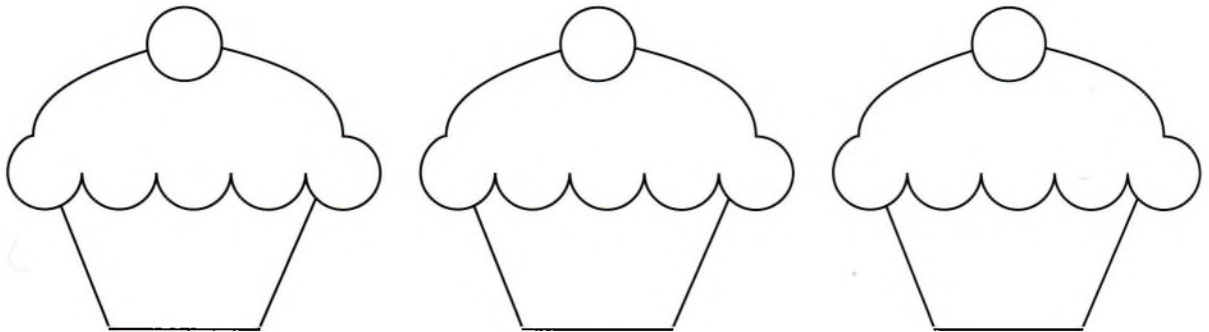
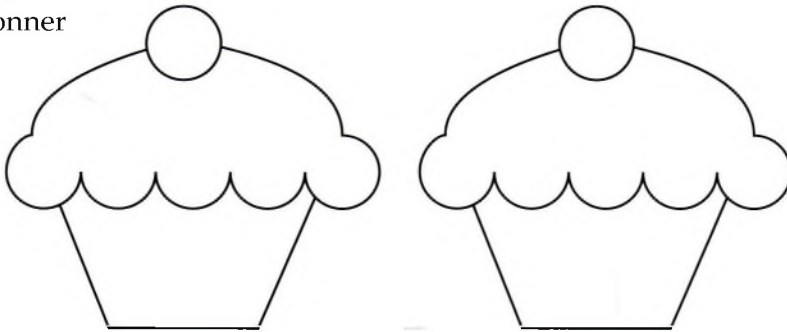
Découpez  
les personnages  
pour raconter  
l'histoire de *Boucle  
d'Or et les trois ours*



## Patron 2

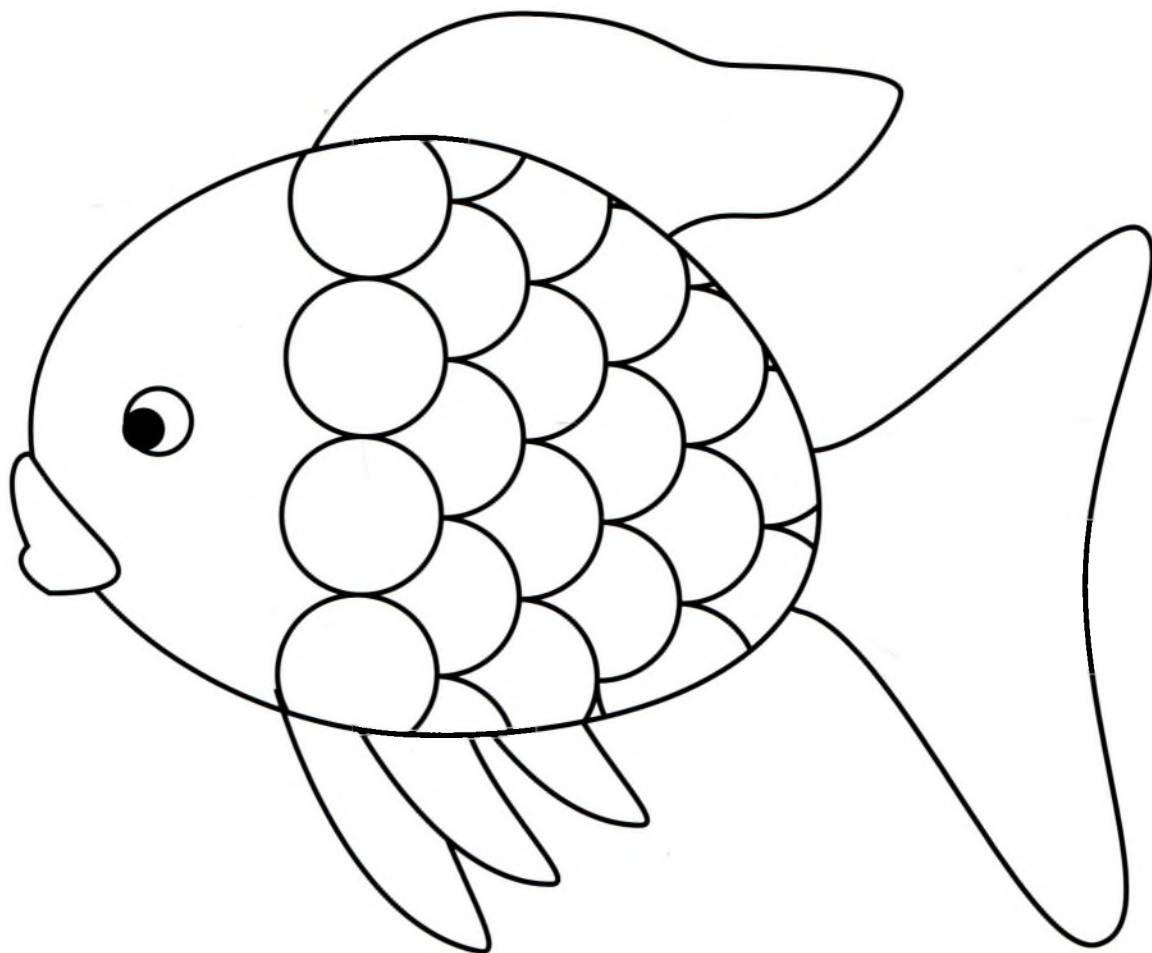
### Les gants de calcul (page 62)

Découpez les pâtisseries  
pour confectionner  
les gants  
de calcul



# Patron 3

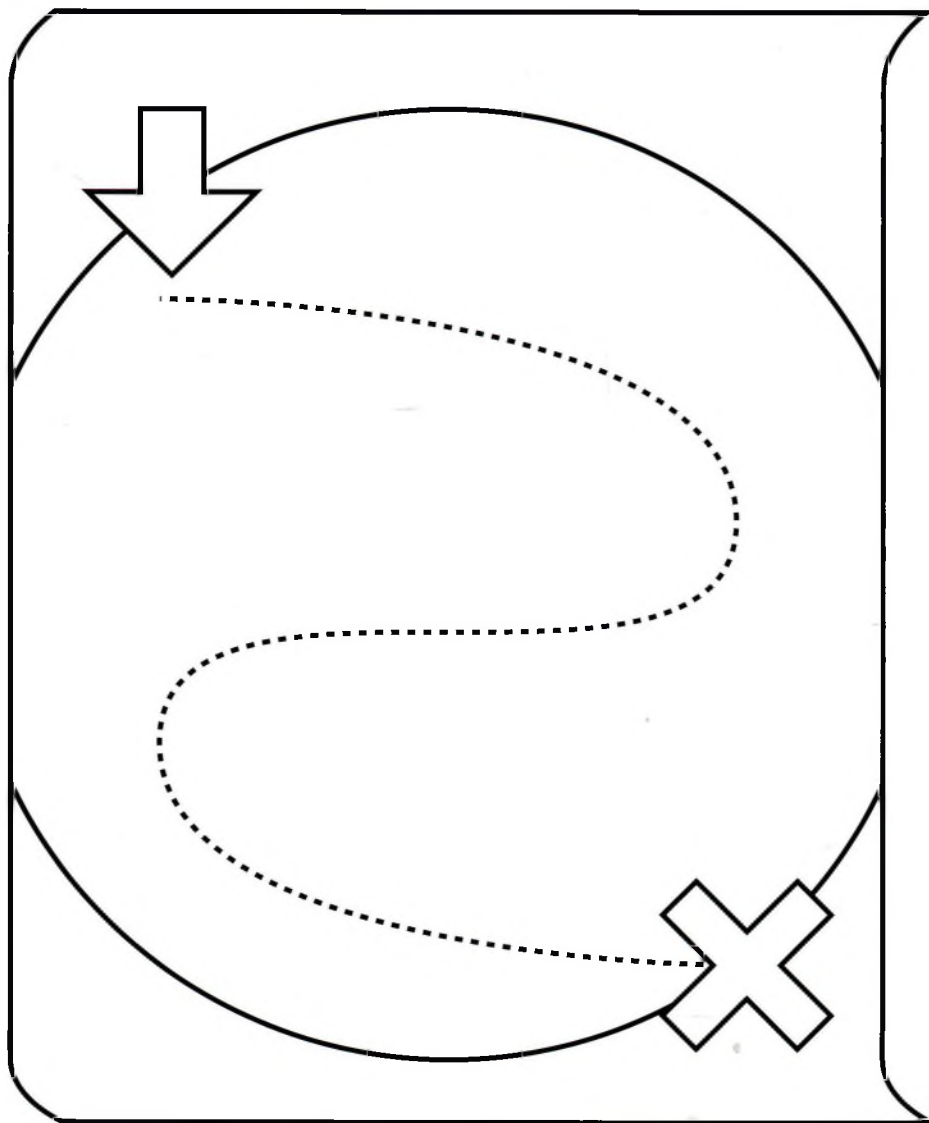
Le poisson volant  
(page 72)





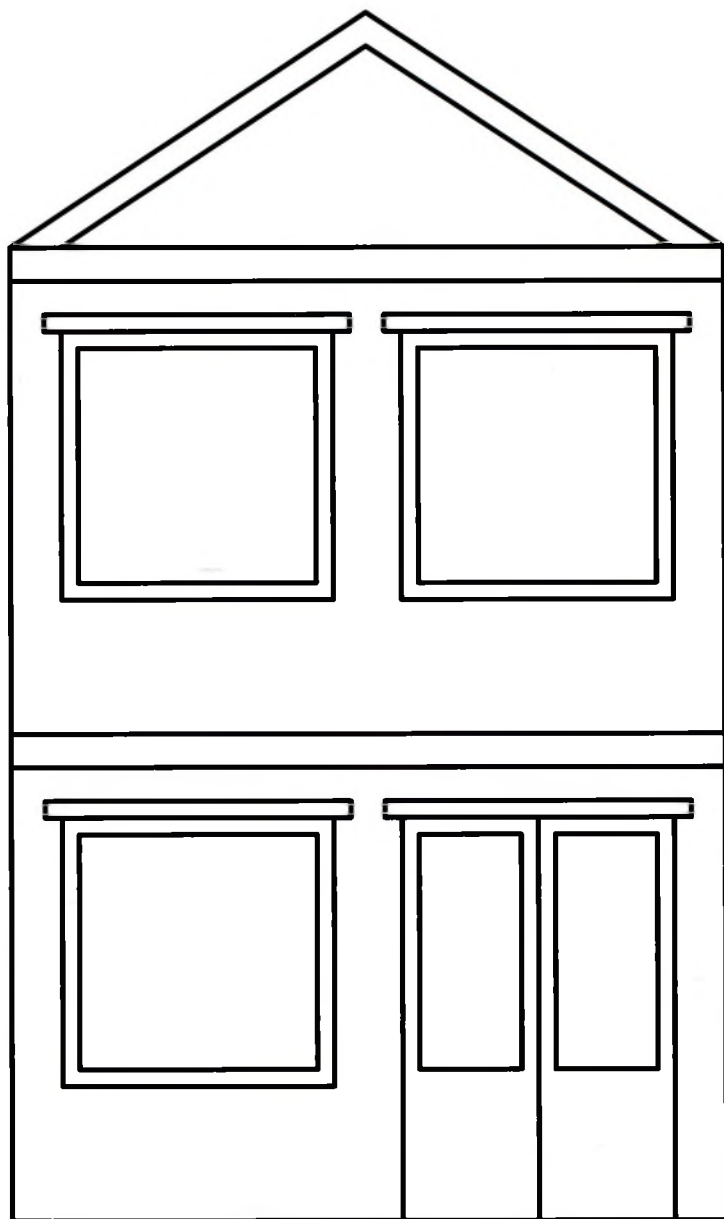
# Patron 4

La carte au trésor  
(page 74)



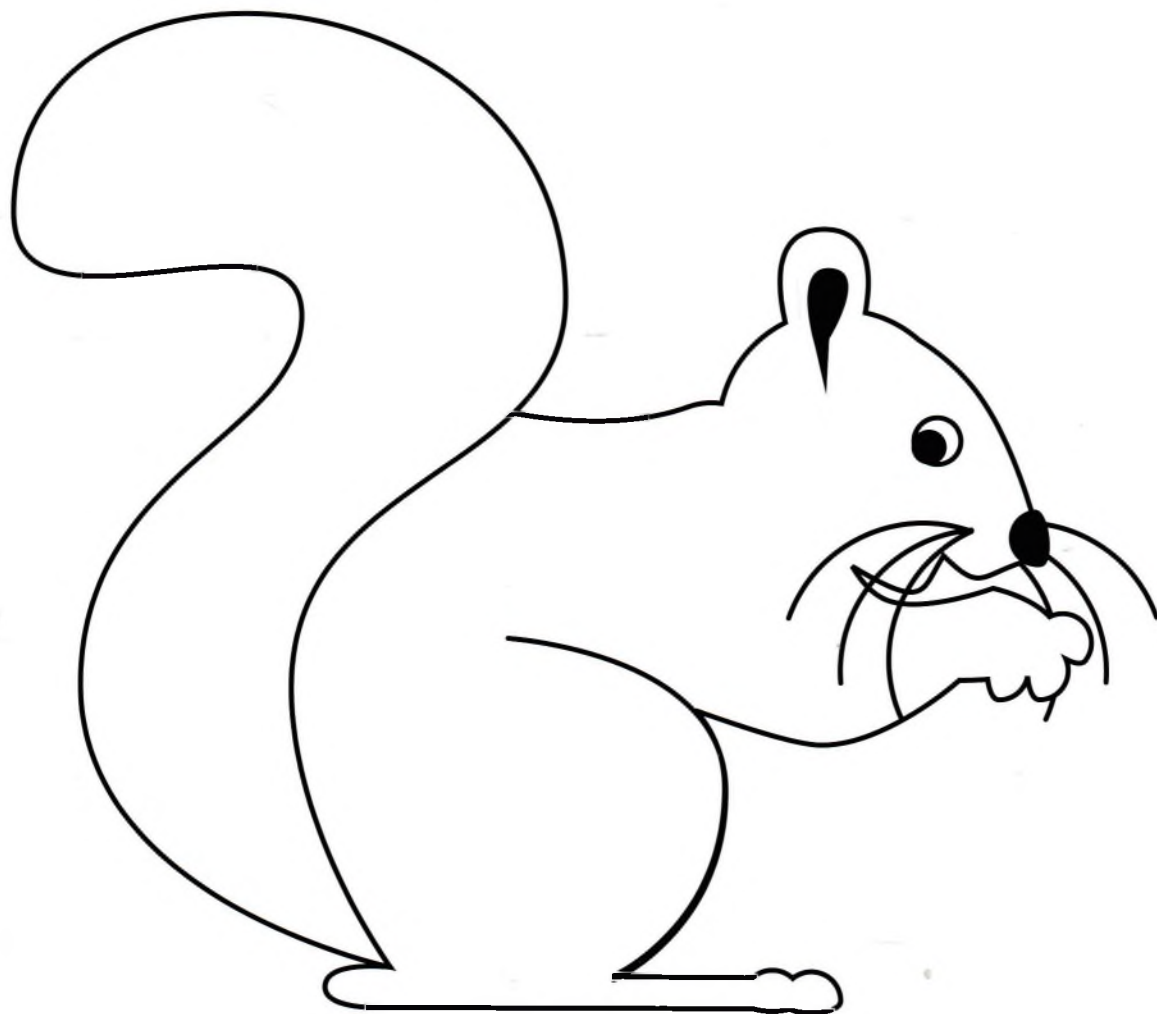
# Patron 5

Ma famille et mes amis  
(page 114)



## Patron 6

Éric l'écureuil,  
dit Le Gluant (page 132)



# Index des jeux par âge

## À partir de 1 an

Cache-cache 14  
L'orchestre de la cuisine 92  
Le circuit dingo 16  
Le jeu du miroir 15  
Le jeu du toucher  
et des textures 22  
Le son à deviner 18  
Si vous êtes heureux... 98  
Un parachute  
pour nounours 104

## À partir de 1 an 1/2

Ça va où ? 34  
La balle qui roule 40  
Le collier en carton 44  
Peinture avec de l'eau 52  
Promenade sensorielle 20

## À partir de 2 ans

Clap clap 117  
Créer un épouvantail 68  
Curiosité auditive 26  
Danses en musique 80  
Des gants amusants 60  
Devine le fruit ou le légume 24  
Éric l'écureuil, dit Le Gluant 132  
Évolution du jeu de la cible 42  
Faire un château de sable 148  
Je cherche et je trouve 144  
Je scrute 146  
Je scrute dans la rue 147  
Je suis le musicien 94  
L'aérographe 55  
L'atelier du peintre 53  
L'épouvantail ramollo 95  
L'équilibriste 37  
L'heure du pique-nique 150  
La chasse aux lettres 120  
La main à la pâte 56  
La piste au trésor 142  
La pizzeria 65  
La salade de fruits 88  
La tour infernale 38  
Le collier de pâtes 45  
Le jeu de l'île 86  
Le jeu de la cible 41  
Le jeu de quilles 90  
Le jeu du feu tricolore 96  
Le lancer de sac 36  
Le poisson volant 72  
Le tableau naturel 140  
Les couleurs de la nature 136  
Les petits poissons 58  
Les tampons de pomme  
de terre 54  
Les textures de la nature 138  
Ma famille et mes amis 114  
Préparer de la pâte à sel 64  
Un petit bateau 71

## À partir de 2 ans 1/2

À la boutique, j'ai acheté 118  
Le jeu des animaux 85  
Où vit cet animal ? 152

## À partir de 3 ans

Faire deviner une histoire 124  
Inventer une histoire 122  
Jeux de rôles 100  
La carte au trésor 74  
Le jeu de l'alphabet 135  
Le jeu des pirates 106  
Le panneau à histoires 126  
Les petits tas 28