Code :
MS305217

Organisation d'activités ludiques pour l'éveil et le développement psychomoteur de l'enfant.

ACTIVITÉS LIBRES



Domaine : Éducation Préscolaire
Option : Éducation Maternelle

2

2ème Maternelle

TABLE DES MATIÈRES

PRÉLIMINAIRES **1**

0.1. Note pédagogique à l'enseignant 1
- 0.1.1. Le principe de l'activité libre 1
- 0.1.2. Votre rôle : l'animateur-guide 1
- 0.1.3. L'objectif : la confiance par l'action 1

0.2. Objectifs généraux du cours 2
- 0.2.1. Développer l'autonomie et l'initiative 2
- 0.2.2. Encourager la vie en groupe 2
- 0.2.3. Muscler le corps et les mains 2
- 0.2.4. Éveiller la curiosité et la création 2

0.3. Profil de sortie de l'élève 3
- 1. Sur le plan social et de l'autonomie 3
- 2. Sur le plan de la motricité 3
- 3. Sur le plan du langage 3
- 4. Sur le plan des premiers apprentissages 3

0.4. Méthodologie et aménagement de l'espace 3
- 1. La méthode des ateliers tournants 4
- 2. L'aménagement des coins d'activités 4
- 2.1. Le coin Construction et Motricité 4
- 2.2. Le coin Découvertes sensorielles 4
- 2.3. Le coin Imitation et Langage 4

PARTIE 1. METTRE EN PLACE LE CADRE DE JEU **5**

Pourquoi les coins de jeu ? 5

Organiser l'espace de la classe 5

Le matériel : simple et à portée de main 5

Votre rôle : observer et encourager 5

CHAPITRE 1. L'AMÉNAGEMENT DES COINS-JEUX **6**

1.1. Délimiter les espaces avec du matériel simple 6
- Chacun sa petite maison 6
- A. Le matériel 6
- B. Ce qu'on va faire 6

FIGURE 1 : RÉF. IMG (6768-8671-8432) **8**

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Des enfants créent des cercles au sol avec des bouchons colorés....8
- La petite comptine du territoire....8

FIGURE 2 : RÉF. IMG (7443-6666-5767)....11

Des chemins colorés faits de morceaux de pagne sur le sol....11

1.2. Organiser le rangement et l'accès au matériel....11
- Le grand bazar organisé....11
- A. Le matériel....12
- B. Ce qu'on va faire....12

FIGURE 3 : RÉF. IMG (0785-2404-3067)....14

Petites mains d'enfants triant des bouchons colorés dans des gobelets....14
- La petite comptine du rangement....14

FIGURE 4 : RÉF. IMG (1026-2032-0152)....17

Gobelets en plastique remplis de bouchons et cailloux bien triés....17

1.3. Instaurer les règles de vie par coin-jeu....17
- Le coin-jeu en désordre....17
- A. Le matériel....18
- B. Ce qu'on va faire....18

FIGURE 5 : RÉF. IMG (9819-4411-5761)....20

Les 'maisons' pour chaque famille de jouets : paniers et bassines....20
- La petite comptine du rangement....21
- Toc, toc, toc, la journée est finie, (Taper 3 fois dans les mains)....21
- Chaque jouet rentre dans son nid....21
- Plouf, le bouchon dans sa maison,....21
- Hop, la feuille dans son carton !....21
- Bravo, bravo, c'est bien rangé ! (Sauter sur place)....21

FIGURE 6 : RÉF. IMG (4763-8578-3041)....23

Les enfants jouent à ranger les objets dans leurs paniers respectifs....23

CHAPITRE 2. LE RÔLE DE L'ANIMATEUR....24

2.1. Observer sans intervenir : quand et comment ?....24
- Le sourire d'un enfant quand il réussit seul est un trésor. Observer, c'est l....24
- A. Le matériel....24
- B. Ce qu'on va faire....24

FIGURE 7 : RÉF. IMG (5512-3438-6494)....26

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Matériel simple pour l'atelier d'eau : bassine, cailloux et bouchons....26
- La petite comptine....26

FIGURE 8 : RÉF. IMG (3619-6152-6610)....29

Enfants en pleine concentration autour de la bassine d'eau et des objets....29

2.2. Relancer le jeu par une question ou un objet....29
- L'ACCROCHE (La minute observation)....29
- A. Le matériel....30
- B. Ce qu'on va faire....30

FIGURE 9 : RÉF. IMG (9466-6169-5860)....32

Matériel simple pour le jeu du trésor caché sous le pagne....32

FIGURE 10 : RÉF. IMG (1469-8011-6665)....34

Enfants curieux et engagés autour du grand pagne de jeu....34

2.3. Gérer les conflits et encourager le partage....34
- L'éveil sensoriel et le partage....34
- A. Le matériel....35
- B. Ce qu'on va faire....35

FIGURE 11 : RÉF. IMG (5177-9025-8224)....37

Des enfants congolais triant joyeusement des bouchons de bouteilles colorés....37
- La petite comptine du partage....37

FIGURE 12 : RÉF. IMG (6605-9414-9757)....40

Une bassine remplie d'eau avec des enfants transvasant dans des gobelets....40

PARTIE 2. LES ATELIERS PRATIQUES PAR THÈME....41

Pourquoi des ateliers ?....41

Des trésors, pas des dépenses....41

Organiser l'espace en "coins-jeux"....41

Le rôle de l'éducateur : L'animateur joyeux....41

CHAPITRE 3. LE COIN BOUTIQUE ET MARCHÉ....42

3.1. Fabriquer la monnaie de jeu (bouchons, papier)....42
- L'observation avant le jeu....42
- A. Le matériel....42
- B. Ce qu'on va faire....42

FIGURE 13 : RÉF. IMG (9216-7445-7076)....44

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Une collection de bouchons colorés et cailloux pour fabriquer la monnaie.....44
- La petite comptine.....44

FIGURE 14 : RÉF. IMG (7324-9770-8349).....47

Des petites mains d'enfants triant les bouchons dans des gobelets.....47

3.2. Créer les articles à vendre (fruits, légumes en pâte à sel).....47
- Une découverte pour les mains.....47
- A. Le matériel.....48
- B. Ce qu'on va faire.....48

FIGURE 15 : RÉF. IMG (6288-0589-3557).....50

Préparation de la pâte à sel en groupe dans une bassine.....50
- La petite comptine.....50

FIGURE 16 : RÉF. IMG (0504-5223-7654).....53

Gros plan sur les mains d'enfants modelant des formes simples.....53

3.3. Le jeu du vendeur et du client.....53
- L'accroche (La minute observation).....53
- A. Le matériel.....54
- B. Ce qu'on va faire.....54

FIGURE 17 : RÉF. IMG (5074-4057-8568).....56

Matériel simple pour le jeu du marché : cailloux, bouchons, pagne.....56

FIGURE 18 : RÉF. IMG (2229-8451-3553).....58

Enfants jouant au vendeur et au client avec des objets de récupération.....58

3.4. Le jeu du transport des marchandises.....58
- L'enfant qui voulait tout porter.....58
- A. Le matériel.....59
- B. Ce qu'on va faire.....59

FIGURE 19 : RÉF. IMG (1118-2673-6412).....61

Matériel de récupération pour le jeu du transport au marché congolais.....61

FIGURE 20 : RÉF. IMG (9496-4233-0993).....63

Un enfant concentré transporte des cailloux dans un gobelet en plastique.....63

CHAPITRE 4. LE COIN GARAGE ET CONSTRUCTION.....64

4.1. Construire avec des boîtes en carton et des bouteilles.....64
- La minute observation.....64

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- A. Le matériel....64
- B. Ce qu'on va faire....64

FIGURE 21 : RÉF. IMG (3525-8244-2224)....65

Enfants construisant une tour avec des boîtes en carton et bouteilles....65

- Atelier 2 : Le Garage des Bouchons....65

FIGURE 22 : RÉF. IMG (8294-9540-6982)....67

Vue de dessus du 'garage des bouchons' créé par les enfants....67

4.2. Le jeu du mécanicien : réparer les jouets....67

- Le jeu commence toujours par un petit drame. Un camion a perdu une roue. Une 67
- A. Le matériel....68
- B. Ce qu'on va faire....68

FIGURE 23 : RÉF. IMG (8984-1082-3933)....70

Matériel simple pour l'atelier du mécanicien : bouchons, pagne et bâtons....70

- La petite comptine du mécanicien....70

FIGURE 24 : RÉF. IMG (6998-5963-6862)....73

Enfants en pleine action réparant des jouets dans le coin garage....73

4.3. Créer des routes avec du sable ou des rubans....73

- La minute observation....73
- A. LE MATÉRIEL....74
- B. CE QU'ON VA FAIRE....74

FIGURE 25 : RÉF. IMG (3671-3315-1910)....76

Enfants traçant des routes dans le sable avec leurs doigts....76

- Atelier 2 : Le Serpent de Tissu....76

FIGURE 26 : RÉF. IMG (9051-0010-9597)....79

Une route colorée faite avec des morceaux de pagne au sol....79

CHAPITRE 5. LE COIN FAMILLE ET POUPÉES....80

5.1. Le jeu du repas : préparer et servir à manger....80

- La cuisine des petits chefs....80
- A. Le matériel....80
- B. Ce qu'on va faire....80

FIGURE 27 : RÉF. IMG (4162-9651-7186)....82

Enfants en maternelle préparant un repas imaginaire avec des cailloux....82

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 28 : RÉF. IMG (8801-7116-3017) **84**

Un coin cuisine simple aménagé avec des objets de récupération 84

5.2. Habiller et déshabiller les poupées (motricité fine) 84

- L'ACCROCHE (La minute observation) 84
- A. Le matériel 85
- B. Ce qu'on va faire 85

FIGURE 29 : RÉF. IMG (7806-6079-3742) **87**

Enfants dans le coin poupées avec des morceaux de pagne 87

- La petite comptine 87

FIGURE 30 : RÉF. IMG (1337-1110-3175) **90**

Gros plan sur les mains d'un enfant nouant un ruban 90

5.3. Le rituel du coucher et les berceuses 90

- La minute observation 90
- A. Le matériel 90
- B. Ce qu'on va faire 91

FIGURE 31 : RÉF. IMG (3345-6019-4092) **93**

Matériel simple pour l'atelier du coucher : poupée, pagne et natte 93

FIGURE 32 : RÉF. IMG (5728-5954-1105) **95**

Un enfant berce doucement sa poupée enveloppée dans un pagne 95

CHAPITRE 6. LE COIN ARTS ET NATURE **96**

6.1. Peinture avec les doigts et les pigments naturels 96

- La minute observation 96
- A. Le matériel 96

FIGURE 33 : RÉF. IMG (8286-3207-0390) **98**

Matériel simple pour la peinture naturelle : charbon, terre et feuilles 98

- B. Ce qu'on va faire 98

FIGURE 34 : RÉF. IMG (8985-6143-4478) **101**

Enfants souriants dessinant des traces de boue sur une feuille 101

6.2. Collage avec des feuilles de manguier et des fleurs 101

- Le trésor du jardin 101
- A. Le matériel 102
- B. Ce qu'on va faire 102

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 35 : RÉF. IMG (9873-6281-5683)..... 104

Matériel simple pour le collage : feuilles, fleurs et carton..... 104

- La petite comptine du jardin..... 104

FIGURE 36 : RÉF. IMG (2641-6929-9712)..... 107

Des enfants concentrés sur leur collage de feuilles de manguier..... 107

6.3. Modelage avec de l'argile ou de la terre humide..... 107

- La minute observation..... 107
- A. Le matériel..... 108
- B. Ce qu'on va faire..... 108

FIGURE 37 : RÉF. IMG (1202-1894-6982)..... 110

Matériel simple pour modeler la terre : bassine, eau, et argile..... 110

FIGURE 38 : RÉF. IMG (4754-9724-5821)..... 112

Petites mains créatives façonnant des boules et des serpents de terre..... 112

6.4. Création d'instruments de musique (maracas, tambours)..... 112

- L'éveil à la musique..... 112
- A. Le matériel..... 113
- B. Ce qu'on va faire..... 113
- C. L'action en musique..... 113

FIGURE 39 : RÉF. IMG (7968-2836-3758)..... 115

Des maracas faits maison avec des bouteilles et des graines colorées..... 115

- Atelier 2 : Le concert des tambours..... 115

FIGURE 40 : RÉF. IMG (5715-2700-1891)..... 118

Enfants jouant du tambour sur des seaux en plastique retournés dehors..... 118

Annexe 1. Comptines pour lancer les activités..... 118

- Comptines pour le rassemblement du matin..... 118
- Comptines pour ranger..... 119
- Comptines pour les jeux de doigts..... 119
- Comptines pour bouger..... 120
- Comptines pour le calme..... 120
- Banque de matériel simple pour illustrer les comptines..... 120
- Idées de bricolages simples liés aux comptines..... 121

Annexe 2. Modèles de matériel à fabriquer..... 121

- Matériel pour muscler les petits doigts..... 121
- Matériel pour trier, ranger et compter..... 122

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- Matériel pour faire de la musique et du bruit.....123
- Matériel pour construire et bouger.....124
- Matériel pour raconter des histoires.....124

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

PRÉLIMINAIRES

0.1. Note pédagogique à l'enseignant

Ce guide est une boîte à outils, pas un programme rigide. Les fiches suivantes proposent des "activités libres" pensées pour la réalité de nos classes. Elles utilisent des matériaux simples et s'appuient sur l'envie naturelle de l'enfant de découvrir par lui-même.

Votre rôle n'est pas de diriger, mais d'organiser le jeu et d'observer. Ces moments permettent aux enfants de développer leur intelligence et leur autonomie en manipulant, en essayant et même en se trompant. Faites confiance à leur curiosité.

0.1.1. Le principe de l'activité libre

L'activité est "libre" car l'enfant choisit comment il interagit avec le matériel proposé. Il n'y a pas un seul "bon" résultat à atteindre. Un enfant peut empiler des bouchons, un autre les trier par couleur, un troisième les faire rouler. L'objectif n'est pas le produit final, mais l'exploration elle-même. C'est dans ce processus de manipulation que l'enfant apprend à réfléchir, à coordonner ses gestes et à comprendre le monde qui l'entoure.

0.1.2. Votre rôle : l'animateur-guide

Votre mission change : vous n'êtes plus celui qui montre tout, mais celui qui prépare le terrain.

- **Avant :** Vous installez le matériel de manière simple et accessible.
- **Pendant :** Vous observez, vous vous déplacez silencieusement. Vous encouragez d'un sourire, d'un mot simple ("Bravo !", "Oh, c'est joli ce que tu fais."). N'intervenez que si un enfant est en difficulté ou pour éviter un conflit.
- **Après :** Vous organisez le rangement avec les enfants.

0.1.3. L'objectif : la confiance par l'action

À travers ces jeux, l'enfant ne fait pas qu'apprendre à trier ou à construire. Il apprend surtout qu'il est capable de faire des choses par lui-même. Chaque petite réussite renforce sa confiance en lui. En le laissant explorer, vous lui envoyez un message puissant : "J'ai confiance en ta capacité à découvrir".

Votre mission est donc de créer un cadre sécurisé et joyeux où chaque enfant peut grandir à son rythme.

0.2. Objectifs généraux du cours

Ce guide n'est pas un programme strict à suivre à la lettre, mais une boîte à outils pour vous aider à organiser des moments de jeu libre et riche pour les enfants. L'objectif principal est de permettre à chaque enfant de grandir et d'apprendre à son rythme, par le plaisir de faire et de découvrir par lui-même.

0.2.1. Développer l'autonomie et l'initiative

À travers ces activités, l'enfant apprend à choisir ce qui l'intéresse, à commencer un jeu seul et à essayer de résoudre les petits défis qu'il rencontre. Notre but est de l'encourager à dire "je peux le faire tout seul", renforçant ainsi sa confiance en lui.

0.2.2. Encourager la vie en groupe

Les temps d'activités libres sont essentiels pour apprendre à vivre ensemble. L'enfant découvre comment partager le matériel, attendre son tour, observer ce que font les autres, et parfois jouer en petit groupe. Il apprend les bases du respect et de la collaboration.

0.2.3. Muscler le corps et les mains

Chaque jeu proposé aide l'enfant à mieux maîtriser son corps. Courir, sauter, transporter des objets muscle son corps entier. Manipuler, transvaser, trier ou enfiler des perles muscle ses petits doigts et le prépare doucement au geste de l'écriture.

0.2.4. Éveiller la curiosité et la création

En touchant le sable, l'eau, les feuilles ; en écoutant les bruits ; en assemblant des objets, l'enfant explore le monde avec ses cinq sens. Il n'est pas un simple spectateur. Il devient un petit créateur qui invente, construit et transforme la matière qui l'entoure.

0.3. Profil de sortie de l'élève

À la fin de la deuxième année de Maternelle, l'enfant a développé de nombreuses compétences. Ce profil n'est pas une liste d'examens à réussir, mais un ensemble d'observations pour vous guider et valoriser les progrès de chacun. Chaque enfant évolue à son propre rythme.

1. Sur le plan social et de l'autonomie

L'enfant commence à jouer *avec* ses camarades et plus seulement *à côté* d'eux. Il comprend et respecte les règles simples de la vie en groupe (attendre son tour, partager). Il exprime ses besoins (faim, soif) et ses émotions avec des mots. Il gagne en autonomie pour les gestes du quotidien : il essaie de ranger, de mettre son tablier ou ses chaussures.

2. Sur le plan de la motricité

Sa motricité globale est plus assurée : il court, saute à pieds joints, lance un ballon avec plus de précision. Pour la motricité fine, qui prépare à l'écriture, il tient mieux son crayon, commence à utiliser des ciseaux avec aide, et peut enfiler de grosses perles. Il aime manipuler, construire et transvaser avec plus d'aisance.

3. Sur le plan du langage

Il construit des phrases plus longues ("Moi, je veux le ballon rouge"). Il pose beaucoup de questions ("Pourquoi ?"). Il est capable d'écouter une histoire courte et de répondre à des questions simples sur celle-ci. Son vocabulaire s'enrichit et il aime chanter les comptines apprises en classe.

4. Sur le plan des premiers apprentissages

L'enfant reconnaît et nomme les couleurs de base (rouge, bleu, jaune, vert) et quelques formes simples (cercle, carré). Il peut dénombrer de petites quantités (jusqu'à 3 ou 5 objets). Il est capable de trier des objets selon un critère simple (tous les bouchons bleus ensemble, par exemple).

0.4. Méthodologie et aménagement de l'espace

Pour que les activités libres réussissent, l'organisation de votre classe est la clé. Nul besoin de matériel coûteux, juste une bonne préparation de l'espace. Le but est de créer un environnement riche et sécurisant où chaque enfant peut choisir, explorer et apprendre à son rythme.

1. La méthode des ateliers tournants

Divisez les enfants en petits groupes de 4 ou 5. Chaque groupe passera un temps défini (environ 15 minutes) dans un « coin » d'activité avant de tourner pour en découvrir un autre. Votre rôle est de circuler, d'observer, d'encourager et de relancer si besoin. Vous n'êtes pas un animateur qui dirige, mais un facilitateur qui accompagne. Cette méthode favorise l'autonomie, réduit le bruit et permet à chacun de se concentrer.

2. L'aménagement des coins d'activités

Pensez votre classe comme un ensemble de petites îles de jeu. Chaque île, ou « coin », doit proposer une famille d'actions claires. Délimitez-les avec des nattes ou des petits bancs.

2.1. Le coin Construction et Motricité

Ici, les enfants s'exercent à empiler, aligner, emboîter. Prévoyez des bouchons, des boîtes de conserve vides, des morceaux de bois lisses ou des gros cailloux propres.

2.2. Le coin Découvertes sensorielles

C'est le coin pour toucher, sentir, écouter et transvaser. Préparez une ou deux bassines avec de l'eau, du sable sec, des graines de haricots ou des feuilles de manguier. Ajoutez des gobelets et des petites cuillères.

2.3. Le coin Imitation et Langage

Aménagez un espace avec des morceaux de pagne, des ustensiles de cuisine usagés (calebasse, louche). Les enfants y jouent « à faire comme les grands », parlent entre eux et développent leur imagination.

Partie 1. Mettre en Place le Cadre de Jeu

Pourquoi les coins de jeu ?

Les petits n'apprennent pas en restant assis à écouter. Ils apprennent en touchant, en bougeant, en essayant. Les activités libres en "coins" leur donnent cet espace pour explorer par eux-mêmes. C'est leur petit laboratoire pour découvrir le monde avec leurs mains, leurs yeux et leurs oreilles. Ici, ils sont libres de choisir, d'inventer, et même de faire des erreurs pour mieux comprendre.

Organiser l'espace de la classe

Imaginez la classe comme une maison avec plusieurs petites pièces. Un coin pour construire, un autre pour jouer avec l'eau, un pour dessiner ou regarder des images. Un simple morceau de pagne étalé par terre peut suffire à créer un nouvel espace de jeu. L'idée est de créer des "îlots" calmes où 2 ou 3 enfants peuvent se concentrer sans être bousculés.

Le matériel : simple et à portée de main

Pas besoin d'acheter des jouets chers. La nature et la maison sont vos plus grands magasins. Ramassez des bouchons de bouteilles pour trier les couleurs. Prenez des cailloux lisses pour empiler. Collectez des feuilles de manguier. Placez tout ce matériel dans des paniers bas ou des bassines, bien en vue, pour que les enfants puissent voir et se servir tout seuls.

Votre rôle : observer et encourager

Pendant ce temps de jeu libre, votre rôle change. Vous n'êtes plus le chef d'orchestre, mais un gardien bienveillant. Marchez doucement entre les groupes. Observez ce qu'ils fabriquent. Assurez-vous que tout se passe bien. Une simple question comme : « Oh, qu'est-ce que tu construis de beau ? » suffit à encourager l'enfant. Votre présence calme les rassure et les valorise.

Chapitre 1. L'Aménagement des Coins-Jeux

1.1. Délimiter les espaces avec du matériel simple

Chacun sa petite maison

Chaque enfant découvre son corps et celui des autres. Parfois, en jouant, ils se bousculent. Ils ont besoin de leur propre "petite bulle" pour se sentir en sécurité.

Créer des "maisons" au sol leur donne un repère. C'est un espace juste pour eux, où ils sont les rois de leur jeu.

A. Le matériel

- Des longs morceaux de pagne coloré.
- Une grande quantité de bouchons de bouteilles en plastique.
- Des petits cailloux propres et lisses.

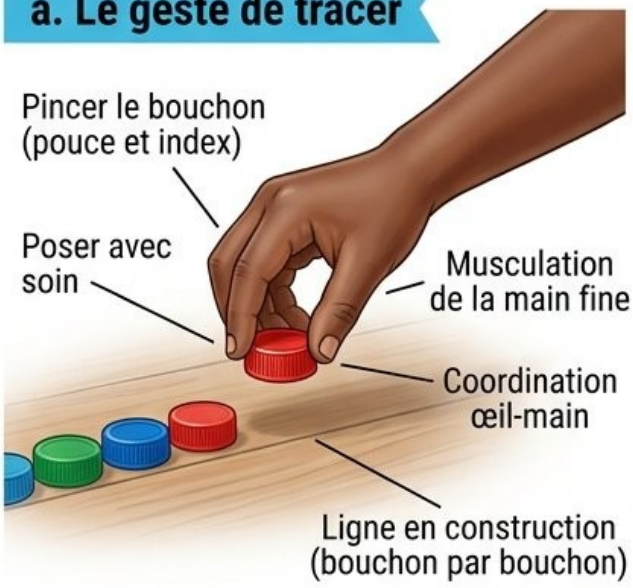
B. Ce qu'on va faire

On va tracer des "murs" par terre avec du matériel simple. Les enfants vont construire leurs propres espaces de jeu pour apprendre à respecter leur place et celle des autres.

Figure 1 : Réf. IMG (6768-8671-8432)

Des enfants créent des cercles au sol avec des bouchons colorés.

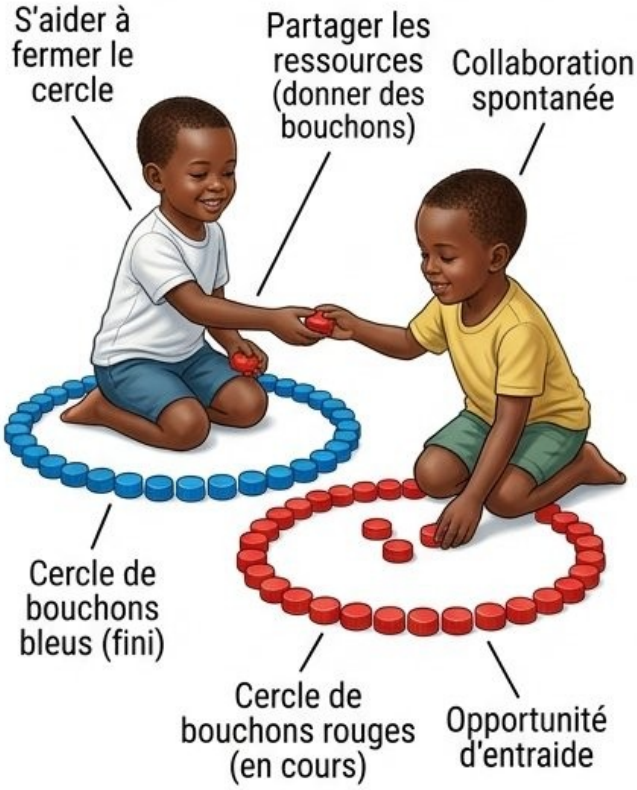
a. Le geste de tracer



b. L'appropriation de l'espace



c. La collaboration spontanée



d. Le matériel qui parle



Figure 1 : Réf. IMG (6768-8671-8432)

Des enfants créent des cercles au sol avec des bouchons colorés.

a. Le geste de tracer

Regardez la main du petit. Il ne jette pas le bouchon, il le pose avec soin. Ses doigts pincent l'objet. Ce geste simple muscle sa main et l'aide à se concentrer pour former une ligne. Le cercle se construit bouchon par bouchon, comme un collier.

b. L'appropriation de l'espace

Ce cercle n'est pas qu'un dessin. C'est sa maison, son île, son jardin secret. Une fois la frontière tracée, l'intérieur devient un territoire personnel et sécurisant. Il peut y amener ses jouets sans peur qu'un autre vienne tout bousculer. C'est la première leçon de "chez-soi".

c. La collaboration spontanée

Un enfant a fini son cercle. Son voisin manque de bouchons. Spontanément, il peut lui en donner ou même l'aider à fermer sa "maison". Ces espaces individuels créent des occasions de s'entraider. "Je t'aide à finir ton mur, et après on se fait coucou par la fenêtre !"

d. Le matériel qui parle

Les bouchons sont légers, colorés, et font un petit bruit sec quand on les pose. C'est un matériel que les enfants connaissent. Sa simplicité invite à la manipulation immédiate, sans peur de casser ou de mal faire.

La petite comptine du territoire

Un bouchon, puis deux, puis trois, Ma maison est à moi ! (taper des mains) Un caillou, encore un, PAF ! Mon coin jeu, c'est mon chef ! (lever les bras) Toc, toc, toc ! (taper le sol 3 fois)

Atelier 1 : Les frontières magiques

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Montrez aux enfants comment aligner des bouchons ou des cailloux pour faire une ligne droite ou un cercle.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Chaque enfant prend une poignée de bouchons et délimite son propre espace de jeu par terre.

Figure 2 : Réf. IMG (7443-6666-5767)

Des chemins colorés faits de morceaux de pagne sur le sol

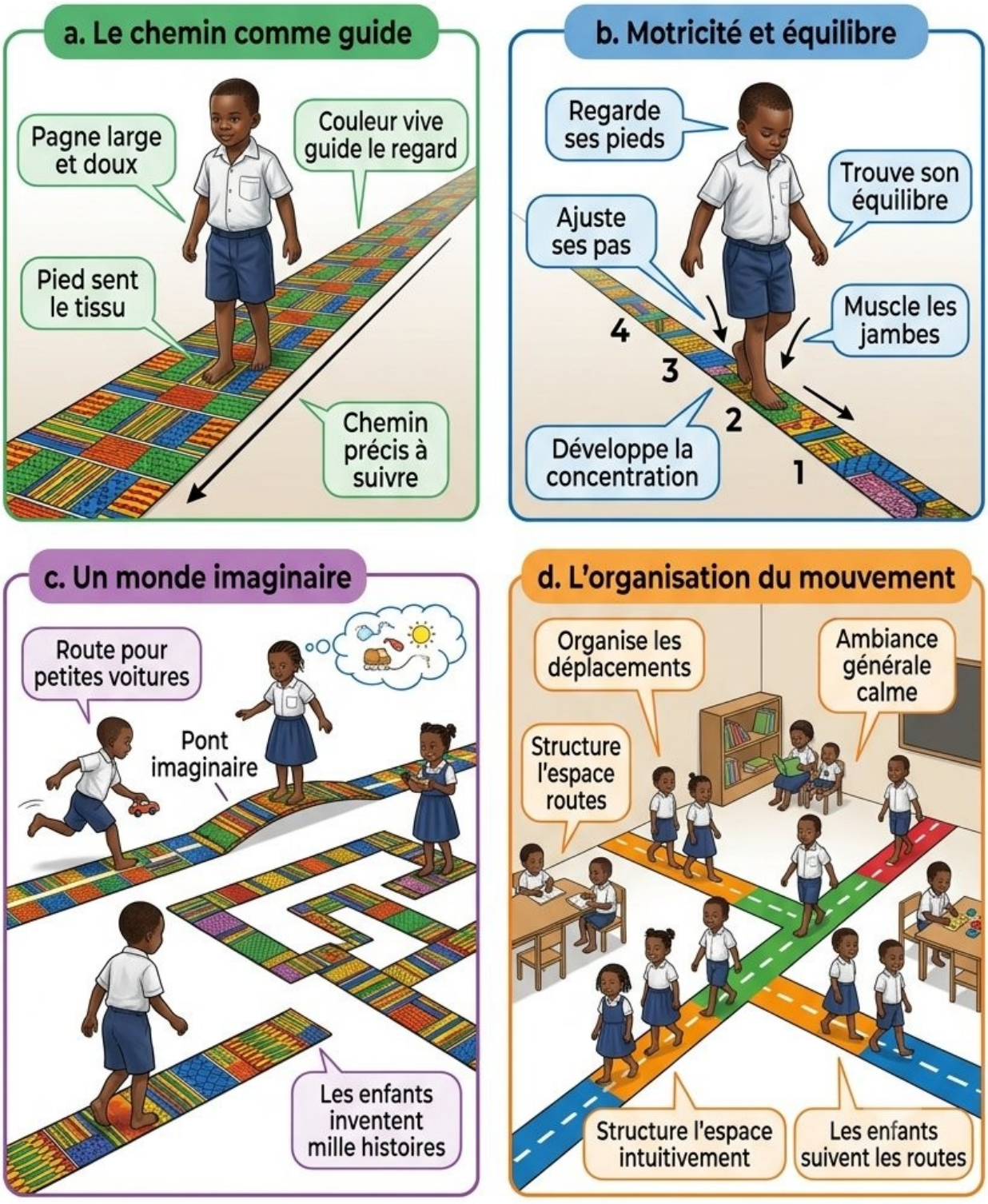


Figure 2 : Réf. IMG (7443-6666-5767)

Des chemins colorés faits de morceaux de pagne sur le sol.

a. Le chemin comme guide

Le pagne est une ligne large et douce. Le pied de l'enfant la sent bien. La couleur vive attire son regard et guide son mouvement. Il ne s'agit pas de marcher n'importe où, mais de suivre ce chemin précis. C'est un guide visuel et physique très clair.

b. Motricité et équilibre

Pour rester sur la bande de tissu, l'enfant doit regarder ses pieds, ajuster ses pas et trouver son équilibre. C'est un jeu qui muscle ses jambes et sa concentration. Il apprend à contrôler son corps de manière ludique, comme un funambule au-dessus d'une rivière imaginaire.

c. Un monde imaginaire

Cette simple bande de pagne devient un pont, une route pour les petites voitures, la frontière d'un pays ou le chemin qui mène à un trésor. Le matériel ne dicte pas le jeu, il le provoque. Les enfants inventent mille histoires à partir de cette ligne colorée au sol.

d. L'organisation du mouvement

Ces chemins organisent les déplacements dans la classe. Au lieu de courir dans tous les sens, les enfants peuvent suivre les routes. Cela calme l'ambiance générale et structure l'espace de manière intuitive et joyeuse.

1.2. Organiser le rangement et l'accès au matériel

Le grand bazar organisé

La manipulation des objets est la grande joie des tout-petits. Mais quand les bouchons se mélangent avec les cailloux, et que tout est par terre, comment retrouver son jeu préféré ?

Cette activité transforme le rangement en un jeu amusant. Chaque objet a une "maison" et les enfants deviennent les gardiens de l'ordre.

A. Le matériel

- Une grande bassine ou un grand carton.
- Des bouchons de bouteilles de plusieurs couleurs (rouges, blancs, bleus…).
- Des petits cailloux lisses ou des grosses graines.
- Plusieurs gobelets en plastique ou des petites boîtes de conserve vides.

B. Ce qu'on va faire

On va jouer à trier les objets. Chaque famille d'objets doit retrouver sa propre maison pour que tout soit en ordre et prêt pour le prochain jeu.

Figure 3 : Réf. IMG (0785-2404-3067)

Petites mains d’enfants triant des bouchons colorés dans des gobelets

a. Les explorateurs de trésors

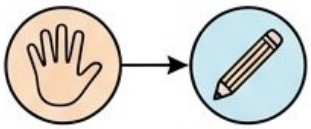


b. Le jeu des couleurs et des formes



c. Des doigts qui travaillent





d. Le calme dans l’action

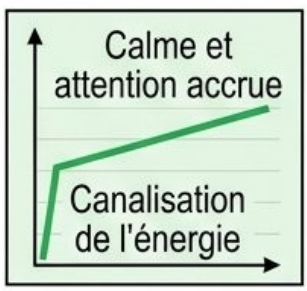




Figure 3 : Réf. IMG (0785-2404-3067)

Petites mains d'enfants triant des bouchons colorés dans des gobelets

a. Les explorateurs de trésors

L'image montre des petites mains plongées dans une bassine pleine de trésors du quotidien : bouchons et cailloux. Les doigts saisissent, touchent, explorent les formes et les textures. C'est le début du jeu, un moment de découverte sensorielle avant même que le tri ne commence.

b. Le jeu des couleurs et des formes

Les enfants sont concentrés. Leurs yeux différencient un bouchon rouge d'un bouchon blanc, un caillou lisse d'un objet en plastique. Cet exercice visuel simple est la base du rangement. Ils apprennent à créer des catégories : "ceci va avec cela". C'est un premier pas vers la logique.

c. Des doigts qui travaillent

Regardez la précision du geste. Saisir un petit bouchon entre le pouce et l'index muscle les doigts. C'est ce qu'on appelle la motricité fine. En répétant ce mouvement, l'enfant prépare sa main à tenir un crayon plus tard, sans même s'en rendre compte.

d. Le calme dans l'action

Le tri demande de la concentration. L'enfant est assis, focalisé sur sa tâche. Cette activité canalise l'énergie. Elle crée un moment de calme et d'attention, montrant que le jeu peut aussi être une activité posée et réfléchie.

La petite comptine du rangement

Bouchon, bouchon, dans ta maison ! (on pointe un gobelet) Caillou, caillou, chez toi aussi ! (on pointe un autre gobelet) Hop ! Hop ! On a tout rangé ! Bravo les amis ! (on tape dans les mains)

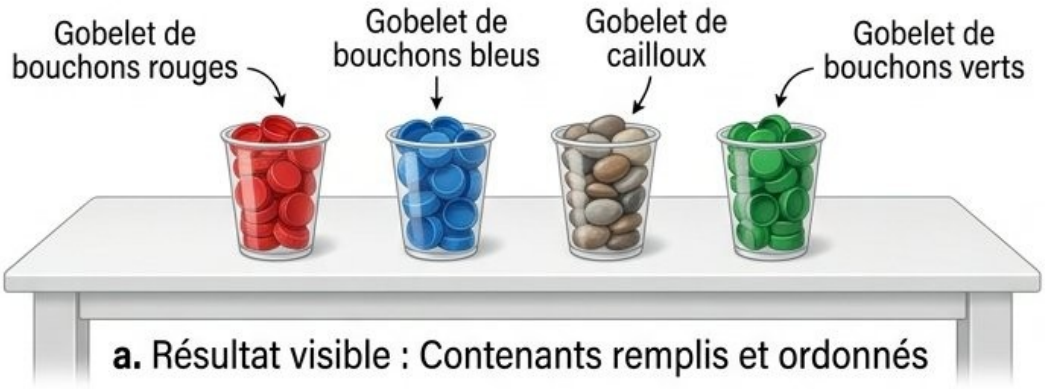
Atelier 1 : Chaque chose à sa maison

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** L'éducateur verse tous les bouchons et les cailloux dans la grande bassine. Il place les gobelets vides autour.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Les enfants prennent les objets un par un. Ils mettent les bouchons rouges dans un gobelet, les blancs dans un autre, et les cailloux dans un troisième.

Figure 4 : Réf. IMG (1026-2032-0152)

Gobelets en plastique remplis de bouchons et cailloux bien triés



a. Résultat visible : Contenants remplis et ordonnés



b. Fierté du travail accompli. Récompense immédiate



c. Matériel trié et accessible. Préparation pour la prochaine activité



d. Conception concrète de l'organisation. L'ordre visuel aide l'enfant

Figure 4 : Réf. IMG (1026-2032-0152)

Gobelets en plastique remplis de bouchons et cailloux bien triés

a. Le résultat du jeu

L'image finale montre des gobelets bien remplis et ordonnés. Chaque contenant a sa propre couleur ou sa propre matière. C'est la preuve visible du travail accompli. L'ordre est clair, simple et satisfaisant pour l'œil de l'enfant, qui voit le fruit de son effort.

b. La fierté du rangement

Un enfant pourrait pointer son gobelet en disant "c'est moi !". Le rangement n'est plus une corvée, mais une mission réussie. Cette fierté renforce l'envie de recommencer et d'adopter ce comportement. Le résultat concret (un gobelet plein) est une récompense immédiate et puissante pour un tout-petit.

c. Prêt pour le prochain jeu

Ce matériel bien rangé est maintenant accessible. Les bouchons sont ensemble, les cailloux aussi. La prochaine fois qu'un enfant voudra jouer avec, il n'aura pas à chercher. Le rangement facilite l'autonomie et prépare le terrain pour la prochaine activité libre, sans frustration.

d. L'ordre est visuel

Pour un enfant, "ranger" est un mot abstrait. Mais voir "la maison des bouchons rouges" et "la maison des cailloux" est concret. Cet atelier donne une image mentale simple de ce que signifie l'organisation.

1.3. Instaurer les règles de vie par coin-jeu

Le coin-jeu en désordre

Le développement moteur d'un enfant est joyeux et un peu chaotique. Il explore, il jette, il empile. Après le jeu, tout est par terre.

Comment l'aider à comprendre que chaque chose a une place ? Le rangement doit devenir un jeu, pas une corvée. On transforme le "range ça" en "aidons les jouets à rentrer chez eux".

A. Le matériel

- Des paniers, des bassines ou des boîtes en carton (les "maisons").
- Les objets des coins-jeux (bouchons, cailloux, feuilles séchées, bouts de pagne).
- Des rubans de couleur ou des morceaux de tissu (un par "maison").

B. Ce qu'on va faire

On apprend aux enfants à ranger en chantant. Chaque famille d'objets (la famille des bouchons, la famille des feuilles) doit retourner dans sa maison à la fin du jeu.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 5 : Réf. IMG (9819-4411-5761)

Les "maisons" pour chaque famille de jouets : paniers et bassines

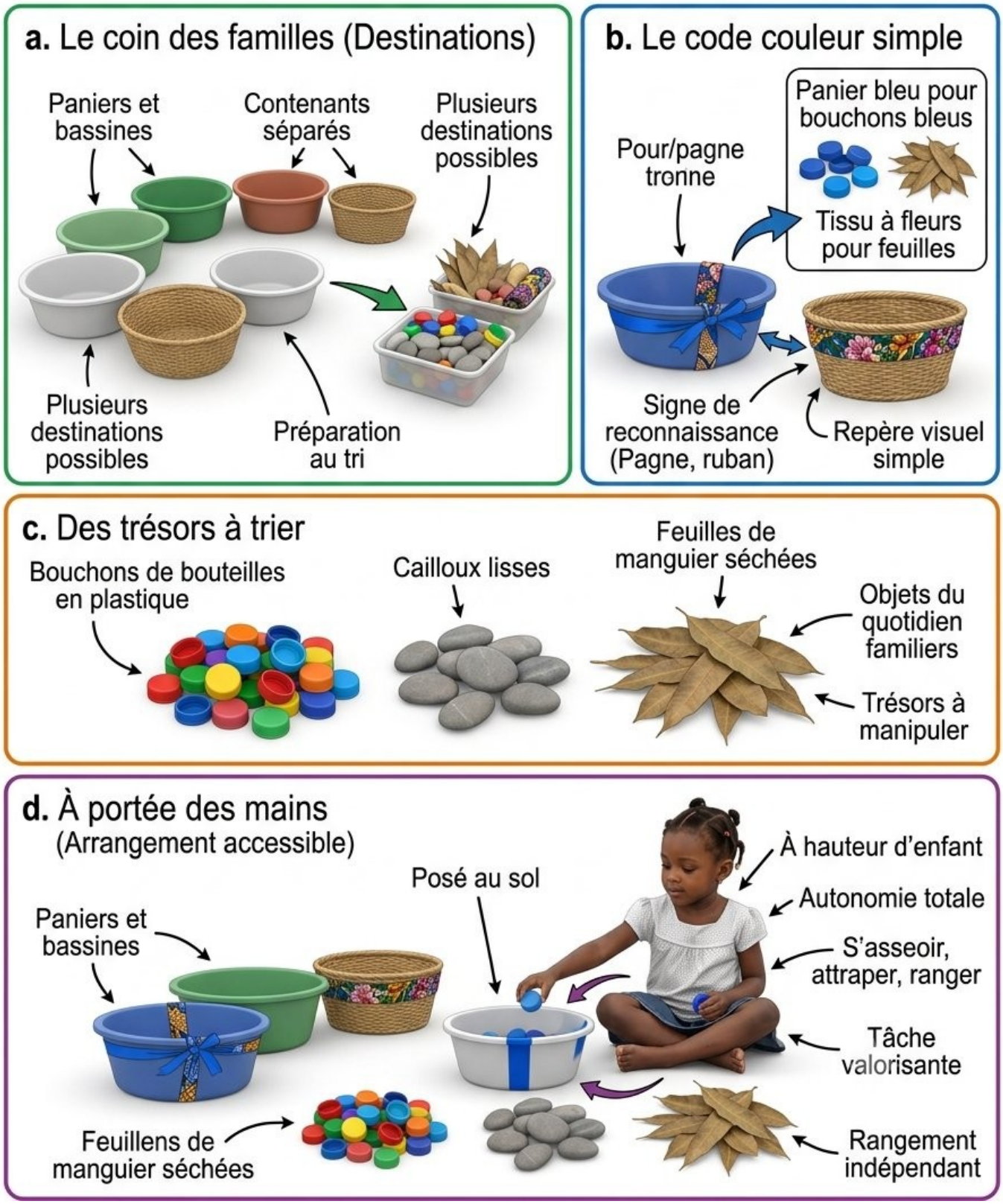


Figure 5 : Réf. IMG (9819-4411-5761)

Les 'maisons' pour chaque famille de jouets : paniers et bassines

a. Le coin des familles

Voici les "maisons" des jouets. Ce sont de simples paniers ou bassines en plastique. Chaque contenant est clairement séparé des autres. L'enfant voit tout de suite qu'il y a plusieurs destinations possibles pour les objets, ce qui prépare visuellement l'activité de tri et de rangement à venir.

b. Le code couleur simple

Pour aider les plus petits, un signe de reconnaissance est accroché à chaque panier : un morceau de pagne ou un ruban de couleur vive. Le panier bleu pour les bouchons bleus, le tissu à fleurs pour les feuilles. Ce repère visuel simple aide l'enfant à associer un objet à sa destination sans avoir besoin de lire.

c. Des trésors à trier

Le matériel à ranger est visible à côté : des bouchons de bouteilles en plastique, des cailloux lisses, des feuilles de manguier séchées. Ces objets du quotidien, familiers et sans danger, encouragent la manipulation. L'enfant reconnaît ces "trésors" et sait qu'il doit s'en occuper.

d. À portée des mains

L'ensemble est posé au sol, à hauteur d'enfant. Il n'y a aucune barrière physique. L'enfant peut s'asseoir, attraper les objets et les déposer dans les paniers sans aide. L'autonomie est totale, ce qui rend la tâche valorisante.

La petite comptine du rangement

Toc, toc, toc, la journée est finie, (Taper 3 fois dans les mains)

Chaque jouet rentre dans son nid.

Plouf, le bouchon dans sa maison,

Hop, la feuille dans son carton !

Bravo, bravo, c'est bien rangé ! (Sauter sur place)

Atelier 1 : Chaque chose dans sa maison

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Placez les paniers vides dans le coin-jeu, chacun avec son ruban de couleur. Montrez l'exemple une fois : "Je prends un bouchon et je le mets dans sa maison."
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Au signal (la comptine), les enfants ramassent une seule famille d'objets (par exemple, "que les cailloux !") et la mettent dans le bon panier.