Code :
MS876398

ACTIVITÉS EXPLORATOIRES

Développement des compétences initiales par l'exploration, la manipulation et le jeu.

Domaine : Éveil et Initiation
Option : Éducation Maternelle



2
2ème Année Maternelle

TABLE DES MATIÈRES

PRÉLIMINAIRES **1**

0.1. Note pédagogique à l'enseignant 1
- 1. Le principe fondamental : L'enfant est un explorateur 1
- 2. Votre rôle : L'animateur-guide 1
- 3. La valeur du matériel simple 1
- 4. L'objectif : Le plaisir d'apprendre 1

0.2. Objectifs généraux du cours 2
- 1. Éveiller les cinq sens 2
- 2. Muscler les mains et le corps 2
- 3. Nourrir la curiosité et la logique 2
- 4. Apprendre à vivre ensemble 2

0.3. Profil de sortie de l'élève 2
- 1. Autonomie et vie sociale 3
- 2. Langage et communication 3
- 3. Motricité et exploration du monde 3
- 4. Expression et sensibilité 3

0.4. Méthodologie et démarche scientifique 3
- 0.4.1. Le principe : Curiosité - Action - Découverte 4
- 0.4.2. La démarche en 3 temps 4
- 0.4.3. Le rôle de l'éducateur : un guide, pas un professeur 4

PREMIÈRE PARTIE : ENVIRONNEMENT SOCIAL ET CADRE DE VIE **5**

Qui est dans ma maison ? 5

Ma parcelle, mon terrain de jeu 5

Le quartier, une grande famille 5

La classe, notre deuxième maison 5

CHAPITRE 1 : LE MILIEU SCOLAIRE ET SON FONCTIONNEMENT **6**

1.1. L'espace scolaire : école et salle de classe 6
- a. Le jeu de l'explorateur 6
- A. Le matériel 6
- B. Ce qu'on va faire 6

FIGURE 1 : RÉF. IMG (2636-5066-5157) **8**

Des enfants touchant joyeusement des morceaux de pagne de couleurs vives 8

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- c. La petite comptine....8
- d. Atelier 1 : La course aux objets....8
- e. Atelier 2 : Le sac à surprises....9

FIGURE 2 : RÉF. IMG (1236-5108-4936)....11

Un parcours simple avec des gobelets et des bouchons colorés....11

1.2. La vie à l'école : personnes et règles....11

- Ranger, c'est jouer !....11
- A. Le matériel....12
- B. Ce qu'on va faire....12

FIGURE 3 : RÉF. IMG (3784-2715-3932)....14

Matériel simple pour l'atelier de tri : bouchons, cailloux, bassines....14

- C. L'action....14

FIGURE 4 : RÉF. IMG (8138-5158-1979)....17

Enfants en plein jeu de tri et de rangement en maternelle....17

CHAPITRE 2 : L'HABITAT ET LA STRUCTURE FAMILIALE....18

2.1. L'organisation de la maison et ses biens....18

- Le jeu pour comprendre la maison....18

FIGURE 5 : RÉF. IMG (9617-1490-4999)....20

Matériel simple pour l'atelier : pagnes, gobelets, bouchons et cailloux....20

- A. Le matériel....20
- B. Ce qu'on va faire....20

FIGURE 6 : RÉF. IMG (8007-5688-7646)....23

Enfants courant avec des objets vers une bassine pendant un jeu....23

2.2. La famille élargie et les rôles domestiques....23

- Le sourire d'un enfant....23
- A. Le matériel....24
- B. Ce qu'on va faire....24

FIGURE 7 : RÉF. IMG (3198-9068-3144)....26

Enfants en cercle autour d'une bassine, lavant des morceaux de pagne....26

- Atelier 2 : Le grand repas de famille....26

FIGURE 8 : RÉF. IMG (9728-2009-3493)....29

Petits enfants triant des feuilles et cailloux dans des gobelets plastiques....29

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

CHAPITRE 3 : LA VIE ÉCONOMIQUE ET SOCIALE.....30

3.1. Le marché et les moyens de communication.....30

- Dans la cour de récréation, les enfants imitent les grands. Ils voient les ma.....30
- A. Le matériel.....30
- B. Ce qu'on va faire.....30

FIGURE 9 : RÉF. IMG (1096-1013-1738).....32

Matériel simple pour jouer au marché : pagnes, bouchons et cailloux.....32

- La petite comptine.....32

FIGURE 10 : RÉF. IMG (0853-8550-7182).....35

Des enfants jouant à vendre et acheter au petit marché.....35

3.2. Les métiers de la communauté.....35

- L'éveil aux métiers par le jeu.....35
- A. Le matériel.....36
- B. Ce qu'on va faire.....36

FIGURE 11 : RÉF. IMG (4546-0501-1861).....38

Des enfants jouant à la marchande avec des bouchons et pagnes.....38

- La petite comptine du chantier.....38

FIGURE 12 : RÉF. IMG (4685-9018-5285).....41

Un enfant construisant un petit mur avec des cailloux et terre.....41

DEUXIÈME PARTIE : LE MONDE VIVANT ET LA BIOLOGIE.....42

Toucher les feuilles, sentir les fruits.....42

Observer les petites bêtes qui bougent.....42

Jouer avec l'eau, la source de vie.....42

Découvrir notre corps qui grandit.....42

CHAPITRE 4 : LE CORPS HUMAIN ET LA SANTÉ.....43

4.1. Anatomie externe : Tête, tronc et membres.....43

- Les petites mains aiment.....43
- A. Le matériel.....43
- B. Ce qu'on va faire.....43

FIGURE 13 : RÉF. IMG (4214-6262-4667).....45

Matériel simple pour l'atelier corps humain : pagne, craie, bouchons.....45

- La petite comptine.....45

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 14 : RÉF. IMG (4499-9072-8474) **48**

Enfants congolais joyeux jouant à nommer les parties de leur corps. 48

4.2. Les besoins du corps et la distinction santé-maladie 48

- a. L'accroche : Quand le corps dit stop 48
- A. Le matériel 49
- B. Ce qu'on va faire 49

FIGURE 15 : RÉF. IMG (3142-9985-2681) **51**

Le matériel simple pour distinguer un corps en forme d'un corps malade 51

- b. La petite comptine pour se sentir mieux 51

FIGURE 16 : RÉF. IMG (5267-6158-3397) **54**

Un enfant donne à boire à la poupée pour la soigner 54

4.3. L'exploration par les cinq sens 54

- Le jeu des trésors cachés 54
- A. LE MATÉRIEL 55
- B. CE QU'ON VA FAIRE 55

FIGURE 17 : RÉF. IMG (5588-0908-2548) **57**

Matériel simple pour l'atelier des sens : gobelets, pagne et trésors. 57

- La petite comptine des sens 57

FIGURE 18 : RÉF. IMG (6940-7628-5440) **60**

Enfants en pleine découverte sensorielle pendant un jeu de devinettes. 60

CHAPITRE 5 : LE MONDE ANIMAL **61**

5.1. Animaux domestiques et sauvages 61

- L'accroche (La minute observation) 61
- A. Le matériel 61
- B. Ce qu'on va faire 61

FIGURE 19 : RÉF. IMG (0698-9834-8288) **64**

Enfants courant vers des cercles pour trier les animaux sauvages. 64

- Atelier 2 : Qui suis-je ? 64

FIGURE 20 : RÉF. IMG (4407-1183-3633) **67**

Enfant imitant un animal devant ses camarades qui essaient de deviner 67

5.2. Cycle de vie et utilité des animaux 67

- L'oeuf, le poussin, la poule 67
- A. Le matériel 68

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- B. Ce qu'on va faire....68

FIGURE 21 : RÉF. IMG (7313-8219-5370)....70

Matériel simple pour l'atelier du cycle de vie de la poule....70

- La petite comptine....70

FIGURE 22 : RÉF. IMG (6757-8740-7625)....73

Enfants en pleine action triant les objets du cycle de vie....73

CHAPITRE 6 : LE MONDE VÉGÉTAL....74

6.1. Les plantes qui nous nourrissent : arbres et jardins....74

- Le jeu commence toujours par....74
- A. Le matériel....74
- B. Ce qu'on va faire....74

FIGURE 23 : RÉF. IMG (5454-1094-2949)....76

Matériel simple pour l'atelier jardin : feuilles, cailloux et bassines....76

- La petite comptine....76

FIGURE 24 : RÉF. IMG (9137-2337-8576)....79

Enfants en cercle occupés à trier des feuilles et des cailloux....79

6.2. Cycle de vie et utilité des plantes....79

- La petite graine qui voulait grandir....79
- A. Le matériel....79

FIGURE 25 : RÉF. IMG (0660-5191-7947)....82

Enfants en maternelle remplissant des gobelets avec de la terre et des graines....82

- B. Ce qu'on va faire....82
- C. L'ACTION....83

FIGURE 26 : RÉF. IMG (5612-4296-8298)....85

Gobelets en plastique alignés au soleil, chacun contenant une graine plantée....85

TROISIÈME PARTIE : TEMPS, MATIÈRE ET TECHNOLOGIE....86

Le temps qui passe, c'est la vie de la classe !....86

Toucher la matière, c'est comprendre le monde....86

Fabriquer, c'est déjà de la technologie !....86

L'objectif : des petits explorateurs de génie....86

CHAPITRE 7 : LE TEMPS ET LES SAISONS....87

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

7.1. Les deux grandes saisons : pluie et saison sèche.....87
- L'enfant et le ciel qui change.....87
- A. Le matériel.....87
- B. Ce qu'on va faire.....87

FIGURE 27 : RÉF. IMG (5252-7157-8078).....89

Matériel simple pour représenter les deux saisons congolaises.....89
- La petite comptine.....89
- Les ateliers.....89

FIGURE 28 : RÉF. IMG (1199-0299-8863).....92

Enfants jouant à transvaser l'eau et le sable des bassines.....92
- Atelier 2 : La danse du soleil et de la pluie.....92

7.2. Se repérer dans le temps : jours, moments et fêtes.....93
- La manipulation des objets.....93
- A. Le matériel.....93
- B. Ce qu'on va faire.....93

FIGURE 29 : RÉF. IMG (9833-0766-6140).....95

Matériel simple pour l'atelier du temps : pagnes, bassines et bouchons.....95
- Atelier 1 : Le Panier du Jour et de la Nuit.....95

FIGURE 30 : RÉF. IMG (5829-6093-9697).....96

Des enfants trient joyeusement des objets dans les paniers du jour et nuit.....96

CHAPITRE 8 : LE MONDE PHYSIQUE ET LES ÉLÉMENTS.....97

8.1. La terre et ses constituants.....97
- a. La minute observation.....97
- A. Le matériel.....97
- B. Ce qu'on va faire.....97

FIGURE 31 : RÉF. IMG (0536-5158-5027).....99

Enfants explorant les textures de la terre avec leurs mains.....99
- b. La petite comptine.....99

FIGURE 32 : RÉF. IMG (7432-5639-9012).....102

Les créations en boue des enfants dans leurs gobelets.....102

8.2. Exploration de l'eau et de l'air.....102
- L'accroche : l'eau et l'air, c'est magique !.....102
- A. Le matériel.....103

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- B. Ce qu'on va faire.....103

FIGURE 33 : RÉF. IMG (3454-9353-6377).....105

Enfants joyeux découvrant ce qui flotte dans une bassine d'eau.....105

- Atelier 2 : La Course du Vent.....105

FIGURE 34 : RÉF. IMG (5597-8295-2397).....108

Petit garçon soufflant avec une paille sur l'eau de la bassine.....108

8.3. Observation du ciel et des astres.....108

- Lever la tête pour voir le ciel.....108
- A. Le matériel.....109
- B. Ce qu'on va faire.....109

FIGURE 35 : RÉF. IMG (2207-7227-5440).....111

Enfants allongés sur un pagne coloré regardant les nuages dans le ciel.....111

FIGURE 36 : RÉF. IMG (1852-4047-6336).....113

Des petits enfants accroupis autour d'une bassine d'eau regardant les reflets.....113

CHAPITRE 9 : TECHNOLOGIE, TRANSPORT ET ÉVEIL SCIENTIFIQUE.....114

9.1. Les moyens de transport terrestres, fluviaux et aériens.....114

- Observation : Sur la route, sur l'eau, dans le ciel !.....114
- A. Le matériel.....114
- B. Ce qu'on va faire.....114

FIGURE 37 : RÉF. IMG (3649-5227-7791).....117

Matériel de récupération pour fabriquer des moyens de transport simples.....117

- Atelier 2 : Ça flotte ou ça coule ?.....117

FIGURE 38 : RÉF. IMG (5889-7680-2640).....120

Des enfants en maternelle jouant avec l'eau et les pagnes.....120

9.2. Jeux, jouets et premières expériences scientifiques.....120

- Le jeu de "ça coule, ça flotte ?".....120
- A. Le matériel.....121
- B. Ce qu'on va faire.....121

FIGURE 39 : RÉF. IMG (9558-8028-8636).....123

Enfants curieux autour d'une bassine d'eau testant des objets.....123

- La petite comptine.....123

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 40 : RÉF. IMG (9229-0806-5063) **126**

Gros plan sur les gobelets de tri : un pour "flotte", un pour "coule" 126

ANNEXES **127**

A.1. Calendrier climatique simplifié 127
- La Saison des Pluies (Sana ya Mvula) 127
- La Saison Sèche (Elanga) 128

A.2. Guide des expériences scientifiques 129
- L'eau, c'est magique ! 129
- La terre, le sable et les cailloux 130
- Les feuilles, les graines et les fleurs 131

A.3. Imagier des métiers et outils 132
- Comment fabriquer vos supports visuels 132
- Idées de métiers et outils à explorer 132
- Comptines et sons des métiers 135

A.4. Grille d'observation des compétences exploratoires 135
- 1. Exploration par le Toucher (Les Petits Doigts Curieux) 135
- 2. Exploration par le Regard (Les Yeux Grands Ouverts) 136
- 3. Exploration par l'Écoute (Les Oreilles Attentives) 137
- 4. Exploration de la Logique (Les Petits Bâtisseurs) 137
- 5. Exploration du Mouvement (Le Corps en Action) 138

PRÉLIMINAIRES

0.1. Note pédagogique à l'enseignant

Cher(e) enseignant(e), ce guide n'est pas un programme à réciter, mais une boîte à outils pour transformer votre classe en un laboratoire de découvertes joyeuses. Les fiches qui suivent sont conçues pour des enfants de 3 à 5 ans, un âge où l'intelligence passe par les mains, les yeux et tout le corps. Oubliez les longues explications. L'action est le seul langage qui compte.

1. Le principe fondamental : L'enfant est un explorateur

À cet âge, un enfant ne pense pas avec des mots abstraits, mais en manipulant, en transvasant, en empilant, en sentant. Chaque activité de ce manuel est une invitation à toucher, tester et comprendre le monde par l'expérience directe. Son attention est courte, son énergie est grande : nos activités sont donc brèves, intenses et basées sur le jeu.

2. Votre rôle : L'animateur-guide

Votre mission n'est pas d'enseigner la "bonne" réponse, mais de créer un environnement sûr et stimulant où l'enfant ose essayer. Vous êtes un organisateur de jeu, un supporter qui encourage, un garant de la sécurité. Observez, posez le matériel, lancez l'activité avec une comptine et laissez la magie opérer. Votre enthousiasme est le moteur principal.

3. La valeur du matériel simple

Les cailloux, les feuilles, les bouchons ou les bassines d'eau sont des trésors pédagogiques. Ils sont familiers à l'enfant et stimulent son imagination bien plus que des jouets complexes. En utilisant ces objets du quotidien, vous montrez que l'apprentissage est partout, tout le temps, et ne nécessite pas de moyens coûteux.

4. L'objectif : Le plaisir d'apprendre

Le but n'est pas que chaque enfant réussisse parfaitement chaque tâche. L'objectif est qu'il prenne du plaisir à essayer, à se tromper et à recommencer. C'est en cultivant cette joie d'explorer que vous planterez en lui la graine la plus précieuse : l'amour d'apprendre pour toute la vie.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

0.2. Objectifs généraux du cours

Ce programme d'activités exploratoires vise à placer l'enfant au cœur de son propre apprentissage. L'objectif n'est pas de mémoriser, mais de découvrir par le toucher, le mouvement et le jeu. Chaque activité est pensée pour développer des compétences essentielles de manière simple et joyeuse, avec le matériel qui nous entoure.

1. Éveiller les cinq sens

Les activités encouragent les enfants à utiliser pleinement leur vue, leur ouïe, leur toucher, leur odorat et même leur goût quand c'est possible. Ils apprendront à différencier des textures (doux, rugueux), des sons (fort, faible) et des couleurs, en manipulant des objets du quotidien comme des feuilles, du sable ou des morceaux de pagne.

2. Muscler les mains et le corps

Nous allons aider les enfants à mieux contrôler leurs gestes. Les ateliers de transvasement, de tri de petits objets ou de modelage renforcent les muscles des doigts, préparant à l'écriture. Les jeux de course, de saut ou d'équilibre leur apprennent à maîtriser leur corps dans l'espace et à gagner en confiance.

3. Nourrir la curiosité et la logique

L'exploration stimule l'envie de comprendre. En triant des bouchons par couleur, en empilant des cailloux du plus grand au plus petit, ou en observant l'eau qui coule, l'enfant commence à organiser sa pensée. Il apprend à comparer, à classer et à anticiper des résultats simples.

4. Apprendre à vivre ensemble

Beaucoup d'ateliers se font en petits groupes. L'enfant y apprend des règles sociales de base : attendre son tour, partager le matériel, écouter les autres et collaborer pour réussir un jeu. C'est le premier pas vers la vie en société, la communication et le respect mutuel.

0.3. Profil de sortie de l'élève

À la fin de cette deuxième année de maternelle, l'enfant n'est plus un tout-petit. Il a gagné en confiance et en autonomie. Ce profil n'est pas une liste de compétences à cocher, mais une description générale des progrès joyeux que

vous observerez. Chaque enfant évolue à son propre rythme. Votre rôle est de l'accompagner avec bienveillance.

1. Autonomie et vie sociale

L'enfant devient plus indépendant. Il peut manger seul proprement, commencer à s'habiller ou se déshabiller, et ranger ses jouets après une activité. Il comprend et respecte les règles simples de la classe. Il commence à jouer *avec* ses camarades, à partager et à attendre son tour. Il sait dire "s'il te plaît" et "merci".

2. Langage et communication

Son vocabulaire s'est enrichi. Il construit des phrases courtes pour exprimer une idée, un besoin ou une émotion. Il comprend des consignes simples et suit le fil d'une histoire courte. Il aime chanter des comptines et poser des questions simples comme "C'est quoi ?".

3. Motricité et exploration du monde

Son corps est plus agile. Il court, saute, et grimpe avec plus d'assurance. Sa main devient plus habile : il peut tenir un crayon, faire des colliers avec de grosses perles, ou transvaser de l'eau sans tout renverser. Il est curieux de son environnement, observe les petites bêtes, les plantes, et aime manipuler différentes matières (sable, eau, terre, feuilles).

4. Expression et sensibilité

L'enfant exprime sa créativité par le dessin, la peinture ou le modelage. Il aime imiter, danser et bouger son corps en musique. Il commence à reconnaître et nommer les émotions de base (joie, tristesse, colère) chez lui et chez les autres.

0.4. Méthodologie et démarche scientifique

Ce manuel n'est pas un livre de science. Les mots "méthodologie" et "démarche scientifique" peuvent faire peur. Ici, ils signifient simplement : **Comment aider un tout-petit à découvrir le monde par lui-même, avec ses mains, ses yeux et ses oreilles.**

Notre approche est un cycle simple et joyeux. Pas de théories compliquées, juste une boucle de jeu en trois étapes que les enfants adorent.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

0.4.1. Le principe : Curiosité - Action - Découverte

Notre méthode est basée sur le réflexe naturel de l'enfant. Il voit quelque chose, il veut le toucher, et en le touchant, il apprend. Chaque fiche de ce guide suit ce chemin. Nous ne donnons pas les réponses, nous donnons les objets pour que l'enfant trouve ses propres "petites vérités".

0.4.2. La démarche en 3 temps

Pour chaque activité, notre démarche imite celle d'un explorateur :

1. **Le Temps de l'Étonnement :** On présente un objet, un son, une matière. L'enfant observe. C'est la phase du "Qu'est-ce que c'est ?". L'éducateur pose une question simple : "Regarde, c'est comment ?".
2. **Le Temps de l'Action :** L'enfant manipule. Il transvase, il tape, il empile, il sent, il mélange. C'est la phase du "Et si je faisais ça ?". L'éducateur encourage : "Essaie de voir…".
3. **Le Temps de la Découverte :** L'enfant constate un résultat. "Ça coule !", "Ça tombe !", "C'est doux !". C'est sa conclusion, sa propre "science".

0.4.3. Le rôle de l'éducateur : un guide, pas un professeur

Votre rôle n'est pas d'expliquer, mais de rendre possible. Vous êtes celui qui prépare le matériel, sécurise l'espace et lance le jeu. Vous encouragez, vous souriez, vous valorisez l'effort de chaque enfant. La plus belle science, à cet âge, est le sourire d'un enfant qui vient de comprendre quelque chose tout seul.

Première Partie : Environnement social et cadre de vie

Qui est dans ma maison ?

La famille est le premier monde de l'enfant. Il voit, il imite, il participe. Maman qui porte le bébé, Papa qui rentre du travail, le grand frère qui joue au ballon. Toutes ces scènes sont des leçons de vie. À travers des jeux de rôles simples, avec des morceaux de pagne et des poupées, nous allons aider les enfants à nommer et à mimer les membres de leur famille.

Ma parcelle, mon terrain de jeu

La maison et la parcelle sont le premier laboratoire de l'enfant. Chaque objet est une invitation à jouer : le petit balai pour imiter les grands, la bassine d'eau pour transvaser, les chaises à aligner pour faire un train. Nos activités transformeront ces lieux familiers en parcours d'aventure. L'enfant apprendra à s'orienter, à ranger et à prendre soin de son petit univers.

Le quartier, une grande famille

La porte de la parcelle s'ouvre sur le quartier. C'est un monde de sons, d'odeurs et de visages nouveaux. Le bruit des motos, les appels des vendeurs au marché, le "bonjour" des voisins… tout est une découverte. Nous allons apprendre aux enfants à écouter leur environnement, à reconnaître les sons familiers et à interagir simplement avec le monde qui les entoure, en toute sécurité.

La classe, notre deuxième maison

La classe est un nouveau village pour l'enfant. Ici, il n'est plus seul. Il y a des amis, des règles simples et des activités à faire ensemble. Apprendre à partager un jeu, à attendre son tour, à ranger son matériel… c'est apprendre à vivre en groupe. Cette partie propose des jeux coopératifs pour construire en douceur l'esprit de groupe et faire de la classe une véritable deuxième famille.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Chapitre 1 : Le milieu scolaire et son fonctionnement

1.1. L'espace scolaire : école et salle de classe

a. Le jeu de l'explorateur

Chaque enfant découvre la salle de classe comme un nouveau monde. Les chaises sont des montagnes, les tables sont des îles et le coin tapis est une grande savane douce où l'on peut se reposer.

Cet atelier transforme ce premier regard en un jeu. Les enfants vont toucher, nommer et s'approprier les objets qui les entourent, pour que la classe devienne vraiment LEUR espace.

A. Le matériel

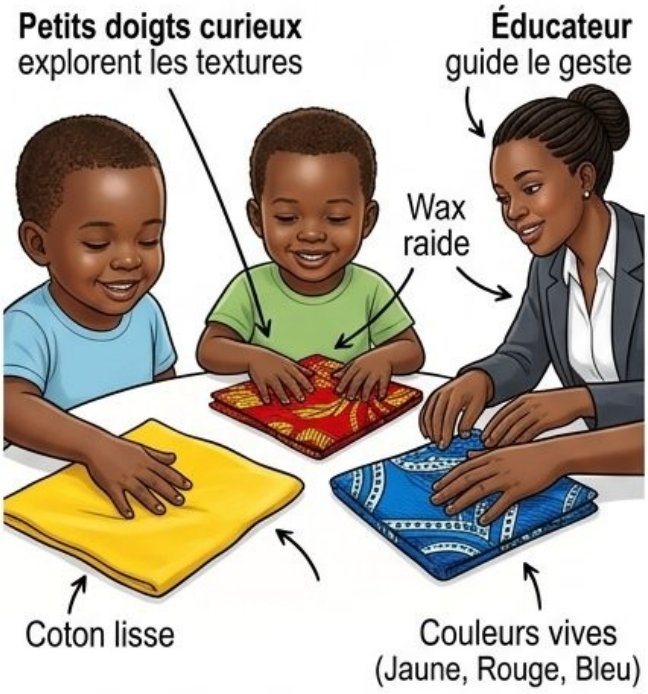
- Des morceaux de pagne de différentes couleurs
- Quelques gobelets en plastique
- Des bouchons de bouteilles
- Une petite chaise et une table de la classe

B. Ce qu'on va faire

On transforme la classe en parcours du trésor. Les enfants vont trouver des objets, les toucher et dire leur nom pour s'amuser avec leur environnement.

Figure 1 : Réf. IMG (2636-5066-5157)
Des enfants touchant joyeusement des morceaux de pagne de couleurs vives

a. Le toucher des couleurs



b. Le trésor du pagne



c. La parole qui vient



d. Le début du tri



Figure 1 : Réf. IMG (2636-5066-5157)

Des enfants touchant joyeusement des morceaux de pagne de couleurs vives

a. Le toucher des couleurs

Des petits doigts curieux explorent les textures des pagnes. Les couleurs vives (jaune, rouge, bleu) attirent leur regard. L'éducateur guide leurs mains pour sentir la différence entre le coton lisse et le wax un peu raide. C'est une fête pour les sens et les yeux.

b. Le trésor du pagne

Chaque morceau de tissu devient un trésor. Les enfants ne voient pas juste du tissu, mais un tapis volant, une nappe pour poupée ou une cape de super-héros. L'objet simple du quotidien se charge de magie. L'éducateur encourage ces histoires en demandant : "Et ton pagne, il vole où ?"

c. La parole qui vient

En touchant, les mots sortent plus facilement. "C'est doux !", "C'est jaune !". L'éducateur répète simplement le mot : "Oui, jaune, comme le soleil". Pas de leçon, juste une confirmation joyeuse qui ancre le vocabulaire. L'objet est un pont vers le langage.

d. Le début du tri

Spontanément, un enfant peut mettre tous les pagnes bleus ensemble. C'est le début du tri et de la classification. L'éducateur observe, laissant l'enfant organiser son propre jeu, sa propre pensée.

c. La petite comptine

Touche la table, toc toc toc ! (taper sur la table) Touche la chaise, poc poc poc ! (taper sur la chaise) Trouve le pagne, hop hop hop ! (sauter sur place) Bravo les petits, clap clap clap ! (taper dans les mains)

d. Atelier 1 : La course aux objets

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Placez les pagnes, gobelets et bouchons dans différents coins de la salle.

2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Au signal (“À vos marques, prêts, trouvez !”), les enfants courent chercher UN objet et le ramènent au point de départ.

e. Atelier 2 : Le sac à surprises

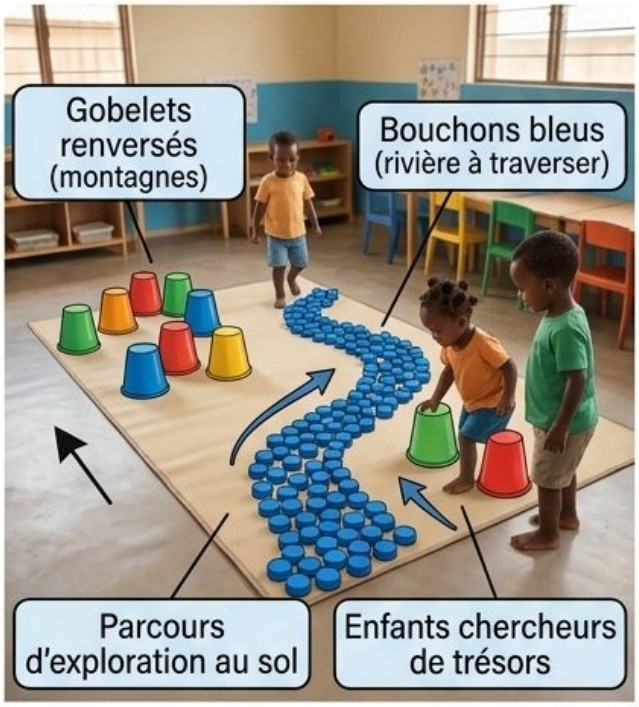
Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l’éducateur]** Mettez tous les petits objets (bouchons, un morceau de pagne plié) dans un sac en tissu opaque.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Chacun leur tour, les enfants plongent la main sans regarder, touchent un objet et essaient de deviner ce que c’est.

Figure 2 : Réf. IMG (1236-5108-4936)

Un parcours simple avec des gobelets et des bouchons colorés

a. Le chemin des trésors



b. Le corps en action



c. Le plaisir de rapporter



d. Le regroupement final



Figure 2 : Réf. IMG (1236-5108-4936)

Un parcours simple avec des gobelets et des bouchons colorés

a. Le chemin des trésors

Le sol de la classe devient une carte au trésor. Des gobelets renversés sont des montagnes, des bouchons bleus sont une rivière à traverser. Les enfants ne marchent plus, ils explorent. Chaque pas est une aventure, chaque objet est une découverte à ramasser.

b. Le corps en action

Pour ramasser un bouchon, il faut se baisser. Pour contourner une "montagne" de gobelets, il faut se déplacer avec soin. L'atelier engage tout le corps. Les enfants apprennent à maîtriser leurs gestes, à coordonner leurs yeux et leurs pieds, tout en s'amusant.

c. Le plaisir de rapporter

Le but n'est pas la compétition, mais la joie de rapporter son "trésor". Chaque enfant qui revient avec un objet est accueilli par un "Bravo !". Ce renforcement positif valorise l'effort et la participation, pas seulement le fait d'être le plus rapide.

d. Le regroupement final

Tous les trésors sont rassemblés. On peut alors les compter, les trier par couleur ou par type. Le jeu d'exploration se transforme en un moment calme de rangement et d'observation collective.

1.2. La vie à l'école : personnes et règles

Ranger, c'est jouer !

La manipulation des objets est un jeu merveilleux pour les petits. Ils adorent toucher, jeter, empiler et surtout… tout mélanger ! Cette activité transforme la règle du "rangement" en un jeu amusant.

L'enfant ne voit pas une contrainte, mais une mission : chaque objet doit retrouver sa maison. C'est la première étape pour comprendre qu'il y a des règles simples et une place pour chaque chose à l'école.

A. Le matériel

- Des bouchons de bouteilles en plastique (plusieurs couleurs si possible).
- Des petits cailloux propres et lisses.
- Deux grandes bassines ou des paniers.
- Un grand morceau de pagne ou une natte.

B. Ce qu'on va faire

On va d'abord tout mélanger par terre. Ensuite, les enfants vont apprendre à trier et à ranger chaque type d'objet dans sa "maison" (sa bassine).

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 3 : Réf. IMG (3784-2715-3932)

Matériel simple pour l'atelier de tri : bouchons, cailloux, bassines.

a. Le trésor mélangé

a. Un **tas mélangé** sur une natte

b. Les maisons des objets

b. Deux bassines prêtes à recevoir les objets



c. Le code couleur implicite

c. Association logique :
Bassine **BLEUE** pour bouchons,
Bassine **GRIS** pour cailloux



d. Un appel à l'action

d. Manipulation active :
Trier et ranger par catégorie



Figure 3 : Réf. IMG (3784-2715-3932)

Matériel simple pour l'atelier de tri : bouchons, cailloux, bassines.

a. Le trésor mélangé

Sur une natte, un tas coloré de bouchons en plastique et de cailloux grisâtres. Les textures s'opposent : le lisse et léger du plastique, le rugueux et lourd de la pierre. Cette scène simple invite les petites mains à plonger, à sentir et à explorer les différences avant même le début du jeu.

b. Les maisons des objets

Deux bassines vides sont posées à distance. Elles sont les "maisons" qui attendent leurs habitants. L'une est destinée aux cailloux, l'autre aux bouchons. Cette séparation visuelle claire est la base de la règle du jeu. Les enfants comprennent intuitivement qu'il y aura une mission de tri à accomplir.

c. Le code couleur implicite

Si possible, utilisez une bassine bleue pour les bouchons (comme l'eau des bouteilles) et une marron ou grise pour les cailloux (comme la terre). Ce détail simple aide l'enfant à créer des associations logiques et à mémoriser la règle plus facilement, sans avoir besoin d'explications compliquées.

d. Un appel à l'action

Ce matériel n'est pas statique. Sa disposition au sol, accessible et abondante, est une invitation directe au mouvement et à la manipulation. C'est un problème simple à résoudre avec les mains et les pieds.

C. L'action

La petite comptine du rangement

Tic-tac, le bouchon, (montrer le pouce) Cric-crac, le caillou, (montrer l'index) Chacun dans sa maison ! (joindre les deux mains en forme de toit) Plouf ! Dans la bassine, (taper dans les mains) C'est la super routine ! (lever les bras en l'air)

Atelier 1 : Le grand tri des trésors

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Étalez le grand pagne au sol. Versez tous les bouchons et tous les cailloux mélangés au centre. Placez les deux bassines vides un peu plus loin.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Au signal, les enfants ramassent un objet, le nomment (« bouchon ! » ou « caillou ! ») et courent le déposer dans la bonne bassine.

Figure 4 : Réf. IMG (8138-5158-1979)

Enfants en plein jeu de tri et de rangement en maternelle.

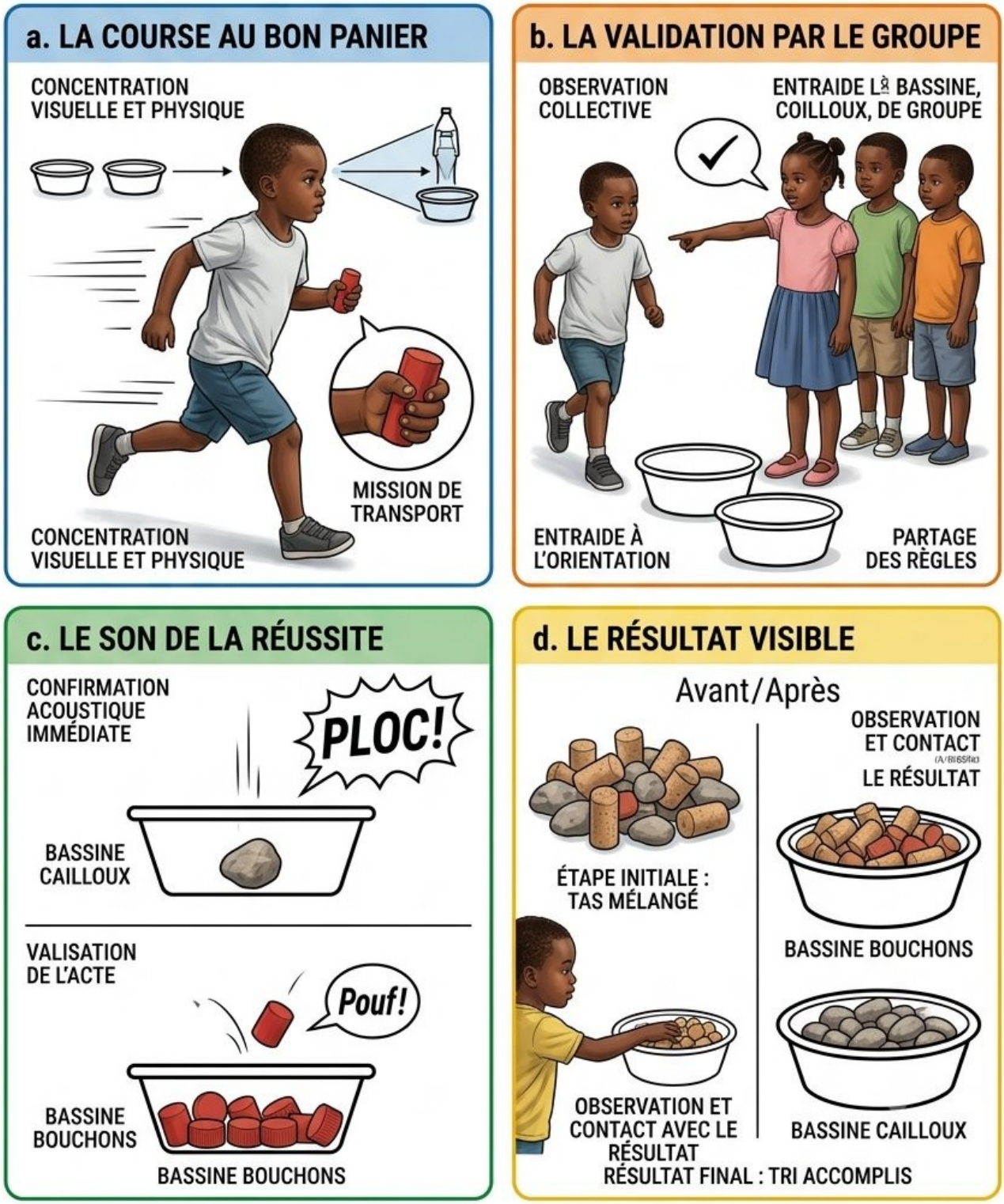


Figure 4 : Réf. IMG (8138-5158-1979)

Enfants en plein jeu de tri et de rangement en maternelle.

a. La course au bon panier

Un petit garçon, concentré, court avec un bouchon rouge dans la main. Son regard est fixé sur les deux bassines au loin. Son corps tout entier est engagé dans la mission : il ne fait pas que trier, il transporte, il vise, il applique une règle par le mouvement.

b. La validation par le groupe

Autour, d'autres enfants observent, imitent ou attendent leur tour. Une fillette pointe du doigt la bonne bassine pour aider son camarade. Le rangement n'est plus une corvée solitaire, mais une activité collective où l'on s'entraide et où l'on apprend les règles en se regardant les uns les autres.

c. Le son de la réussite

Le "ploc" sonore d'un caillou qui tombe dans la bassine des cailloux, ou le bruit léger d'un bouchon atterrissant sur d'autres bouchons. Ces sons sont une récompense immédiate. Ils confirment à l'enfant que son action est correcte et l'encouragent à recommencer le cycle : prendre, courir, déposer.

d. Le résultat visible

À la fin, les deux tas d'objets mélangés ont disparu, remplacés par deux bassines bien rangées. Les enfants peuvent voir et toucher le résultat de leur effort commun.

Chapitre 2 : L'habitat et la structure familiale

2.1. L'organisation de la maison et ses biens

Le jeu pour comprendre la maison

Le développement moteur passe par des gestes du quotidien. À la maison, l'enfant voit papa et maman ranger, trier, déplacer des objets. Il veut imiter.

Ces jeux simples transforment le rangement en une aventure pour apprendre à organiser et à nommer les objets de la maison.

Figure 5 : Réf. IMG (9617-1490-4999)

Matériel simple pour l'atelier : pagnes, gobelets, bouchons et cailloux.

a. Le trésor du jour



b. Potentiel de manipulation



A. Plier le pagne *(plier)*



B. Froisser le tissu *(froisser)*



C. Trier bouchons par couleur *(trier)*



D. Empiler bouchons *(empiler)*



E. Transvaser cailloux *(écouter le bruit)*



F. Explorer poids & texture *(peser, toucher)*

c. Sécurité avant tout



A. Cailloux de GROSSE TAILLE *(gros, lisse, pas ingérable)*



B. Vérifier bords LISSES *(pas coupants)*



C. Bouchons PROPRES *(hygiène)*



D. Surveillance continue & exemple de manipulation douce

d. Un lien avec la maison



A. Objets familiers de la MAISON *(provenance locale)*



B. Ranger = Aider comme papa et maman *(sens concret du jeu)*

Figure 5 : Réf. IMG (9617-1490-4999)

Matériel simple pour l'atelier : pagnes, gobelets, bouchons et cailloux.

a. Le trésor du jour

Voici notre matériel. Des morceaux de pagne colorés comme les robes de maman. Des bouchons qui claquent. Des cailloux lisses et des gobelets pour tout transporter. C'est simple, c'est ce qu'on trouve à la maison. L'enfant reconnaît et a envie de toucher.

b. Potentiel de manipulation

Chaque objet invite à une action. Le pagne se plie, se froisse. Les bouchons peuvent être triés par couleur ou empilés (même si ça tombe vite !). Les cailloux sont parfaits pour transvaser d'un gobelet à l'autre, en écoutant le bruit qu'ils font. C'est une exploration des textures, des poids et des sons.

c. Sécurité avant tout

Choisissez des cailloux assez gros pour ne pas être avalés. Vérifiez que les boîtes de conserve n'ont pas de bords coupants. Les bouchons doivent être propres. Une surveillance simple garantit que le jeu reste un plaisir. L'éducateur montre l'exemple en manipulant doucement les objets.

d. Un lien avec la maison

Ces objets ne sont pas des jouets d'école. Ils viennent de la maison. L'enfant fait le lien avec son univers. Ranger ces objets, c'est comme aider papa et maman. Le jeu prend un sens concret.

A. Le matériel

- Morceaux de pagne de différentes couleurs
- Gobelets en plastique ou boîtes de conserve vides et propres
- Gros cailloux propres ou bouchons de bouteilles
- Une grande bassine ou un vieux panier

B. Ce qu'on va faire

On va trier et ranger des objets comme à la maison. Les enfants vont remplir, vider et transporter pour apprendre à organiser l'espace.

La petite comptine du rangement

Un caillou, dans la boîte ! (Ploc) Un bouchon, quelle bonne pioche ! (Clac) Le pagne, on le plie bien. (Fshhh) Ma maison est propre, c'est malin ! (Taper dans les mains)

Atelier 1 : La course des déménageurs

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : L'éducateur prépare le jeu.** Posez la grande bassine vide à un bout de la cour.
2. **Étape 2 : Les enfants transportent.** Chaque enfant prend un objet (caillou, bouchon), court le déposer dans la bassine et revient.

Atelier 2 : Ranger par couleur

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : L'éducateur prépare les zones.** Placez les morceaux de pagne colorés par terre, espacés les uns des autres.
2. **Étape 2 : Les enfants trient.** Les enfants trient les bouchons et les posent sur le pagne de la même couleur.