Code :
MS465087

ACTIVITÉS DE VIE PRATIQUE

Initiation aux gestes quotidiens pour l'autonomie et la coordination motrice.



2

2ème année Maternelle

Domaine :
Éveil et Développement de l'Enfant

Option :
Niveau pré-scolaire

TABLE DES MATIÈRES

PRÉLIMINAIRES **1**

0.1. Note pédagogique à l'enseignant 1
- 1. L'autonomie par le geste 1
- 2. Le cadre : la clé du succès 1
- 3. Votre rôle : observer et guider 1

0.2. Objectifs généraux du cours 1
- 0.2.1. Devenir grand et autonome 2
- 0.2.2. Muscler ses doigts et sa main 2
- 0.2.3. Organiser sa pensée 2
- 0.2.4. Apprendre à vivre ensemble 2

0.3. Profil de sortie de l'élève 2
- 0.3.1. Autonomie et Soin de la Personne 3
- 0.3.2. Coordination et Habileté des Mains 3
- 0.3.3. Responsabilité Sociale et Environnementale 3

0.4. Méthodologie et matériel didactique 3
- 0.4.1. La Pédagogie de l'Action 3
- 0.4.2. Le Matériel du Quotidien 4
- 0.4.3. Une Structure de Fiche Simple en 3 Temps 4

PREMIÈRE PARTIE : JEUX DE MÉTIERS ET ROLES SOCIAUX **5**

Pourquoi les petits aiment imiter les grands ? 5

Devenir Maman, Chauffeur ou Docteur pour de vrai ! 5

Transformer la classe en petit monde 5

Jouer ensemble pour mieux grandir 5

CHAPITRE 1 : LES MÉTIERS DE SERVICE ET DE RÉPARATION **6**

1.1. Les métiers manuels (cordonnier, bricoleur) 6
- L'atelier du petit cordonnier 6
- A. Le matériel 6
- B. Ce qu'on va faire 6

FIGURE 1 : RÉF. IMG (1476-6982-7529) **8**

Le matériel du petit cordonnier posé sur une natte colorée 8
- La petite comptine 8

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 2 : RÉF. IMG (4282-6858-7427) **11**

Enfants en cercle réparant des sandales avec concentration et joie 11

1.2. Les métiers du service et de la communication (porteur, téléphoniste) 11

- La minute observation 11
- A. Le matériel 12
- B. Ce qu'on va faire 12
- C. L'action 12

FIGURE 3 : RÉF. IMG (8772-0302-0373) **14**

Enfants jouant aux porteurs avec des bassines et des feuilles 14

- Atelier 2 : Allo, qui parle ? 14

FIGURE 4 : RÉF. IMG (7862-5238-1697) **17**

Deux enfants communiquant avec un téléphone fait de gobelets 17

CHAPITRE 2 : LES MÉTIERS DE LA PRODUCTION ET DE LA NATURE **18**

2.1. Les métiers de la production (cultivateur, éleveur) 18

- Le développement moteur 18
- A. Le matériel 18
- B. Ce qu'on va faire 18

FIGURE 5 : RÉF. IMG (5755-5861-2522) **19**

Enfants plantant des graines dans une bassine de sable en classe 19

- Atelier 2 : Nourrir les animaux de la ferme 19

FIGURE 6 : RÉF. IMG (0758-0894-2457) **21**

Des bouchons de bouteilles colorés représentent des animaux à nourrir 21

2.2. Les métiers du commerce et de la nature (commerçant, chasseur) 21

- L'observation avant le jeu 21
- A. Le matériel 22
- B. Ce qu'on va faire 22

FIGURE 7 : RÉF. IMG (5053-5298-7828) **24**

Enfants en cercle autour d'un pagne avec des feuilles et cailloux 24

- La petite comptine du marché 24

FIGURE 8 : RÉF. IMG (0040-3819-2015) **27**

Des enfants marchant à quatre pattes à la recherche de bouchons colorés 27

CHAPITRE 3 : LES MÉTIERS DE L'AUTORITÉ ET DE L'ENCADREMENT **28**

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

3.1. L'encadrement moral et éducatif (prêtre, enseignant)....28
- La minute observation....28
- A. Le matériel....28
- B. Ce qu'on va faire....28

FIGURE 9 : RÉF. IMG (9827-4131-4615)....30

Matériel simple pour le jeu du guide et des explorateurs....30

FIGURE 10 : RÉF. IMG (3214-6510-4781)....32

Enfants joyeux jouant au guide et aux explorateurs dans la cour....32

3.2. L'autorité civile et la régulation (policier, chef de quartier)....32
- L'éveil sensoriel débute quand....32
- A. Le matériel....33
- B. Ce qu'on va faire....33

FIGURE 11 : RÉF. IMG (1761-7897-3487)....35

Matériel simple pour le jeu du policier : bouchons, pagne et sifflet....35
- La petite comptine....35

FIGURE 12 : RÉF. IMG (8586-3383-0292)....38

Enfants jouant au jeu du carrefour avec un 'policier' au centre....38

DEUXIÈME PARTIE : ACTIVITÉS DOMESTIQUES ET JARDINAGE....39

Imiter les grands : le plus beau des jeux....39

La maison, notre premier terrain de jeu....39

Le jardin, les mains dans la terre....39

Grandir en faisant : le secret de l'autonomie....39

CHAPITRE 4 : JARDINAGE ET ENTRETIEN DES ESPACES VERTS....40

4.1. Préparation du sol et plantation (aménagement, semis)....40
- a. La minute observation....40
- A. LE MATÉRIEL....40
- B. CE QU'ON VA FAIRE....40

FIGURE 13 : RÉF. IMG (0916-0500-7625)....42

Des mains d'enfants remplissant de petits pots en plastique avec de la terre....42

FIGURE 14 : RÉF. IMG (3974-1409-9903)....44

Un enfant dépose délicatement une grosse graine de haricot dans son pot....44

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

4.2. Entretien quotidien et récolte (arrosage, désherbage, cueillette).....44
- La minute observation.....44
- A. Le matériel.....45
- B. Ce qu'on va faire.....45

FIGURE 15 : RÉF. IMG (8867-4654-1759).....47

Enfants arrosant délicatement les plantes du jardin avec des gobelets percés.....47
- La petite comptine.....47

FIGURE 16 : RÉF. IMG (9242-4560-0491).....50

Des enfants s'appliquent à enlever les mauvaises herbes dans le potager.....50

CHAPITRE 5 : ENTRETIEN DE LA MAISON ET HYGIÈNE DES LIEUX.....51

5.1. Nettoyage et propreté (balayage, vaisselle).....51
- La minute observation.....51
- A. Le matériel.....51
- B. Ce qu'on va faire.....51

FIGURE 17 : RÉF. IMG (4167-7626-6152).....53

Enfants balayant des feuilles avec de petits balais en paille.....53
- Atelier 2 : Le bain des gobelets.....53

FIGURE 18 : RÉF. IMG (0969-1347-4149).....56

Petites mains lavant des gobelets en plastique dans une bassine.....56

5.2. Ordre et rangement (jouets, ustensiles).....56
- Un matin dans la classe.....56
- A. Le matériel.....57
- B. Ce qu'on va faire.....57

FIGURE 19 : RÉF. IMG (5201-4175-2776).....59

Matériel coloré pour l'atelier de rangement : bouchons, cailloux et gobelets.....59
- La petite comptine du rangement.....59

FIGURE 20 : RÉF. IMG (4867-9046-4011).....62

Enfants fiers montrant les objets triés dans leurs boîtes respectives.....62

5.3. Embellissement des espaces de vie.....62
- La minute observation.....62
- A. Le matériel.....63
- B. Ce qu'on va faire.....63

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 21 : RÉF. IMG (4743-9650-3636)..... 65

Matériel simple pour l'atelier : fleurs, feuilles, cailloux et bouchons..... 65

FIGURE 22 : RÉF. IMG (3377-8771-7998)..... 67

Des petites mains d'enfants arrangent des fleurs sur un grand plat..... 67

CHAPITRE 6 : SOINS FAMILIAUX ET JEUX DE POUPÉES..... 68

6.1. Les soins au bébé (toilette, habillage, portage)..... 68

- L'imitation du soin..... 68
- A. Le matériel..... 68
- B. Ce qu'on va faire..... 68

FIGURE 23 : RÉF. IMG (4954-1211-4132)..... 70

Le matériel simple pour laver et habiller le bébé-poupée..... 70

- Atelier 2 : Le séchage et le portage..... 70

FIGURE 24 : RÉF. IMG (4561-7523-7195)..... 72

Les enfants en action : laver et porter le bébé-poupée..... 72

6.2. La vie de la cuisine (simulation des repas)..... 72

- Une simple chanson..... 72
- A. Le matériel..... 73
- B. Ce qu'on va faire..... 73

FIGURE 25 : RÉF. IMG (3874-6395-4384)..... 75

Enfants en cercle triant des feuilles et cailloux dans des gobelets..... 75

- La petite comptine : La marmite chante..... 75

FIGURE 26 : RÉF. IMG (8454-6463-5519)..... 78

Gros plan sur les mains d'un enfant versant des cailloux d'un gobelet..... 78

6.3. Le rôle de l'enfant dans la famille (aide aux parents)..... 78

- Le petit assistant de la lessive..... 78
- A. Le matériel..... 79
- B. Ce qu'on va faire..... 79

FIGURE 27 : RÉF. IMG (4210-9607-8625)..... 81

Enfants triant des morceaux de pagne colorés dans des bassines..... 81

- La petite comptine..... 81

FIGURE 28 : RÉF. IMG (2242-7069-6526)..... 84

Petites mains accrochant du linge humide sur une corde avec des pinces..... 84

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

TROISIÈME PARTIE : SÉCURITÉ, VALEURS ET VIVRE-ENSEMBLE....85

Apprendre les gestes qui protègent....85

Le partage et le respect de l'autre....85

Ranger ensemble, jouer ensemble....85

Comprendre les grosses colères et les grandes joies....85

CHAPITRE 7 : PRÉVENTION DES RISQUES D'INCENDIE....86

7.1. Identifier les sources de danger (feu, combustibles)....86

- L'étincelle de la curiosité....86
- A. LE MATÉRIEL....86
- B. CE QU'ON VA FAIRE....86

FIGURE 29 : RÉF. IMG (4103-2058-5822)....88

Matériel de tri pour l'activité feu : bouchons rouges et feuilles vertes....88

- La petite comptine du feu....88

FIGURE 30 : RÉF. IMG (8779-1451-8874)....91

Un enfant triant des objets colorés dans des bassines distinctes....91

7.2. Adopter les bons réflexes de sécurité....91

- L'alerte du feu qui pique....91
- A. Le matériel....92
- B. Ce qu'on va faire....92

FIGURE 31 : RÉF. IMG (0167-5211-3537)....94

Enfants jouant à s'arrêter devant des morceaux de pagne rouge au sol....94

- La petite comptine....94

FIGURE 32 : RÉF. IMG (2349-6403-5756)....97

Des tout-petits rampant joyeusement sous un grand drap tenu par l'éducatrice....97

CHAPITRE 8 : ÉDUCATION AUX VALEURS ÉMOTIONNELLES....98

8.1. L'empathie envers autrui (compassion, sympathie)....98

- La minute observation....98
- A. Le matériel....98
- B. Ce qu'on va faire....98

FIGURE 33 : RÉF. IMG (7142-4603-5381)....99

Des enfants en cercle soignant une poupée avec des morceaux de pagne....99

- La petite comptine....99

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

FIGURE 34 : RÉF. IMG (0428-1538-1330) **102**

Le matériel de soin simple posé sur une natte avant le jeu 102

8.2. La gestion des émotions et des conflits (pardon, colère) 102

- Le cœur tout chaud, le cœur tout froid 102
- A. Le matériel 103
- B. Ce qu'on va faire 103

FIGURE 35 : RÉF. IMG (7549-7337-8091) **105**

Matériel simple pour l'atelier des émotions : cailloux, feuilles et bassines. 105

- La petite comptine du cœur 105

FIGURE 36 : RÉF. IMG (2097-3197-2030) **108**

Un enfant jette un 'caillou-colère' dans la bassine de la colère. 108

CHAPITRE 9 : DISCIPLINE ET VALEURS COMMUNAUTAIRES **109**

9.1. Le respect des règles et de l'ordre 109

- a. La minute observation 109
- A. Le matériel 109
- B. Ce qu'on va faire 109

FIGURE 37 : RÉF. IMG (9724-6682-0289) **112**

Enfants en cercle triant des bouchons colorés dans des gobelets 112

FIGURE 38 : RÉF. IMG (5785-7727-5358) **114**

Gros plan sur un gobelet rempli de bouchons bleus 114

9.2. La solidarité et l'honnêteté 114

- L'accroche : le trésor trouvé 114
- A. Le matériel 115
- B. Ce qu'on va faire 115

FIGURE 39 : RÉF. IMG (1279-5639-9789) **117**

Matériel simple pour l'atelier solidarité : cailloux, bouchons et pagnes. 117

- La petite comptine du trésor 117

FIGURE 40 : RÉF. IMG (2866-3979-1279) **120**

Des enfants congolais construisent un village avec des objets de récupération 120

ANNEXES **121**

A.1. Liste du matériel de récupération pour les jeux de rôles 121

- Pour jouer à la Maman et au Papa (Coin Cuisine) 121

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

- Pour jouer au Marché..... 121
- Pour jouer au Docteur..... 122
- Pour jouer au Transport (Garage, Chauffeur)..... 122
- Idées de comptines et chansons pour animer les jeux..... 123

A.2. Charte de sécurité illustrée..... 123
- Principes de base pour une charte efficace..... 123
- Idées de règles simples et visuelles..... 124
- Matériel de récupération pour fabriquer la charte..... 124
- Activités et comptines pour renforcer les règles..... 125

A.3. Grille d'observation de l'autonomie..... 126
- Comment utiliser cette grille ?..... 126
- L'enfant et son corps (Hygiène et soins)..... 126
- L'enfant et les repas (Alimentation)..... 127
- L'enfant et ses vêtements (Habillage)..... 127
- L'enfant et son environnement (Rangement et participation)..... 127
- L'enfant et les autres (Interactions sociales)..... 128
- L'enfant et les activités (Initiative et concentration)..... 128

A.4. Recueil de comptines sur les métiers..... 129
- Le Cultivateur / La Cultivatrice..... 129
- La Cuisinière / Le Cuisinier..... 129
- Le Chauffeur de Taxi / "Wewa"..... 130
- Le Maçon..... 130
- La Couturière / Le Tailleur..... 131

PRÉLIMINAIRES

0.1. Note pédagogique à l'enseignant

Chère éducatrice, cher éducateur,

Ce guide est pensé pour le terrain. Les enfants de 3 à 5 ans apprennent par l'action, non par l'écoute passive. Notre objectif est de transformer leur formidable énergie en moments d'apprentissage concrets et joyeux, avec des objets simples que vous avez déjà sous la main. Chaque fiche est une invitation à « faire » plutôt qu'à « dire ».

1. L'autonomie par le geste

Les activités de vie pratique ne sont pas un simple passe-temps. Verser de l'eau sans déborder, trier des bouchons par couleur, plier un morceau de pagne : chaque action, si simple soit-elle, est une victoire pour l'enfant. Elle construit sa confiance (« Je peux le faire seul ! »), affine la coordination de ses mouvements et muscle ses petits doigts pour l'écriture future.

2. Le cadre : la clé du succès

L'efficacité de ces ateliers repose sur un cadre très simple et clair. Le matériel est minimaliste pour ne pas disperser l'attention de l'enfant. Les règles sont courtes et liées à l'action. Votre préparation est essentielle : un espace dégagé et le matériel prêt permettent aux enfants de se concentrer immédiatement sur la tâche, transformant un potentiel chaos en une exploration structurée.

3. Votre rôle : observer et guider

Votre mission n'est pas de donner une leçon, mais de créer une opportunité. Montrez le geste une fois, lentement et sans parole. Ensuite, retirez-vous et laissez l'enfant essayer, explorer, et même se tromper. L'erreur fait partie de l'apprentissage. Intervenez avec douceur pour encourager, non pour corriger. Vous êtes le gardien de l'expérience, pas le juge du résultat.

0.2. Objectifs généraux du cours

Ce guide n'est pas un livre de théories compliquées. C'est une boîte à outils. Chaque activité de vie pratique vise des buts simples et concrets. L'objectif est de permettre à l'enfant de construire, par le geste et le jeu, des compétences

essentielles pour sa vie de tous les jours. Notre but est de rendre l'enfant plus autonome, plus adroit, plus confiant et capable de vivre en harmonie avec les autres.

0.2.1. Devenir grand et autonome

Aider l'enfant à faire les choses par lui-même. Apprendre les gestes simples du quotidien : verser de l'eau sans renverser, plier un morceau de pagne, se laver les mains, ou ranger ses jouets. Chaque réussite le rend plus fier et plus indépendant. Le but est qu'il puisse dire avec joie : "Je peux le faire tout seul !".

0.2.2. Muscler ses doigts et sa main

Rendre les doigts plus forts et plus agiles. Les activités de transvasement, de tri de graines ou de laçage préparent la main à des gestes plus précis. C'est la première étape pour, plus tard, bien tenir un crayon et commencer à dessiner ou à écrire. On prépare le futur sans même y penser, juste en jouant.

0.2.3. Organiser sa pensée

Apprendre à observer, comparer et ranger. En triant des bouchons par couleur ou des cailloux par taille, l'enfant met de l'ordre dans le monde qui l'entoure. Il apprend les premières notions de logique (pareil/différent, grand/petit, un/plusieurs) et entraîne sa concentration. Il apprend à commencer une tâche et à la finir.

0.2.4. Apprendre à vivre ensemble

Développer le respect des autres et du matériel. Les activités se font souvent à plusieurs. L'enfant apprend à attendre son tour, à partager une bassine d'eau, à ne pas déranger son voisin et à ranger le matériel pour le camarade suivant. C'est la base concrète de la vie en groupe.

0.3. Profil de sortie de l'élève

À la fin de sa deuxième année de maternelle, après avoir exploré les activités de vie pratique, l'enfant n'est plus le même. Il a gagné en confiance et en autonomie. Ce profil ne doit pas être vu comme une liste de compétences à valider, mais comme une observation bienveillante des progrès de chaque enfant, qui évolue à son propre rythme. L'objectif est de former un petit être plus habile, plus responsable et mieux intégré dans son environnement quotidien.

0.3.1. Autonomie et Soin de la Personne

L'enfant devient capable de gérer plusieurs gestes essentiels de la vie de tous les jours sans l'aide constante de l'adulte. Il peut laver et sécher ses mains seul, enfiler ou retirer des vêtements simples comme une veste ou des sandales. Il apprend à ranger son matériel après une activité et commence à prendre soin de son espace personnel. Il sait se servir un verre d'eau et manger proprement avec une cuillère.

0.3.2. Coordination et Habileté des Mains

Les gestes de l'enfant sont plus précis et contrôlés. Il peut transvaser des solides (graines, sable) ou des liquides d'un récipient à un autre avec de moins en moins de débordements. Il est capable de porter un petit plateau avec un objet dessus sur une courte distance. Ses doigts sont plus musclés, lui permettant d'ouvrir et de fermer des boîtes, de visser et dévisser de gros bouchons, ou de pincer de petits objets pour les trier.

0.3.3. Responsabilité Sociale et Environnementale

L'enfant développe une conscience de son rôle au sein du groupe et de son impact sur son environnement. Il comprend et respecte une consigne simple en deux ou trois étapes. Il apprend à attendre son tour pour utiliser le matériel et à le manipuler avec soin. Il peut participer à de petites tâches collectives, comme essuyer une table ou arroser une plante, montrant ainsi un début de sens des responsabilités.

0.4. Méthodologie et matériel didactique

Ce guide n'est pas un traité théorique, mais une boîte à outils pratique. Chaque fiche a été pensée pour être utilisable immédiatement, sans préparation longue ou coûteuse. Notre approche est simple : l'enfant apprend en faisant, en touchant, en manipulant. La joie et la simplicité sont les moteurs de chaque activité proposée.

0.4.1. La Pédagogie de l'Action

À cet âge, l'attention d'un enfant est courte et son besoin de mouvement permanent. Notre méthodologie est donc basée sur le principe "zéro théorie, 100% action". Chaque fiche est une invitation à une expérience sensorielle et motrice. Nous ne parlons pas de concepts abstraits, nous proposons de transvaser, trier, empiler, sentir, écouter. Le but est de canaliser l'énergie des

enfants dans des jeux courts, ciblés et stimulants qui développent leur autonomie et leur confiance en eux.

0.4.2. Le Matériel du Quotidien

Tout le matériel suggéré est issu de l'environnement immédiat et ne demande aucun budget. Nous valorisons la récupération et les objets simples du quotidien congolais : bouchons de bouteilles, cailloux lisses, feuilles de manguier, boîtes en carton, bassines, morceaux de pagne, sable, eau… Cette approche a un double avantage : elle est accessible à tous et apprend aux enfants à voir le potentiel de jeu dans chaque objet qui les entoure.

0.4.3. Une Structure de Fiche Simple en 3 Temps

Pour vous faire gagner du temps, toutes les fiches suivent la même structure ultra-simple : 1. **L'Accroche :** Une phrase ou une mini-histoire pour capter l'attention. 2. **La Préparation :** La liste du matériel (2-3 objets) et le but du jeu en une phrase. 3. **L'Action :** Le déroulé du jeu, étape par étape, comme une recette de cuisine.

Cette structure claire et répétitive vous permet de vous approprier l'activité en un clin d'œil.

PREMIÈRE PARTIE : JEUX DE MÉTIERS ET ROLES SOCIAUX

Pourquoi les petits aiment imiter les grands ?

Les enfants sont de petits observateurs. Ils voient Papa réparer, Maman cuisiner ou le grand frère balayer la cour. Leur premier réflexe est de vouloir faire pareil. Ces jeux de rôle ne sont pas une simple distraction ; ils sont un besoin. En imitant les gestes des adultes, les enfants comprennent le monde qui les entoure et cherchent leur place. C'est leur façon de dire : "Moi aussi, je suis grand !".

Devenir Maman, Chauffeur ou Docteur pour de vrai !

Dans cette partie, nous allons transformer la classe en un petit monde vivant. Un coin deviendra un marché où l'on vend des mangues. Un autre, un garage où l'on répare des voitures en carton. Un autre encore, un petit dispensaire où l'on soigne les poupées malades. Les enfants adorent enfiler le pagne de Maman, prendre un bâton pour conduire ou écouter le cœur d'un ami.

Transformer la classe en petit monde

Le secret de ces activités, c'est la simplicité du matériel. Pas besoin de jouets compliqués. Quelques bouchons deviennent des pièces de monnaie, des feuilles de manguier se transforment en billets. Une simple caisse en carton devient un four de cuisine ou un taxi-bus. L'imagination des enfants fait tout le travail. Notre rôle est de leur fournir ces objets simples et de lancer l'histoire.

Jouer ensemble pour mieux grandir

Ces jeux de métiers sont une formidable école de la vie en groupe. Pour vendre au marché, il faut parler au client. Pour construire une maison, il faut s'entendre avec le voisin. Les enfants apprennent à négocier, à partager le matériel, à attendre leur tour. Ils enrichissent leur vocabulaire en utilisant les mots des grands. Ils apprennent surtout que pour faire de grandes choses, on a besoin des autres.

Chapitre 1 : Les métiers de service et de réparation

1.1. Les métiers manuels (cordonnier, bricoleur)

L'atelier du petit cordonnier

Chaque enfant découvre le monde en imitant les grands. Un papa qui répare une chaise, une maman qui recoud un vêtement, ou le cordonnier du quartier qui tape sur une chaussure… Ce sont des gestes magiques !

Aujourd'hui, nous allons devenir des artisans. Nous allons réparer, taper et décorer avec nos petites mains.

A. Le matériel

- Des vieilles sandales ou chaussures d'enfants.
- Des bouchons de bouteilles en plastique.
- Des petits morceaux de pagne coloré.
- Des cailloux lisses ou des petits bâtons (pour faire le "marteau").

B. Ce qu'on va faire

Les enfants vont jouer au cordonnier. Ils vont "réparer" les vieilles sandales avec les bouchons et les bouts de tissu. Cela aide à muscler les petits doigts et à développer l'imagination.

Figure 1 : Réf. IMG (1476-6982-7529)

Le matériel du petit cordonnier posé sur une natte colorée



Figure 1 : Réf. IMG (1476-6982-7529)

Le matériel du petit cordonnier posé sur une natte colorée

a. Le trésor du bricoleur

Sur la natte, un tas joyeux de matériaux attend les enfants. Des bouchons de toutes les couleurs ressemblent à des bonbons. Des morceaux de pagne aux motifs vifs promettent une belle décoration. Chaque objet est une invitation à toucher, trier et imaginer. C'est un petit marché de la réparation.

b. La chaussure à guérir

Au centre, une vieille sandale est posée. Sa lanière est cassée, elle a l'air fatiguée. Elle n'est pas un déchet, mais un projet. C'est notre "patient" du jour. Les enfants la regardent avec un air sérieux : comment allons-nous la rendre belle et solide à nouveau ?

c. Les outils magiques

À côté, les outils sont simples mais puissants dans l'imagination des petits. Un caillou bien lisse devient un marteau pour taper les "clous" (les bouchons). Un petit bâton sert à pousser le tissu dans les trous. Ces objets du quotidien se transforment en instruments de professionnels.

d. Un arc-en-ciel de pagne

Les morceaux de pagne sont comme des pansements de toutes les couleurs. Un bout de tissu jaune soleil, un autre bleu comme le fleuve. Les enfants choisissent leur couleur préférée pour "soigner" la chaussure et la rendre unique.

■ ■ ■

La petite comptine

> Toc, toc, toc, petit cordonnier, Tape sur mon soulier ! (taper des pieds) Un bouchon par-ci, un tissu par-là, Paf ! Ma chaussure est comme neuve, voilà ! (taper dans les mains)

Atelier 1 : Je répare ma sandale

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Disposez les sandales, les bouchons et les morceaux de pagne sur une grande natte au sol.

2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Chaque enfant choisit une sandale et utilise les objets pour la boucher, la décorer ou la "réparer" avec ses doigts.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 2 : Réf. IMG (4282-6858-7427)

Enfants en cercle réparant des sandales avec concentration et joie

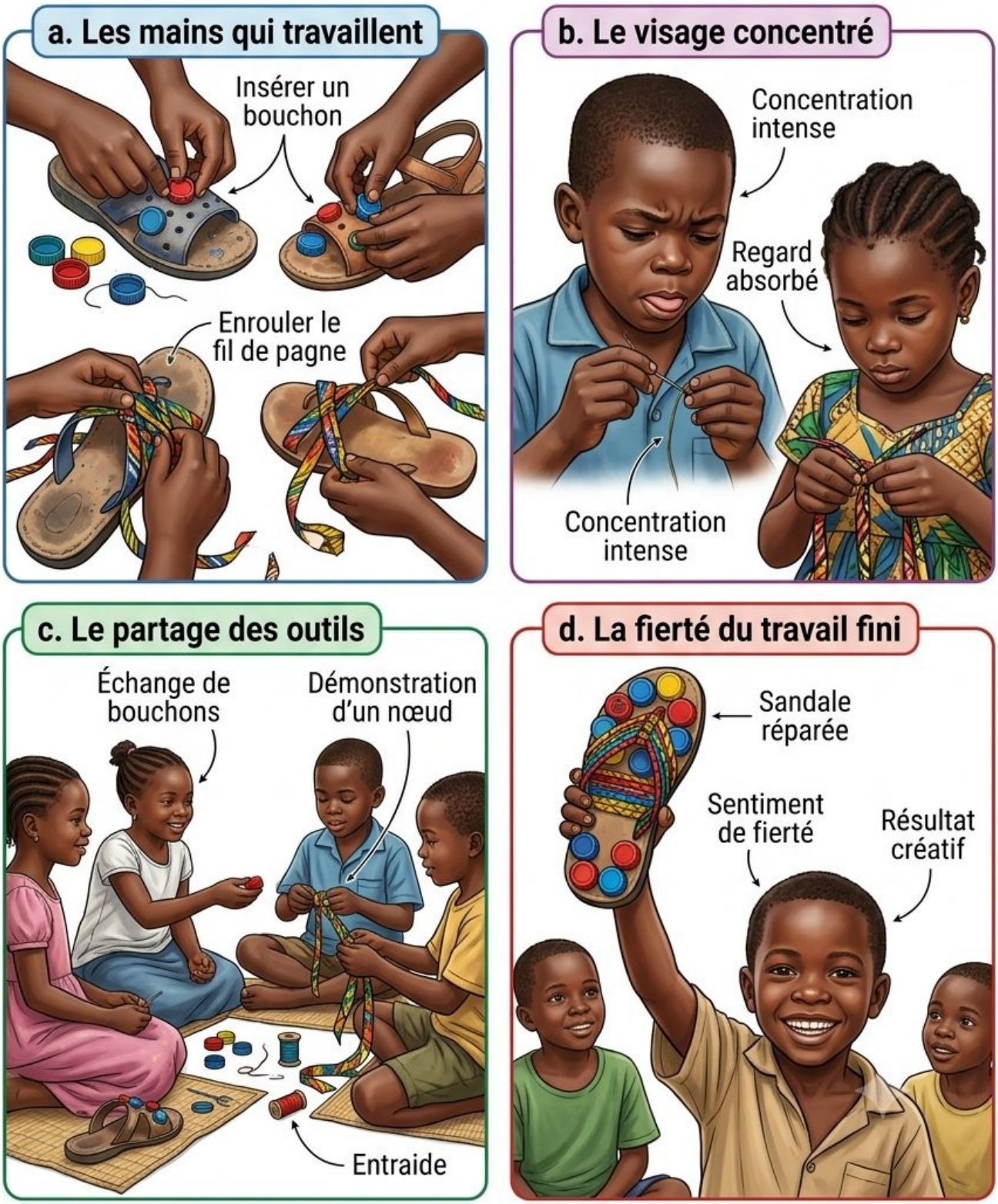


Figure 2 : Réf. IMG (4282-6858-7427)

Enfants en cercle réparant des sandales avec concentration et joie

a. Les mains qui travaillent

On voit des petites mains potelées très occupées. Un doigt essaie de coincer un bouchon dans une ouverture. Un autre enroule un fil de pagne autour d'une lanière. Les gestes sont parfois maladroits, mais toujours pleins d'intention. C'est la précision qui se construit, geste après geste.

b. Le visage concentré

Le visage des enfants exprime une concentration intense. La langue sort un peu, les sourcils sont froncés. Chaque enfant est dans sa bulle, absorbé par sa mission de "réparation". C'est le signe que l'activité captive et qu'un apprentissage profond est en train de se faire, sans même qu'ils s'en rendent compte.

c. Le partage des outils

Un enfant tend un bouchon rouge à son voisin. Un autre montre fièrement comment il a réussi à faire un nœud avec un morceau de tissu. L'atelier devient un lieu d'échange. On s'observe, on s'imite, on s'entraide. Les enfants apprennent à travailler côte à côte et à partager.

d. La fierté du travail fini

Un petit garçon lève sa sandale en l'air avec un grand sourire. Elle est couverte de bouchons et de fils colorés. Il a réussi ! Ce sentiment de fierté est essentiel : il a créé quelque chose de ses propres mains.

■ ■ ■

1.2. Les métiers du service et de la communication (porteur, téléphoniste)

La minute observation

La manipulation des objets est au cœur des jeux d'imitation. Quand un enfant porte un seau sur la tête ou met une banane à son oreille comme un téléphone, il joue à être grand, il essaie de comprendre le monde des adultes.

Ces jeux simples sont des trésors. Ils permettent de développer l'équilibre, l'écoute et la patience, tout en s'amusant à faire "comme papa" ou "comme maman".

A. Le matériel

- Deux bassines légères en plastique
- Des feuilles de manguier ou des cailloux lisses
- Deux gobelets en plastique
- Un long fil de laine ou une ficelle

B. Ce qu'on va faire

On va jouer à transporter des objets sur la tête ou dans les bras sans les faire tomber. Puis on va fabriquer un téléphone pour se parler de loin et apprendre à écouter.

C. L'action

La petite comptine

Porteur, marche, marche, droit ! (marcher sur place) Ton colis, c'est pour moi. Allo, Allo ? Dring, Dring ! (porter la main à l'oreille) Vite, vite ! J'attends, PING !

Atelier 1 : Les porteurs rapides

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Posez une bassine remplie de feuilles au départ et une bassine vide à l'arrivée.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** L'enfant porte la bassine sur sa tête (ou dans ses bras), marche jusqu'à la bassine vide et verse les feuilles dedans. Plouf !

Figure 3 : Réf. IMG (8772-0302-0373)

Enfants jouant aux porteurs avec des bassines et des feuilles.

a L'équilibre du corps



b La concentration du porteur



c Le geste du transvasement



d La fierté du travail accompli



Figure 3 : Réf. IMG (8772-0302-0373)

Enfants jouant aux porteurs avec des bassines et des feuilles.

a. L'équilibre du corps

Le corps est droit, les yeux fixés devant. L'enfant apprend à sentir son corps dans l'espace pour ne pas faire tomber sa charge. Il ajuste ses pas, marche lentement, puis essaie d'accélérer. C'est un jeu de concentration totale qui muscle tout le corps en douceur.

b. La concentration du porteur

Regardez ce visage sérieux ! L'enfant n'est plus en classe, il est en mission. Porter la bassine est un travail important. Cette concentration aide les petits à canaliser leur énergie. Ils apprennent à commencer une tâche et à la finir, ce qui les rend fiers.

c. Le geste du transvasement

Arrivé au but, l'enfant doit pencher la bassine pour verser les feuilles. C'est un mouvement précis qui demande de la coordination entre les mains et les yeux. Le bruit des feuilles qui tombent est une belle récompense sonore qui encourage à recommencer.

d. La fierté du travail accompli

Le sourire à la fin ! La mission est réussie. L'enfant a transporté sa charge sans rien perdre. Ce sentiment de succès est très important. Il donne confiance en soi et l'envie de relever d'autres petits défis.

Atelier 2 : Allo, qui parle ?

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Percez un petit trou au fond de chaque gobelet. Passez la ficelle et faites un gros nœud à l'intérieur de chaque gobelet.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Deux enfants se placent loin l'un de l'autre et tendent bien la ficelle. Un enfant parle dans son gobelet, l'autre écoute avec le sien collé à l'oreille.

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 4 : Réf. IMG (7862-5238-1697)

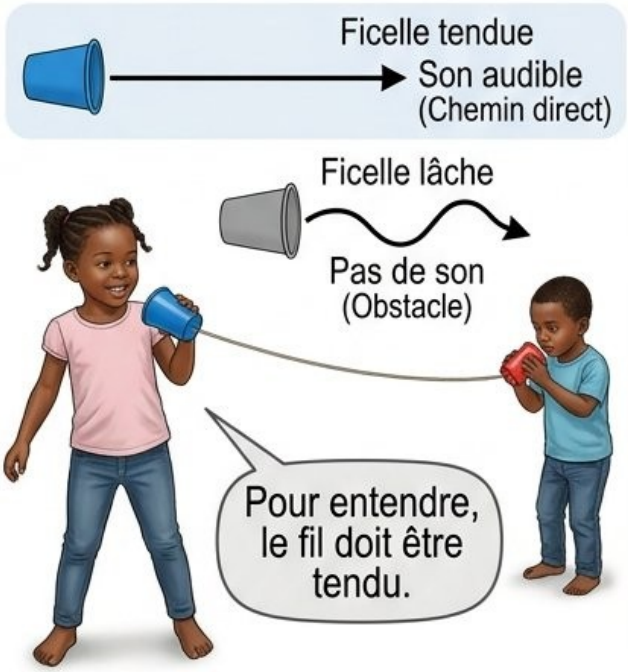
Deux enfants communiquant avec un téléphone fait de gobelets.

a. La fabrication du téléphone



Observation active et participation
Création d'un jouet simple

b. Le secret de la ficelle tendue



Découverte par l'expérience directe

c. L'écoute attentive



Développement de l'écoute active
(Silence nécessaire)

d. Le tour de rôle



Apprentissage du rythme
de la conversation

Figure 4 : Réf. IMG (7862-5238-1697)

Deux enfants communiquant avec un téléphone fait de gobelets.

a. La fabrication du téléphone

Les petites mains aident à tenir le gobelet pendant que l'adulte perce le trou. L'enfant observe, touche la ficelle, essaie de la passer. Participer à la création de son propre jouet rend le jeu encore plus magique et valorisant. Ils découvrent qu'on peut créer avec presque rien.

b. Le secret de la ficelle tendue

Pour que ça marche, le fil doit être droit et tendu. Les enfants le découvrent vite. Si le fil est mou, on n'entend rien ! Ils apprennent par l'expérience une règle simple : pour que le message passe, il faut que le chemin soit direct, sans obstacle.

c. L'écoute attentive

L'enfant colle le gobelet à son oreille. Ses yeux sont grands ouverts, il attend le son, la voix de son ami. Ce jeu calme est parfait pour apprendre à se concentrer sur un son précis. Il développe une écoute active : il faut vraiment faire silence pour entendre le message.

d. Le tour de rôle

"C'est à moi de parler !", "Maintenant, j'écoute !". Ce téléphone magique est un excellent outil pour apprendre à attendre son tour. On ne peut pas parler et écouter en même temps. Les enfants apprennent naturellement le rythme d'une vraie conversation.

Chapitre 2 : Les métiers de la production et de la nature

2.1. Les métiers de la production (cultivateur, éleveur)

Le développement moteur…

Le développement moteur est une aventure quotidienne. Un enfant qui gratte la terre avec un bâton, qui essaie de donner une feuille à une poule, imite les grands gestes du travail. Il observe, il copie, il apprend en faisant.

Ces jeux simples sont la base pour comprendre le monde qui l'entoure.

A. Le matériel

- Une grande bassine ou un vieux pneu rempli de sable ou de terre.
- Des graines sèches (haricots, maïs) ou des petits cailloux.
- Des bouchons de bouteilles de différentes couleurs (rouges, bleus, jaunes).
- Des feuilles d'arbres ou de l'herbe fraîche.

B. Ce qu'on va faire

Aujourd'hui, nous allons jouer au cultivateur qui plante des graines. Ensuite, nous jouerons à l'éleveur qui nourrit ses animaux.

La petite comptine du cultivateur

Je creuse, je creuse un petit trou (Poc ! Poc !) Je mets ma petite graine dedans (Ploc !) Je la recouvre de terre (Chhh !) Et j'attends le soleil ! (Taper dans les mains)

Atelier 1 : Le champ du petit cultivateur

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Placez la bassine de sable au centre du groupe d'enfants et donnez à chacun une petite poignée de graines.
2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** Les enfants utilisent leurs doigts pour creuser des trous dans le sable et y "planter" leurs graines, une par une.

Figure 5 : Réf. IMG (5755-5861-2522)

Enfants plantant des graines dans une bassine de sable en classe.

a. Le geste du cultivateur

Le focus est sur les petites mains. L'enfant pince une graine entre le pouce et l'index, un geste précis. Son autre main ou un doigt creuse le sable. Il est concentré, imitant un travail important. C'est un jeu sérieux qui muscle les petits doigts pour l'écriture future.

b. La concentration au travail

Le simple fait de planter une graine demande une grande attention. L'enfant doit coordonner ses yeux et ses mains. Cette activité calme les plus agités en leur donnant un but clair et immédiat : mettre la graine dans le trou. Il apprend la patience et la séquence d'une action : creuser, puis planter, puis recouvrir.

c. Matériel simple, grand impact

Nul besoin de jouets compliqués. Une bassine, du sable et des haricots secs suffisent à créer un univers. L'enfant apprend que l'on peut jouer et créer avec les trésors de la nature et les objets du quotidien. Cela développe son imagination et sa capacité à voir le potentiel ludique partout.

d. La fierté du travail accompli

Une fois toutes les graines plantées, l'enfant regarde son "champ" avec fierté. Il a accompli une tâche du début à la fin. Ce sentiment de réussite est fondamental pour construire sa confiance en lui.

■ ■ ■

Atelier 2 : Nourrir les animaux de la ferme

Mise en place pas-à-pas :

1. **Étape 1 : [Ce que fait l'éducateur]** Éparpillez les bouchons de couleurs dans la salle en disant : "Voici les poules (bouchons rouges), les chèvres (bouchons bleus)…". Donnez des feuilles aux enfants.

2. **Étape 2 : [Ce que font les petits]** L'enfant prend une feuille, marche jusqu'à un "animal" (bouchon) de son choix et dépose la feuille devant lui pour le "nourrir".

MURHULA BAZIKANGE M.
Directeur Editorial
+243 860 655 590

Figure 6 : Réf. IMG (0758-0894-2457)

Des bouchons de bouteilles colorés représentent des animaux à nourrir.

a. Le tri par la couleur

Les bouchons de différentes couleurs ne sont pas juste des pions. Ils sont des "familles" d'animaux. L'enseignant peut dire : "Donne à manger à tous les animaux rouges". L'enfant doit alors chercher, identifier et associer la couleur à l'animal. C'est une première étape amusante vers le tri.

b. Le jeu de rôle de l'éleveur

En déposant une feuille, l'enfant n'exécute pas un ordre, il prend soin de quelqu'un. Il joue à être un éleveur responsable. Ce jeu de rôle développe l'empathie. Il apprend à faire des gestes doux et à se sentir utile. L'imagination transforme un simple bouchon en un être vivant qui a faim.

c. Motricité et déplacement

Cette activité fait bouger les enfants de manière structurée. Ils doivent se lever, marcher, se pencher pour déposer la feuille, puis se relever pour aller vers un autre animal. Cela travaille leur équilibre, leur coordination globale et leur capacité à se déplacer dans l'espace sans se bousculer.

d. Un vocabulaire qui grandit

L'enseignant nomme les couleurs et les animaux. "Tu nourris la chèvre bleue", "La poule rouge a faim". Les mots sont associés à une action physique, ce qui ancre le vocabulaire beaucoup plus solidement.

2.2. Les métiers du commerce et de la nature (commerçant, chasseur)

L'observation avant le jeu

Le sourire d'un enfant qui reçoit une banane au marché ! C'est une petite victoire. Il observe les mamans qui vendent, qui pèsent, qui comptent.