



PLAN
INTERNATIONAL

GUIDE DE PRODUCTION DE JOUETS D'APPRENTISSAGE

**POUR LES CENTRES DE SOINS ET
D'ÉDUCATION DE LA PETITE ENFANCE (ECCE),
LES ÉCOLES MATERNELLES
ET LE JEU À LA MAISON**

REMERCIEMENTS

Amandine Baillet a élaboré le *Guide de production des jouets d'apprentissage pour les centres de soin et d'éducation de la petite enfance (SEPE)* et les écoles maternelles pour aider les communautés à produire du matériel pédagogique pour les enfants. Ce guide a été élaboré dans le cadre du programme de développement de la petite enfance (DPE) Community Led Action for Children (CLAC) (action communautaire en faveur des enfants), produit par Deborah Llewellyn pour Plan International Australie avec le soutien d'Australian Aid, qui comprend les éléments suivants :

- *Community Managed Early Learning Programs : Curriculum Guide (Programmes d'apprentissage précoces gérés par la communauté : un guide pédagogique) (2012) ; ANG*
- *Strengthening Families for Better Childhood Outcomes : A Parenting Education Curriculum Guide (2012) (Renforcer les familles pour de meilleurs résultats dans la petite enfance : un guide pédagogique d'éducation parentale) ; ANG*
- *Effective Supports for Transition to Primary School: Curriculum Guide (2012): (Soutiens efficaces pour la transition vers l'école primaire : Un guide pédagogique) (2012) : ANG*

Ce guide a pour but d'aider les éducateurs de la petite enfance à organiser la production de matériel pédagogique de qualité destiné principalement aux programmes d'apprentissage précoces et aux jeux à domicile. Il répond à l'un des principes clés de l'approche CLAC : il est possible pour chaque enfant vivant dans la pauvreté de vivre des expériences d'apprentissage précoces optimales, lorsque la communauté comprend l'importance des premières années, et dispose d'outils et de ressources pour la petite enfance qu'elle peut comprendre et appliquer. Il aborde également l'un des principaux défis des programmes de la petite enfance dans les environnements à faibles ressources, à savoir la disponibilité limitée de matériel à faible coût ou gratuit pour soutenir le jeu et l'apprentissage des enfants au cours de leurs premières années. Il s'appuie sur l'expérience acquise sur le terrain dans divers pays et sur d'autres matériels développés par Deborah Llewellyn, notamment : Les cartes de Pro Mujer Bolivie pour la production de jouets gratuits adaptés au développement (1990) ; les inventaires de jouets d'apprentissage en classe que l'on trouve dans le *Fieldworker's Guide for Early Childhood Development (Guide du travailleur sur le terrain pour le développement de la petite enfance)* élaboré pour Save the Children États-Unis (2008) ; et les conceptions de jeux d'alphabétisation et de société élaborées pour Save the Children Mozambique (2007) et Plan International Australie (2010).

Le Guide a été élaboré et testé par Amandine Baillet au cours de six mois d'expérience sur le terrain en 2011, alors qu'elle travaillait en tant que facilitatrice de projet de Développement de la Petite Enfance (DPE) pour Plan International Indonésie. Elle remercie tout particulièrement Nicole Rodger et Katie Ramsay de Plan International Australie et la co-auteure Deborah Llewellyn pour leur soutien. Elle remercie tout particulièrement les équipes de DPE de Plan International Indonésie au bureau national (Jakarta, Java), au bureau régional (Kupang, Timor occidental) et aux unités de programme (Lembata et Sikka, Nusa Tenggara Timur) pour leur soutien et leur travail intensif qui ont contribué à l'achèvement de ce guide. Merci à Jessica Rashke et Emma Barry pour leur soutien en matière d'édition et de design.

Cette version actualisée du guide, incluant l'intégration des considérations de genre, a été produite par Melanie Swan, Nicole Rodger et Shala Nourmamode (Global Hub).

Veuillez contacter info@plan.org.au ou ECD@plan-international.org pour plus d'informations sur ce guide et le kit de formation des formateurs qui l'accompagne.

CONTENTS

Glossaire	4
Partie 1: Guide de production des jouets d'apprentissage pour les centres de soins et d'éducation de la petite enfance (CSEPE) et les établissements préscolaires	7
1.1 Introduction	7
1.2 Jeu, apprentissage et fabrication de jouets - contexte	8
1.3 Socialisation de genre : qu'est-ce que c'est et comment est-ce lié au jeu? ; Inclusion du handicap	13
1.4 Produire des jouets d'apprentissage ludiques	15
1.5 Jouets d'apprentissage pour les coins/espaces de jeu	23
1.5.1 Blocs et bâtiments	24
1.5.2 Jeux et puzzles	28
1.5.3 Livres et images	51
1.5.4 Jeux de sable et d'eau	56
1.5.5 Imagination	58
1.6 Jouets d'apprentissage pour le jeu structuré	63
1.6.1 Jouets d'apprentissage pour développer les compétences de lecture et écriture	64
1.6.2 Jouets d'apprentissage pour les activités d'apprentissage structuré des mathématiques	77
Partie 2 : Guide de production des jouets d'apprentissage pour le jeu à domicile et les groupes de jeu communautaires	89
2.1 Introduction	89
2.2 Jouets d'apprentissage pour le jeu à domicile et les groupes de jeu communautaires - contexte	90
2.3 Exemples de jouets d'apprentissage pour le jeu à domicile et les groupes de jeu communautaires	92
2.3.1 Exemple de jouets pour les enfants de la naissance à un an	92
2.3.2 Exemple de jouets pour les enfants âgés de un à deux ans	97
2.3.3 Exemple de jouets pour les enfants âgés de deux à quatre ans	100
2.3.4 Exemple de jouets pour les enfants âgés de quatre à six ans	106
Annexes	111
Annexe 1 : Indicateurs de préparation à l'école de quatre à six ans	111
Annexe 2 : Exemples de fiches illustrées sur le développement de l'enfant	112
Annexe 3 : Exemples de fiches de stimulation picturales et de traductions de fiches de jouets	117
Annexe 4 : Indicateurs clés du développement de l'enfant par domaine	122
Annexe 5 : Téléchargements gratuits de jouets	126
Références	127

GLOSSAIRE

Adapté au développement de l'enfant : désigne une manière d'enseigner ou de faciliter l'apprentissage qui repose sur la capacité et l'état de préparation de l'esprit et du corps des enfants, d'une manière significative et culturellement pertinente. Chaque enfant apprend des choses différentes à des âges différents. Diverses capacités spécifiques sont définies comme appropriées au développement en fonction de l'âge de l'enfant, de son stade de développement, de son style d'apprentissage et de ses préférences.

Assistant(e) maternelle / puériculteur(-trice) : un membre de la communauté formé qui travaille pour un programme d'apprentissage précoce non formel/communautaire et qui oriente, soutient et facilite l'apprentissage et les jeux des enfants, plutôt que d'enseigner ou instruire de manière formelle.

Community Led Action for Children (action communautaire en faveur des enfants) (CLAC) : une approche du développement de la petite enfance (DPE) qui vise à prouver que 100 % des enfants d'une communauté défavorisée peuvent atteindre les indicateurs de bien-être de l'enfant et réussir à l'école grâce à des aides à la petite enfance efficaces et de qualité. Les principaux éléments de l'approche CLAC sont les suivants :

- Un programme de soutien à la parentalité qui améliore les connaissances et les compétences pratiques pour améliorer la santé, le développement, l'apprentissage et la protection de l'enfant par le biais d'un processus qui engage les parents dans la discussion et l'action autour du développement de l'enfant.
- Un programme d'apprentissage précoce peu coûteux et de haute qualité qui s'adresse à tous les enfants pendant l'année ou les deux années précédant l'école primaire afin de les préparer à l'école.
- Un programme de transition vers l'école primaire avec des activités scolaires et communautaires qui permettent aux enfants d'entrer à l'école à temps, de rester à l'école et d'apprendre.
- Innovations dans l'intégration du secteur, amélioration de l'adhésion et du soutien du gouvernement au DPE.

Développement cognitif : le développement des capacités de réflexion, de la mémoire, du traitement de l'information, du langage et d'autres aspects du développement du cerveau. Les aspects du développement cognitif comprennent le langage et l'alphabétisation, les mathématiques, les sciences, les arts, la musique et l'expression créative. Le jeu de rôle est très important pour le développement des compétences cognitives.

Développement de la motricité fine : le développement de petits groupes de muscles, comme les mains et la bouche.

Développement de la motricité globale : développement des grands groupes de muscles des bras et des jambes.

Développement de la petite enfance (DPE) : le processus de changement, qui commence pendant la grossesse, par lequel un enfant maîtrise des niveaux de plus en plus complexes d'activité physique, de pensée, de sentiments, de communication et d'interaction avec les autres. Grâce à ce processus de développement physique, cognitif, socio-affectif, l'enfant acquiert les connaissances, les comportements et les compétences qui lui permettent d'être heureux et d'avoir des relations avec les autres ; d'apprendre, de fonctionner et de prendre des décisions de manière indépendante ; d'être résilient et de s'adapter aux changements de son environnement.

Développement du langage : le processus au cours duquel les enfants parviennent à comprendre et à communiquer le langage. Les enfants apprennent une langue en parlant et par mimétisme. Ils passent d'un langage simple à un langage plus complexe. Par exemple, à quatre mois, un bébé peut lire sur les lèvres et distinguer la parole et les sons. Le langage d'un nourrisson s'appelle le babillage. Le langage commence lorsque les enfants se souviennent de mots simples associés à des significations. Au fur et à mesure que les enfants grandissent, les mots acquièrent une signification et des liens se forment entre eux. Leur vocabulaire augmente au fur et à mesure qu'ils apprennent des mots.

Développement moteur : la croissance physique des enfants et leur capacité à développer leur corps et leurs aptitudes physiques. Il s'agit également d'un processus par lequel un enfant acquiert des modèles de mouvement et des compétences.

Développement physique : il s'agit de la façon dont le corps et les muscles des enfants se développent pour accroître les mouvements et l'interaction avec le monde.

Développement socio-affectif : le fondement du développement cognitif, car les enfants se portent mieux s'ils ont un sentiment de bien-être, un soutien affectif et des relations sécurisées. Au cours de leurs premières années, les principales compétences émotionnelles que les enfants développent sont l'attachement et la confiance, ainsi qu'un sentiment d'estime de soi. Les principales compétences sociales que les enfants développent sont le respect des autres et la confiance en soi pour communiquer leurs désirs et leurs besoins. Les enfants qui possèdent des compétences sociales et émotionnelles saines ont des amitiés durables, des relations intimes, la capacité de s'occuper de leurs propres enfants à l'avenir, la capacité d'occuper un emploi et la capacité de devenir des citoyens productifs.

École maternelle/centre pour le Soins et d'éducation de la Petite Enfance (SEPE) : ces termes sont utilisés de manière interchangeable dans ce guide. Il est également reconnu qu'une terminologie différente est utilisée dans les différents contextes nationaux. L'un et l'autre peuvent offrir aux jeunes enfants une expérience d'apprentissage en groupe organisée et de qualité pendant l'année ou les deux années précédant l'école primaire. Une école maternelle/pré-élémentaire ou un jardin d'enfants est généralement proposée par les ministères de l'éducation et liée aux programmes officiels de l'école primaire. Un centre SEPE est souvent un programme d'apprentissage précoce non formel organisé et géré par la communauté et animé par un membre de la communauté qui a au moins une éducation de base, mais rarement un diplôme universitaire ou un certificat officiel d'enseignement.

Éducateurs : Le terme d'éducateur est utilisé tout au long de ce guide pour désigner les personnes chargées de fournir aux jeunes enfants, dans des structures préscolaires ou centres d'SEPE, des soins attentifs et des possibilités d'apprentissage par le jeu, avec une protection. Dans différents contextes, ces personnes peuvent également être appelées personnes s'occupant d'enfants ou enseignants. Parfois, la différence entre un enseignant et une personne s'occupant d'enfants dans un environnement de la petite enfance est que l'enseignant travaille au sein d'un système gouvernemental (c'est-à-dire des écoles maternelles formelles localisées avec des écoles primaires) et est payé par le gouvernement. La personne s'occupant d'enfants est généralement un membre de la communauté, rémunéré par des honoraires, qui travaille dans un centre SEPE géré par la communauté.

Egalité entre les genres : lorsque toutes les personnes, quel que soit leur sexe, peuvent profiter du même statut dans la société ; les droits de l'homme sont les mêmes pour tous :

- respect dans la communauté,
- opportunités pour faire des choix concernant leur vie,
- même pouvoir pour influencer les résultats de ces choix.

Étapes du développement : les compétences qu'un enfant acquiert dans un laps de temps spécifique. Par exemple, les enfants apprennent à marcher entre l'âge de neuf et quinze mois. Les enfants doivent développer certaines compétences avant de pouvoir en développer de nouvelles. Par exemple, un bébé doit ramper avant de pouvoir marcher.

Genre : reflet socialement construit des normes, des attentes et des croyances concernant les rôles, les relations et les valeurs associés aux différents genres, notamment féminin et masculin, dans une société spécifique.

Géoplan : un tableau comportant dix chevilles en largeur et dix en profondeur pour former une grille de cent chevilles. Les enfants utilisent des élastiques pour former des formes géométriques sur le tableau. La planche peut être fabriquée en bois ou en carton épais en insérant des clous ou des épingles. Veillez à ce que les épingles soient suffisamment collées pour plus de sécurité.

Grands livres : Un Grand Livre est une histoire simple et courte avec très peu de mots, des phrases courtes et des mots répétés. Il est de grande taille afin que tous les enfants du groupe puissent voir facilement chaque page. Les Grands Livres ont un thème simple et intéressant comme «aller au marché» ou «mes émotions». Un Grand Livre peut être réalisé par des éducateurs et/ou des équipes de projet dans le but d'aider les enfants à apprendre à lire.

Jouets d'apprentissage/matériel d'apprentissage : jouets, jeux, expériences ludiques adaptés à l'âge de l'enfant et qui l'aident à se développer dans les quatre domaines de développement.

Lecture dialogique : une approche interactive de la lecture utilisée par les éducateurs qui consiste à avoir une conversation avec les enfants sur un livre d'histoires. Les bonnes techniques de lecture dialogique consistent à demander aux enfants de prédire ce qui va se passer, à leur poser des questions ouvertes sur le sens de l'histoire, à discuter des nouveaux mots et concepts et à développer ce que les enfants disent sur l'histoire.

Matériel de manipulation : objets pouvant être utilisés par les enfants de manière active, pratique et ludique pour développer des compétences dans différentes disciplines, comme les mathématiques. Il peut s'agir :

- d'objets de récupération (propres) tels que des bouchons de bouteille et des trombones,
- de ressources naturelles, telles que des petites pierres ou des pailles,
- ainsi que des roues, des blocs et des formes.

Normes fondées sur le genre : les attentes ou règles partagées sur la façon dont chaque sexe doit se comporter. Elles sont généralement soutenues par des valeurs et des idéologies liées à la masculinité et à la féminité. Les normes fondées sur le genre qui conduisent à des pratiques préjudiciables ou imposent des limites aux filles et aux femmes - et à leur mobilité, leur éducation, leur pouvoir de décision et leurs attentes pour l'avenir - ne reflètent pas seulement les inégalités de pouvoir entre les sexes et la discrimination de genre, mais renforcent également l'inégalité entre les genres, en agissant comme un moyen de maintenir l'ordre social.

Parent : Toute personne qui s'occupe des besoins physiques, socio-affectifs d'un enfant (utilisé de manière interchangeable avec le mot « Personnes s'occupant d'enfants » dans ce document).

Personnes s'occupant des enfants/ Dispensateurs(-trices) de soins/ parents: la mère ou le père (biologique ou non) et autres membres de la famille, y compris les grand-parents, les oncles, les tantes ou les membres de la fratrie qui jouent un rôle fondamental dans l'éducation des enfants et qui sont essentiellement responsables des soins et de la protection des plus jeunes enfants dans la famille. Nous utiliserons un de ces termes pour reconnaître que dans certaines sociétés, de nombreux membres de la famille, autres que les parents biologiques, jouent un rôle important dans la prise en charge des enfants.

Petite enfance : la période de vie d'un individu entre zéro et huit ans.

Questions ouvertes : ces questions nécessitent plus qu'une simple réponse par « oui » ou « non ». Elles nécessitent que les enfants réfléchissent, raisonnent, résolvent des problèmes et répondent en fonction de leur compréhension et/ou de leurs sentiments. Ces questions commencent généralement par « qui », « quoi », « quand », « comment » ou « pourquoi ».

Raisonnement spatial : capacité à penser et à manipuler des objets en trois dimensions et à comprendre les concepts spatiaux (derrière, en dessous, au-dessus, à droite, à gauche, etc.)

Réglettes Cuisenaire : un matériel d'apprentissage utilisé pour explorer les compétences et les concepts mathématiques tels que l'addition, la soustraction, la multiplication et les fractions. Les réglettes sont de différentes couleurs et longueurs et permettent aux enfants de voir les problèmes mathématiques et les résultats.

Socialisation de genre : Le processus par lequel les filles et les garçons apprennent les attitudes, les attentes et les normes de leur communauté et de la société en matière de genre : comment ils sont censés se comporter, quel sera leur rôle futur et comment ils sont appréciés différemment. Les enfants les apprennent dès la naissance, auprès de leurs soignants, de leurs éducateurs, d'autres adultes et d'autres enfants.

Soins: Un ensemble intégré d'actions en faveur des enfants qui garantit la synergie des mesures de protection et de soutien pour promouvoir leur santé et leur nutrition et pour optimiser leur développement socio-affectif (ou psychosocial) et cognitif.

Story board : les story boards sont utiles pour aider les éducateurs ayant un faible niveau d'alphabétisation à se souvenir des parties principales d'une histoire. Un story board est produit en divisant le papier en six cases. Chaque case contient les informations suivantes sur l'histoire : 1) le titre et l'auteur ; 2) les personnages principaux ; 3) la morale ou le message à retenir ; 4) ce qui se passe au début ; 5) ce qui se passe au milieu ; et 6) ce qui se passe à la fin. Les enfants peuvent également les produire en utilisant des images.

Tangrams : un ancien casse-tête chinois composé de sept formes qui ensemble forment un carré. Elles peuvent également être utilisées pour produire différentes images. Les enfants essaient de produire le carré ou de former les images. Les tangrams aident les enfants à développer leur pensée logique et leur raisonnement spatial.



PARTIE 1 : GUIDE DE PRODUCTION DES JOUETS D'APPRENTISSAGE POUR LES CENTRES DE SOIN ET D'ÉDUCATION DE LA PETITE ENFANCE (SEPE) ET LES ÉCOLES MATERNELLES

1.1 INTRODUCTION

Ce guide a été produit pour aider les enseignant(e)s/assistant(e)s maternelles/ éducateurs des centres préscolaires/centres de SEPE, ainsi que les parents/personnes s'occupant d'enfants et autres bénévoles de la communauté, à développer des matériels de jeu et d'apprentissage pour les jeunes enfants de moins de six ans à partir de matériaux peu coûteux, locaux et recyclés. Il couvre les ressources de jeu/ apprentissage qui peuvent être utilisées pour :

- Coin jeu/jeu libre
- Activités d'apprentissage structurées basées sur le jeu - notamment pour l'alphabétisation et les mathématiques.
- Jeux à domicile et groupes de jeux communautaires

Il a été développé en reconnaissant que les parents, les familles et les programmes d'apprentissage précoces dans de nombreux pays à revenus faibles et moyens, y compris dans les contextes humanitaires, ne disposent pas de suffisamment de ressources d'apprentissage sûres, adaptées au développement des jeunes enfants et favorisant l'apprentissage par le jeu. Il aidera également les gens à comprendre l'importance du jeu pour le développement de l'enfant et comment les enfants peuvent apprendre par le jeu.

La création et la fabrication de ressources de jeu et d'apprentissage à partir de matériaux locaux peu coûteux ou gratuits présentent de nombreux avantages par rapport aux jouets et aux jeux commerciaux plus onéreux :

- Il est possible de fabriquer un plus grand nombre de ressources dans le cadre d'un budget limité - ce qui signifie qu'il y en a assez pour tout le monde - et celles-ci peuvent être plus facilement remplacées en cas de besoin.
- Les jouets et les jeux peuvent être conçus et développés en fonction de la culture et du contexte du pays ou de la communauté, ce qui signifie que les enfants peuvent apprendre à connaître leur environnement, leur communauté et leur culture spécifiques.
- La production de jouets d'apprentissage permet de promouvoir l'égalité des sexes et l'inclusion des enfants handicapés. Les Parents/personnes s'occupant d'enfants peuvent envisager des moyens de modifier les jouets éducatifs pour qu'ils puissent être utilisés par les enfants dans toute leur diversité, y compris les enfants handicapés.
- Lorsqu'ils sont soutenus et guidés par les parents/personnes s'occupant des enfants et les éducateurs, les enfants peuvent fabriquer leurs propres jouets et jeux d'apprentissage qui leur donnera un sentiment de réussite, d'appartenance et de fierté.

Pour un bénéfice maximal, il est recommandé d'utiliser ce guide dans le cadre d'une formation des enseignants préscolaires/éducateurs d'SEPE/parents ou personnes s'occupant des enfants sur le DPE, le jeu et l'apprentissage par le jeu. Des guides d'ateliers de formation des formateurs sur le jeu et la fabrication de jouets sont également disponibles de Plan International

Avertissement : *tous les jouets présentés dans ce guide ont été fabriqués par les auteurs. Cependant, nous ne pouvons pas garantir qu'après avoir suivi les instructions de ce guide, votre jouet aura exactement la même apparence que celui illustré, ni qu'il aura les mêmes fonctionnalités. Soyez toujours conscient des questions de sécurité lorsque vous fabriquez des jouets pour enfants.*

1.2 JEU, APPRENTISSAGE ET FABRICATION DE JOUETS - CONTEXTE

Dans cette section, vous trouverez :

- Une introduction au développement de la petite enfance, à la manière dont les jeunes enfants apprennent et aux éléments qui favorisent leur apprentissage.
- Une description de l'importance du jeu pour l'apprentissage et le bien-être des enfants.
- Une explication de la manière dont les adultes peuvent soutenir le jeu et l'apprentissage des jeunes enfants et pourquoi l'utilisation de jouets adaptés au développement est importante pour le développement de l'enfant.
- Une description des liens entre la socialisation de genre, le jeu et l'apprentissage précoce

COMMENÇONS PAR L'ESSENTIEL : QU'EST-CE QUE LE DÉVELOPPEMENT DE LA PETITE ENFANCE, COMMENT LES JEUNES ENFANTS APPRENNENT-ILS ET QU'EST-CE QUI FAVORISE LEUR APPRENTISSAGE ?

Le développement de la petite enfance est le processus de développement affectif, cognitif, physique et social des enfants de la naissance à huit ans :

- *Le développement physique* fait référence à la croissance et aux changements du corps. Il comprend l'acquisition de la motricité globale (capacité de bouger et de coordonner les bras, les jambes et d'autres grandes parties du corps) et de la motricité fine (capacité de faire et de contrôler de petits mouvements des mains, des doigts, des pieds, des orteils, de la bouche), ainsi que des capacités de coordination et de développement sensoriel (vision, audition, toucher, goût, odorat).
- *Le développement social* implique l'apprentissage des valeurs, des connaissances et des compétences qui permettent aux enfants d'interagir et de communiquer efficacement avec les autres, de nouer et d'entretenir des relations et des amitiés, de résoudre les conflits et de contribuer de manière positive à la famille, à l'école et à la communauté.

- *Le développement affectif* implique d'apprendre ce que sont les sentiments et les émotions, de comprendre comment et pourquoi ils surviennent, de reconnaître ses propres sentiments et ceux des autres, et de développer des moyens efficaces pour les gérer.
- *Le développement cognitif (intellectuel)* implique l'acquisition d'aptitudes à la réflexion, au raisonnement, à la mémorisation et à la résolution de problèmes, la compréhension de concepts et des connaissances générales sur le monde et le fonctionnement des choses. Il englobe le langage, la littérature et la numération, les sciences et les arts.
- *Développement du langage* : désigne le processus par lequel les enfants parviennent à comprendre et à communiquer une langue pendant la petite enfance.

Les jeunes enfants apprennent et se développent par le jeu, les interactions avec le monde et les autres personnes qui les entourent :

- **Les enfants apprennent en faisant** : Ils ont besoin de beaucoup d'expérience pour jouer avec des objets solides et les «manipuler» avant de «comprendre» de nouveaux concepts.
- **Les enfants apprennent par le jeu** : C'est par le jeu que les enfants acquièrent une compréhension du monde naturel, des notions de mathématiques et d'alphabetisation, ainsi que des compétences sociales. Par le jeu, les enfants apprennent à raisonner. Le jeu répond à un besoin inné de créativité et d'expression personnelle.
- **Les enfants apprennent ce qui a un sens pour eux** : Les enfants, comme les adultes, essaient de donner un sens aux choses. La curiosité motive l'apprentissage. Les enfants réagissent mieux et se concentrent davantage sur les tâches qu'ils trouvent stimulantes que sur celles qui sont simplistes et apprises par cœur.
- **Les enfants apprennent bien lorsqu'ils utilisent ce qu'ils savent déjà pour construire de nouvelles connaissances** : Les enfants apprennent en s'appuyant sur ce qu'ils savent et peuvent déjà faire, et en le complétant.
- **L'apprentissage est social** : l'apprentissage des jeunes enfants est influencé et motivé par les interactions sociales. Ils apprennent en s'engageant avec les autres et le monde réel. Ils apprendront toujours plus en interagissant avec un adulte et en parlant de ce qu'ils font et de ce qui se passe - qu'en se faisant «enseigner» des faits et des idées.
- **Chaque enfant apprend différemment** : ils construisent de nouvelles connaissances en s'appuyant sur leurs acquis. Chaque enfant a vécu des expériences différentes et possède des connaissances différentes. Chaque enfant a des stratégies, des approches et des capacités d'apprentissage qui lui sont propres et qui résultent d'un contexte linguistique, culturel et social différent. Les enfants apprennent bien lorsqu'ils peuvent apprendre de leur propre manière et qu'ils ont un certain degré de choix et de contrôle.
- **Il existe une relation étroite entre les émotions et l'apprentissage** : Les émotions fortes renforcent la mémoire ; les gens apprennent mal dans des environnements stressants. La capacité à penser et à apprendre efficacement est étroitement liée au bien-être physique et émotionnel. C'est pourquoi les enfants apprennent toujours mieux, que ce soit à la maison ou à l'école maternelle, lorsqu'ils se sentent en sécurité et qu'ils s'amuse !

POURQUOI LE JEU EST-IL ESSENTIEL À L'APPRENTISSAGE, AU DÉVELOPPEMENT ET AU BIEN-ÊTRE DES JEUNES ENFANTS ?

Le jeu est un moyen important par lequel les enfants développent et apprennent des compétences dans tous les domaines - physique, social, émotionnel, cognitif. Le jeu offre un contexte dans lequel les enfants peuvent essayer de nouvelles compétences sociales et de nouvelles tâches stimulantes, et résoudre des problèmes complexes. Grâce au jeu, les enfants acquièrent des compétences telles que : résolution de problèmes, la persévérance et la collaboration, qui sont nécessaires tout au long de la vie. Ils peuvent exprimer leurs idées, leurs pensées et leurs sentiments lorsqu'ils participent à des jeux symboliques (par exemple, jouer avec les poupées ou faire la cuisine ou à la marchande ou construire une ferme avec des blocs). Ils peuvent apprendre à contrôler leurs émotions, à interagir avec les autres, à résoudre des conflits et à acquérir un sentiment de compétence.

Le jeu répond également à un besoin inné d'imagination, de curiosité et de créativité. Il leur permet (aux enfants) de trouver leur place dans une culture et les aide à faire face à de nouvelles expériences (car une attitude ludique permet à l'esprit d'explorer et de rester ouvert à un large éventail de possibilités). Il peut apporter un soulagement temporaire aux difficultés qu'ils rencontrent dans la vie de tous les jours. Les enfants habiles au jeu ont plus de pouvoir, d'influence et de capacité à créer des vies significatives. Le jeu

est également un bon moyen (pour les enfants) de comprendre comment les communautés de personnes peuvent et doivent travailler ensemble. Le jeu est un endroit naturel pour intégrer l'apprentissage académique, comme les mathématiques, les sciences et l'alphabétisation.

Les enfants qui jouent apprennent à :

- faire un plan et le suivre jusqu'au bout (initiative) ;
- apprendre par essais et erreurs, imagination et résolution de problèmes ;
- appliquer les concepts de quantité, de science et de mouvement à la vie réelle ;
- raisonner de manière logique et analytique en manipulant des objets et en voyant ce qui se passe ;
- communiquer avec les autres enfants et négocier les différences de points de vue ; et
- tirent une satisfaction de leurs propres réalisations (fierté).



LA SCIENCE DU JEU

Plusieurs psychologues influents ont mené des études pour comprendre le jeu. Parmi eux, Jean Piaget, Ken Rubin, Sara Smilansky et Lev Vygotsky. Le chapitre 10 de *Tools of the Mind - The Vygotskian Approach to Early Childhood Education (Outils de l'esprit - l'approche Vygotskienne de l'éducation de la petite enfance)* d'Elena Bodrova et Deborah Leong (2006) constitue une référence utile pour en savoir plus sur la science du jeu et plus particulièrement sur le travail de ces chercheurs. Certaines des idées importantes sont résumées ci-dessous :

Rubin a expliqué que le jeu des enfants et le développement des compétences sociales et des capacités de réflexion vont de pair. Rubin a donné des noms pour les étapes de développement du jeu par catégories sociales, expliquant que les enfants progressent généralement à travers ces différentes étapes au fur et à mesure qu'ils se développent et grandissent :

- Jeu solitaire ; l'enfant joue seul avec des objets qui sont différents de ceux utilisés par les autres ; il n'y a pas de communication verbale avec les autres au sujet de l'activité de jeu.
- Jeu parallèle : l'enfant joue séparément à la même activité, au même moment, au même endroit et à proximité physique d'un autre enfant. L'enfant est conscient de la présence de son camarade et cela a une certaine signification pour lui, mais chaque enfant joue séparément. Il n'y a ni partage ni discussion.
- Jeu de groupe : l'enfant participe à une activité avec d'autres personnes, dans laquelle tous les membres partagent un objectif commun.

Jean Piaget a établi une relation entre le jeu et les capacités mentales croissantes de l'enfant. Piaget a décrit les catégories cognitives du jeu :

- Jeu fonctionnel : mouvements musculaires simples et répétitifs effectués avec ou sans objet. Par exemple, faire tomber des blocs, taper dans un ballon, verser de l'eau, taper sur une pierre et sauter à la corde.
- Jeu symbolique : lorsque des objets représentent d'autres objets. Par exemple, faire croire qu'un bloc est un téléphone portable.
- Jeu constructif ; Manipulation d'objets dans le but de fabriquer ou de créer quelque chose. Par exemple, la construction de blocs, la réalisation d'un puzzle, la construction d'une tour de sable ou la réalisation d'un dessin.
- Jeu dramatique : laisser un objet ou une personne symboliser une chose ou une personne qu'elle n'est pas. Par exemple, être la mère ou le bébé, utiliser un bloc comme marteau, nourrir la poupée, prétendre qu'un bloc est un camion.
- Jeux avec des règles : il s'agit d'activités de type jeu avec des règles et des limites préétablies auxquelles l'enfant se conforme. Il s'agit par exemple de jeux de cartes, de jeux de société et de jeux d'adresse. Le jeu dramatique qui comprend des règles et la mise en scène d'une histoire fictive avec d'autres est le jeu le plus sophistiqué.

Les recherches de Sara Smilansky se sont concentrées sur la façon dont les enfants apprennent par le jeu, et sur la relation entre le jeu et la réussite scolaire future. Smilansky a découvert un lien entre les enfants qui pratiquaient des niveaux élevés de jeu social/dramatique et des performances cognitives élevées à l'école primaire.

Au début des années 1900, le psychologue russe Lev Vygotsky a expliqué que les enfants avaient besoin des « outils de l'esprit » pour apprendre. Les jeunes enfants sont capables de penser, d'être attentifs et de se souvenir. Le problème est que leur pensée, leur attention et leur mémoire sont très réactives ; l'objet ou l'activité doit retenir leur attention. Sans l'acquisition d'outils mentaux, cette approche visant à capter l'attention serait le seul moyen pour les enfants d'acquérir des informations, car ils ne sont pas capables de diriger et de concentrer leur attention, leur mémoire et leurs capacités de résolution de problèmes par eux-mêmes. Le jeu de rôle est l'un des principaux moyens par lesquels les enfants développent les « outils de l'esprit ». Vygotsky pensait que grâce au processus de jeu « que se passera-t-il si... » qui se produit au cours de différentes sortes de jeu - y compris le jeu de rôle - les enfants apprennent la méthode de recherche scientifique : observer et explorer ce que les matériaux peuvent faire, partager leurs observations avec d'autres, imaginer ce qui pourrait être possible, appliquer les connaissances antérieures, remettre en question les idées fausses et résoudre les problèmes. Dans le jeu, les enfants utilisent les compétences scientifiques d'observation, de communication, de comparaison et d'organisation. Comme l'imaginait Vygotsky, « Dans le jeu, l'enfant se comporte toujours au-delà de son âge moyen, au-delà de son comportement quotidien ; dans le jeu, c'est comme s'il avait une tête de plus que lui (sic) ». ¹

Aujourd'hui, les chercheurs continuent de soutenir et d'élargir les conclusions de ces premiers auteurs sur la science du jeu.

Pour en savoir plus sur la science de l'apprentissage par le jeu, lisez UNICEF et la Fondation Lego (2018) *Learning through play Strengthening learning through play in early childhood education programmes (Apprendre par le jeu Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance)*. Accès [ici](#)

LES ADULTES PEUVENT SOUTENIR LE DÉVELOPPEMENT ET L'APPRENTISSAGE DES ENFANTS PAR LE JEU.

Les éducateurs des établissements préscolaires et des centres d'SEPE, ainsi que les parents/personnes s'occupants des enfants à la maison, peuvent soutenir le jeu et l'apprentissage des enfants de différentes manières :

- ✓ En prévoyant suffisamment de temps pour un large éventail d'activités ludiques et en veillant à ce que le matériel de jeu sécurisé et stimulant pour le niveau de développement des enfants soit disponible.
- ✓ En donnant l'occasion d'essayer de nouvelles choses, de pratiquer et de maîtriser des compétences spécifiques. Cela signifie changer et ajouter de nouveaux matériaux de jeu pour augmenter la nouveauté, soutenir et encourager les enfants à essayer de nouvelles choses.
- ✓ En favorisant des opportunités d'apprentissage structurées et ludiques, au cours desquelles l'éducateur donne aux enfants du matériel à manipuler, des concepts à pratiquer, pose des questions et donne aux enfants des problèmes à résoudre.
- ✓ En offrant de nombreuses possibilités de jeux libres dirigés par les enfants, tout en profitant de ces occasions pour parler de manière significative avec les enfants et poser des questions d'approfondissement qui élargissent leur réflexion et leur apprentissage dans différents domaines. Les éducateurs peuvent également exploiter le pouvoir du jeu libre pour aider les enfants à développer des amitiés et des compétences pro-sociales telles que la coopération, le partage, jouer chacun son tour, la compréhension des sentiments des autres.
- ✓ En évitant les jeux stéréotypés selon le genre et en encourageant les enfants à utiliser les matériaux d'une manière qui élargit ou abolit les frontières entre les genres, ou qui socialise des aspirations différentes, par exemple en encourageant les garçons à jouer à la dinette et les filles à construire avec des blocs.

1 Faire référence à Chapter 10, Bodrova, E., and Leong, D. J. (2006). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Education*, 2nd edition, Prentice Hall, Columbia

- ✓ En profitant de toutes les occasions qui se présentent pour établir une communication individuelle (ou “conversation sans instructions”) avec les enfants pendant qu’ils jouent. Voici quelques façons de le faire :
 - Tenir des conversations naturelles avec les enfants pendant qu’ils jouent, et les encourager à parler.
 - Écouter les enfants et répondre à ce qu’ils disent.
 - Inciter les enfants à réfléchir et à étendre leur jeu à un niveau supérieur en posant des questions. Par exemple, *dis-moi comment tu construis avec tes blocs. Quelle autre forme de bloc pourrais-tu utiliser ici ? As-tu besoin de nourriture dans ton bol ? - Que pourrais-tu y mettre ? Y a-t-il quelque chose dans ce bocal que tu pourras utiliser ?* L’éducateur leur tend le bocal à bouts.

Pour en savoir plus sur la façon dont les adultes peuvent soutenir l’apprentissage des enfants par le jeu, lisez la Fondation LEGO (2019) *Play facilitation : the science behind the art of engaging young children (La facilitation du jeu : la science derrière l’art de faire participer les jeunes enfants)*. Accès [ici](#)

POURQUOI EST-IL IMPORTANT D’UTILISER DES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES ADAPTÉES AU DÉVELOPPEMENT ?

Pendant la petite enfance, les enfants acquièrent progressivement de nouvelles compétences dans tous les domaines du développement : cognitif, social, émotionnel, linguistique et physique. Ils les développent par le jeu, l’interaction avec les autres et le monde qui les entoure, l’exploration et la découverte. Ils commencent par apprendre les compétences de base avant d’acquérir des compétences plus complexes.

Si les enfants développent généralement des compétences particulières dans une certaine tranche d’âge et dans le même ordre, l’âge exact auquel les enfants atteignent les différentes étapes du développement varie d’un enfant à l’autre, en fonction de leur propre potentiel mais aussi des soins et de la stimulation qu’ils reçoivent.

La recherche a montré qu’il est important de fournir de multiples occasions, de nouveaux jouets et de nouvelles activités pour le jeu et pour l’apprentissage qui sont appropriés aux niveaux de capacités existants chez l’enfant, et de s’appuyer sur ceux-ci pour les aider à acquérir et développer des aptitudes nouvelles et plus complexes : si vous fournissez des jouets et des ressources d’apprentissage trop difficiles, l’enfant sera frustré ; si les ressources d’apprentissage sont trop simples, l’enfant s’ennuiera probablement et n’apprendra pas grand-chose !

Les jouets et ressources d’apprentissage qui sont adaptés à l’âge et au niveau de développement de l’enfant sont utiles car ils :

1. sont suffisamment stimulants pour éveiller l’esprit de l’enfant.
2. offrent un niveau de défi approprié, en soutenant progressivement la maîtrise des compétences de l’enfant à un niveau qui lui convient.
3. donnent aux enfants le goût de la nouveauté, de la découverte et l’envie d’en savoir plus sur l’inconnu.
4. contribuent à rendre le jeu amusant, intéressant et positif - ce qui signifie que l’enfant est susceptible de jouer plus longtemps et de se concentrer davantage.



1.3 LA SOCIALIZATION DE GENRE : DE QUOI S'AGIT-IL ET COMMENT EST-ELLE LIÉE AU JEU ?

La petite enfance est une période cruciale pour le développement de l'enfant - une période où les filles et les garçons commencent à acquérir un sens d'eux-mêmes et de leur place dans le monde. Dès la naissance, les enfants commencent à apprendre les attitudes et les attentes de leur communauté et de leur société en matière de genre - comment les filles et les garçons, les femmes et les hommes doivent se comporter et quel est leur rôle dans la société - à travers un processus appelé socialisation de genre.

Des recherches menées par Plan International² ont montré que les soignants/éducateurs encouragent souvent des types de jeux et d'activités d'apprentissage différents pour les filles et les garçons. En outre, dans de nombreux centres SEPE et écoles maternelles, le programme pédagogique et le matériel d'apprentissage - ainsi que les comportements et les interactions des éducateurs avec les enfants, et les différentes activités de jeu et d'apprentissage qu'ils encouragent pour les filles et les garçons - reproduisent et renforcent souvent les attitudes et les attentes liées au genre concernant les comportements, les capacités et les rôles futurs des filles et des garçons. Les soignants et les éducateurs justifient ce traitement différencié des filles et des garçons par le fait que les filles et les garçons sont naturellement plus doués pour certaines choses, ou plus susceptibles de se comporter de certaines manières, en raison de différences biologiques. Nombre d'entre eux ont également évoqué la responsabilité qui leur incombe d'enseigner et de préparer les enfants à devenir des femmes ou des hommes responsables, respectueux et précieux au sein de leur communauté, conformément aux rôles spécifiques pour chaque sexe prescrits par la culture. Pour les filles, il s'agit généralement de les préparer à la maternité et à s'occuper d'un foyer et d'une famille. Pour les garçons, cela signifie souvent que l'accent est mis sur le développement des compétences en matière de leadership, d'indépendance et d'autorité.

Ces croyances et attentes concernant le genre - qui sont limitatives pour les filles comme pour les garçons - sont renforcées lorsque les soignants, les éducateurs encouragent des types de jeux spécifiques ou des niveaux d'accès différents aux matériels et activités d'apprentissage pour les filles et les garçons. Elles sont également renforcées lorsque les adultes découragent les comportements ou les jeux jugés plus appropriés pour le sexe opposé, ainsi que les interactions entre filles et garçons pendant les jeux.



2 Plan International (2017) Synthesis report: Research on gender equality and early childhood development in eleven countries (Rapport de synthèse : Recherche sur l'égalité entre les genres et le développement de la petite enfance dans onze pays d'Asie) <https://plan-international.org/research-gender-equality-and-ecc-initiatives>

Il est également important de se rappeler que de nombreux jouets peuvent renforcer les normes de genre inégales et socialiser les rôles et stéréotypes de genre auprès des enfants. Par exemple, de nombreux jouets conçus pour les garçons, comme les soldats de plomb ou les figurines, leur apprennent à jouer des rôles masculins et à être agressifs. De nombreux jouets conçus pour les filles, tels que les poupées ou les ensembles de cuisine, apprennent aux filles à assumer des rôles de soignantes et de domestiques et à s'occuper d'elles.

Les ressources présentées dans ce guide ont été développées pour soutenir l'apprentissage ludique des enfants de manière à ne pas renforcer les normes et attitudes inégales entre les sexes, mais plutôt pour permettre aux enfants d'utiliser leur imagination pour explorer une variété de compétences, de rôles et de comportements de manière égale entre les sexes. Veuillez noter que, bien que le matériel présenté inclue des jouets/ressources qui sont typiquement associés au jeu de l'un ou l'autre sexe, comme les poupées, les voitures et les véhicules, les ressources pour la cuisine imaginaire ou le jeu du marché, il peut toujours être utilisé - et il est important qu'il le soit ! - par les filles et les garçons. Il est important de s'assurer que les parents/personnes s'occupant des enfants et les éducateurs sachent que tous les jouets/matériels figurant dans ce guide sont des ressources de jeu et d'apprentissage précieuses pour les enfants, quel que soit leur sexe.

Une façon d'évaluer si vos supports d'apprentissage - et la façon dont ils sont utilisés - remettent en question les stéréotypes et les rôles liés au genre, est d'utiliser les outils de Plan International's *Gender in ECD assessment toolkit* (la boîte à outils d'évaluation de Plan International sur le genre dans le DPE). Ces documents sont disponibles auprès de Plan International.

UNE NOTE SUR L'INCLUSION DES PERSONNES HANDICAPÉES :

L'intégration des personnes handicapées désigne la capacité des méthodes d'enseignement, des expériences de jeu et des jouets d'apprentissage à faciliter l'apprentissage et le développement des enfants souffrant de handicaps intellectuels, sensoriels ou moteurs. Les éducateurs, les personnes s'occupant des enfants et les parents qui travaillent avec des enfants handicapés peuvent les aider à accéder à un environnement d'apprentissage adéquat et stimulant de nombreuses manières différentes. Par exemple, ils peuvent concevoir des expériences de jeu et des jouets d'apprentissage spécifiques qui les aident à développer des compétences en utilisant leurs autres sens (par exemple, en produisant des cartes de chiffres en braille pour que les enfants malvoyants puissent reconnaître les chiffres et les symboles par le toucher). Les enseignants, les personnes s'occupant des enfants et les parents peuvent également développer des jouets d'apprentissage qui encouragent le respect et reconnaissent le potentiel des enfants handicapés (par exemple, en produisant un livre d'histoire racontant la vie d'un enfant à mobilité réduite qui viendrait tous les jours au centre d'SEPE). Ils peuvent eux-mêmes donner l'exemple, les uns aux autres et aux enfants, de la manière de se rapprocher des enfants handicapés. Les enseignants, les personnes s'occupant d'enfants et les parents doivent également veiller à ce que tous les jouets et les expériences de jeu soient sans danger pour les enfants handicapés.

Lors du développement des jouets expliqués dans ce guide, ou lors de la création de nouveaux jouets, il est important de considérer comment ceux-ci peuvent être adaptés pour être appropriés et stimulants pour les enfants handicapés et ayant des besoins spéciaux.

1.4 PRODUIRE DES JOUETS D'APPRENTISSAGE LUDIQUES

Dans cette section, vous trouverez :

- Principes et étapes de base pour la production et l'utilisation de jouets fabriqués localement et pour la formation des éducateurs et des parents à leur production et à leur utilisation.

INTRODUCTION:

Les enfants apprennent principalement en faisant, et non en observant. Cela signifie que le "matériel de manipulation" est une ressource importante pour le jeu et l'apprentissage : il s'agit de différents objets ou matériaux qui peuvent être touchés, déplacés et utilisés de manière créative, et qui facilitent l'apprentissage de concepts et de différentes compétences. Les blocs, les perles, les puzzles, les marionnettes et les poupées en sont des exemples.

Lorsque vous planifiez les jeux et jouets d'apprentissage ludiques que vous allez produire, gardez à l'esprit les critères et considérations suivants :

- Pour quels enfants produisez-vous des ressources d'apprentissage ludiques - quels sont leur âge et leur stade de développement ? N'oubliez pas que les matériels doivent être suffisamment complexes pour intéresser les enfants. Les enfants de 5 ans, par exemple, ont besoin de puzzles de 9 à 18 pièces, de livres d'histoires avec des images détaillées et de blocs plus petits que grands.
- Quels sont vos objectifs d'apprentissage pour ces enfants dans différents domaines - mathématiques, alphabétisation, sciences, etc.
- Quelles sont les ressources nécessaires pour les différentes sortes d'activités de jeu et d'apprentissage : jeu libre, coin jeu, jeu structuré, jeux ?
- Comment allez-vous vous assurer que les ressources d'apprentissage ludiques que vous développez sont sécuritaires, attrayantes et aussi durables que possible ?
- Comment allez-vous encourager les enfants à inventer des façons nouvelles et créatives d'utiliser les matériaux ?
- Comment faire en sorte de produire régulièrement de nouvelles ressources, pour remplacer les jouets en cas de besoin et alimenter la nouveauté ?
- Comment allez-vous stocker le matériel pédagogique fabriqué ? Par exemple, pour les écoles maternelles en plein air ou mobiles, les jouets devront être stockés idéalement dans des sacs ou des boîtes étanches.

Tips!

- La sécurité avant tout ! N'oubliez pas qu'en plus de jouer avec les jouets et le matériel d'apprentissage, les enfants les lancent, les frappent, les mettent dans leur bouche, etc. Vous devez vous assurer que de la peinture non toxique est utilisée pour les peindre et que les jouets n'ont PAS de bords tranchants. Évitez de fabriquer et d'utiliser des matériaux suffisamment petits pour être mis dans le nez, dans les oreilles ou avalés - en particulier pour les plus jeunes enfants.
- Produire des matériaux qui peuvent être utilisés de plusieurs façons, comme des blocs ou des cartes illustrées.
- Si vous disposez d'une quantité suffisante de matériel, faites une rotation pour alimenter la nouveauté. Par exemple, vous pouvez placer le matériel de "jeu de la maison" dans le coin imagination, et la semaine suivante, le matériel de "jeu du marché".
- Essayez d'apporter de nouvelles choses et des "matériaux trouvés" pour susciter l'intérêt et compléter les ressources pédagogiques que vous avez développées. Par exemple, vous pouvez apporter des fleurs ou des feuilles, à dessiner ou à trier...
- Examinez régulièrement comment les enfants utilisent le matériel. Ont-ils l'air de s'en lasser - la nouveauté est-elle passée ? Les enfants font-ils quelque chose de nouveau avec le matériel ? Les jouets les poussent-ils à maîtriser des compétences plus élevées ? Les enfants sont-ils désireux de vous montrer et de vous raconter ce qu'ils font en jouant avec eux ?



FORMATION DES ÉDUCATEURS DES CENTRES SEPE/ÉCOLES MATERNELLES À LA FABRICATION DE JOUETS ET DE RESSOURCES D'APPRENTISSAGE LUDIQUES

Comme mentionné ci-dessus, la formation sur la fabrication de jouets doit être facilitée dans le cadre d'une formation plus large qui couvre également le développement de l'enfant, l'apprentissage et le jeu, et qui donne aux participants une expérience pratique de la fabrication et de l'utilisation de jouets et de jeux avec les enfants. Ceci est essentiel pour que les enseignants/éducateurs ne se contentent pas de produire que des jouets mais sachent aussi comment chaque jouet/ressource favorise l'apprentissage de différentes compétences et comment aider les enfants à les utiliser.

La formation à la fabrication de jouets commence généralement par donner aux éducateurs l'occasion de faire des copies d'un jouet/ressource que vous avez déjà préparé. Ils observent comment le jouet est fabriqué (peut-être en faisant des croquis), puis ont l'occasion de fabriquer le jouet eux-mêmes. Ils peuvent s'entraîner et faire des jeux de rôle sur la façon dont le jouet pourrait être utilisé, et discuter des avantages pour le développement de l'enfant. C'est plus facile que de demander aux enseignants/éducateurs de concevoir un jouet ou une ressource d'apprentissage à partir de zéro, et cela aide à développer l'expertise, la confiance et la motivation pour créer plus tard leurs propres ressources d'apprentissage.

Veillez à disposer d'un espace suffisant pour la formation à la fabrication de jouets : vous aurez besoin de beaucoup de place sur une table ou - si cela est culturellement acceptable - sur le sol (en veillant à ce qu'il soit propre).

Les indicateurs de préparation à l'école sont un autre outil important pour soutenir la fabrication de jouets pour les centres d'SEPE. Un document intitulé " 63 indicateurs de préparation à l'école " a été conçu comme un outil que les éducateurs/enseignants peuvent utiliser dans un certain nombre d'activités (par exemple, l'observation et l'évaluation des sessions d'SEPE ou la fabrication de jouets d'apprentissage précoces stimulants). Les indicateurs de préparation à l'école se trouvent à l'annexe 1 et sont inclus comme outil dans la formation des formateurs pour les centres SEPE. L'utilisation des indicateurs aide à planifier la conception des jouets et à réfléchir au développement des matériaux avant leur production, afin de s'assurer qu'ils profiteront aux enfants de diverses manières. Plus un jouet/jeu aborde de domaines du développement de l'enfant et d'indicateurs, meilleur il est.

Enfin, essayez de rendre la fabrication de jouets AMUSANTE ! Mettez de la musique, engagez une conversation sur la vie des gens, montrez et mettez en valeur ce que chacun produit en cours de route !

Pour en savoir plus sur la formation à la fabrication de jouets pour les enseignants/éducateurs, y compris une suggestion de calendrier et de processus de suivi, veuillez consulter le Guide de formation des formateurs.

N'oubliez pas ! Tous les enseignants/éducateurs ne se sentiront pas prêts à utiliser les jouets qu'ils ont produits et à appliquer ce qu'ils ont appris dans leurs programmes d'apprentissage après une seule formation. Il est essentiel de leur donner l'occasion de s'exercer ! Essayez d'utiliser des cercles d'apprentissage et des sessions de mentorat réguliers pour donner aux enseignants et aux éducateurs l'occasion d'échanger des idées sur les activités et les ressources qu'ils ont utilisées, d'apprendre ce qui a bien marché et de produire de nouvelles ressources d'apprentissage ludiques. Si les animateurs de la formation à la fabrication de jouets se rendent régulièrement dans les écoles maternelles et les centres SEPE, ils peuvent également profiter de ces visites pour voir comment les ressources d'apprentissage sont développées et utilisées, répondre aux questions et apporter leur soutien.

Pour la formation des parents/personnes s'occupant des enfants et des bénévoles de la communauté sur le jeu et le développement de jouets pour le jeu à domicile et les jeux lors de regroupements communautaires, il existe un guide de formation spécifique.

PRODUCTION D'UN KIT DE JOUETS D'APPRENTISSAGE POUR LES CENTRES D'SEPE ET LES ÉCOLES MATERNELLES

La liste ou " inventaire " de matériel d'apprentissage ludique suggéré ci-dessous est tiré du *Programmes d'apprentissage précoces gérés par la communauté : un guide pédagogique (Community Managed Early Learning Programs : Curriculum Guide)* (2012)

L'inventaire comprend du matériel pour la salle de classe et pour différentes parties de la routine quotidienne : cercle de lecture, cercle de mathématiques et coin jeu (blocs et construction, jeux et puzzles, imagination, livres et lecture, sable et eau). Les quantités par "classe" sont décrites dans les sections suivantes.

Idéalement, chaque classe devrait disposer d'un inventaire ou d'un ensemble de ressources qui :

- Soutient tous les domaines de développement.
- Peut être utilisé de nombreuses façons différentes (comme des blocs, des coquillages, des capsules de bouteilles et des cartes d'images).
- Est stimulant et peut être utilisé pour des activités présentant différents niveaux de difficulté.
- Est attrayants et bien fait (couleurs, lettrage soigné, images avec beaucoup de détails).



© Plan International Uganda

- Est disponible en quantité suffisante pour que différents enfants puissent les utiliser.

Environnement de la classe

- Tableau des présences avec des fiches nominatives pour chaque enfant.
- Tableau du calendrier.
- Diverses affiches colorées réalisées sur des sacs de céréales ou du tissu pour plus de durabilité (plutôt que sur du papier).
- Revêtement de sol.
- Horloge murale.

Cercle d'alphabétisation

- Grand tableau noir (sur le mur ou sur un chevalet) et craies. Si possible, une ardoise et une craie par enfant et/ou quatre à cinq ardoises pour le coin livres et images.
- 25 livres d'histoires, certains achetés et d'autres faits maison.
- Grands livres (neuf à dix), produits localement, pour l'heure du conte.
- Cahier d'exercices, et crayons, taille-crayons, crayons de couleur ou crayons à papier, si possible.
- Drapeau ou affiches illustrant l'alphabet (lettres majuscules, lettres minuscules et symboles illustrant le son de la lettre). Dans la mesure du possible, utilisez du tissu ou des sacs à grains pour fabriquer ces drapeaux afin de les rendre plus durables.



Cercle de mathématiques

Calendrier avec des poches et des cartes à numéros amovibles. Dans la mesure du possible, utilisez du tissu ou du sac à grains pour fabriquer ces calendriers afin de les rendre plus durables.

- Bannières de chiffres, avec les chiffres 1 à 20.
- Sacs de mathématiques (un par enfant). Voir la liste complète du contenu plus tard.

Coin jeu - jeu libre

Blocs et coin jeu de construction

- Blocs de différentes formes : cubes, triangles et rectangles.
- Cubes en bois de 2,5 cm (100 de chaque couleur : rouge, bleu, jaune, vert, violet et orange, soit 600 au total).
- 40 bâtons de bambou (quatre couleurs) d'environ 20-25 cm de long.
- Petites figurines d'animaux, de personnes et de véhicules en carton ou peintes sur des blocs.
- Formes en carton (cercles/triangles/carrés) pour les sculptures
- D'autres matériaux de construction intéressants, comme des boîtes de conserve, des épis de maïs ou de grandes gousses de graines peintes avec des couleurs vives.

Coin jeu et puzzles

- Puzzles d'images : de 5 à 16 pièces
- Puzzles de formes (tangrams, blocs à motifs, géoplan).
- Une sélection de jeux de logique (par exemple, Memory, Dominos, Bingo).
- Cartes à jouer et dés (si la culture le permet).
- Des jeux de société avec des règles pour la reconnaissance des formes, de l'alphabet ou des couleurs, et la pratique du comptage.

Coin des livres et des images

- Livres d'histoires (essayez d'alterner des livres différents chaque semaine).
- Deux séries de cartes illustrées (par exemple avec des animaux, des fleurs, des fruits ou des oiseaux)
- Deux jeux de cartes de l'alphabet et des activités de jeu.
- Deux jeux de cartes de chiffres, 1-20 et des activités de jeu.
- Tableau mural à pochettes pour le tri des cartes (facultatif).
- Papier à dessin et/ou ardoises.
- Crayons, crayons a papier, gomme et taille-crayon.
- Images et pages de journaux ou de magazines découpées.
- Jouets à lacets ou à perles/fil.

Coin de l'imagination

- Petits plats, cuillère, coquilles de noix de coco.
- Poupées en tissu (hommes et femmes).
- Petits paniers ou pots de différentes formes ou coquilles de noix de coco.
- Balance.
- Des morceaux de tissu de couleur unie (format A4) à utiliser comme plateau de table, lit de bébé, comptoir de magasin, etc.
- Tapis en plastique (7,5 cm x 10 cm) avec une route et un paysage typique dessinés au feutre ou à la peinture.
- Animaux de ferme, bateaux, véhicules et personnes en plastique ou en bois et bâtons à utiliser sur le tapis.
- Boutons, cailloux, coquillages, graines, capsules de bouteilles qui peuvent être utilisés pour faire des dessins ou pour jouer comme au magasin ou comme à la maison.

Jeux de sable et d'eau

Jeu de sable

- Des tasses de différentes tailles ou des tasses à mesurer.
- Cuillères.
- Des objets en bois pour faire des dessins (ex. des bâtons).
- Des tasses ou des coquilles de noix de coco pour mouler le sable.

Jeux d'eau

- Tasses de différentes tailles ou tasses à mesurer
- Entonnoirs
- Tube en caoutchouc
- Bouteilles en plastique avec des ouvertures de taille différente
- Couvercles avec des trous pour arroser.



© Plan International Bangladesh

UNE PROPOSITION DE PROCESSUS POUR DÉVELOPPER DES JOUETS D'APPRENTISSAGE CULTURELLEMENT PERTINENTS

La deuxième partie de ce guide explique comment fabriquer des jouets et du matériel d'apprentissage qui peuvent potentiellement être utilisés dans des cultures et des contextes différents. Même si vous envisagez de les utiliser, il est important de travailler avec les éducateurs, les soignants, les personnes s'occupant d'enfants et les membres de la communauté pour vous assurer de leur soutien et de leur engagement : cela vous aidera également à garantir que les jouets et les ressources d'apprentissage que vous développez sont culturellement pertinents. Vous trouverez ci-dessous quelques mesures que vous pouvez prendre. Il ne s'agit pas d'un livre de recettes : vous voudrez peut-être sauter certaines étapes, changer l'ordre ou faire certaines choses en parallèle

Recherche communautaire - commencez par cartographier et comprendre :

- Quels jeux, jouets, formes de jeu, histoires et chansons sont traditionnels et typiques dans les communautés que vous allez atteindre ?
- Quels sont les jouets, les jeux et le matériel d'apprentissage disponibles dans les établissements préscolaires et les centres d'SEPE ?
- Existe-t-il le bon type et les bonnes quantités de matériel d'apprentissage ludique pour soutenir les objectifs d'apprentissage de l'école maternelle ?
- Quels sont les jouets, les jeux et le matériel d'apprentissage dont disposent les familles pour leurs enfants ?
- Quelles sont les ressources disponibles localement pour produire des jouets ? - en termes de matériaux recyclés, ménagers ou trouvés ?
- Quels sont les membres de la communauté qui peuvent aider à la production de jouets - par exemple, y a-t-il des menuisiers, des personnes possédant des machines à coudre, des artisans, des artistes ?

Vous trouverez ci-dessous quelques-unes des questions que vous pourriez utiliser lors d'une enquête sur la communauté en rapport avec la production de jouets.

QUESTIONS DE L'ENQUÊTE COMMUNAUTAIRE SUR LA PRODUCTION DE JOUETS

- Quelle est une journée typique dans la vie d'une jeune fille ici ? Et d'un jeune garçon ? Combien de temps ont-ils pour jouer et s'amuser ? Avec qui jouent-ils et où ?
- Quelles sont les histoires traditionnelles locales qui pourraient être racontées aux enfants ou utilisées pour des livres d'histoires pour enfants ?
- Quelles sont les chansons traditionnelles (avec une histoire) et les rimes qui pourraient être utilisées avec les enfants ?
- Quels sont les jeux traditionnels auxquels les adultes jouent avec les enfants, ou auxquels les enfants sont encouragés à jouer ensemble ? Y a-t-il des jeux qui sont considérés comme appropriés uniquement pour les filles ou uniquement pour les garçons ?
- Quels jeux et équipements de plein air trouve-t-on pour les enfants dans cette communauté ? Y a-t-il des jeux qui sont considérés comme appropriés uniquement pour les filles ou uniquement pour les garçons ?
- Quelles sont les ressources qui sont produites localement et qui pourraient être utilisées pour fabriquer du matériel pédagogique ? Y a-t-il des artisans, des menuisiers, des personnes ayant des compétences en couture qui pourraient aider ?
- Quelles sont les ressources naturelles disponibles qui sont sans danger pour les jeunes enfants et qui pourraient être utilisées comme matériel pédagogique ? (noix de coco, bambou, sable, graines, bâtons, feuilles etc...).
- Comment les éducateurs des programmes de la petite enfance peuvent-ils accéder aux matériaux recyclés ? Collectent-ils déjà ces matériaux, et si oui, auprès de qui et où ? Quelles ressources sont faciles ou difficiles d'accès ?
- En ce qui concerne le matériel d'artisanat (ciseaux, crayons, papier, etc.), qu'est-ce qui est facilement disponible à un coût raisonnable ?

Identifiez les jouets/matériels d'apprentissage que vous allez initialement développer :

Veillez à analyser les données collectées à l'aide de cette enquête - en collaboration avec les enseignants/éducateurs et les parents/personnes s'occupant des enfants de la communauté - afin d'identifier les besoins spécifiques en matière de ressources d'apprentissage ludiques au sein de la communauté/de l'école maternelle, etc. :

- Quel matériel pédagogique supplémentaire est nécessaire pour soutenir les objectifs d'apprentissage qui ont été définis et les différentes activités de la routine quotidienne ?
- Quels sont les jouets/matériels à privilégier car :
 - ✓ Ils favorisent le développement d'une série de compétences - cognitives, sociales et émotionnelles, physiques et linguistiques
 - ✓ Ils peuvent être utilisés pour différents objectifs dans la classe
 - ✓ Ils reflètent la culture locale
 - ✓ peuvent être adapté aux enfants handicapés
 - ✓ seront sécurés et amusants à utiliser pour les jeunes enfants.

Planifiez la production des jouets et du matériel d'apprentissage.

La section suivante de ce guide explique le matériel nécessaire et le processus de production d'une série de supports d'apprentissage ludiques.

Si vous concevez un nouveau jouet/jeu, vous devrez :

- Dessinez ce à quoi ressemblera le jouet/jeu.
- Identifier les matériaux qui seront nécessaires - y compris les matériaux d'art et d'artisanat.
- Décrivez les étapes que vous devrez suivre pour fabriquer le jouet et indiquez si vous aurez besoin de l'aide de personnes possédant des compétences particulières (menuiserie, couture, etc.).

Réfléchissez à ce que vous ferez pour rendre le jouet attrayant et sécurés pour les enfants.

Soyez patient - et créatif ! Il arrive parfois que votre idée originale ne fonctionne pas comme vous l'aviez espéré ! Pouvez-vous la modifier pour en faire quelque chose de différent ? Pouvez-vous la réaliser d'une manière différente ?

Une note sur les matériaux d'art et d'artisanat

Veillez à disposer d'un budget suffisant pour acheter et réapprovisionner les matériaux de bricolage, car ils faciliteront grandement la production de jouets.

Idéalement, vous aurez besoin d'une bonne réserve de crayons de couleur, de marqueurs, de crayons à papier, de gommes, de colle, de ruban adhésif, de papier et de carton de couleur, de peinture non toxique, de ficelle, de laine. Plus des ciseaux ou un cutter, des règles, des agrafeuses et des agrafes.

Si ces matériaux ne sont pas disponibles - ou si le budget est insuffisant - vérifiez auprès de la communauté si elle dispose d'autres moyens de fabriquer ces différents articles.

COMMENT FABRIQUER DE LA PEINTURE NON TOXIQUE

Toute peinture utilisée dans la production de jouets DOIT être non toxique ! Si vous ne pouvez pas acheter de la peinture non toxique, il existe quelques moyens de la fabriquer :

Peinture jaune - râpez finement du curcuma. Cela créera une pâte qui pourra être appliquée directement sur les matériaux.

Peinture verte - ramassez des papayes et/ou d'autres types de feuilles vertes et hachez-les ou écrasez-les finement dans un bol. Ajoutez un peu d'eau pour dissoudre la couleur verte naturelle des feuilles. Appliquez le mélange sur les jouets.

Peinture noire : ramassez les feuilles de taro et hachez-les ou écrasez-les finement. Ajoutez de l'eau pour dissoudre la couleur naturelle des feuilles et ajoutez un peu de poudre de calcaire pour transformer le mélange en une couleur noire. Appliquez le mélange sur les jouets.

Peinture rouge - râpez finement du curcuma et mélangez la pâte de curcuma avec un peu de poudre de calcaire. Appliquez le mélange sur les jouets.



Collectionner des “matériaux trouvés” ou du “beau bric-à-brac” :

Commencez à collecter les matériaux naturels, trouvés ou mis au rebut bien avant de commencer la production des jouets - et encouragez les éducateurs et les parents/personnes s'occupant des enfants à continuer à collecter après les formations, pour une utilisation ultérieure. Vous pourriez créer une boîte de “beaux déchets” dans laquelle les matériaux naturels et recyclés pourraient être stockés ; et partager une liste de ce qui doit être collecté. Au fur et à mesure que les membres de la communauté collectent des éléments pour la boîte, assurez-vous de garder un œil sur ce qui est encore nécessaire. Vérifiez tous les matériaux collectés pour vous assurer qu'ils sont sûres (non toxiques, sans bords tranchants) et propres. Vous trouverez ci-dessous un exemple de message/affiche que vous pourriez créer.

AIDEZ-NOUS À COLLECTER DES MATÉRIAUX POUR NOTRE BOÎTE À “BEAUX OBJETS”.

Aidez-nous en collectant et en déposant des matériaux naturels et recyclés dans cette “belle boîte à recyclage”. Nous utiliserons ces matériaux lors d'ateliers de fabrication de jouets afin de créer des jouets d'apprentissage amusants et sûres pour les enfants de la communauté.

Matériaux nécessaires : bouteilles en plastique, bâtons, pierres, graines, tout type de tissu, fil/corde, boutons, pierres, tout type de bois, boîtes de conserve, conteneurs, tout type de papier. Veillez à ce qu'ils soient bien lavés avant de les laisser dans la boîte !

Veillez NE PAS laisser de choses dangereuses, malodorantes, non lavées ou pourries. Merci !

Produire et tester les jouets que vous produisez

La production sera influencée par toutes les étapes précédentes. Avant de lancer la production, il convient de déterminer si la conception du jouet doit être affinée, en tenant compte d'éléments tels que la sécurité, les compétences qu'il permettra aux enfants de développer, la disponibilité de matières premières et de matériaux recyclés en quantité suffisante.

Une fois terminés, les jouets/jeux devront généralement être testés avant d'être utilisés dans les centres d'SEPE : c'est particulièrement le cas pour les jeux de société qui sont difficiles et ont des règles complexes. Les différentes manières de tester un matériel d'apprentissage sont les suivantes : jouer avec comme si vous étiez un enfant, proposer à des personnes de jouer avec afin qu'elles puissent donner leur avis, et observer un enfant de l'âge approprié jouer avec. Avant de l'utiliser avec des enfants, évaluez soigneusement si la ressource sera dangereuse d'une quelconque manière. Si vous ne pouvez pas résoudre le problème de sécurité, abandonnez le jouet et commencez autre chose. Cependant, la plupart des jouets d'apprentissage peuvent être corrigés/améliorés par une réflexion, un développement et des tests supplémentaires.

Une fois la production d'un matériel pédagogique terminée, il faudra lui trouver un sac de rangement, une boîte ou un conteneur pour s'assurer que tous les éléments restent ensemble. Les sacs ou les boîtes peuvent également tous être produits localement.



© Plan International Cambodia

1.5 JOUETS D'APPRENTISSAGE POUR LES COINS/ESPECES DE JEUX

Le coin jeu peut être la partie la plus importante de la routine quotidienne dans les écoles maternelles et les centres d'SEPE. C'est un moment de jeu libre, où les enfants choisissent ce qu'ils veulent faire et dirigent leur apprentissage, plutôt que l'éducateur. Lorsque les enfants font des plans sur ce qu'ils vont faire pendant le temps du coin jeu, cela les aide également à développer des compétences de réflexion de plus haut niveau - des compétences pour prendre des décisions, réguler leur propre comportement et assumer la responsabilité de leurs actions. L'éducateur peut toujours aider les enfants à apprendre par le jeu, en se déplaçant entre les espaces de jeu, en montrant de l'intérêt pour ce que les enfants font, en posant des questions et en les encourageant à explorer davantage. Les éducateurs doivent également veiller à ce que le jeu dans les coins jeu ne renforce pas les stéréotypes de genre, par exemple en s'assurant que les filles ont les mêmes possibilités de décider de ce qu'elles vont jouer que les garçons ; en encourageant les filles à jouer avec des matériaux tels que des camions, des ballons de football et des voitures et les garçons à jouer avec des poupées et des déguisements.

Le coin jeu peut être installé aux quatre coins de la salle de classe, avec un " coin " supplémentaire à l'extérieur pour les jeux de sable et d'eau.³ Les enfants ont la possibilité de choisir un coin et de décider ce qu'ils veulent jouer. Lorsqu'ils ont terminé, ils nettoient le matériel qu'ils ont utilisé et choisissent un autre coin où il y a de la place pour jouer. Chaque coin est limité par le nombre d'enfants qui peuvent y jouer en même temps.

3 Si les activités ont lieu à l'extérieur, utilisez un grand tapis pour délimiter le sol de la salle de classe. Les bâches utilisées pour couvrir les camions sont d'une bonne taille pour 30 enfants. Idéalement, quatre poteaux ou quatre arbres établiront les limites extérieures. De cette façon, des cordes ou des perches peuvent être attachées aux poteaux. Les tableaux d'apprentissage et les affiches peuvent être attachés aux cordes. Les activités en coin sont installées autour des bords de la bâche. Chaque coin dispose d'un sac pour stocker le matériel, clairement identifié par le nom du coin.

Noms des coins :

- Blocs et construction
- Imagination
- Livres et photos
- Jeux et puzzles
- Jeux de sable et d'eau

Les jouets d'apprentissage pour chaque coin inclus dans ce guide peuvent être fabriqués à faible coût. Ils ont été sélectionnés parce qu'ils sont "ouverts", c'est-à-dire qu'ils peuvent être utilisés de différentes manières. Cela signifie que les enfants risquent moins de s'en lasser, même s'ils sont utilisés à plusieurs reprises. Les éducateurs peuvent créer de la nouveauté en apportant de nouveaux matériaux issus de l'environnement local et en faisant tourner les matériaux à utiliser. Ils peuvent également introduire de nouvelles façons d'utiliser les anciens matériaux, comme un nouveau jeu utilisant les cartes illustrées.

1.5.1 BLOCS ET BÂTIMENTS

Dans cette section : Blocs en bois; Cubes en bois; Tiges de bambou; Petites figurines d'animaux de personnes et de véhicules; Formes en carton pour les sculptures; Matériaux supplémentaires pour la construction.

Pourquoi les blocs et les jeux de construction sont-ils importants ?

Les blocs et les jeux de construction favorisent le développement des enfants de la manière suivante :

Cognitif :

- ✓ Développer les capacités de réflexion, de créativité, de résolution de problèmes et d'imagination (par exemple, quels éléments dois-je utiliser, et avec quels autres blocs et éléments de construction ? Comment puis-je empêcher ma tour de tomber ?) ;
- ✓ Raisonnement spatial;
- ✓ Planification - décider de ce qu'il faut construire et planifier comment le construire ;
- ✓ Concepts mathématiques - trier les objets semblables et différents, classer les objets par taille, couleur, forme et compter.

Social et émotionnel :

- ✓ collaborer avec des camarades de jeu pour réaliser un plan, construire quelque chose ensemble et inventer une histoire sur ce qui a été construit ;
- ✓ partager des blocs, des cubes et d'autres éléments de construction ;
- ✓ respecter les constructions des autres en ne les cassant pas ;
- ✓ en respectant le tour de chaque personne pour jouer avec des objets spécifiques.

Physique :

- ✓ la motricité fine et la coordination œil-main (compétences qui les aideront à lire et à écrire).

Langue :

- ✓ parler de ce qu'ils ont construit et du but de cette construction ;
- ✓ raconter une histoire sur le scénario imaginaire qu'ils ont construit - un zoo, un aéroport, un magasin.



Blocs

Quantités suggérées par classe : 50-100 blocs de différentes formes et un sac/une boîte pour le rangement.

Matériel nécessaire :

- Bois (n'importe quel type, mais idéalement de bonne qualité, pour garantir sa durabilité)
- Outils pour couper et façonner le bois et papier de verre
- Peinture non-toxique

Étapes :

1. Découpez les blocs en formes géométriques - cubes, triangles et rectangles. Remarque : un rectangle a la taille de deux cubes ; un triangle est obtenu en coupant en diagonale un cube en deux morceaux. Les cubes doivent faire 5 cm de côté et les rectangles 5 cm x 10 cm.
2. Poncez les bords pour vous assurer qu'ils sont lisses, et peignez-les de différentes couleurs avec de la peinture non toxique.

Cubes en bois

Quantités suggérées par classe : 600 cubes de différentes couleurs et un sac/une boîte pour le rangement.

Matériel nécessaire :

- Bois (n'importe quel type mais idéalement de bonne qualité pour qu'il soit plus durable)
- Outils pour couper et façonner le bois et papier de verre
- Peinture non-toxique

Étapes :

1. Découpez les cubes : ils doivent être un carré de 2,5 cm de côté. Vous devez en faire 600 pour chaque classe.
2. Poncez les bords pour qu'ils soient lisses et peignez-les de différentes couleurs avec de la peinture non toxique (rouge, jaune, orange, bleu, vert, violet - 100 de chaque).

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Les personnes ayant des compétences rudimentaires en menuiserie peuvent produire des cubes, des triangles et des rectangles. Les charpentiers plus avancés peuvent produire des formes courbes et des colonnes.
- Veillez à ce que les filles aient les mêmes possibilités que les garçons de jouer dans le coin des blocs et des constructions.



Bâtons de bambou

Quantités suggérées par classe : 40 bâtons de bambou de différentes tailles, et un sac pour le rangement.

- 40 bâtons de bambous (quatre couleurs) d'environ 8 à 25 cm de long en trois ou quatre tailles différentes
- Un sac pour ranger les bâtons

Matériel nécessaire :

- Bambou
- Outils pour couper et façonner le bambou, papier de verre
- Peinture non-toxique



Étapes :

1. Coupez 40 bâtons de bambou, 10 de chaque taille (le plus court d'environ 8 cm, le plus long d'environ 25 cm).
2. Peignez les bâtons de quatre couleurs différentes - une pour chaque taille - avec de la peinture non toxique.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Si aucun bambou n'est disponible, un autre type de bois peut être utilisé.
- Polissez/poncez les bâtonnets pour qu'ils puissent être utilisés en toute sécurité par les enfants.
- Si nécessaire, montrez comment ils peuvent être utilisés dans le coin blocs et construction - par exemple, pour tracer des routes, des clôtures, construire des ponts.
- Veillez à ce que les filles aient les mêmes possibilités que les garçons de jouer dans le coin blocs et construction.

Petites figurines d'animaux, de personnes et de véhicules⁴

Quantités suggérées par classe : environ 20 petites figurines différentes d'animaux, de personnes et de véhicules, et un sac pour le rangement.

Matériel nécessaire :

- Carton et papier
- Ciseaux et colle
- Crayon, crayons de couleur, marqueurs.
- Ruban adhésif

Étapes :

1. Sur du papier collé sur du carton, dessinez et coloriez une série de personnes (homme, femme, bébés, enfants, etc.), d'animaux (chats, chiens, poules, etc.) et de véhicules (motos, voitures, avions, etc.).
2. Une fois que vous avez fini de dessiner et de colorier, découpez toutes les figures de manière à ce que chacune d'entre elles se trouve sur un morceau de carton distinct. Recouvrez le recto et le verso du papier/carton d'une couche de ruban adhésif. Le carton et le papier seront ainsi plus solides et plus durables.
3. Rangez toutes les figurines dans un sac ou une boîte lorsqu'elles ne sont pas utilisées.

Conseils pour la production et l'utilisation :

- Dessinez des personnes issues de différentes cultures.
- Veillez à ce que vos dessins ne représentent PAS des garçons et des filles, des hommes et des femmes dans des rôles stéréotypés ou avec des comportements stéréotypés - par exemple, une femme qui fait le ménage ou s'occupe d'un enfant, un homme qui travaille ou conduit un camion, un garçon qui joue au football, une fille qui joue avec une poupée. Au contraire, remettez en question les idées sexistes sur ce qu'ils devraient faire !
- Les animaux, les véhicules et les personnes doivent être proportionnés les uns aux autres (c'est-à-dire que les animaux ne doivent pas être plus grands que les personnes).



4 Il s'agit d'une alternative fabriquée localement, si vous n'avez pas accès à des figures en plastique.

Formes en carton pour les sculptures

Quantités suggérées par classe : 50 à 60 morceaux de carton découpés en différentes formes (cercles/triangles/carrés) et un sac/une boîte pour le rangement.

Matériel nécessaire :

- Carton
- Ciseaux
- Crayon à papier, gomme
- Peinture non-toxique

Étapes :

1. Sur du carton épais, dessinez un certain nombre de formes ayant à peu près la même taille, soit environ 5 à 8 cm : (par exemple, triangle, cercle, carré).
2. Découpez les formes.
3. De chaque côté de chaque forme, faites une petite entaille avec les ciseaux pour que les formes puissent être reliées ensemble en une sculpture.

Si possible, peignez les formes de différentes couleurs.

Conseils pour la production et l'utilisation :

- Assurez-vous que le carton est suffisamment épais et solide pour créer une sculpture.
- Assurez-vous que les encoches sont suffisamment petites pour que les différentes pièces restent connectées.
- Utilisez des couleurs vives pour peindre les formes en carton afin qu'ils soient attrayants pour les enfants.
- Assurez-vous que la peinture est non-toxique.

Matériaux de construction supplémentaires (épis de maïs, boîtes de conserve, gousses de graines)

Quantités suggérées par classe : 30-40 autres objets pouvant être utilisés pour la construction, tels que des boîtes de conserve, des épis de maïs et de grandes gousses de graines peintes de couleurs vives et un sac/une boîte pour le rangement.

Matériel nécessaire :

- Objets trouvés, jetés et propres : boîtes de conserve, épis de maïs, grosses graines, bâtons, pierres, pots en plastique.
- Peinture non-toxique

Étapes :

1. Nettoyez tous les objets collectés, en veillant à ce qu'il n'y ait pas d'arêtes vives.
- 2.. Peignez les objets avec de la peinture non toxique

Conseils pour la production et l'utilisation :

- Assurez-vous que tous les éléments naturels, comme les épis de maïs, sont suffisamment secs pour y appliquer de la peinture.
- Veillez à ce que les filles aient les mêmes possibilités que les garçons de jouer dans le coin des blocs et construction.



© Plan International Indonesia



© Plan International Indonesia



1.5.2 JEUX ET PUZZLES

Dans cette section : Mabrication de dés; Fabrication d'une roue de jeu; Le bonhomme des formes; Cueillir des papayes; Vider le bol; Sur le chemin du retour; Course aux étoiles; Course aux formes; Géoplan: les jeux 'Jeu du Carré' et 'Drôles de Formes'; La Pêche aux Lettres; La Chasse aux animaux; Tourne et épelle; Puzzles d'images, de formes et Tangrams, Jeu de mémoire: symboles; Jeu de mémoire: lettres; Empiler les blocs; Dominos; Bingo couleur.

INTRODUCTION

Les jeux de société et les puzzles peuvent aider les enfants á :

- Développer la pensée logique - apprendre à poser des problèmes et à trouver des solutions
- apprendre à suivre les règles,
- développer la motricité fine (en déplaçant des objets avec les doigts)
- renforcer les compétences en matière de mathématiques et d'alphabétisation.

Les puzzles aident les enfants à comprendre comment les parties d'un objet deviennent un tout. Ils comprennent :

- Puzzles autocorrectifs - ces puzzles comportent une carte de repérage qui montre le contour des formes et la manière dont elles s'assemblent.
- Les puzzles fabriqués à partir de blocs - il peut s'agir de blocs tangram, de blocs à motifs, de bâtonnets ou de géoplans. Les enfants peuvent créer leurs propres motifs ou reproduire des motifs figurant sur des cartes.
- Géoplans et blocs de formes géométriques : ils sont utiles pour développer les compétences en matière de tri, de classification, de raisonnement logique, de comptage, d'identification de motifs et de test de solutions. En manipulant les blocs géométriques et en les assemblant selon diverses configurations, les enfants apprennent de manière informelle les formes et les relations géométriques.

Les jeux de société de mathématiques et d'alphabétisation peuvent favoriser l'apprentissage de toutes les compétences suivantes :

- les compétences mathématiques - reconnaître les chiffres et compter ; reconnaître les formes et les tailles ; apprendre à faire des correspondances, des séquences, des ordres et des tris ;
- compétences en matière d'alphabétisation - reconnaître et comprendre les lettres, les syllabes, les mots simples ; comment les mots sont formés et quel est leur sens. (par exemple, jeux de mémoire et de loto)
- les capacités de réflexion et de raisonnement
- la concentration, l'attention, la persistance et la motivation pour apprendre ;
- suivre correctement les instructions et les règles du jeu
- reconnaître et gérer les sentiments lorsqu'ils perdent ou gagnent le jeu - et exprimer leurs sentiments avec des mots
- jouer le jeu de manière équitable (pas de tricherie), respecter le tour de jeu des autres enfants, gérer les conflits avec les camarades de classe avec respect
- coordonner les mouvements oculo-manuels et utiliser les petits muscles des mains pour déplacer le jeton d'une case à l'autre ;
- poser des questions (à ses camarades et/ou aux éducateurs pendant le jeu et participer activement à la conversation tenue avec ses camarades pendant le jeu).

Il y a plusieurs caractéristiques à prendre en compte lors de la production de jeux de société. Ils doivent :

- être intéressant - avec des règles, des roues, des dés - et créer un sentiment de compétition ou de réussite.
- attrayant - avec des images colorées et un lettrage clair ;
- stimulant au bon degré - pas trop facile OU trop complexe

Fabrication de dés en carton

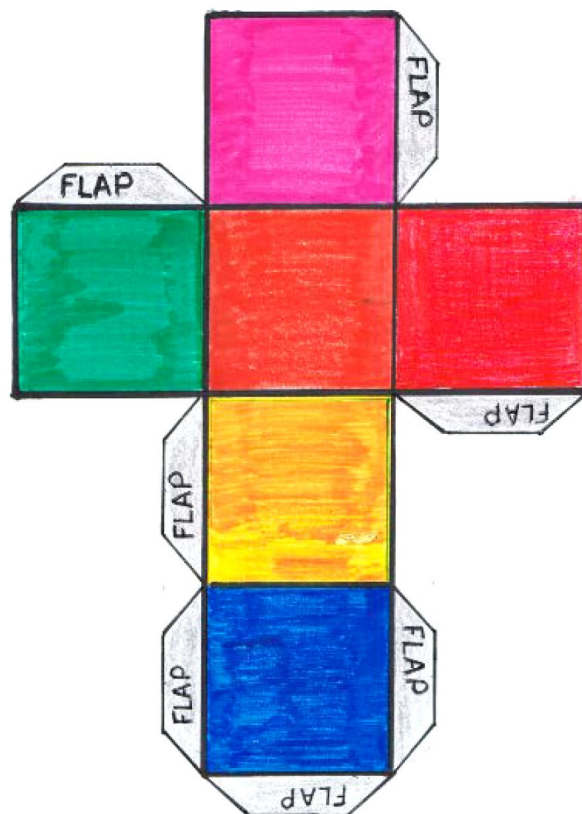
Les dés en carton sont faciles à fabriquer et constituent un excellent moyen d'ajouter un défi et du plaisir aux jeux des enfants. Ils peuvent être utilisés pour aider les enfants à : développer leur motricité fine et leur coordination œil-main ; apprendre à compter et à reconnaître les chiffres ; apprendre et reconnaître les lettres de l'alphabet. Ils peuvent être fabriqués à partir d'une variété de matériaux bruts et de rebuts, et de différentes manières. Vous trouverez ci-dessous un exemple.

Matériel nécessaire :

- Deux grands morceaux de carton fin avec une surface rigide et lisse (par exemple, des boîtes de céréales)
- Un modèle de conception de dés (voir ci-dessous)
- Une paire de ciseaux/un cutter
- Un marqueur noir
- Colle non-toxique

Étapes :

1. Utilisez le gabarit ci-dessous et collez-le proprement sur un morceau de carton, sans plis. Laissez sécher, puis découpez le carton en utilisant le gabarit comme guide. Coloriez les différentes faces si vous le souhaitez.
2. Pliez à angle droit le long des lignes entre les côtés du cube et les languettes. Mets de la colle sur les languettes et colle-les ensemble.
3. Une fois sec, dessinez de chaque côté les marques dont vous avez besoin pour le jeu (il peut s'agir de chiffres, de points, de lettres, etc.).



Trucs et astuces :

- Lorsque vous pliez le motif, il faut le faire soigneusement à un angle de 90 degrés afin que chaque lancer du dé soit précis. Chaque rabat doit également être inséré et fixé à l'intérieur du cube avec une petite quantité de colle.
- Vous pouvez modifier la taille de ce motif. Mais sachez que plus le motif est petit, plus il sera difficile de fabriquer chaque dé. Il est donc important d'avoir un modèle d'un dessin assez grand.

Fabrication de roues en carton

Les roues en carton sont faciles à fabriquer et constituent un excellent moyen d'ajouter du défi et du plaisir aux jeux des enfants. Ils peuvent être utilisés pour aider les enfants à : développer leur motricité fine et leur coordination œil-main ; apprendre à compter et à reconnaître les chiffres ; apprendre et reconnaître les lettres de l'alphabet. Ils peuvent être fabriqués à partir d'une variété de matériaux bruts et de rebuts, et de différentes manières. Vous trouverez ci-dessous un exemple..

Matériel nécessaire :

- Deux grands morceaux de carton
- Un trombone
- Un crayon à papier, une gomme et une règle
- Crayons de couleur, marqueurs ou peinture
- Ciseaux aiguisés avec des lames fines
- Colle non-toxique
- Ruban adhésif

Étapes :

1. Utilisez le premier grand morceau de carton pour découper un carré de taille moyenne. Coloriez chaque côté du carré et mettez-le de côté.
2. Utilisez le deuxième grand morceau de carton pour découper un cercle de taille moyenne. Le cercle doit être légèrement plus petit que le carré afin qu'il puisse s'y insérer. Conservez les chutes de carton restantes : elles seront utilisées plus tard.
3. Avec un crayon et une règle, divisez le cercle en sections. Le nombre de sections diffère d'un jeu à l'autre, tout comme ce que vous devez écrire dans chaque section - VERIFIEZ D'ABORD !
4. Une fois le cercle divisé en sections, étiquetez et décorez, retournez-le et appliquez de la colle sur les bords de l'envers. Collez ensuite le cercle, face décorée vers le haut, au milieu du carré de carton (vous devrez peut-être poser un livre lourd dessus pendant quelques minutes pour qu'il adhère bien). Appliquez une couche de ruban adhésif tout autour de la base de la roue pour la rendre solide et durable.
5. Avec les chutes restantes, dessinez et coloriez une flèche : elle doit être légèrement plus petite que le diamètre du cercle de la roue. Appliquez également une couche de ruban adhésif tout autour de la flèche. Découpez également deux petits carrés avec les chutes de carton qui restent.
6. Placez la pointe d'une des lames des ciseaux au centre du cercle et faites un trou avec. Soyez précis !
7. Prenez un trombone et dépliez l'une de ses extrémités de façon à ce qu'elle soit pliée à un angle de 90 degrés. Insérez l'extrémité pointue et pliée du trombone dans l'ensemble, par le dessous. Collez la partie plate et non pliée du trombone sur la partie inférieure de la base de la toupie.
8. À l'aide d'une règle et d'un crayon, marquez la flèche à mi-chemin de sa longueur, en son centre. Percez un trou à travers ce point avec le bout pointu des ciseaux, et un trou à travers le centre des deux petits carrés de la même manière.
9. Placez les deux petits carrés sur la base de la roue, en faisant passer le bout pointu du trombone par le trou du centre. Terminez en plaçant la flèche sur le dessus de la même manière et, enfin, enroulez un peu de ruban adhésif autour de l'extrémité pointue, pour la sécuriser.
10. La roue doit maintenant tourner et être prête à être utilisée.

Trucs et astuces :

- Les trous de la flèche et des carrés devront peut-être être agrandis pour que la flèche tourne bien.

Jeu: Le bonhomme des formes

Qu'apprendront les enfants : reconnaissance des formes, reconnaissance des chiffres, comptage...

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Deux dés (un avec des points et un avec des chiffres)
- 24 formes en carton fin (par exemple, quatre cercles, quatre carrés, huit rectangles, huit triangles)
- Un plateau
- Quatre jetons (de couleurs différentes)
- Un petit sac ou une pochette en plastique pour ranger tous les éléments du jeu.

Matériel nécessaire :

- Une chemise en carton ou un grand morceau de carton
- Quatre bouchons de bouteille en plastique (quatre couleurs différentes)
- Des morceaux de carton léger de taille moyenne
- Grande feuille de papier
- Crayons de couleur, marqueurs (dont un marqueur noir).
- Règle, crayon à papier et gomme
- Un morceau de tissu pour fabriquer la couverture du jeu de société.
- Agrafeuse et agrafes
- Deux cubes de 2,5 cm en bois ou en carton
- Un rouleau de ruban adhésif large
- Ciseaux/cutter
- Un petit sac en plastique

Étapes :

1. Pour fabriquer le plateau : utilisez la chemise ou un grand morceau de carton et collez-y une feuille de papier de la même taille. À l'aide d'un crayon et d'une règle, tracez un bord sur chaque côté du plateau qui sera suffisamment large pour y dessiner des formes de taille moyenne.
2. Divisez le bord de chaque côté en carrés : ce seront les espaces sur lesquels les joueurs atterriront. Veillez à mesurer la longueur et la largeur du plateau avant de procéder à cette opération : chaque espace le long des bords doit être de taille égale.
3. Dans chaque case, dessinez et coloriez une forme triangulaire, rectangulaire, circulaire ou carrée et coloriez-les de différentes couleurs. Écrivez "Passe ton tour" dans une ou deux cases.
4. Utilisez le carton léger pour découper 24 formes de taille moyenne (huit triangles, quatre cercles, quatre carrés et huit rectangles). Coloriez les formes et appliquez proprement une couche de ruban adhésif autour d'elles pour les rendre plus solides.
5. Au centre du plateau, dessinez un bonhomme en utilisant les pièces de formes différentes comme contour. Comme le montre la photo, le bonhomme est composé d'un cercle, d'un carré, de deux triangles et de deux rectangles.
6. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour du jeu de société pour qu'il soit solide et durable.
7. Dessinez des points représentant des chiffres de un à six sur chaque face d'un dé et des chiffres (de un à six) sur chaque face d'un autre dé. Les dés peuvent être fabriqués en bois ou en carton (voir ci-dessus).
8. Découpez un morceau de tissu de la même taille que le plateau et agrafez-le au dos pour le protéger.
9. Placez toutes les pièces du plateau, ainsi que quatre bouchons de bouteille en plastique qui serviront de jetons pour le jeu, dans une chemise ou un sac en plastique.



Comment jouer au jeu du bonhomme des formes :

Nombre de joueurs : Deux à quatre

Règles :

- Partagez les pièces de forme entre les joueurs, en donnant au moins un cercle, un carré, deux triangles, deux rectangles à chacun.
- Chaque joueur prend un jeton d'une couleur différente et le place sur la case de son choix.
- À tour de rôle, les joueurs lancent les dés et déplacent leur jeton sur le plateau de jeu pour atterrir sur une case. S'ils atterrissent sur un espace avec une forme, ils doivent regarder s'ils ont une forme correspondante dans leur pile. En suivant l'exemple du bonhomme au milieu du plateau, ils utilisent la forme pour commencer à construire leur propre bonhomme à côté du plateau. Le tour passe alors au joueur suivant.
- Si un joueur tombe sur une forme qu'il a déjà utilisée pour son bonhomme, ou sur une forme qui n'est plus disponible dans sa pile, il ne peut rien faire et passe son tour au joueur suivant.
- Si un joueur atterrit sur une case où il est écrit 'passe ton tour', il reste sur cette case et passe son tour au joueur suivant.
- Le premier joueur à construire un bonhomme de forme identique à celle du milieu du jeu, avec toutes les formes de sa pile, gagne la partie.

Jeu: La course aux étoiles

Qu'apprendront les enfants : la reconnaissance des nombres, le comptage, les additions et les soustractions de base.

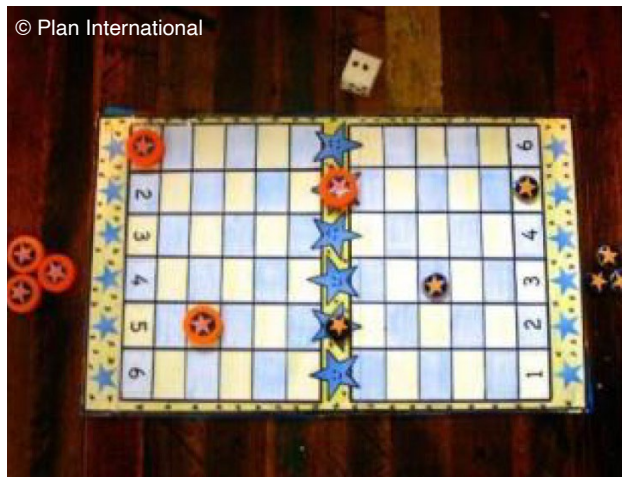
Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Un plateau
- Six jetons avec des étoiles orange
- Six jetons avec des étoiles roses
- Un dé (avec des points ou des chiffres)
- Un petit sac pour les jetons et le dé, plus une pochette en plastique pour ranger le plateau.

Matériel nécessaire :

- Une grande chemise en carton ou un morceau de carton - assez grand pour contenir deux morceaux de papier A4 côte à côte.
- Une grande feuille de papier (blanche si possible)
- Six feuilles de papier A4 (blanc si possible)
- 12 bouchons de bouteilles en plastique
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Règle, crayon à papier, gomme
- Un morceau de tissu pour réaliser la couverture du jeu de société
- Agrafeuse et agrafes
- Un dé en bois ou en carton de 2,5 cm (voir le début de cette section)
- Un grand rouleau de ruban adhésif
- Ciseaux/cutter
- Colle



Étapes :

1. Pour fabriquer la base, utilisez le grand morceau de carton et collez la grande feuille de papier dessus. Sur un côté, collez deux morceaux de papier A4 côte à côte, les longs côtés se rejoignant au milieu du carton.
2. Utilisez le crayon et la règle pour dessiner une grille de 24 carrés, six sur le côté long et quatre sur le côté court, sur chaque feuille de papier A4. Utilisez des crayons de couleur ou des marqueurs pour colorier les carrés comme sur le modèle. Écrivez les chiffres 1 à 6, de gauche à droite, dans les carrés du côté long, comme indiqué sur l'image.
3. Au milieu, entre les deux grilles, dessinez et coloriez une rangée de six étoiles.
4. Finissez de décorer la face avant du jeu avec des crayons de couleur, des crayons et des marqueurs.
5. Appliquez soigneusement du ruban adhésif sur les bords du jeu de société pour qu'il soit solide et durable.
6. Dessinez, coloriez et découpez 12 petites étoiles sur les feuilles de papier A4 restantes (six roses et six orange). Collez chacune d'elles au sommet d'un bouchon de bouteille avec du ruban adhésif.
7. Découpez un morceau de tissu de la même taille que le panneau et agrafez-le au dos du panneau.

Trucs et astuces :

Pour les enfants plus âgés, vous pouvez créer une grille de 12 cases sur le grand côté et utiliser deux dés. Les enfants peuvent jouer à ce jeu pour s'entraîner à compter et à additionner les chiffres de deux à douze.

Comment jouer à La Course aux Étoiles :

Nombre de joueurs : Deux

Règles :

- L'objectif des joueurs est de déplacer des jetons le long d'une grille jusqu'à ce qu'ils atteignent les étoiles. Le premier joueur qui place tous ses jetons sur ses étoiles est le gagnant.
- Les joueurs se placent sur les côtés opposés du petit côté du plateau, avec la rangée de chiffres 1 à 6 face à eux. Un joueur utilise les six jetons étoile orange et l'autre les jetons étoile rose.
- Chaque joueur commence par lancer le dé et place le premier jeton sur la première ligne de la grille sur la case qui correspond à ce numéro.
- Les joueurs lancent ensuite le dé à tour de rôle. À chaque fois, ils peuvent soit : placer un jeton sur la grille sur le bon numéro de la première rangée, soit déplacer un jeton déjà sur la grille du bon nombre de cases, vers les étoiles. S'ils le souhaitent, ils peuvent choisir de déplacer plus d'un jeton, à condition que le nombre total de cases déplacées soit correct (par exemple, si le joueur obtient un six, il peut déplacer un jeton de deux cases et l'autre de quatre cases).
- Les joueurs doivent obtenir le nombre exact nécessaire pour atteindre les étoiles. Par exemple, s'il leur faut un quatre et qu'ils obtiennent un six, ils ne peuvent pas effectuer le déplacement. Une fois qu'ils ont atteint l'étoile, ils y laissent le jeton. Le premier joueur qui place tous ses jetons sur ses étoiles est le gagnant.

Jeu: Cueillir des papayes

Qu'apprendront les enfants : reconnaissance des chiffres, comptage

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Un plateau
- Une roue
- 10 "papayes" en papier
- Un petit sac pour les morceaux de papaye et un grand sac/dossier pour le plateau

Matériel nécessaire :

- Un morceau de carton de taille moyenne (pour la roue)
- Un morceau de carton épais de format A4 pour le plateau
- Un grand morceau de carton plus fin (pour les papayes)
- Facultatif : Une longue et fine bande de carton lourd mais pliable que vous pouvez utiliser pour faire un support afin de placer la planche presque à la verticale.
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Une boîte de trombones
- Règle, crayon, gomme
- Ruban adhésif
- Un grand morceau de tissu
- Agrafeuses et agrafes
- Ciseaux/cutter

Étapes :

1. Fabriquez une roue en suivant les instructions données au début de cette section. Divisez la roue en douze sections et coloriez les sections. Dessinez un nombre différent de points, de un à dix, dans dix d'entre elles. Dans une section, dessinez une grosse papaye ou un panier de papayes jetées sur le sol. Dans la dernière section, écrivez "tourne encore". (voir l'image)
2. Appliquez soigneusement du ruban adhésif autour de la toupie pour qu'elle soit solide et durable.
3. Pour fabriquer le plateau, dessinez et coloriez un papayer sur un morceau de carton de format A4. Appliquez soigneusement du ruban adhésif autour du plateau pour qu'il soit durable et solide. Une couche de ruban adhésif devrait suffire.
4. Avec la pointe des ciseaux, faites 10 petits trous dans le papayer. Ils doivent être répartis comme sur l'image.
5. Prenez 10 trombones. Dépliez l'une des extrémités de façon à ce qu'elle pointe droit, en gardant l'autre extrémité du trombone à plat. Retournez la planche et insérez l'extrémité pointue de chaque trombone dans l'un des trous de manière à ce qu'elle dépasse. Utilisez du ruban adhésif pour coller l'extrémité plate du trombone au dos de la planche. À ce stade, le papayer doit avoir les extrémités des trombones qui dépassent de chacun de ses trous.
6. Pour recouvrir le dos de la planche, découpez un morceau de tissu aux mêmes dimensions et agrafez-le au dos.
7. Utilisez l'autre grand morceau de carton pour dessiner, colorier et découper 10 papayes de taille moyenne. Veuillez à ce qu'elles soient suffisamment petites pour pouvoir toutes être placées sur l'arbre en même temps. Coloriez-les et écrivez sur chacune un chiffre différent, de 1 à 10. Appliquez du ruban adhésif pour les protéger. Ensuite, à l'aide d'un couteau ou de ciseaux, faites un petit trou au sommet de chaque papaye, afin qu'elles puissent être suspendues aux extrémités pointues des trombones qui dépassent de l'arbre.



8. Facultatif : fabriquez un support pour la planche en utilisant la bande de carton épais. Pliez une extrémité au milieu, à 5 cm du haut. Repliez l'autre extrémité au milieu, à 10 cm du bas. Retournez la planche et, à l'aide d'un couteau ou de ciseaux, faites une incision horizontale dans le tissu, à 5 cm du haut de la planche (là où se trouvent les branches). Insérez le segment court de la bande dans l'incision, en pointant vers le bas, et agrafez-le à la planche. Redressez le segment long et repliez le dernier segment à plat et vers le jeu. Vous devriez ainsi avoir créé un support - comme un cadre photo, qui permettra au jeu de se tenir verticalement sur une surface plane.

Trucs et astuces :

- Si vous ne faites pas le support, vous pouvez poser le jeu sur le sol et l'appuyer contre un mur pour jouer.
- Si aucun carton n'est disponible, des papayes en tissu peuvent être produites.
- Pour rendre le jeu plus excitant, fabriquez ou achetez de petits paniers pour que chaque joueur y mette les papayes. Les enfants adoreront pouvoir cueillir la fausse papaye sur un arbre et la conserver dans leur propre petit panier !

Comment jouer à "Cueillir des Papayes" :

Nombre de joueurs : Deux

Règles :

1. Pour commencer, les enfants placent toutes les papayes sur l'arbre.
2. Chaque enfant fait tourner la roue à tour de rôle :
 - S'il fait tourner un numéro, il doit compter le nombre de points et ensuite prendre la papaye portant ce numéro sur l'arbre (et la mettre dans son panier). Si cette papaye a déjà été enlevée, le tour passe à l'autre joueur.
 - Si la roulette atterrit sur le panier de papayes jeté par terre ou sur l'image d'une grosse papaye, l'enfant remet sur l'arbre toutes les papayes qu'il avait déjà dans son panier.
 - Si la roulette tombe sur les mots "tourne encore", l'enfant tourne à nouveau la roue !
3. Une fois qu'il n'y a plus de papayes sur l'arbre, chaque enfant compte le nombre de papayes qu'il a : l'enfant qui a le plus grand nombre de papayes est le gagnant !

Jeu: Vider le bol

Qu'apprendront les enfants : reconnaissance des nombres, comptage, soustraction...

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Bol ou plat en plastique
- 10 jetons (deux couleurs différentes)
- Une roue avec des chiffres 1 - 8
- Un dé
- Un grand sac pour le bol ou le plat et la roue et un sac de taille moyenne pour le dé et les jetons.



Matériel nécessaire :

- Une grande chemise ou un grand morceau de carton pour la roue.
- Règle, crayon, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Ruban adhésif
- Bol et dix capsules de bouteilles

Étapes :

Fabriquez une roue comme décrit ci-dessus. Divisez-la en 8 sections, puis dessinez et coloriez les chiffres 1 à 8 sur chacune d'elles. Appliquez soigneusement du ruban adhésif autour de la roue pour qu'elle soit solide et durable.

Comment jouer à Vider le Bol :

Nombre de joueurs : Deux

Règles :

- Le but du jeu est de voir qui peut vider le bol des dix jetons avec le plus petit nombre de lancers ?
- Un enfant lance le dé et retire le nombre de jetons correspondant. Ils continuent à lancer le dé, en retirant à chaque fois le bon nombre de jetons jusqu'à ce que le bol soit vidé. Pour compter le nombre de fois où chaque enfant doit lancer le dé, il utilise la roue, qui monte d'une unité à chaque fois.
- L'autre joueur regarde pendant que le premier joue, puis c'est à son tour de vider le bol.
- Après que les deux ont joué, le gagnant est l'enfant qui a vidé le bol avec le moins de lancers de dé - et qui a le plus petit nombre sur la roue.
- Les enfants pratiquent la soustraction sans s'en rendre compte pendant ce jeu. Au fur et à mesure qu'ils s'améliorent dans ce jeu, ils peuvent jouer avec plus de jetons dans le bol.

Jeu: Sur le Chemin du Retour

Qu'apprendront les enfants : Compter de 1 à 10

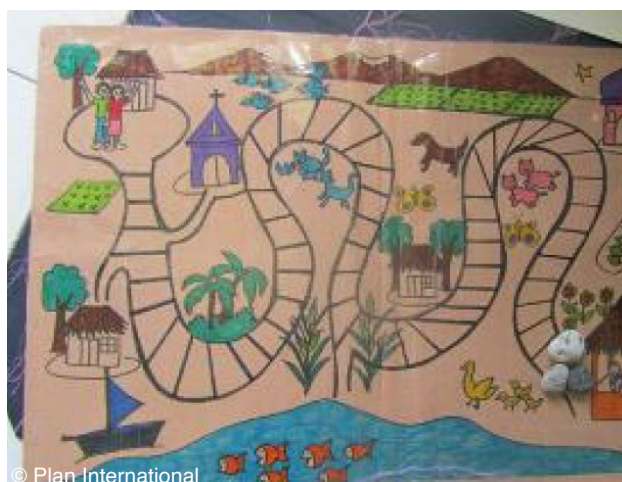
Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Un plateau
- Deux à quatre cailloux pour servir de jetons
- Vingt cartes illustrées
- Sac de taille moyenne pour les jetons et les cartes

Matériel nécessaire

- Grand dossier ou grand morceau de carton
- Grande feuille de papier
- Carton fin
- Pièce de tissu, de la même longueur que le jeu de société
- Règle, crayon, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Quatre cailloux
- Ruban adhésif
- Agrafeuse et agrafes
- Colle
- Ciseaux



Étapes :

1. Découpez le grand morceau de papier pour qu'il ait la même taille que le dossier ou le carton qui vous servira de plateau, et collez-le sur le plateau.
2. Sur le plateau, dessinez un village avec plein de choses intéressantes (par exemple des cochons, des canards, des volcans, des champs de maïs, des gens, etc.) et coloriez-le. En bas à droite de l'image, dessinez un centre où se trouvent des enfants et des éducateurs. En haut à gauche de l'image, dessinez une petite maison avec des membres de la famille qui se saluent et font des signes. Dessinez une route divisée par des espaces différents entre eux (voir la photo pour vous inspirer !). Appliquez soigneusement du ruban adhésif autour du plateau, afin qu'il soit solide et durable. Découpez du tissu de la même taille que le plateau et agrafez-le à l'arrière.

- À l'aide du carton fin, découpez vingt cartes illustrées et dessinez sur celles-ci les "choses" qui se trouvent sur votre tableau, en différents nombres. Il faut deux cartes pour chaque nombre - par exemple deux cartes avec un cochon, deux cartes avec deux volcans, deux cartes avec trois épis de maïs, jusqu'à deux cartes avec dix poissons). Mettez également du ruban adhésif autour des cartes.

Conseils et astuces : Assurez-vous que l'image que vous dessinez sur le plateau est détaillée, colorée et attrayante, et qu'elle est en rapport avec la culture et le paysage du pays.

Comment jouer à *Sur le Chemin du Retour* :

Nombre de joueurs : Deux à quatre

Règles :

- Retournez toutes les cartes, face cachée.
- Chaque joueur choisit un caillou comme jeton et la place au début du jeu - l'école maternelle.
- À tour de rôle, les enfants retournent une carte. Ils comptent ensuite le nombre d'objets présents dans l'image et déplacent leur caillou du même nombre de cases le long de la route. C'est une course pour voir quel enfant arrivera le premier à la maison !
- Le premier joueur qui arrive à la porte de la maison pour être salué par les membres de la famille est le gagnant.

Jeu: La course aux Formes

Qu'apprendront les enfants : Reconnaissance des formes et des motifs

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Un plateau
- Deux à quatre jetons de couleurs différentes (bleu, orange, blanc, vert)
- De nombreuses cartes illustrées sur lesquelles sont dessinés des motifs de formes différentes.
- Un sac de taille moyenne pour les cartes et un petit sac pour les jetons

Matériel nécessaire :

- Un grand dossier ou un grand morceau de carton
- Grande feuille de papier
- Règle, crayon, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Quatre bouchons de bouteille en plastique (de couleurs différentes)
- Papier cartonné
- Ruban adhésif
- Colle
- Pièce de tissu, de la même taille que le plateau
- Agrafeuse et agrafes

Étapes :

- Pour fabriquer le jeu de base, découpez le grand morceau de papier de manière à ce qu'il ait la même taille que le dossier ou le carton, puis collez-le sur le dossier ou le carton.
- À l'aide d'un crayon et d'une règle, dessinez la base du jeu de société comme indiqué sur l'image. Vous devez dessiner plusieurs rangées de formes différentes (par exemple, des triangles, des cercles et des carrés). Le nombre de formes dessinées doit être le même dans chaque rangée et il doit y avoir de l'espace entre les rangées et chaque forme sur une rangée.
- Reliez chaque forme à la suivante en traçant une ligne entre elles. La ligne commence dans le coin supérieur droit du plateau et se termine par la dernière forme située dans le coin inférieur droit du plateau.



4. Utilisez des crayons de couleur ou des marqueurs pour colorier les formes du jeu. Sélectionnez-en ensuite quelques-unes et ajoutez-y un visage renfrogné ou un visage souriant. La première forme dans le coin supérieur droit du jeu doit porter le mot "départ". La dernière forme, dans le coin inférieur droit, doit porter le mot "arrivée".
5. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour du jeu pour qu'il soit solide et durable.
6. Utilisez du papier cartonné pour découper environ 30 cartes. Sur chacune d'elles, dessinez une séquence ou un motif de formes, certaines plus difficiles que d'autres. Par exemple, un modèle de base pourrait être : *Triangle, cercle, triangle, cercle, triangle... que se passe-t-il ensuite ?* Un modèle plus difficile serait : *Carré, cercle, triangle, carré, cercle, triangle, carré, cercle ... qu'est-ce qui vient après ?*
7. Dessinez, coloriez et découpez des cartes "joker" : des cartes avec une flèche et une forme spécifique (triangle, cercle ou carré), 2 - 3 cartes avec chacune des couleurs du plateau, 2 - 3 avec une croix et le même nombre avec une marque.
8. Appliquez une couche de ruban adhésif autour des cartes pour qu'elles soient solides et durables.
9. Coupez le tissu à la même taille que la planche et agrafez-le au dos.
10. Les quatre bouchons de bouteille en plastique sont utilisés comme jetons pour le jeu.

Trucs et astuces :

- Plus il y a de formes et de rangées dessinées sur le plateau de jeu, plus le jeu est difficile et intéressant !
- N'oubliez pas que, pour créer un motif sur des cartes, vous devez avoir au moins deux séquences (par exemple, carré, cercle, carré, cercle).

Comment jouer à La Course aux Formes :

Nombre de joueurs : Deux à quatre

Règles :

- Chaque joueur choisit un jeton et le place sur la forme sur laquelle figure le mot "départ". Toutes les cartes doivent être mélangées et placées face cachée en une pile.
- Le premier joueur retourne la carte du dessus et lit le motif de la forme sur la carte. Il doit deviner la prochaine forme qui se trouve sur la carte. Par exemple, si la carte montre un motif tel que *Cercle, triangle, cercle, triangle, cercle _____*, la forme suivante sera un *triangle*. Si la carte montre un motif tel que *carré, carré, triangle, carré, carré, triangle _____*, la forme suivante sera un *carré*.
- Si le joueur réussit à deviner la forme qui va suivre, il se déplace vers le premier exemple de cette forme sur le plateau (après la forme de départ) et place son jeton dessus. Le tour passe alors au joueur suivant. Si il se trompe, il reste sur place.
- Les enfants doivent faire ce qui suit s'ils ramassent l'une des cartes "joker" :
 - Flèche et forme spécifique (par exemple, carré, triangle ou cercle) : l'enfant avance son jeton jusqu'à l'exemple le plus proche de cette forme sur le plateau.
 - Croix : l'enfant passe son tour
 - Marque : l'enfant prend une autre carte
- Si l'enfant tombe sur un visage souriant, il peut avancer son jeton jusqu'à la forme similaire la plus proche. S'il tombe sur une forme avec un visage renfrogné, il doit reculer son jeton jusqu'à la forme similaire la plus proche.
- Le gagnant du jeu peut être soit l'enfant qui parvient à deviner correctement tous les modèles de formes sur les cartes qu'il a choisies, soit le premier enfant à atteindre la forme "arrivée".

Remarque : les éducateurs peuvent souhaiter n'utiliser que des cartes de motifs/séquences plus faciles au début, puis ajouter des motifs plus difficiles au fur et à mesure que les enfants maîtrisent le jeu.

Les jeux Géoplan : “ Jeu du Carré” et “Drôles de Formes”.

Ce que les enfants vont apprendre : reconnaissance des nombres, comptage, formes.

Quantités suggérées par classe : 4 géoplans par classe

Chaque jeu comprend :

- Géoplans
- Un grand nombre d'élastiques

Pour le jeu du Carré :

Huit à dix cubes de couleur (en deux couleurs)

Pour le jeu “Drôles de Formes” :

- Petit sac de jetons
- Jeu de cartes de chiffres avec plusieurs cartes de chacun des chiffres suivants : 3,4,5,6,7 et 8

Matériel nécessaire :

Pour fabriquer chaque Géoplan :

- Plaque en bois (environ 25cmx 25cm)
- Bâtons de bois ou de bambou
- Crayon et règle
- Élastiques
- Peinture non-toxique
- Des outils de menuiserie pour couper le bois et faire des trous (par exemple, une scie, une perceuse de petite taille, etc.)
- Colle ou autre adhésif pour le bois

Étapes de la fabrication du géoplan :

1. Coupez et poncez un morceau de bois pour obtenir une plaque carrée de 25 X 25 cm. À l'aide d'un crayon et d'une règle, tracez une grille de 10 X 10 sur la plaque. À l'aide d'une perceuse ou d'autres outils de menuiserie, percez des trous à chacun des points de la grille (vous devriez avoir 100 trous au total).
2. Coupez et polissez 100 bâtons de bambou ou de bois, de 5 cm de long chacun. Si vous utilisez moins de trous dans la plaque, vous aurez besoin de moins de bâtons ! Veillez à ce que la largeur des bâtonnets corresponde à celle des trous.
3. Utilisez de la peinture non toxique pour peindre la plaque et les bâtons de bambou dans des couleurs vives.
4. Appliquez une petite goutte de colle à une extrémité de chaque bâton et insérez le bâton dans chaque trou. Laissez le temps au tableau de sécher, en vous assurant que tous les bâtonnets sont bien fixés au tableau.



Jeu : Le Jeu du Carré

Nombre de joueurs : Deux

Règles :

- Les deux joueurs se placent de chaque côté d'un géoplan. Chacun commence par prendre deux ou trois cubes de la même couleur dans la boîte de jeu, plus des élastiques.
- À tour de rôle, chaque joueur doit tendre un élastique en ligne droite entre les bâtonnets du Géoplan. Leur objectif est de créer un carré sur le plateau, sans aucune ligne d'élastique au milieu du carré.
- Si un joueur parvient à former un carré pendant son tour, il peut y placer un de ses cubes de couleur.
- Lorsque plus aucun carré ne peut être formé sur le plateau, le jeu est terminé. Chaque joueur récupère ses cubes de couleur sur le plateau et construit une tour avec. Le joueur qui a la plus haute tour est le gagnant.

Jeu : Drôles de Formes

Nombre de joueurs : Two to Four.

Règles :

- Deux à quatre enfants peuvent jouer : chacun a son propre géoplan et quelques élastiques.
- Placez les cartes de chiffres dans une pile, face cachée.
- Un enfant retourne la carte du dessus, et tous les enfants essaient rapidement de construire une forme avec ce nombre de côtés. Ils peuvent faire la forme qu'ils veulent tant qu'elle a le bon nombre de côtés. Le premier à finir de construire une forme avec le bon nombre de côtés gagne un cube ou un jeton.
- Tous les enfants retirent ensuite les élastiques, retournent une autre carte et jouent à nouveau !

Jeu : La pêche aux lettres

Ce que les enfants vont apprendre :
Reconnaissance des lettres

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

Un sac de poissons avec des lettres de l'alphabet
(deux séries)

- Un sac de cartes à images
- Deux bateaux
- Une seule boîte pour ranger tous les articles

Matériel nécessaire :

- Papier cartonné épais
- Carton épais
- Ruban adhésif
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Crayon, gomme
- Deux supports en carton qui se trouvent à l'intérieur des gros rouleaux de ruban adhésif
- Une petite boîte en carton
- Agrafeuse et agrafes
- Ciseaux



Étapes :

1. Sur du papier cartonné épais, dessinez 52 poissons, découpez-les, puis coloriez-les avec des crayons de couleur et/ou des stylos de couleur et écrivez une lettre de l'alphabet sur chacun d'eux. Il doit y avoir deux poissons pour chaque lettre de l'alphabet. Appliquez soigneusement du ruban adhésif autour des poissons pour qu'ils soient solides et durables.
2. Sur le carton épais, dessine deux bateaux. Découpez les bateaux, coloriez-les des deux côtés, chacun d'une couleur différente, et appliquez du ruban adhésif autour de chacun. Placez chacun d'eux dans le rouleau intérieur du ruban adhésif et agrafez-les pour qu'ils soient bien droits (voir la photo).
3. À l'aide du papier cartonné, découpez des cartes d'images et dessinez sur celles-ci des images que les enfants reconnaîtront facilement (par exemple, chat, chien, moto, maïs, etc.).
4. Décorez la boîte en carton. Elle sera utilisée pour stocker tous les éléments du jeu.

Comment jouer à la Pêche aux lettres :

Nombre de joueurs : Deux

Règles :

- Les enfants s'assoient par terre ou à une table, en imaginant que l'espace qui les sépare est un grand étang. Tous les poissons sont placés dans l'étang, face visible. Chaque joueur choisit l'un des bateaux. Les cartes illustrées doivent être placées entre eux.
- À tour de rôle, chaque enfant choisit une carte illustrée. Si l'enfant trouve un poisson avec une lettre qui fait le même son que la première lettre de l'image, il peut attraper le poisson et le mettre dans son bateau.
- Les adversaires doivent convenir que la lettre du poisson fait le même son de départ que l'image. Si la lettre ne fait pas le même son de départ, le joueur remet le poisson dans l'étang et passe son tour.
- À la fin, les joueurs comptent le nombre de poissons dans leur bateau. Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de poissons.

Jeu : Chasse aux animaux

Qu'apprendront les enfants : Lettres et syllabes

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Plateau
- Deux ou trois jetons
- Jeu de cartes sur lesquelles sont dessinés des animaux

Matériel nécessaire :

- Un grand morceau de carton épais
- Du carton plus fin pour faire les cartes d'animaux
- Bouteilles en plastique
- Dé
- Crayons, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Ciseaux
- Grand morceau de tissu
- Agrafeuse et agrafes
- Ruban adhésif



Étapes :

1. Sur le grand morceau de carton, dessinez et coloriez un chemin de pierres qui serpente dans une forêt. Essayez de dessiner au moins 50 pierres. Appliquez du ruban adhésif autour du tableau pour qu'il soit solide et durable. Découpez un morceau de tissu de la même taille que le plateau et agrafez-le au dos.
2. Découpez une série de petites cartes. D'un côté, dessinez un animal que vous pourriez trouver dans une forêt (ou découpez une image dans un magazine et collez-la). Au verso de chaque carte, écrivez le nombre de syllabes que comporte le nom de l'animal (par exemple, le nom de lapin comporte deux syllabes). Vous pouvez également appliquer du ruban adhésif sur ces cartes pour les rendre plus solides.
3. Fabriquez un dé en carton (voir le début de cette section).

Comment jouer à la Chasse aux Animaux :

Nombre de joueurs : Deux à trois

Règles :

- Chaque joueur prend un jeton et le place sur la pierre de départ. Ensemble, ils prennent 10 à 15 cartes représentant des animaux différents et les placent au hasard sur le plateau, chacun près d'une pierre.
- À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace son jeton le long des pierres du même nombre qu'indique sur le dé.
- Si le joueur atterrit sur une pierre sans image d'animal, il ne fait rien et c'est le tour du joueur suivant.
- Si un joueur atterrit sur une pierre correspondant à l'image d'un animal, il doit nommer l'animal et dire aux autres joueurs combien de syllabes il y a dans le nom. S'il a raison, le joueur peut garder l'image de l'animal. Les joueurs peuvent vérifier le nombre correct de syllabes en consultant le dos de la carte.
- Si le joueur donne le mauvais nom de l'animal sur l'image, OU le mauvais nombre de syllabes dans le nom, il doit retourner au point de départ.
- Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint la borne d'arrivée. À ce stade, les joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils ont gagnées. Celui qui a le plus grand nombre de cartes est le gagnant.

Jeu : Tourne et Épelle

Ce que les enfants vont apprendre :

reconnaissance des lettres et orthographe de base.

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Une roue
- Cartes d'images avec des noms ou des mots pour les images
- Sac de haricots secs

Matériel nécessaire :

Cartes de mots imagés

- Un morceau de carton de taille moyenne et un trombone pour la roue.
- Carton léger pour les cartes illustrées
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Ruban adhésif



Étapes :

1. Découpez le carton léger pour obtenir des cartes imagées. Sur chacune d'elles, dessinez et coloriez une image d'un objet dont le nom est simple et comporte un petit nombre de lettres. Écrivez le nom en dessous. Choisissez des noms de choses qui ont le même nombre de lettres (trois ou quatre lettres). Essayez également de penser à des mots qui ont les mêmes lettres (par exemple, chat, plat, sac, etc.). Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour des cartes de mots imagés pour qu'elles soient durables.
2. Fabriquez une roue comme expliqué au début de cette section. Divisez la roue en autant de sections qu'il y a de lettres dans vos mots PLUS une. Par exemple, pour l'exemple ci-dessus (chat, plat, sac), vous aurez huit sections, une pour chacune des lettres C, H, A, T, P, L, S). Dans la dernière section, écrivez les mots "rejoue". Appliquez soigneusement du ruban adhésif autour de la roue pour qu'elle soit solide et durable.

Comment jouer à "Tourne et Épelle" :

Nombre de joueurs : Deux à quatre

Règles :

- Retournez les cartes images face cachée. Chaque joueur prend trois ou quatre cartes de mots imagés et une collection de haricots.
- Chaque joueur fait tourner la roue à tour de rôle. Si la roue tombe sur une lettre qui est utilisée dans une ou plusieurs de leurs cartes de mots, ils recouvrent cette lettre avec un haricot sec - sur autant de cartes où elle figure.
- Le gagnant est le premier à couvrir toutes les lettres de ses quatre mots.

Puzzles d'images, de formes et de tangrams

Qu'apprendront les enfants :

Reconnaissance des formes et des motifs et comment les parties d'un objet forment un tout.

Quantités suggérées par classe :

10 puzzles différents

Un simple puzzle autocorrectif

Matériel nécessaire :

- Chemise en carton
- Enveloppe
- Papier blanc format A4 - deux feuilles
- Crayon, gomme, crayons de couleur, marqueurs.
- Colle
- Ciseaux/cutter
- Ruban adhésif

Étapes :

1. Dessinez et coloriez une image intéressante avec des détails (par exemple, un animal, un village, un véhicule, etc.) sur une feuille de papier A4. Créez une copie de l'image sur l'autre feuille A4.
2. Coupez la chemise en carton en deux moitiés. Colle une image sur chaque moitié.
3. Collez une enveloppe au dos de l'une des moitiés de la chemise en carton à l'aide de ruban adhésif.
4. Prenez l'autre photo et, à l'aide d'un marqueur fin, tracez des lignes et des courbes sur la photo pour obtenir six à neuf pièces de puzzle. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif sur l'image, puis découpez le long des lignes des pièces du puzzle.
5. Mettez les différentes pièces du puzzle dans l'enveloppe.



Conseils et astuces : Les photos peuvent être laissées en noir et blanc pour que les enfants puissent les colorier.

Utilisation du puzzle :

Les enfants peuvent compléter le puzzle, en plaçant les pièces sur le dessus du modèle. Pour plus de défi, ils peuvent essayer de faire le puzzle sans utiliser le modèle.

Jeu : Tangram

Les tangrams sont un ancien casse-tête chinois. Un carré de tangram est composé de sept pièces (trois formes géométriques). Les tangrams aident les enfants à apprendre et à comprendre les fractions.

Quantités suggérées par classe : 2 - 3

Chaque puzzle comprend :

- Un petit triangle jaune
- Un triangle bleu foncé de taille moyenne
- Un grand triangle bleu clair
- Un triangle vert clair de taille moyenne
- Un carré rouge de petite taille
- Un triangle orange clair de petite taille
- Un parallélogramme violet clair de taille moyenne
- Un sachet de cartes modèles



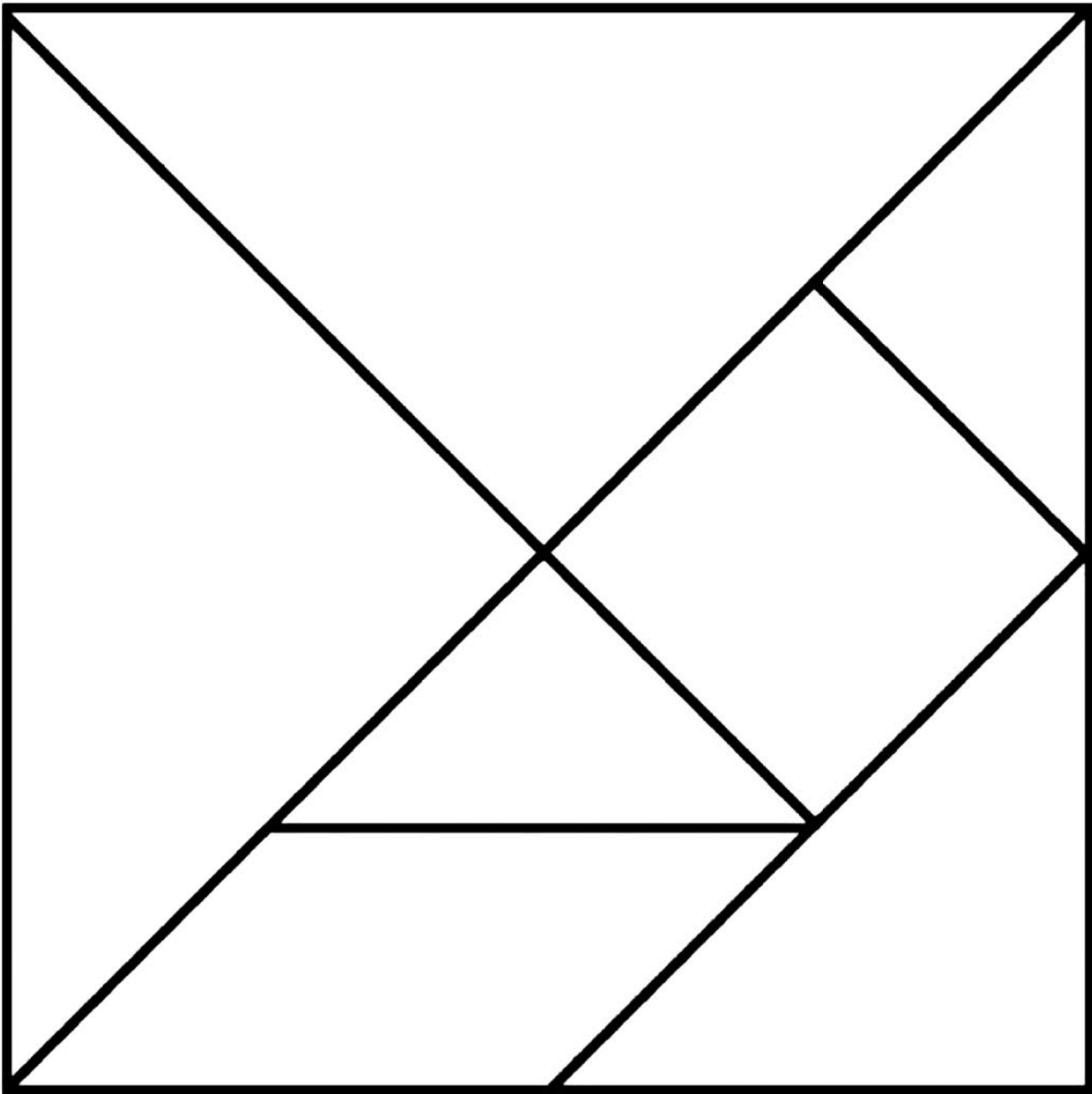
Matériel nécessaire :

- Un grand morceau de carton épais
- Un grand morceau de carton plus fin pour faire des cartes de modèles.
- Une grande feuille de papier blanc
- Règle, crayon, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Ruban adhésif
- Papier cartonné
- Ciseaux/cutter

Étapes :

1. Sur la feuille de papier collée sur le carton, dessine et colorie un petit triangle jaune, un triangle bleu foncé de taille moyenne, un grand triangle bleu clair, un triangle vert clair de taille moyenne, un carré rouge de petite taille, un triangle orange clair de petite taille et un parallélogramme violet clair de taille moyenne. Vous pouvez utiliser le modèle ci-dessous.
2. Appliquez proprement une couche de ruban adhésif autour du carton pour qu'il soit solide et durable. Utilisez des ciseaux ou un cutter pour découper toutes les formes.
3. Pour fabriquer les cartes modèles, divisez une ou deux feuilles de papier cartonné en rectangles de taille moyenne.
4. Découpez des cartes d'images modèles dans le carton le plus fin. D'un côté, dessinez une forme qui pourrait être réalisée avec les pièces, comme un perroquet, un bateau, une maison, etc. (voir la photo). De l'autre côté, coté indice, dessinez comment les différentes pièces s'emboîtent pour former le motif. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour de chaque carte pour qu'elles soient solides et durables.

Trucs et astuces : Vous pouvez tracer ou imprimer le modèle ci-dessous pour créer les formes du tangram. Vous devrez créer vous-mêmes une série de motifs qui pourront ensuite être utilisées pour les cartes des joueurs. Vous pouvez aussi chercher des idées en ligne (tangram à imprimer).



Comment jouer au Tangram :

Nombre de joueurs : Un ou plusieurs

Règles :

- Pour commencer plus facilement, les joueurs choisissent les cartes et utilisent le côté "indice" pour assembler la même forme.
- Pour une alternative plus difficile, tournez les cartes. Chaque joueur prend une carte à son tour : à l'aide des sept pièces de couleur fournies, il essaie de reproduire la forme qu'il voit sur la carte. Une fois qu'ils ont terminé, ils peuvent vérifier sur le côté indice de la carte s'ils ont utilisé la même façon d'assembler les formes.

Jeu de mémoire : symboles

Ce que les enfants vont apprendre :
reconnaissance et mémorisation des symboles.

Quantités suggérées par classe : un jeu

Le jeu comprend :

- Un plateau de 30 cases
- 30 capsules de bouteilles avec 15 symboles différents (deux capsules avec chaque symbole)
- Dossier pour ranger tous les éléments du jeu de société

Matériel nécessaire :

- 30 bouchons de bouteille (même couleur)
- Papier blanc
- Colle
- Ruban adhésif
- Un morceau de carton épais
- Règle, crayon, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Ruban adhésif

Étapes :

1. Découpez le morceau de carton en un carré de taille moyenne. Recouvrez le carré de carton en y collant du papier. Dessinez une grille sur le papier avec six carrés d'un côté et cinq carrés de l'autre : chaque carré doit être suffisamment grand pour que les jetons puissent s'y placer largement.
2. Coloriez les carrés de la grille de différentes couleurs et appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour du plateau pour qu'il soit solide et durable.
3. Pour fabriquer les jetons, utilisez du papier pour dessiner 30 petits cercles (de la même taille que l'intérieur des bouchons de bouteille, pour qu'ils puissent y rentrer).
4. Dessinez 15 symboles différents sur ces cercles : deux de chaque. Découpez-les et utilisez de la colle ou du ruban adhésif pour les coller à l'intérieur de chaque bouchon de bouteille. Laissez-les sécher pendant 30 minutes.

Conseils et astuces : Les symboles sur les cartes peuvent être, par exemple, un cœur, une croix, une marque, un point d'interrogation ou d'exclamation, une petite étoile entourée d'un cercle, etc.

Règles pour jouer au jeu de mémoire des symboles :

Nombre de joueurs : Deux

Règles :

- Les deux joueurs prennent des jetons portant six symboles différents et leur paire et les retournent. Ils les posent sur le plateau, les déplacent pour les mélanger et placent chaque jeton sur l'une des cases du jeu de société.
- Le premier joueur retourne un jeton, puis un deuxième. S'ils correspondent, le joueur peut garder les deux. S'ils ne correspondent pas, ils retournent les jetons et il passe son tour.
- Le deuxième joueur prend son tour et les mêmes règles s'appliquent à lui. Les joueurs continuent à essayer de se rappeler où se trouvent les paires de chaque symbole.
- Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons sur le plateau de jeu. Les deux joueurs comptent le nombre de jetons qu'ils possèdent. Celui qui a le plus grand nombre de jetons est le gagnant.
- À mesure que les enfants maîtrisent le jeu, ils peuvent augmenter progressivement le nombre de symboles utilisés, jusqu'à ce qu'ils utilisent les 15 paires. Il est suggéré qu'au début, les joueurs ne jouent qu'avec six jetons et leurs doubles à la fois afin qu'ils puissent s'habituer au jeu et le maîtriser. Par la suite, les joueurs peuvent ajouter de nouveaux jetons et leurs doubles afin d'accroître le défi et la nouveauté.



Jeu de mémoire : lettres

Ce que les enfants vont apprendre : reconnaissance et mémorisation des lettres.

Quantités suggérées par classe : un jeu

Le jeu comprend :

- Deux jeux de cartes d'images de l'alphabet (lettres majuscules et minuscules et doubles)
- 26 cartes d'images correspondant au son des 26 lettres de l'alphabet
- Dossier pour ranger tous les éléments du jeu de société

Matériel nécessaire :

- Grande quantité de papier cartonné
- Colle
- Règle, crayon, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Ruban adhésif

Étapes :

1. Dessinez 130 cartes sur du papier cartonné. Assurez-vous que chaque carte sera assez grande pour y dessiner une lettre de l'alphabet et une petite image correspondant au son de la lettre.
2. Utilisez 52 cartes pour dessiner deux séries de cartes identiques, chaque série avec une lettre minuscule de A à Z et une image qui représente le son de la lettre de l'alphabet (c'est-à-dire qu'il devrait y avoir une paire de cartes identiques pour chaque lettre de l'alphabet)
3. Utilisez 52 cartes pour dessiner deux séries de cartes identiques, chacune comportant une lettre majuscule de A à Z et une image qui représente le son de la lettre de l'alphabet (c'est-à-dire qu'il doit y avoir une paire de cartes identiques pour chaque lettre de l'alphabet).
4. Utilisez 26 cartes pour créer les cartes d'images : chaque carte doit comporter un objet commençant par une lettre différente de l'alphabet et ayant le son de cette lettre (par exemple, l'image d'un anneau pour la lettre A, l'image d'une balle pour la lettre B, l'image d'un crocodile pour la lettre C, etc.) L'idéal est d'utiliser des images différentes de celles qui figurent sur les cartes de lettres.
5. Une fois que toutes les cartes sont faites, appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour d'elles pour qu'elles soient solides et durables.

Conseils et astuces : Veillez à écrire les lettres clairement et en utilisant l'écriture enseignée dans les écoles.

Règles du jeu de mémoire de lettres :

Nombre de joueurs : Deux

Règles :

- Les deux joueurs commencent avec huit cartes alphabet et leurs doubles. Ils les retournent de façon à ne pas voir les lettres et les disposent en quatre lignes de quatre cartes.
- Le premier joueur retourne une carte, puis une deuxième. Si elles correspondent, le joueur peut les garder toutes les deux. Si elles ne correspondent pas, il les retourne. Le deuxième joueur, à son tour, suit les mêmes règles.
- Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes. Les deux joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils possèdent. Celui qui a le plus grand nombre de cartes est le gagnant.

Remarque : il ne faut pas s'attendre à ce que les enfants jouent seuls avec toutes les cartes - il y en a trop ! Les éducateurs doivent aider les enfants à mettre en place le jeu, en choisissant des lettres que les enfants ont déjà rencontrées (par exemple pendant le cercle d'alphabétisation). De nouvelles lettres peuvent être introduites progressivement au cours des semaines suivantes, et au fur et à mesure que les enfants maîtrisent le jeu, le nombre de paires peut être augmenté. Une fois que les 26 cartes de l'alphabet ont été présentées, les enfants peuvent jouer en associant les cartes de lettres de l'alphabet à des cartes d'images.

Jeu : Empiler les blocs

Qu'apprendront les enfants : Reconnaissance des lettres Il s'agit d'un jeu amusant où les enfants commencent à connaître certaines lettres, mais pas toutes !

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- 26 cubes avec des lettres de l'alphabet d'une seule couleur
- 26 cubes avec les lettres de l'alphabet dans une autre couleur
- Un grand sac (en tissu) pour ranger tous les cubes.

Matériel nécessaire :

- Cubes en bois
- Marqueurs (par exemple, un bleu, un vert)

Étapes :

1. Produisez 52 cubes en bois (demandez l'aide d'un menuisier si nécessaire). Leur taille est d'environ 2,5 cm.
2. Avec un marqueur de couleur, écrivez une lettre de l'alphabet (majuscule) de A à Z sur un côté des 26 cubes. Veillez à écrire les lettres clairement et en utilisant l'écriture enseignée à l'école.
3. Avec une autre couleur, écrivez une autre série de lettre de l'alphabet.

Comment jouer Empiler les Blocs :

Nombre de joueurs : Deux

Règles :

- Chaque joueur collecte un ensemble de 26 cubes d'une même couleur.
- En utilisant les blocs de lettres en bois, le premier joueur construit une tour aussi haute qu'il peut nommer les lettres.
- Le deuxième enfant fait de même. Celui qui a la plus haute tour gagne un jeton.

Jeu : Dominos

Qu'apprendront les enfants : Reconnaissance des nombres

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Environ 28 blocs de dominos
- Un sac pour ranger les dominos

Matériel nécessaire :

- Un grand morceau de carton (par exemple une boîte en carton jetée)
- Marqueurs
- Règle, crayon, gomme
- Ciseaux/cutter



Étapes :

1. Dessinez une grille de petits rectangles sur le carton : tous les rectangles doivent avoir les mêmes dimensions (par exemple 4 x 8 cm, ou 6 x 12 cm).
2. Tracez une ligne au milieu de chaque rectangle, puis des points de chaque côté, en utilisant différentes combinaisons de chiffres (par exemple, un point sur une moitié et deux points sur l'autre, un point sur une moitié et trois points sur l'autre, un point sur une moitié et quatre points sur l'autre, etc.) Chaque moitié doit être vide ou comporter 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 points.
3. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour du carton pour qu'il soit solide et durable. Découpez tous les dominos en carton à l'aide de ciseaux ou d'un cutter.

Trucs et astuces : Les dominos peuvent également être fabriqués sur des pièces de bois fines si quelqu'un ayant des compétences en menuiserie et des outils peut vous aider.

Règles des Dominos :

Nombre de joueurs : Deux à quatre

Règles :

- Les joueurs s'assoient en cercle et placent tous les dominos face cachée (sur le sol ou la table) avant de les mélanger.
- S'il y a deux joueurs, chaque joueur prend sept dominos ; s'il y a quatre joueurs, chaque joueur prend cinq dominos - en les laissant face cachée. Les dominos restants sont laissés face cachée sur une pile appelée "la pioche".
- Le joueur qui a distribué les dominos joue en premier. Il prend et retourne un domino de sa pile. Il le place au centre du cercle, face visible.
- Le joueur suivant prend un domino de sa pile et le retourne. Il essaie de le faire correspondre au premier domino du premier joueur. Les dominos peuvent être appariés lorsqu'ils ont au moins une moitié similaire d'une tuile avec le même nombre de points. Un domino avec une moitié vide peut être associé à un autre domino avec n'importe quelle autre moitié. Le joueur place la moitié de son domino à côté de la moitié avec le numéro qui correspond sur le domino déjà posé. Les dominos ne se jouent que bout à bout.
- Si un joueur n'a pas de domino dont la moitié correspond à l'un des dominos de la table, il prend des dominos dans la pioche jusqu'à ce qu'il ait une pièce correspondante. Si la pioche est vide, les joueurs passent leur tour à la personne suivante jusqu'à ce qu'ils puissent jouer.
- Si deux personnes jouent, la première personne qui a utilisé tous ses dominos est le gagnant. Si quatre personnes jouent le jeu, la première personne qui a utilisé tous ses dominos devient le premier gagnant et les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'il y ait un deuxième et un troisième gagnant.
- Les premiers gagnants mélangent et distribuent les dominos et sont les premiers à jouer au tour suivant.

Remarque : pour faciliter le jeu pour les enfants, tous les joueurs peuvent avoir leurs dominos tournés vers le haut au début, et peuvent choisir un domino qui correspond.

Jeu : Bingo couleur

Qu'apprendront les enfants : Reconnaissance des formes

Quantités suggérées par classe : un jeu

Chaque jeu comprend :

- Deux plateaux
- 32 bouchons de bouteille de deux couleurs (16 de chaque couleur)
- Un paquet de cartes de formes colorées
- Un sac pour contenir les cartes et un dossier pour les plateaux



Matériel nécessaire :

- Un grand morceau de carton
- Deux feuilles de papier (format A4)
- Feuilles de carton fin
- Colle
- Règle, crayon, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs.
- Ruban adhésif
- Ciseaux/cutter
- Bouchons de bouteille en plastique (16 de deux couleurs)

Étapes :

1. Pour fabriquer les deux plateaux, collez les deux morceaux de papier A4 sur le grand morceau de carton et découpez autour de ceux-ci à l'aide de ciseaux ou d'un cutter.
2. Utilisez un crayon et une règle pour dessiner une grille de 16 rectangles sur chaque plateau. Dans chaque rectangle, dessinez une forme différente et écrivez son nom à l'intérieur (par exemple, rectangle, triangle, carré, cercle, etc.). Coloriez les rectangles de la grille avec une couleur différente à chaque fois (par exemple, bleu, rouge, vert, jaune, etc.). Veillez à ce que les deux grilles ne soient PAS identiques !
3. Appliquez soigneusement du ruban adhésif autour de chaque plateau.
4. Pour fabriquer les cartes, dessinez et découpez 32 cartes rectangulaires dans les feuilles de carton fin. Sur chaque carte, dessinez une forme différente et écrivez son nom à l'intérieur (par exemple, rectangle, triangle, carré, cercle, etc.). Vous devez impérativement veiller à fabriquer seize cartes correspondant aux seize formes d'un jeu de société, et seize cartes correspondant aux seize formes de l'autre jeu.
5. Coloriez le fond de chaque carte avec une couleur différente à chaque fois (par exemple, bleu, rouge, vert, jaune, etc.). Appliquez du ruban adhésif autour d'elles pour qu'elles soient solides et durables.

Comment jouer au Bingo Couleur :

Nombre de joueurs : deux

- Chaque joueur prend un plateau et des bouchons de bouteille d'une couleur. Une personne est le maître du jeu. Elle place les cartes dans le sac, les secoue, en sort une et dit ce qui est sur la carte (par exemple triangle rouge, carré bleu). Le ou les joueurs qui ont cette forme colorée la recouvrent d'un bouchon.
- Le premier joueur qui couvre toutes les formes de son plateau crie "Bingo !" et gagne la partie. Il sera le meneur de jeu pour la prochaine partie.



1.5.3 LIVRES ET IMAGES

Dans cette section : Les lacets; Cartes d'alphabet, de chiffres et d'images; Livres/Histoires; Bannière alphabétique.

Le coin des livres et des images favorise le développement du langage des enfants, notamment l'écriture, l'expression orale, l'écoute et la compréhension du sens des mots et des phrases. Vous y trouverez généralement des livres d'histoires et d'images, des jeux d'alphabétisation et des activités artistiques pour créer des images.

Tout art est passionnant pour les enfants. Dessiner des images aide les enfants à développer la motricité fine nécessaire à l'écriture, encourage la créativité, renforce le raisonnement visuel et aide les enfants à comprendre la représentation, c'est à dire que quelque chose auquel ils pensent peut-être représenté par une image. Plus tard, ils apprendront également que les idées et les images peuvent être écrites sous forme de mots. Les enfants aiment parler de leurs images, et l'art favorise donc le développement du langage. Alors que le matériel artistique peut être coûteux et difficile à trouver dans les villages ruraux reculés, il est possible d'obtenir du matériel artistique intéressant gratuitement ou à peu de frais. La boue et l'eau peuvent être utilisées pour le modelage. Des collages peuvent être réalisés avec des feuilles et des morceaux de papier, et la colle peut être fabriquée à partir d'une pâte de farine et d'eau. Les enfants peuvent s'entraîner à tisser avec de la ficelle et un morceau de carton entaillé. Les enfants apprécient également la couture en tant qu'activité artistique, qui développe le raisonnement et la motricité fine.

Les puzzles à lacets, qui se trouvent généralement dans le coin livres et images, aident les enfants à développer leurs capacités de coordination motrice et visuelle, qui sont des outils essentiels pour réussir à écrire.

Parallèlement, lire aux enfants et avec eux est l'une des choses les plus importantes que les éducateurs peuvent faire pour aider les enfants à développer leurs capacités de lecture et d'écriture. Le coin livres et images crée un endroit où l'éducateur peut s'asseoir avec un petit groupe d'enfants pour partager une histoire. Les enfants devraient également avoir la possibilité de regarder des livres par eux-mêmes. L'amour des livres est une compétence nécessaire à l'apprentissage tout au long de la vie.

Tous les supports de ce coin doivent être dans la langue maternelle : la recherche internationale montre que les enfants apprennent mieux l’alphabétisation préscolaire dans leur propre langue. Une fois que les enfants maîtrisent leur langue maternelle, ils sont mieux à même d’en acquérir une seconde.

Aussi, presque toutes les cultures disposent de supports qui favorisent l’alphabétisation et peuvent aider les jeunes enfants à apprendre. Les histoires, les chansons et les fables locales sont idéales pour enseigner l’alphabétisation préscolaire aux enfants : également parce qu’elles aident les enfants à connaître la culture de leur famille et de leur communauté et qu’elles peuvent aussi être partagées par les soignants. Grâce à elles, les enfants développent leurs capacités de lecture et d’écriture, apprennent et comprennent les coutumes, les habitudes et les rituels de leur propre culture, et renforcent leur sens d’appartenance.

Le coin des livres et des images favorise le développement des enfants de la manière suivante :

Cognitif : en regardant des livres, des posters et des cartes de l’alphabet ; en posant des questions sur une histoire, des images et des lettres de l’alphabet ; en comprenant le sens des mots ; en comptant les cartes, les lettres de l’alphabet et les objets dans les images ; en développant une orientation de gauche à droite (ou inversement selon la langue).

Social/émotionnel : apprendre les valeurs culturelles et spirituelles ; prendre soin des livres ; apprendre à partager le matériel avec les autres enfants ; apprendre à négocier/coopérer avec les pairs lors de jeux en groupe.

Physique : renforcer la motricité fine et le contrôle des petits muscles des mains en dessinant, en s’exerçant à écrire, en utilisant des tableaux à pochette, etc. ; tourner les pages d’un livre une par une.

Langage : participer à des conversations sur les livres et l’alphabet ; décrire des images ; écouter les autres ; apprendre et utiliser un nouveau vocabulaire ; poser des questions et y répondre ; remarquer les différences de sons dans les lettres de l’alphabet ; reconnaître et comprendre que l’alphabet forme des mots et que les mots prononcés peuvent être écrits.

Les lacets

Les enfants apprennent : la coordination œil-main et la motricité fine, - les compétences nécessaires à l’écriture.

Quantités suggérées par classe : un kit

Chaque kit comprend

- Formes en carton avec trois ou quatre trous
- Carton en forme d’animaux, de personnes ou d’objets avec plus de quatre trous.
- Lacets de chaussures

Matériaux suggérés :

- Carton et/ou papier carton
- Crayon, gomme
- Crayons de couleur, marqueurs et/ou peinture non toxique.
- Taille-crayon
- Ciseaux/cutter
- Lacets de chaussures
- Ruban adhésif
- Perforateur

Étapes :

1. Dessinez des formes, des personnes et des animaux de taille moyenne sur du carton. Coloriez-les ou peignez-les pour qu’ils soient brillants et attrayants. Découpez chaque forme et appliquez une couche de ruban adhésif autour de la forme pour la rendre solide et durable.
2. À l’aide d’un perforateur ou d’un cutter, faites des trous à différents endroits du bord de chaque forme.
3. Insérez un lacet dans l’un des trous de chaque forme. Faites un nœud pour qu’il y soit attaché de façon permanente.



Trucs et astuces :

- Les lacets doivent être de taille moyenne pour que les enfants puissent bien les manipuler avec leurs petites mains.
- Pour les puzzles à lacets plus difficiles, les personnes et les animaux pourraient être conçus avec les parties de leur corps détachées les unes des autres afin que les enfants puissent résoudre le puzzle à l'aide du lacet (par exemple, assembler les parties du corps d'un personnage ou d'une poule et les relier avec un lacet).
- À titre d'exemple de laçage, les enfants apprécient les personnages habillés où les parties du corps et/ou les nouveaux vêtements sont lacés ensemble. Un autre exemple pourrait être une chaussure montée sur une planche pour que les enfants puissent lacer et s'entraîner à faire un nœud.
- Les trous doivent être suffisamment grands pour que le lacet puisse être inséré.
- Le lacet doit être assez long pour pouvoir être inséré dans chaque trou du puzzle.

Comment jouer aux lacets :

Les enfants enfilent le lacet dans les trous de la forme - d'un trou à l'autre ou en reliant une forme à une autre.

Cartes d'alphabet, de chiffres et d'images

Que vont apprendre les enfants ? : Les enfants doivent être capables de faire des phrases et d'exprimer des pensées entières avant de pouvoir apprendre à lire. Le fait de parler d'images et de les classer de différentes manières aide les enfants à développer des compétences importantes pour la lecture.

Quantités suggérées par classe : six jeux de cartes

Chaque jeu de cartes comprend

Deux séries de 26 cartes de l'alphabet

Deux séries de 26 cartes illustrées

Deux séries de 20 cartes de chiffres

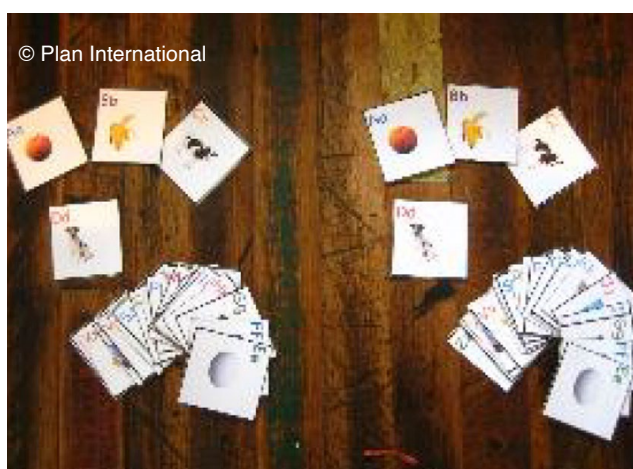
Matériel nécessaire :

- Gros morceaux de carton ou papier cartonné épais
- Ciseaux/cutter
- Colle
- Règle, crayon, gomme, taille-crayon
- Crayons de couleur, marqueurs, peinture non toxique.
- Ruban adhésif
- Images imprimées depuis internet ou dessinées sur du papier blanc

Étapes :

Pour les cartes de l'alphabet :

1. À l'aide d'un crayon et d'une règle, dessinez sur le carton 52 carrés de 7 cm de côté chacun. Découpez-les.
2. À l'aide d'un crayon, pour les deux séries de cartes, écrivez soigneusement une lettre de l'alphabet en majuscules et en minuscules (par exemple Aa, Bb, Cc, etc.) sur la partie supérieure des cartes. Utilisez des marqueurs, des crayons de couleur ou de la peinture pour colorier chaque lettre de différentes couleurs.
3. Dans la partie inférieure de chaque carte des deux séries, dessinez et coloriez un dessin représentant la lettre de l'alphabet (par exemple, A pour anne, B pour balle, C pour crayon, etc.)



4. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour d'eux pour les rendre robustes et durables.

Pour les cartes-images :

1. À l'aide d'un crayon et d'une règle, dessine sur le carton 52 carrés de 7 cm de côté chacun. Découpez-les.
2. Dessinez les mêmes images colorées sur une paire de cartes représentant un mot commençant par l'une des lettres de l'alphabet (par exemple, un ane pour la lettre A, une balle pour la lettre B, etc.)
3. Appliquez proprement une couche de ruban adhésif autour des cartes.

Pour les cartes de chiffres :

1. À l'aide d'un crayon et d'une règle, dessinez 40 carrés de 7 cm de côté chacun sur le carton. Découpez-les.
2. Dessinez et coloriez les chiffres de 1 à 20 au bas de 20 cartes, et répétez l'opération pour les 20 autres cartes. Au-dessus de chaque chiffre, dessinez une image qui représente chaque carte (par exemple, un cochon, deux enfants, trois bananes, quatre chats, etc.). L'image peut représenter des personnes, des animaux, des objets, etc.
3. Appliquez une couche de ruban adhésif autour des cartes.

Trucs et astuces :

Si vous avez accès à internet et à une imprimante couleur, vous pouvez télécharger et imprimer des images sur internet qui sont attrayantes et amusantes pour les jeunes enfants. Vous pouvez également utiliser des images tirées de magazines, mais vous devez avoir suffisamment d'images de la même chose.

Ils peuvent être utilisés de nombreuses façons : pour un jeu de mémoire, de tri ou de devinette, pour inventer une histoire, jouer à faire l'école avec leurs amis ou associer des lettres à des mots.

Livres/Histoires

Quantités suggérées par classe : Les bibliothèques de classe devraient contenir environ 25 livres. Idéalement, les classes d'école maternelle devraient essayer d'ajouter une douzaine de nouveaux livres chaque année.

Les enfants peuvent regarder les livres pendant le temps de jeu libre/le temps de coin jeu ou bien les livres peuvent être utilisés pendant l'heure du conte avec l'éducateur.

Critères suggérés pour la sélection et l'achat de livres :

- Les livres doivent avoir une histoire intéressante, avec une variété de thèmes, le développement des personnages, des images informatives et des demi-pages d'écriture. Ils doivent compter 12 à 15 pages.
- Ils doivent inclure des thèmes universels qui relient les enfants au monde extérieur à leur village. Dans la mesure du possible, choisissez des livres présentant des images détaillées d'enfants de différents pays ou religions faisant des choses différentes ou similaires.
- Ils doivent remettre en question - plutôt que de répéter - les attitudes et les attentes liées au genre concernant les filles et les femmes, les garçons et les hommes - et la manière dont ils doivent se comporter, et quels sont leurs rôles. Lisez tous les livres avant de les acheter et assurez-vous que ni les images ni l'histoire ne reflètent les stéréotypes de genre.
- Ils doivent élargir le vocabulaire des enfants en introduisant de nouvelles œuvres ; renforcer la formation des concepts et la compréhension du pourquoi des choses, en introduisant de nouveaux concepts ; et susciter des émotions ! Sinon, il n'y a pas d'apprentissage.
- Les enfants ont besoin d'entendre une histoire et d'en discuter un jour, puis de la relire le lendemain en poursuivant la discussion. L'idéal serait d'ajouter deux nouveaux livres par semaine dans le coin, et de répéter un livre familier.



Bannière alphabétique

Ce que les enfants vont apprendre :

L'alphabet, en reconnaissant, triant et associant les lettres.

Quantités suggérées par classe :

Une bannière

Chaque ensemble comprend une bannière de l'alphabet (tableau à pochette) et un ou deux jeux de cartes d'images/mots.

Matériel nécessaire :

- Sac à grains
- Ciseaux
- Règle, crayon, gomme
- Marqueurs (différentes couleurs)
- Nappe ou feuille de plastique transparente
- Briquet ou bougie et allumettes
- Tissu pour recouvrir les bords
- Matériel de couture (aiguille, fil ou machine)

Étapes :

1. Coupez le sac de grain sur un côté long et en bas pour l'ouvrir en un grand rectangle. À l'aide d'un briquet, brûlez les bords de la bannière pour éviter qu'elle ne s'effiloche.
2. À l'aide d'un crayon et d'une règle, tracez 26 rectangles de taille moyenne sur l'intérieur du sac, puis divisez chaque rectangle en deux (horizontalement). Dessinez ensuite une lettre de l'alphabet dans la moitié supérieure du rectangle (par exemple A, B, C, etc.). Coloriez les lettres avec des feutres.
3. Découpez une nappe en plastique transparent ou équivalent pour créer des poches en plastique en travers de chaque rangée et sous chaque lettre de l'alphabet. Cousez-les sur le sac de grain en veillant à ce qu'elles soient suffisamment grandes pour contenir les cartes d'alphabet/photos/mots que vous avez (voir ci-dessus).

Trucs et astuces :

- S'il y a suffisamment d'espace sur chaque rectangle, écrivez proprement les lettres de l'alphabet en majuscules et en minuscules pour que les enfants se familiarisent avec les deux écritures.
- Les bannières peuvent être encadrées avec du tissu ou du ruban adhésif en coton pour les rendre plus solides.

En utilisant la bannière de l'alphabet :

Les enfants peuvent : associer des cartes d'images/mots à chaque lettre de l'alphabet ; inventer des jeux (par exemple, dire l'alphabet le plus rapidement, en pointant chaque lettre de la bannière) ; s'entraîner à écrire les lettres de l'alphabet avec la bannière comme modèle ; mémoriser la liste de l'alphabet, etc.





© Plan International Indonesia

1.5.4 JEUX DE SABLE ET D'EAU

Dans cette section : Jeux pour l'apprentissage de sable et d'eau

Les enfants peuvent faire des découvertes ludiques sur les sciences et les mathématiques en utilisant du sable et de l'eau. Ils développent ainsi leurs capacités de mesure, de raisonnement et d'analyse. Le jeu de sable et d'eau est un coin amusant, plein d'énergie et riche en langage - vous constaterez que les enfants parlent beaucoup et coopèrent lorsqu'ils jouent ici.

Les jeux d'eau et de sable favorisent les quatre domaines du développement de l'enfant et les compétences suivantes :

- Observation, résolution de problèmes sur des concepts scientifiques, raisonnement et capacités d'analyse ;
- Comparaison/tri par taille/forme/nombre ;
- Compter et ranger des objets (par exemple, du plus grand au plus petit) et mesurer des quantités.
- Compétences sociales et capacité à négocier/coopérer/résoudre les conflits avec les autres camarades ;
- Motricité fine et coordination œil-main ;
- Aptitudes à l'écoute et à l'expression orale (par exemple, décrire des objets fabriqués avec du sable et de l'eau ; engager une conversation et partager des connaissances avec d'autres camarades sur le comptage/tri/mesure ; apprendre un nouveau vocabulaire) ;
- S'entraîner à dessiner et à écrire sur le sable avec un bâton.

Jouets d'apprentissage pour le sable et l'eau

Les jeux de sable et d'eau se déroulent généralement à l'extérieur, dans la mesure du possible.

Jeu de sable

- Tasses de différentes tailles, tasses à mesurer, coquilles de noix de coco
- Cuillères
- Bâtonnets en bois pour dessiner/réaliser des motifs
- Coupes ou coquilles de noix de coco pour mouler le sable

Jeux d'eau :

- Jeu de tasses à mesurer graduées
- Entonnoirs
- Tube en caoutchouc
- Bouteilles en plastique avec des ouvertures de taille différente
- Couvercles avec trous pour saupoudrer/arroser
- Compte-gouttes pour médicaments (si possible) et petits flacons à remplir
- Flacons pulvérisateurs si disponibles

Trucs et astuces :

- Si certaines des ressources suggérées ci-dessus ne sont pas disponibles ou trop coûteuses, utilisez des ressources locales. Par exemple, des tubes en bambou, petits et grands, peuvent être utilisés comme alternative aux tubes en caoutchouc.
- Créez de la nouveauté en ajoutant des bouteilles en plastique de différentes tailles, de nouveaux matériaux, des bouteilles percées à presser pour faire gicler, des objets à faire flotter, des cuillères, etc.
- Les éducateurs doivent permettre aux enfants d'ajouter de l'eau au sable afin qu'ils puissent mouler des maisons et des tunnels. Ils doivent toujours s'assurer que la zone où se trouve le sable est clôturée et protégée des animaux, et que les enfants se lavent les mains à l'eau et au savon après avoir joué avec le sable.



© Plan International Indonesia

1.5.5 COIN DE L'IMAGINATION

Dans cette section : Balance; Tapis image, véhicules, personnes et animaux; Poupées; Autres matériels de jeu de rôle; Poupées de papier à habiller.

Le coin imagination encourage la créativité et la socialisation. Les enfants apprennent et jouent avec des objets qui reflètent la vie quotidienne, comme des poupées ou des animaux de la ferme. Ils peuvent faire semblant d'être une mère, un commerçant, un médecin ou un bébé. En faisant semblant, les enfants n'essaient pas d'échapper à la réalité de la vie, ils essaient de la comprendre.

Certaines écoles maternelles placent des véhicules, des animaux et des personnages dans le coin de blocs et constructions ainsi qu'un tapis de jeu pour créer une scène de village. Cependant, le fait de placer ces figurines dans le coin imagination permet d'attirer l'attention d'enfants qui n'auraient peut-être pas choisi cet espace autrement. Les figurines n'ont pas besoin d'être coûteuses : des dessins de personnes ou de véhicules collés sur des chutes de bois ou de carton feront l'affaire.

Le jeu imaginatif soutient les quatre domaines du développement de l'enfant et enseigne les compétences suivantes :

- Créativité et imagination (par exemple, en créant une histoire fictive ou en reproduisant une expérience familière, comme se trouver dans la cuisine pour cuisiner avec les membres de la famille) ;
- Utiliser des objets comme symboles pour représenter des choses ;
- Attribuer et assumer des rôles dans les jeux de rôles ;
- Nouveau vocabulaire ;
- Utiliser des mots pour exprimer des sentiments ;
- Poser et répondre à des questions sur le jeu de rôle et décrire les matériaux utilisés ;
- Engager la conversation complexe requise dans les jeux de rôle.

Le coin imagination est aussi l'endroit où les filles et les garçons font semblant d'être des adultes, basant leurs comportements sur ce qu'ils voient des adultes autour d'eux - et sur les comportements et rôles attendus des hommes et des femmes dans leur communauté. Cela peut être l'occasion pour l'éducateur d'en parler, par exemple en demandant *pourquoi ce sont les papas qui font ça ? Pensez-vous que les mamans pourraient aussi le faire ? Pourquoi ne pas faire un échange et voir comment cela fonctionne ?*

Balance

Ce que les enfants vont apprendre : les concepts de mesure et de taille (grand, petit, léger, lourd).

Quantités suggérées par classe : une balance et le matériel.

Chaque ressource comprend :

- Balance
- Petites pierres ou autres objets que les enfants peuvent utiliser en toute sécurité.
- Crochet pour fixer la balance sur un mur ou une surface plane

Matériel nécessaire :

- Un long morceau de bois de 50 cm de long et de 4 à 5 cm de large.
- Deux grandes bouteilles en plastique
- Trois morceaux de ficelle épaisse de taille moyenne
- Outils pour faire des trous
- Ciseaux/cutter

Étapes :

1. En prenant le morceau de bois, utilisez un outil (perceuse ou autre) pour faire un trou au centre, et deux trous à 1 cm de chaque extrémité.
2. Utilisez des ciseaux ou un cutter pour découper la partie inférieure de deux grandes bouteilles en plastique à une hauteur identique (environ 6 à 7 cm). Veillez à ce que les bords coupés soient lisses et non tranchants.
3. Faites deux trous dans le haut du fond des bouteilles en plastique : ils doivent être opposés l'un à l'autre et à environ 1 cm du haut. Faites passer un morceau de ficelle dans un des trous et faites un nœud à l'extérieur. Faites ensuite passer la ficelle dans le trou situé à l'extrémité de la tige de bois, puis redescendez jusqu'au deuxième trou de la base en plastique, en faisant à nouveau un nœud pour la fixer.
4. Utilisez le troisième morceau de ficelle pour le trou au centre de la pièce en bois. Faites une boucle au-dessus de la tige pour pouvoir l'accrocher (par exemple au mur), et faites des nœuds avec les morceaux de ficelle du dessous pour fixer la boucle. Suspendez la balance à une hauteur que les enfants peuvent atteindre. Vous devrez peut-être utiliser un crochet ou un clou dans le mur.



Tapis image, véhicules, personnes et animaux

Qu'apprendront les enfants : Créativité et langage - les enfants peuvent utiliser le tapis, les véhicules, les personnes et les animaux pour "faire semblant" et créer des histoires avec ou sans les autres enfants.

Quantités suggérées par classe : un tapis et des accessoires

Chaque ensemble comprend :

- Tapis à grains avec dessin d'un paysage typique
- Véhicules, personnages et animaux en plastique ou en bois
- Bâtons de bambou

Ressources suggérées :

- Un grand sac à grains. Vous pouvez également utiliser un morceau de tissu (au moins 90 cm x 120 cm).
- Morceaux de tissu/ruban de tissu
- Règle, crayon, gomme et ciseaux.

- Outils pour faire des trous
- Marqueurs et/ou peinture
- Bâtons de bambou
- Véhicules, personnages et animaux en plastique (ou solutions de rechange fabriquées soi-même si elles ne peuvent être trouvées à bas prix).
- Un petit kit de couture de base (aiguille et fil)
- Sac souple pour les articles

Étapes :

1. À l'aide de ciseaux, coupez le long d'un côté et de la base du sac de grain, afin de pouvoir le déplier en rectangle.
2. En laissant un peu d'espace sur les bords, dessinez et coloriez un paysage local (routes, rivières, forêts, village, etc.) sur le côté vierge du sac.
3. Cousez des morceaux de tissu ou de ruban de coton autour des bords pour créer un cadre soigné pour que le tapis ne s'effiloche pas.
4. Coupez et polissez un certain nombre de bâtons de bambou de taille petite à moyenne.
5. Disposez les véhicules, les personnes et les animaux sur le tapis lors de la mise en place du coin imagination.
6. Mettez tous les articles dans un sac lorsqu'ils ne sont pas utilisés.



Trucs et astuces :

- Si vous choisissez un morceau de tissu plutôt qu'un sac de grain, assurez-vous qu'il est de couleur claire et unie et qu'il convient à la peinture et/ou aux marqueurs.
- Le paysage du tapis doit être assez détaillé et comporter des éléments intéressants à observer (par exemple, des maisons, des huttes, des marchés, différents types d'arbres et de plantes).
- Montrez comment les bâtons de bambou peuvent être utilisés pour créer de petits espaces sur le tapis ou des bâtiments fictifs, puis laissez les enfants faire preuve de créativité.

Poupées

Que vont apprendre les enfants :

Créativité et langage - Les enfants peuvent utiliser les poupées pour des jeux de rôle/de simulation avec des poupées représentant différentes personnes (par exemple, une mère, un bébé, une infirmière) et pour créer des histoires avec ou sans d'autres enfants.

Quantités suggérées par classe :

4 - 5 poupées

Matériel nécessaire :

- Grand morceau de tissu (de préférence épais et solide)
- Deux à quatre feuilles de papier
- Ruban adhésif
- Épingles
- Ciseaux
- Règle, crayon ou marqueur
- Kit de couture (y compris du fil de couleur vive pour la bouche et les sourcils)
- Petits haricots secs et non toxiques (assez pour remplir le corps d'une poupée)
- Laine ou fil/cordon épais (pour les cheveux)
- Deux gros boutons (pour les yeux)



Étapes :

1. Dessinez un patron des parties du corps de base sur le papier : un grand cercle pour la tête, un grand rectangle pour le tronc, un rectangle de taille moyenne pour les bras et un long rectangle pour les jambes. Assurez-vous que vos pièces de patron sont de la bonne taille pour le tissu à disposition, car vous devrez découper deux têtes, deux troncs, quatre bras et quatre jambes. Découpez-les.
2. Épinglez le patron sur le tissu et découpez les différents morceaux de tissu. Vous obtiendrez ainsi une poupée avec des bras/jambes qui bougent : pour une version plus simple, dessinez la forme de la poupée en un seul morceau et découpez-en deux versions).
3. Coudre les pièces de tête du tissu ensemble, en laissant un petit espace suffisamment grand pour introduire les haricots qui serviront de rembourrage. Versez les haricots et cousez l'interstice. Faites de même pour le tronc et chaque bras et jambe (ou pour la poupée en une seule pièce si c'est la voie que vous choisissez !) Ne remplissez pas trop le corps de la poupée avec des haricots car cela pourrait trop étirer le tissu et potentiellement casser les points de couture.
4. Coudre fermement les boutons sur le visage pour faire les yeux : utiliser du fil rouge pour coudre une bouche en demi-lune et du fil plus foncé pour coudre les sourcils.
5. Pour faire les cheveux de la poupée, coupez des morceaux de laine ou de fil épais/cordon - deux fois la longueur des cheveux que vous souhaitez (longs ou courts). Pliez-les en deux et cousez-les au milieu de la tête.

Trucs et astuces :

- Essayez de fabriquer des poupées de toutes tailles, formes, couleurs et sexes, avec des caractéristiques faciales et corporelles différentes, ainsi que des vêtements de différents types. La création d'une grande variété d'entre elles aidera les enfants dans leur jeu imaginaire et leur permettra de mieux comprendre le monde extérieur à leur communauté.
- Si vous n'avez pas accès à du tissu pour fabriquer les poupées, utilisez des matériaux disponibles localement, comme des feuilles de maïs.
- Les éducateurs doivent encourager les filles ET les garçons à jouer avec des poupées dans le coin imagination, en soulignant qu'elles ne sont PAS réservées aux filles. Cela inclut le fait de s'occuper des poupées comme s'il s'agissait d'un bébé ou d'un frère ou d'une sœur plus jeune - ce qui, dans de nombreuses cultures, est considéré comme un travail de femme.

Autres matériels de jeu de rôle

Le jeu de rôle et imaginaire est amélioré lorsque les enfants ont des objets supplémentaires avec lesquels jouer. Pensez à ajouter les matériaux suivants à votre coin imagination :

Chaque ensemble de classe devrait idéalement comprendre :

- Petite vaisselle, cuillère, coquilles de noix de coco, petits paniers, bouteilles en plastique, boîtes de conserve et autres matériaux recyclés.
- Petits vêtements pour poupées (par exemple, tissu pour bébé)
- Des morceaux de tissu de couleur unie - format A4 à utiliser comme plateau de table, lit de bébé, comptoir de magasin, etc.
- Boutons, cailloux, coquillages, graines, capsules de bouteilles utilisées pour faire des dessins, ou pour jouer au magasin ou à la maison.
- Vêtements pour se déguiser

Trucs et astuces :

- Assurez-vous que tous les matériaux recyclés sont propres et sécurisés.
- Envisagez la création d'une boîte de recyclage dans la communauté où des choses comme les vêtements pour les déguisements peuvent être donnés.



- Les éducateurs doivent encourager les enfants à jouer des rôles qui remettent en question les stéréotypes de genre sur ce que font les filles et les garçons, les hommes et les femmes, plutôt que de les refléter.

Poupées de papier à habiller

Qu'apprendront les enfants :

Les poupées en papier peuvent être utilisées dans le coin jeu de rôle/imaginatif. Elles peuvent soutenir l'apprentissage de différentes compétences :

- Classer/comparer - par exemple en classant les différents articles de déguisement du plus grand au plus petit.
- Compter : par exemple, compter le nombre de vêtements.
- Nommer les parties du corps et leur fonction
- Comprendre le langage et les concepts spatiaux tels que *"Placez la chemise sous la tête de la poupée"*.
- Explorer les émotions (c'est-à-dire être triste, heureux, en colère, etc.)
- Utiliser les "mots correspondant à des sentiments" du jeu et le mot "parce que" (par exemple, *la poupée est triste parce qu'elle n'a pas de vêtements et qu'il fait froid*).



Chaque salle de classe devrait idéalement avoir :

- Deux poupées en papier
- Une collection de vêtements en papier
- Une collection de visages différents (par exemple, heureux, en colère, triste, etc.) et des mots correspondant aux visages.
- Une boîte de rangement

Matériel nécessaire :

- Du papier épais ou du papier cartonné (de différentes couleurs)
- Tissu
- Ciseaux
- Ruban adhésif
- Fil
- Marqueurs/crayons (différentes couleurs)
- Crayon et gomme
- Colle

Étapes :

1. Dessinez une poupée de taille moyenne, une collection de vêtements et d'accessoires (par exemple, des jupes, des pantalons, des robes, des chemises, des chaussures, etc.), différents visages (par exemple, des visages heureux, tristes, en colère, etc.) sur du papier de couleur et découpez-les en laissant des languettes comme sur la photo.
2. Écrivez clairement sur le papier de couleur un certain nombre de mots 'émotion' (par exemple, heureux, triste, en colère, etc.) et découpez-les.
3. Découpez des morceaux de tissu coloré pour chacun des vêtements en papier que vous avez découpés ci-dessus et collez-les sur le papier avec de la colle. Enlevez le surplus pour vous assurer que chaque morceau de tissu a la bonne forme.
4. Appliquez une petite couche de ruban adhésif autour de chaque article.

Trucs et astuces :

- Veillez à fabriquer suffisamment de vêtements différents pour que les enfants puissent faire preuve de créativité pour habiller la poupée.
- Utilisez des mots d'émotion simples que les jeunes enfants peuvent comprendre (par exemple, heureux, triste, en colère, etc.).



1.6 JOUETS D'APPRENTISSAGE POUR UN JEU STRUCTURÉ

INTRODUCTION

Le jeu structuré est une partie de la journée pendant laquelle les enfants se voient proposer un ensemble d'activités ludiques avec des règles, du matériel et une durée spécifique. Pendant le jeu structuré, les éducateurs sont souvent ceux qui organisent l'activité, fournissant des instructions que les enfants doivent suivre individuellement ou en groupe. Les activités de jeu structuré peuvent prendre de nombreuses formes, allant de jeux avec des règles à une discussion de groupe.

Les activités ludiques structurées aident également les enfants à développer des compétences utiles dans les quatre domaines de développement. Les enfants apprennent à coopérer avec les autres et à travailler efficacement en équipe. Le jeu structuré aide les enfants à apprendre à écouter attentivement, à prendre leur tour, à répondre aux questions, à partager leurs idées et à réfléchir à une stratégie efficace pour résoudre un problème. Le jeu structuré peut être utilisé pour développer des compétences dans des domaines spécifiques, tels que les mathématiques, l'alphabétisation, les sciences, la musique et les sports.

Si les activités de jeu structuré sont très bénéfiques pour les enfants, elles ne doivent pas remplacer le jeu libre. Le jeu libre et le jeu structuré sont tous deux des éléments de qualité du programme d'apprentissage précoce : la routine quotidienne doit inclure les deux, un tiers de la routine quotidienne étant consacré au jeu libre. Un trop grand nombre d'activités de jeu structuré dans une journée peut entraîner un sentiment de stress chez les enfants et les rendre improductifs. Les enfants réagissent bien à un environnement structuré, avec une routine claire et des limites. Cependant, s'ils ne bénéficient pas de temps de jeu libre, ils risquent de ne pas avoir l'occasion de se découvrir et de développer leur propre identité, leurs talents et leurs capacités. Il est essentiel de combiner le jeu libre et le jeu structuré pour aider les enfants à réguler leurs émotions et à développer leur confiance en eux.

La section suivante décrit des activités ludiques structurées qui se concentrent sur deux compétences :

- Des activités d'alphabétisation qui favorisent le développement des compétences en matière d'écoute, d'expression orale, de lecture et d'écriture.
- Des activités mathématiques qui aident les enfants à devenir de bons observateurs, à résoudre des problèmes et à acquérir un raisonnement logique et des compétences en mathématiques.

Tout comme pour les activités de jeu libre, il faut disposer d'une grande quantité de matériel pour les jeux structurés qui capteront l'attention des enfants et créeront un sentiment de nouveauté. Ce dernier point peut être atteint en faisant tourner et en utilisant des jouets différents pour chaque activité structurée. Certaines activités de jeu structuré nécessitent du matériel spécifique, comme des livres d'histoires pour l'heure du conte : si le matériel spécifique n'est pas disponible, il peut être remplacé par des substituts dans la mesure

du possible (par exemple des ardoises au lieu de papier pour les activités de dessin/écriture). D'autres activités structurées ne nécessitent que du matériel pouvant être utilisé à des fins multiples : par exemple, les bouchons de bouteille peuvent être utilisés de plusieurs façons par les enfants pour résoudre un problème de mathématiques (par exemple, compter, empiler, faire des additions avec des bouchons).

1.6.1 JOUETS D'APPRENTISSAGE POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES DE LECTURE ET D'ÉCRITURE

Dans cette section : Partage d'informations et rédaction de journaux; Livres d'histoires; Grands livres; tableau à pochettes et cartes de mots; Comptines et chansons; Activités autour de l'alphabet, Jeux d'alphabet.

Dans les établissements préscolaires et les centres d'SEPE, le développement du langage est mis en avant dans toutes les activités de la journée. En outre, une période (d'environ une heure) est généralement réservée à des activités d'alphabétisation structurées, axées sur l'expression orale, la lecture et l'écriture. Les activités comprennent : Le partage de nouvelles/journaux ; la lecture interactive et les contes ou grands livres ; les rimes, les chansons et les jeux de doigts ; et les activités liées à l'alphabet. La création de matériel pour ces activités est décrite dans cette section.

La lecture à haute voix aux enfants a été qualifiée l'activité la plus importante pour l'acquisition des connaissances nécessaires à la réussite en lecture. La littérature pour enfants est l'outil le plus précieux pour les éducateurs, car une bonne histoire peut être source de nombreux apprentissages. Elle les aide à développer un vocabulaire en dehors de leur expérience quotidienne, de nouveaux concepts et un intérêt pour l'apprentissage de la lecture. Les éducateurs devraient réserver du temps chaque jour pour lire une histoire intéressante avec les enfants. Pendant et après la lecture de l'histoire, il doit poser des questions aux enfants et les laisser discuter de leurs réponses ensemble ou avec un partenaire. Ensuite, ils peuvent faire un dessin de quelque chose qui s'est passé dans l'histoire, ou d'un personnage favori, puis présenter leur dessin à la classe.

Pour devenir des lecteurs compétents et confiants au fil du temps, les enfants doivent avoir l'occasion d'acquérir des compétences dans les domaines mentionnés ci-dessous. Chacun de ces domaines de compétences peut être introduit au niveau préscolaire et développé en première année. Un programme de lecture et d'écriture efficace n'a pas besoin de beaucoup de matériel si le matériel développé correspond aux activités et aux compétences, et s'il est pleinement utilisé. Quelques activités illustratives rapides sont décrites ci-dessous :

CONCEPT	ACTIVITÉS ILLUSTRATIVES
1) Parler et écouter	
Les enfants développent d'importantes compétences de pré-lecture en écoutant des conversations intéressantes et en parlant de leurs idées.	Montrer et raconter les nouvelles de la classe : L'éducateur choisit chaque jour un enfant différent pour partager une nouvelle ou montrer et décrire un objet. Ce qu'il a fait hier, ce qui se passe dans sa famille, une pierre ou un insecte intéressant, etc. Si les camarades sont encouragés à poser des questions, cela les aidera à être de bons auditeurs. S'il reste du temps pour d'autres nouvelles, l'enfant du jour peut choisir un nombre désigné d'autres enfants pour parler.
2) Imprimés et livres	
Les enfants apprennent la manière correcte de tenir un livre et d'en tourner les pages. Ils doivent voir des mots imprimés autour d'eux et se rendre compte que les mots qu'ils parlent, entendent et lisent sont liés.	Les éducateurs peuvent soutenir ce qui suit : 1) Donner du temps chaque jour aux enfants pour regarder des livres d'images ou d'histoires. 2) Chasse aux mots : donnez à chaque enfant une page d'un vieux journal pour qu'il entoure les mots qu'il connaît. 3) Message du matin : écrivez un court message de bienvenue ou des nouvelles au tableau pendant qu'ils disent les mots à haute voix. 3) Étiqueter les objets familiers de la classe. 4) Créer un livre de classe : les enfants dictent les mots à l'éducateur et dessinent les images de l'histoire.

3) Les sons dans la langue

Les enfants apprennent que certains mots riment, que tous les mots ont des parties (syllabes), que certains mots commencent ou finissent par le même son et que tous les mots sont composés de sons distincts.

Les éducateurs peuvent utiliser les activités suivantes : 1) Frappez des mains les syllabes d'un mot et trouvez d'autres mots ayant le même nombre de frappes (syllabes). Combien d'enfants ont le même nombre de frappes dans leur nom ? 2) Laissez les enfants modifier une rime ou une chanson familière en ajoutant de nouveaux mots qui riment. 3) Dites trois mots - les enfants lèvent la main s'ils commencent tous par le même son. (A utiliser également avec les sons terminaux ou les voyelles). 3) Regroupez les images en fonction de leur ressemblance, de leur rime, etc. 4) Guerre des syllabes (deux enfants ou équipes) : utilisez des cartes illustrées, divisez-les en deux piles et retournez-les. Les enfants retournent les cartes en même temps. L'enfant qui a l'image avec le plus de syllabes gagne.

4) Alphabet

Les enfants connaissent le nom des lettres et savent comment les écrire.

Les éducateurs peuvent utiliser les activités suivantes : 1) Fabriquer une lettre avec de la boue ou des bouts de ficelle. 2) Animaux en puzzle : Dessinez une forme d'animal sur 12 morceaux de papier. Divisez-le en trois morceaux : sur l'un d'eux, écrivez une lettre de l'alphabet et sur les deux autres, dessinez ou collez des images qui correspondent à la lettre (même son/première lettre). Découpez chaque puzzle d'une manière différente (pour qu'ils s'autocorrigent) et mélangez-les. Demandez aux enfants d'assembler correctement les pièces pour obtenir 12 animaux. 3) Jeu de lettres Tic-Tac-Toe (avec des sacs de haricots) : divisez la classe en deux équipes - " X " et " O ". Utilisez de la ficelle ou de la craie sur le sol pour faire un quadrillage. Inscrivez des lettres à la craie dans chacun des neuf carrés. Chaque équipe lance à tour de rôle le sac de grains sur une lettre : si elle nomme bien la lettre, elle met un 'X' ou un 'O' dans cet espace. La première équipe à en obtenir trois cote à cote gagne !

5) Compétences axées sur le code

Comprendre la relation entre les sons de la langue et les lettres de la langue écrite donne aux enfants un outil pour reconnaître rapidement les mots familiers et pour comprendre les mots qu'ils n'ont pas vus auparavant. Une reconnaissance rapide des mots signifie qu'ils auront moins de difficultés et auront plus de temps pour tirer un sens de ce qu'ils lisent.

Les éducateurs et les enseignants du préscolaire et du primaire peuvent utiliser les activités suivantes, en n'introduisant toujours que quelques mots nouveaux à la fois : 1) Les noms des enfants peuvent être écrits sur des cartes individuelles, puis triés par la première lettre : cela peut aider les enfants à apprendre et à se souvenir du son de la lettre. 2) Loto : faites plusieurs plateaux de jeu, chacun avec un ensemble différent de 12 mots de grande fréquence. Fabriquez des cartes correspondant à chaque mot. Les enfants voient qui peut remplir sa carte le plus rapidement. 3) Tourne et gagne : utilisez un jeu de cartes contenant des mots de grande fréquence et placez-les en pile, à l'envers. Chaque enfant fait tourner une roue ou lance un dé pour savoir combien de cartes il doit ramasser. Chaque enfant obtient un point pour chaque mot qu'il peut lire. Les mots qu'ils ne peuvent pas lire sont replacés au bas de la pioche.

6) Orthographe et écriture

Les enfants doivent avoir la possibilité d'épeler et d'écrire, de mettre en pratique ce qu'ils apprennent sur les sons des mots et sur la relation entre les sons et les lettres. Au début, ils vont dessiner et gribouiller. Puis ils essaieront d'écrire des mots et d'inventer une orthographe qui montre ce qu'ils apprennent sur les sons et les lettres. L'orthographe inventée encourage les enfants à réfléchir et constitue une étape utile avant le début de l'enseignement formel de l'orthographe.

Les éducateurs et les enseignants du préscolaire et du primaire peuvent utiliser les activités suivantes : 1) Journal quotidien : les enfants font un dessin sur un sujet de leur vie. Le sujet peut être choisi librement ou attribué. Si le sujet est assigné, l'éducateur peut écrire une courte phrase pour que les enfants la copient, puis ils peuvent essayer d'en écrire d'autres par eux-mêmes, par exemple : « Voici ma grand-mère ». 2) Cartes de façage : voir ci-dessus. 3) Dictionnaire : donnez à chaque enfant un cahier pour qu'il puisse faire son propre dictionnaire. Pour chaque nouvelle lettre apprise, l'enfant peut ajouter des images (ou des mots) dont la première lettre correspond. 4) Imprimez un mot sur une enveloppe. Placez les lettres sur des feuilles de papier individuelles à l'intérieur. Laissez les enfants s'entraîner à assembler les lettres pour former le mot, tout en regardant l'enveloppe. Retourne-la ensuite et essaie d'épeler le mot de mémoire.

7) Maîtrise de la langue

Les enfants doivent apprendre à lire de manière fluide, avec expression et compréhension du sens.

Les éducateurs et les enseignants du préscolaire et du primaire peuvent utiliser les activités suivantes : 1) Les grands livres : il s'agit d'histoires courtes et intéressantes que les enfants peuvent apprendre à lire rapidement. Ils leur permettent de s'exercer à la fluidité et leur donnent confiance en leurs capacités de lecture. Des exemplaires plus petits des grands livres permettent aux enfants de s'exercer à la maison. 2) Jeux de cartes de mots : disposez de paires de cartes avec des mots fréquemment utilisés et utilisez-les pour des jeux de mémoire ou d'association. Deux jeux de cartes identiques seront nécessaires.

8) Vocabulaire

Les chercheurs ont découvert un lien étroit entre la taille du vocabulaire, la capacité de l'enfant à comprendre ce qu'il lit et ses résultats scolaires. Les enfants qui sont de mauvais lecteurs n'ont souvent pas le vocabulaire nécessaire pour tirer un sens de ce qu'ils lisent.

Les éducateurs et les enseignants du préscolaire et du primaire peuvent utiliser les activités suivantes : 1) De courtes excursions à pied - elles donnent aux enfants l'occasion de développer un vocabulaire sur leur environnement. 2) Des tableaux à pochette peuvent être utilisés pour afficher des photos du journal ou des cartes illustrées pour discuter de concepts tels que grand ou petit, plus ou moins, le nom et la description des animaux, etc. 3) Jeu de devinette sur les objets : l'éducateur choisit un thème tel que les objets de la maison, les animaux, les enfants de la classe, etc. L'enfant invente une devinette, par exemple : « *Je pense à quelque chose qui a quatre pattes et sur lequel on mange* ». 4) Les livres d'histoires : il n'y a pas de meilleur moyen d'enrichir le vocabulaire ! Les enfants peuvent être exposés à des choses qui ne font pas partie de leur expérience quotidienne.

9) Compréhension

Les enfants ont besoin de comprendre ce qu'ils lisent. Faire des prédictions, poser des questions et résumer les histoires qu'on leur lit les préparera à comprendre les histoires qu'ils lisent seuls. La lecture interactive est une pratique utilisée par les éducateurs lorsqu'ils : posent des questions sur les mots et les concepts pendant l'histoire ; évaluent la compréhension de l'enfant ; élargissent la compréhension de l'enfant ; et revoient ce qui a été appris.

Les éducateurs et les enseignants du préscolaire et du primaire peuvent utiliser les activités suivantes : Après avoir lu une histoire aux enfants, demandez-leur de dessiner ce qui s'est passé au début, au milieu et à la fin. Cela montrera s'ils ont compris l'histoire. C'est une bonne étape avant de mettre en scène une histoire. C'est ce qu'on appelle un storyboard.

Les jouets d'apprentissage pour les activités d'alphabétisation soutiennent principalement l'acquisition du langage, du vocabulaire et des concepts. Les activités d'alphabétisation soutiennent également le développement cognitif, physique et social/émotionnel des enfants de la manière suivante :

Cognitif : apprendre à déchiffrer un code (des combinaisons de sons forment un mot ; certaines terminaisons sont des rimes, de nouvelles rimes peuvent être créées en ajoutant des sons supplémentaires à la même terminaison, etc.) ; apprendre la syntaxe (comment ordonner les mots de manière significative dans une phrase) ; compréhension élargie du monde ; être capable de penser à des choses qui n'ont pas encore été vécues.

Physique : contrôler les petits muscles des mains et coordonner les mouvements oculo-manuels pour dessiner et écrire, et manipuler les objets utilisés pour les jeux de l'alphabet et écrire à la main les lettres de l'alphabet ; contrôler les petits muscles et coordonner les mouvements oculo-manuels pour tenir un livre à l'endroit et tourner les pages une par une ; créer des symboles pour représenter les choses.

Social et émotionnel : développer la confiance en soi ; développer un sentiment de communauté et d'appartenance ; développer un intérêt pour la vie des autres ; prendre soin du matériel d'alphabétisation (par exemple, s'assurer que les pages du livre ne sont pas déchirées) ; suivre les règles structurées des jeux d'alphabétisation expliquées par l'éducateur ; développer des compétences sociales et des compétences pour négocier/coopérer/résoudre les conflits avec les autres camarades de classe lorsqu'ils jouent en groupe.

Partage d'informations et rédaction de journaux

Dans de nombreuses écoles maternelles qui ont mis en œuvre le projet CLAC, les éducateurs ont utilisé 20 minutes du cercle d'alphabétisation pour les journaux et le partage des nouvelles : Le partage des nouvelles se fait pendant deux jours (parler et écouter, sans écrire) ; les journaux pendant deux jours (dessiner des images sur une expérience et parler du dessin) et les journaux à thème sont utilisés le dernier jour (tous les enfants discutent du même sujet, dessinent une image et écrivent une phrase dictée). Le partage de nouvelles et la rédaction de journaux utilisent les expériences des enfants comme point de départ pour développer les compétences en matière de langage, d'écriture et de lecture. Ils soutiennent le développement des compétences suivantes :

Cognitif: using symbols to represent experience; using creativity and imagination to write books about own life; observing with curiosity other people's drawings and asking questions about the story.

Langage: apprendre à dessiner d'abord et à écrire ensuite ; développer des compétences de lecture et d'écriture à différents niveaux de capacité ; développer la compréhension de l'écriture et la motivation à écrire ; apprendre à utiliser des phrases complexes et à expliquer des idées entières ; apprendre à séquencer leurs pensées et pratiquer tous les aspects de l'écriture dans un contexte significatif, c'est-à-dire la progression de gauche à droite (ou vice versa), la formation des lettres, la ponctuation et les majuscules, etc.

Ils favorisent également le développement de compétences sociales/émotionnelles spécifiques :

- Développer la confiance en décrivant les événements de la vie et en écoutant les autres ;
- Développer un sens de soi ;
- Développer les capacités de prise de décision (par exemple, *quelle expérience vais-je partager ?*) ;
- Développer la confiance en soi pour s'exprimer à haute voix devant un groupe ;
- Développer un sens de la communauté parmi les camarades de classe et les éducateurs ;
- Intérêt croissant pour la vie des autres.



© Plan International Ethiopia

En créant des journaux d'images, les enfants apprennent :

- Mes idées et mes expériences peuvent être représentées par un symbole ou un dessin.
- Les gens peuvent regarder mon dessin et "lire" mon histoire.
- Cela m'aide à comprendre l'écriture et à vouloir écrire.
- Je peux créer mes propres livres sur ma vie.
- Je suis un auteur !

Matériel nécessaire :

- Pour les journaux, chaque enfant a besoin de crayons de couleur et d'un cahier. Si vous fabriquez des journaux à partir de papier vierge, alors... :
- Laissez un espace vide en haut pour que les enfants puissent dessiner des images et des lignes en bas pour que les enfants puissent écrire des mots. Un espace pour environ huit à dix mots et un petit nombre d'images par page devraient suffire.
- Créez des pages pour un dictionnaire à l'arrière avec une page pour chaque lettre de l'alphabet et une petite image de quelque chose qui commence par cette lettre. Laissez de la place pour que les enfants écrivent leurs propres mots ou fassent des images d'autres choses qui commencent par cette lettre.

Étapes :

La rédaction du journal a lieu deux jours par semaine. Les enfants peuvent écrire deux histoires différentes ou compléter la première histoire du journal le deuxième jour s'ils ont besoin de plus de temps.

Premier jour :

1. L'éducateur demande à chaque enfant de penser à quelque chose qu'il a vu ou fait depuis hier, ou à quelque chose d'important qu'il veut faire connaître aux autres enfants. Après leur avoir donné le temps de réfléchir tranquillement, l'éducateur demande aux enfants de faire un dessin de ce à quoi ils ont pensé, avec le plus de détails possibles.
2. Pendant que les enfants dessinent, l'éducateur doit se déplacer dans la pièce, regarder les images, montrer de l'intérêt pour les dessins et poser des questions aux enfants à voix très basse.
3. A la fin, l'éducateur dit aux enfants que demain ils pourront montrer leur photo à un ami et lui en parler. Ils peuvent terminer la séance en écrivant un message du matin au tableau. L'éducateur l'écrit en disant les mots. Il doit s'agir d'une phrase courte. Parfois, l'éducateur peut écrire quelque chose de drôle ou raconter une surprise : cela permet aux enfants d'anticiper et d'attendre avec impatience le message du matin !

Deuxième jour :

1. Les enfants ont cinq minutes pour terminer leur dessin dans leur journal et ajouter d'autres détails. S'ils le peuvent, ils peuvent essayer d'écrire un ou deux mots sous l'image ou de "gribouiller" (cinq minutes).
2. L'éducateur demande aux enfants de former des paires. L'enfant un montre son image à l'enfant deux et en parle. Puis l'enfant deux montre sa photo à l'enfant un. Cela devrait prendre environ cinq minutes.
3. L'enfant du jour fait semblant de lire le texte de son journal devant la classe et montre l'image. Ensuite, il choisit quelqu'un qui souhaite partager. Ce deuxième enfant peut en choisir un troisième, et ainsi de suite, si le temps le permet.
4. L'éducateur termine l'activité en écrivant et en parlant à haute voix un message du matin au tableau, comme le premier jour.

Trucs et astuces :

Au début, le concept de dessiner sur leur vie est difficile pour les enfants. Ils peuvent répondre en dessinant un objet, comme une fleur ou un poisson. L'éducateur peut leur demander à nouveau : « *Dis-moi quelque chose que tu as vu ou fait hier après l'école ou tôt ce matin avant de venir à l'école* ». L'éducateur peut demander : « *Dis-moi quelque chose que tu aimerais voir se produire et qui te rendrait heureux. Voici ce que je veux que tu dessines. Le dessin concerne ta vie.* »

Au début, les dessins seront très simples, mais les enfants reconnaîtront exactement la signification de leurs dessins.

Partage des Nouvelles

Matériel nécessaire : aucun

Étapes :

1. Faites travailler les enfants par deux : si le nombre est impair, un groupe peut compter trois enfants.
2. L'enfant un parle de quelque chose qu'il a vu ou fait depuis hier, ou de tout ce qui l'intéresse. L'enfant Deux doit s'asseoir très calmement et écouter. Lorsque l'éducateur annonce la fin de la séance après trois minutes, l'enfant 2 répète ce que l'enfant 1 a dit. L'enfant 1 peut dire si l'enfant 2 a bien écouté. Ensuite, les enfants échangent leurs places, l'enfant un écoutant l'enfant deux.
3. Pendant le reste du temps, quelques enfants racontent leur nouvelle à toute la classe. L'enfant du jour partage d'abord, puis choisit un autre enfant pour partager - et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti.
4. Une fois que les enfants ont partagé leurs expériences, l'éducateur peut utiliser le jeu des "trois questions" : les autres enfants peuvent poser des questions à ceux qui ont partagé leurs expériences, afin d'obtenir plus d'informations. Par exemple, un enfant peut raconter qu'il a pris un bus pour aller au marché. Ses amis pourraient lui demander « S'il a acheté quelque chose là-bas ? Qu'as-tu vu en chemin ? Combien coûte le ticket de bus ? » L'enfant qui a partagé son histoire ne peut choisir que trois questions pour y répondre. Ce jeu permet aux enfants de participer activement au partage des nouvelles.
5. L'éducateur a terminé en partageant son message du matin - il peut s'agir d'un événement personnel dans sa vie ou de nouvelles dans le village.

Livres d'histoires

La narration d'histoires, le partage et la lecture de livres d'histoires soutiennent les quatre domaines du développement de l'enfant :

Cognitif: développer une orientation de gauche à droite pour la lecture (ou vice versa, comme pour l'arabe) ; construire une compréhension des idées à partir de livres et d'images ; communiquer des idées et des choses qui ont un sens, comprendre des concepts ; développer la compréhension des éléments d'une histoire (par exemple, l'intrigue, les personnages, le cadre, la séquence, la résolution des conflits, etc.) ; une compréhension élargie du monde par l'exposition à des choses et des événements qui sont en dehors de l'expérience quotidienne.

Langage: susciter l'intérêt de l'enfant pour les livres et la lecture ; renforcer les compétences en matière de langage oral en permettant aux enfants de parler de ce qu'ils ont lu et entendu ; se familiariser avec les caractères imprimés ; établir des liens entre les mots parlés et écrits ; enrichir le vocabulaire ; développer les connaissances sur les lettres de l'alphabet et les syllabes ; reconnaître les sons semblables ou différents ; développer la connaissance des mots de grande fréquence généralement appris à l'école primaire.

Il contribue également au développement des compétences suivantes :

- Compréhension des rôles sociaux et des émotions ;
- Capacité à rester calme et concentré pendant la lecture de livres.

Matériel nécessaire :

- Les bibliothèques de classe devraient contenir environ 25 livres ; ajoutez une douzaine de nouveaux livres chaque année. Dans les cas où les ressources sont faibles et les livres peu nombreux, achetez 12 livres pour la collection initiale.



© Plan International Timor Leste

Trucs et astuces : Une méthodologie de lecture efficace

- Essayez d'utiliser chaque semaine avec la classe un livre d'histoires acheté, une histoire populaire orale et un grand livre fait maison.
- Lisez le livre vous-même avant de le lire à la classe.
- Faites asseoir les enfants pour que chacun puisse voir les pages.
- Laissez les enfants discuter de l'image de la couverture du livre.
- Notez le titre et l'auteur sur la couverture.
- Tenez le livre loin de vous, les images faisant face aux enfants.
- Arrêtez-vous de temps en temps et demandez aux enfants de prédire ce qui va se passer ensuite.
- Interrogez les enfants sur la signification des mots, ou soulignez les sons ou les mots répétitifs.
- Ayez des conversations sur le livre au fur et à mesure.
- Lire lentement et clairement, avec expression et fluidité.
- Une fois l'histoire terminée, encouragez les enfants à en discuter. « Qui étaient les personnages et en quoi étaient-ils différents ? Étaient-ils tristes ou heureux, pourquoi ? Que s'est-il passé - et pourquoi ? » Ce sont toutes des questions ouvertes avec de nombreuses réponses.
- Lisez le même livre le lendemain et posez d'autres questions. Envisagez également d'autres activités de suivi : jouer l'histoire ; dessiner les personnages ou les événements préférés ; faire des tableaux d'histoire montrant les dessins des principaux événements (cela peut être fait au tableau) ; faire des tableaux d'histoire montrant la séquence des événements sur des cartes qui peuvent être mises en ordre ; ou inventer une nouvelle fin pour l'histoire.

Lecture interactive :

- La lecture interactive est une façon d'utiliser les livres pour enrichir le vocabulaire et la compréhension des enfants.
- Toutes les trois ou quatre pages, l'éducateur doit faire une pause et demander aux enfants de prédire ou d'expliquer l'histoire, par exemple : « *Pouvez-vous dire ce que le singe fait avec la noix de coco ? Que pensez-vous que le singe va faire ensuite ?* »
- Posez des questions sur le sens des mots difficiles. Puis répétez la phrase et développez son sens pour que tous les enfants comprennent. Utilisez le mot dans un autre contexte qui leur est familier.
- Faites remarquer les lettres ou les sons rimés qui sont utilisés à plusieurs reprises dans l'histoire.
- Arrêtez-vous à un moment critique de l'histoire pour demander ce qui s'est passé et pourquoi, et pour décrire et développer les personnages, par exemple : « *Qu'arrive-t-il à Mina ? Pourquoi est-elle si triste ?* »
- Veillez à ne pas perdre le fil : si vous interrompez trop souvent l'histoire par de trop nombreuses questions, les enfants perdront le sens de l'histoire, ce qui réduira leur compréhension.
- Après avoir terminé l'histoire, posez des questions qui nécessitent une analyse ou une évaluation, par exemple : « *Quel est ton personnage préféré et pourquoi ? Que ferais-tu si tu étais le singe ? Pense-tu qu'il s'agit d'une histoire réelle ou imaginaire ? Pourquoi pense-tu cela ?* »

Caractéristiques des textes qui soutiennent les lecteurs débutants :

- Placement du texte : les livres dont le texte est placé au même endroit sur chaque page sont plus faciles à lire (par exemple, l'illustration sur la moitié supérieure et le texte sur la moitié inférieure).
- Répétition : les textes très prévisibles, avec un ou deux modèles de phrase et peu de changements de mots, sont plus faciles à lire.
- Structures linguistiques : les structures linguistiques similaires à celles du langage oral des enfants sont plus faciles à lire.
- Contenu : les livres sur des objets et des expériences familiers sont plus faciles à lire que les livres sur des sujets peu familiers.
- Illustrations : les images qui illustrent le sens du texte donnent des indications au lecteur.

Grands livres, tableau à pochettes et cartes de mots

Un grand livre est une histoire amusante et adaptée aux enfants, spécialement conçue pour les lecteurs débutants et les jeunes enfants. Il plaît aux enfants car il est de grande taille, mesurant environ 30 cm x 50 cm. L'histoire est très courte et souvent drôle. Elle comporte peu de mots. Le livre est facile à lire car il utilise la répétition. Il a des phrases courtes et un thème simple et intéressant.

Les grands livres peuvent être utilisés avec des cartes de mots qui contiennent les mots clés du grand livre, et des tableaux à pochettes : les enfants peuvent placer les cartes dans les pochettes pour former des phrases.



Quantités suggérées par classe :

- Plusieurs grands livres différents
- Un tableau à pochette
- Cartes de mots avec les mots clés des Grands Livres
- Enveloppes (pour les cartes de mots)

Matériel nécessaire :

Matériel artistique et artisanal pour tous

- Ciseaux
- Colle
- Crayon, gomme, règle
- Crayons de couleur, marqueurs
- Ruban adhésif

Grands livres

- Tableau feuilles ou deux feuilles de papier format A2 ou journal de taille normale
- 16 feuilles de papier au format A4
- Photocopieur (en cas de production centralisée)
- Une ficelle en nylon ou une agrafeuse et des agrafes (facultatif)

Tableau à pochette

- Sac à grains (ou grande pièce de tissu rectangulaire lourde)
- Un grand morceau de nappe en plastique (transparent) ou un matériau similaire
- Une reliure en tissu ou en coton pour couvrir les bords de la pochette.
- Aiguille et fil

Étapes :

Grands livres

1. Choisissez un sujet et rédigez votre histoire sur un petit bout de papier. Réfléchissez au type de phrases et d'images que vous utiliserez.
2. Utilisez les grands morceaux de papier/journaux que vous avez pour faire un livre de huit pages (en comptant le recto et le verso de chaque morceau de papier).
3. Dessinez une image qui représente une phrase de l'histoire sur chacune des huit feuilles de papier de format A4. Collez chaque image sur la moitié supérieure de chaque page du Grand Livre, en veillant à ce qu'elles soient dans le bon ordre de l'histoire. Faites de la première page le titre avec une illustration.
4. Collez les huit autres feuilles de papier de format A4 sur chaque page, sous chaque image. Sur chaque feuille, écrivez une phrase courte et simple qui représente l'image et aide à raconter l'histoire. Utilisez de grandes lettres nettes.
5. Reliez le livre à l'aide d'une ficelle en nylon ou en agrafant le livre sur son côté gauche.

Tableau à pochettes

1. Utilisez le sac de grain ou un grand morceau de tissu pour créer le tableau à pochettes, qui sera suspendue verticalement comme un portrait (voir photo). Veillez à ce que le support que vous utilisez soit suffisamment grand pour contenir un grand nombre de cartes.
2. Pour créer les poches, découpez de fines bandes de la nappe en plastique et placez-les horizontalement sur la base, les unes sous les autres, en laissant un espace entre elles. À l'aide d'une règle et d'un crayon, tracez sur chaque bande un certain nombre de rectangles.
3. Cousez la bande de plastique à la base le long du fond, puis verticalement pour créer les différentes poches.
4. Pour créer un cadre et éviter l'effilochage, cousez du tissu ou du ruban de coton de rebut autour des bords du tableau à pochettes.



Cartes de mots

1. Sur du papier cartonné, dessinez et découpez un certain nombre de cartes qui entreront dans le tableau à pochettes et qui seront suffisamment grandes pour que les enfants les voient.
2. Sur un côté de chaque carte, utilisez des marqueurs pour écrire proprement un mot clé du Grand Livre.
3. Au verso de chaque carte, utilisez des marqueurs et des crayons de couleur pour dessiner une image qui représente le mot clé.
4. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour de chaque carte pour les rendre solides et durables.
5. Conservez les cartes dans une enveloppe jointe au Grand Livre.

Trucs et astuces :

- Veillez à ce que vos Grands Livres abordent les attitudes et les stéréotypes liés au genre et présentent les enfants handicapés de manière positive. Par exemple, si l'histoire met en scène un infirmier, faites en sorte que l'infirmier soit un homme et le médecin une femme. Faites jouer un garçon avec des poupées et une fille avec un ballon de football. Racontez l'histoire d'un enfant handicapé qui va à l'école maternelle et qui s'y amuse beaucoup.
- Imaginez des jeux et des activités, y compris l'utilisation des cartes de mots, pour chaque Grand Livre.
- N'oubliez pas que les enfants aiment les histoires drôles ou qui résolvent un petit mystère (par exemple, *où se cache le garçon ?*).
- Essayez de préparer un Grand Livre différent à utiliser chaque mois, afin de garder l'intérêt des enfants. Sur une période de quatre semaines, les enfants et l'éducateur " lisent " ensemble le même Grand Livre : les éducateurs peuvent utiliser les conseils de lecture interactive et de partage de l'histoire décrits ci-dessus. L'éducateur peut utiliser la première semaine pour se concentrer sur l'introduction de l'histoire du grand livre. La deuxième semaine, il/elle peut se concentrer sur la compréhension de l'histoire. La troisième semaine, il/elle peut mettre l'accent sur le langage et le vocabulaire intéressants. Enfin, la dernière semaine peut être utilisée pour aider les enfants à développer des compétences axées sur le codage de l'écriture. Après la lecture du Grand Livre, l'éducateur peut également poser des questions générales sur le livre et faciliter des activités telles que la narration et le séquençage de l'histoire à l'aide des cartes de mots et du tableau à pochettes.

Pendant l'activité, il/elle peut inciter les enfants à anticiper le texte qui suit. Il/elle peut également aider les enfants à développer leurs stratégies de lecture et leur compréhension des règles du langage. La première et la deuxième semaine, les enfants peuvent participer à l'histoire en utilisant le côté image de chaque carte de mots. Ensuite, ils peuvent utiliser le côté mots de chaque carte-mots pour participer à l'activité des deux dernières semaines. De cette façon, semaine après semaine, les enfants amélioreront leur compréhension des mots et des phrases du grand livre.

- Le Grand Livre et l'activité de suivi sont généralement utilisés un jour par semaine, au lieu de lire un livre d'histoires ordinaire.

Comptines et chansons

L'utilisation de comptines et de chansons dans les écoles maternelles et les centres d'SEPE favorise le développement de l'enfant :

Cognitif: faire semblant d'être un personnage de la chanson (par exemple une souris verte) ; reconnaître les modèles de claquement de mains et être capable de les répéter (par exemple clap, clap, clap...), apprendre les concepts mathématiques (nombres, comptage).

Langage: prise de conscience et connaissance des sons dans les mots (par exemple, différences et similitudes de sons) ; développement d'un nouveau vocabulaire à partir des paroles de chansons ; capacité à parler d'idées sur la chanson ; compréhension et suivi d'instructions orales pour jouer en même temps que la chanson ; questions sur le contenu de la chanson.

Les chansons/rythmes aident également les enfants à développer un sentiment d'identité culturelle et de valeurs spirituelles. Enfin, les chansons et les rimes sont amusantes, surtout lorsqu'elles sont accompagnées de mouvements et de marionnettes de doigts.

Recommandations pour l'utilisation des comptines et des chansons :

- introduire une ou deux nouvelles comptines ou chansons chaque semaine ;
- répéter une comptine ou une chanson familière les autres jours ;
- augmenter la nouveauté en ajoutant des mouvements corporels, des marionnettes à doigt ou en changeant les mots qui riment ;
- mettre sur des affiches quelques comptines ou chansons préférées et les faire illustrer par les enfants
- utilisez les comptines et les chansons traditionnelles dans la mesure du possible. MAIS n'oubliez pas que certaines comptines et chansons anciennes reflètent et renforcent les attentes des filles et des femmes, des hommes et des garçons en matière de genre - en ce qui concerne la façon dont ils doivent être et se comporter et ce qu'ils seront dans le futur. Essayez soit d'éviter de les utiliser, soit de modifier les paroles de manière à ce qu'elles remettent en question ces stéréotypes !

Activités autour de l'alphabet

Les éducateurs peuvent promouvoir l'apprentissage de l'alphabet en organisant une activité brève et amusante sur l'alphabet pendant quelques minutes chaque jour (par exemple dans le cadre du cercle d'alphabétisation) ; en aidant les enfants à créer des livres de lettres/dictionnaires avec des images d'objets commençant par la lettre et le son en question dans le cadre de leur journal (ci-dessus) ; en montrant les lettres de l'alphabet tout au long de la journée - par exemple en partageant des livres



d'histoires avec les enfants ; pendant les activités artistiques. Les jeux de correspondance ou de mémoire de lettres et autres jeux de société sont également d'excellents moyens d'aider les enfants à apprendre les lettres de l'alphabet : voir la section précédente pour de nombreuses idées. Les éducateurs commencent généralement par enseigner les consonnes, car elles sont plus faciles à apprendre : ils aident les enfants à apprendre le son de la lettre et à le relier au son initial d'un mot courant. Une fois que les enfants ont appris les sons des consonnes, une voyelle peut être ajoutée. Dans de nombreux programmes d'éducation préscolaire soutenus par le projet CLAC, les éducateurs ont été encouragés à enseigner deux lettres de l'alphabet par semaine, avec une révision des deux lettres le vendredi ; et à se concentrer sur la fabrication de mots à partir des lettres apprises à certains moments du parcours.

Ces activités sur l'alphabet apprendront aux enfants comment :

- comprendre que des lettres différentes ont des formes différentes et reconnaître d'abord les lettres qui ont une signification pour eux (par exemple les lettres de leur propre nom) ;
- reconnaître les autres lettres de l'alphabet ;
- comprendre qu'il existe une relation entre les lettres et les sons.
- connaître les sons de chaque lettre et les relier au son initial des mots courants ;
- être capable d'écrire chaque lettre ;
- apprendre que les mots sont constitués de lettres et reconnaître certains mots clés.

Quantités suggérées par classe : un ensemble de ressources comme suit :

- Haricots secs
- Petits morceaux de paille et ficelle
- Carte de nom pour chaque enfant
- Cartes d'alphabet : sans motifs (deux séries) d'environ 7 cm de côté.
- Grandes cartes alphabétiques avec image pour montrer le son de la lettre, environ 20 cm de côté.

Matériel nécessaire :

Matériaux d'art et d'artisanat :

- Crayons de couleur, marqueurs ou peinture non toxique.
- Ciseaux/cutter
- Colle, ruban adhésif
- Règle, crayon, gomme

Pour les dictionnaires/livres de lettres de chaque enfant : voir la description de la fabrication des journaux ci-dessus.

Pour les cartes de noms : De grands morceaux de carton ou du papier cartonné épais

Pour les grandes cartes de l'alphabet : 26 morceaux de carton de taille moyenne ou un grand morceau de carton et du papier cartonné de couleur différente.

Étapes :

Cartes de noms

1. Avec le carton, dessinez et découpez des rectangles de taille moyenne : le nombre de rectangles doit correspondre au nombre d'enfants de la classe.
2. Écrivez le nom de chaque enfant en grosses lettres sur une carte, puis coloriez-la. Pour qu'elles durent longtemps, appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour de chaque carte.
3. Les cartes de noms peuvent être utilisées pour les activités liées à l'alphabet ainsi que pour enregistrer les présences en début de journée.

Cartes de lettres et d'alphabet

1. En utilisant le carton, dessinez et découpez 26 carrés de 20X20cm chacun.
2. Sur 26 feuilles de papier de même taille (20 cm de côté), dessinez une lettre de l'alphabet (A-Z) et une image colorée d'un objet dont le nom commence par cette lettre (par exemple, A pour anne, B pour balle, C pour crayon, etc.)
3. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour des carrés.

Activités en classe pour apprendre l'alphabet

Reconnaissance du nom

Une bonne façon de commencer l'apprentissage de l'alphabet est la reconnaissance des noms. Vous trouverez ci-dessous quelques activités pour aider les enfants à remarquer les lettres de leur nom. Chaque activité doit être utilisée à des jours différents. Bien que les activités ci-dessous concernent la première lettre du nom de l'enfant, beaucoup peuvent être répétées pour apprendre d'autres lettres.

En utilisant les cartes de noms du tableau de présence.

- Divisez la classe en quatre groupes. Donnez à chaque groupe un bol de haricots secs non cuits et à chaque enfant sa carte de nom. Demandez aux enfants de compter combien de lettres il y a dans leur nom. Mettez un haricot sur chaque lettre. Demandez-leur de chercher d'autres noms qui ont le même nombre de lettres ou de haricots. Mettez les cartes dans un groupe si elles ont le même nombre de haricots. Divisez ensuite la classe en deux groupes et recommencez l'activité. « *Qu'avons-nous découvert ?* »
- Divisez la classe en deux groupes et donnez à chaque enfant sa carte de nom. Chaque enfant regarde la première lettre de son nom, puis doit regarder s'il peut trouver d'autres noms qui commencent par la même lettre. L'éducateur les aide à dire la lettre. Ils posent les cartes par terre en groupes. Ils s'entraînent à dire la première lettre. Enfin, les groupes se montrent mutuellement leur travail. *Qu'avons-nous découvert ?*
- L'éducateur emmène les enfants à l'extérieur, chacun avec sa carte de nom. Chacun reçoit un bâton et ils ont le temps d'essayer de dessiner les lettres de leur nom dans la terre avec un bâton.
- Chaque enfant tient sa carte de nom et dit la première lettre de son nom pour que tout le monde puisse entendre. L'éducateur leur donne des petits morceaux de paille et de la ficelle et leur demande d'essayer de faire la forme de la lettre sur la table ou le sol.
- Les enfants s'assoient en cercle. Ils posent leur carte de nom sur le sol. Ils s'exercent à taper dans les mains les lettres de leur nom - une tape pour chaque lettre. Ils font ensuite le tour du cercle, un par un, en frappant les lettres. Mettez-les au défi d'aller de plus en plus vite dans un cercle continu avec une pause d'une seconde seulement entre les noms.
- L'éducateur donne une feuille de journal à chaque enfant, avec le nom de l'enfant écrit en haut de la page. Les enfants disent la première lettre de leur nom. Ils cherchent cette lettre sur la page du journal. Lorsqu'ils trouvent une lettre, ils l'encerclent avec un crayon ou un crayon de couleur. L'éducatrice conserve la page du journal pour l'utiliser d'autres jours.
- Les enfants peuvent être encouragés à écrire les lettres de leur nom sur une page de leur journal. L'éducateur passe d'un enfant à l'autre et les aide à dire le nom des lettres.



Imprimer dans l'environnement

L'étiquetage des objets familiers dans la classe aide les enfants à voir le lien entre l'apprentissage de l'alphabet, l'apprentissage de la lecture et les mots et objets :

1. Au début, n'étiquetez que cinq ou six objets, tels que "porte", "tableau" et "horloge".
2. Après le premier mois, l'éducateur peut ajouter un nouveau mot chaque semaine, et demander aux enfants s'ils l'ont trouvé. La classe peut également choisir l'objet à étiqueter. L'éducateur fabrique la carte-mot pendant que les enfants observent, en remarquant chaque lettre et chaque son.
3. L'éducateur peut encourager les enfants à devenir des « chercheurs de mots », en cherchant des mots familiers sur les publicités, les boîtes de conserve et les panneaux dans la communauté. Ils peuvent les partager pendant le partage des informations.

Présentation des groupes de lettres de l'alphabet

Une fois que les enfants ont été aidés à reconnaître les lettres de leur propre nom, les éducateurs peuvent commencer à introduire des groupes de lettres de l'alphabet. Vous trouverez ci-dessous quelques recommandations :

1. Enseignez les lettres de l'alphabet par groupes de quatre à cinq lettres, en introduisant de nouvelles lettres chaque jour. L'une des lettres de chaque groupe doit être une voyelle, afin que les lettres d'un groupe puissent être assemblées pour former des mots. Utilisez des cartes d'alphabet avec des images : de cette façon, les enfants apprennent à associer la lettre à un son. Les lettres en cours d'apprentissage doivent être affichées sur le mur chaque jour.
2. Inventer un personnage pour chaque lettre peut également aider les enfants à apprendre : il peut s'agir d'un objet ou d'une personne qui commence par le son de cette lettre. L'éducateur et les enfants peuvent inventer des histoires sur les personnages des lettres. Les enfants peuvent également être encouragés à écrire les lettres dans leur journal et à dessiner des mots qui commencent par le même son.
3. Après avoir présenté toutes les lettres du groupe ou des assemblages de lettres, l'éducateur raconte une histoire qui utilise toutes les lettres. Les enfants peuvent aussi inventer des histoires. L'éducateur montre aux enfants comment assembler les lettres pour former des mots. Les enfants essaient.

Jeux d'alphabet supplémentaires⁵

Beaucoup d'entre eux peuvent être utilisés par les éducateurs et déplacés ensuite dans le coin livres et lecture.

- **Chasse à l'ABC** : Donnez une carte de l'alphabet et un morceau de journal d'une demi-page à chaque enfant. Les enfants jouent à un jeu pour voir combien de mots ils peuvent trouver. L'enfant utilise un crayon ou un crayon de couleur pour entourer la lettre. Les enfants peuvent apprécier cette activité une fois par semaine.
- **Buzz** : utilisez un jeu de 26 cartes de l'alphabet. Mélangez-y cinq cartes, chacune avec le dessin d'une abeille, et faites une pile avec les cartes face cachée. Les enfants s'assoient en cercle. Le premier enfant retourne la carte du haut et - s'il le peut ! - nomme la lettre et le son, et dépose la carte au bas de la pile (s'il ne peut pas, demandez à un autre enfant de l'aider). La pile passe au deuxième enfant, et ainsi de suite. Lorsqu'un enfant retourne une image représentant une abeille, toute la classe se lève et bourdonne dans la pièce comme une abeille pendant que l'éducateur fait sonner une cloche ou bat le tambour. Les enfants s'assoient ensuite et le jeu continue.
- **Déversez les haricots** : Peignez quelques gros haricots en blanc. Écrivez une lettre de l'alphabet sur chacun d'eux avec un marqueur permanent et mettez-les dans une boîte de conserve. Écrivez l'alphabet sur une longue bande de papier. Faites sortir les haricots de la boîte et voyez à quelle vitesse un petit groupe d'enfants peut placer les haricots sur les lettres. Les autres enfants peuvent applaudir doucement et compter ensemble.
- **Chasse aux mots sur le mur** : Utilisez deux piles de cartes contenant les mêmes mots pour ce jeu. Placez les mots d'une pile de cartes sur le mur. Ensuite, chaque enfant reçoit un mot de la deuxième pile de cartes, face cachée afin qu'il ne puisse pas encore voir le mot. Lorsque l'éducateur dit "Go", les enfants retournent la carte pour lire le mot. Puis ils courent rapidement pour se placer devant le même mot sur le mur. S'il y a moins de mots que d'enfants, les enfants peuvent travailler par deux. On verra qui arrive le plus vite. L'éducateur mélange les mots, les distribue à nouveau et répète l'activité trois ou quatre fois.
- **Les énigmes du mur des mots** : Il s'agit d'un jeu de devinettes utilisant les mots de la chasse mots qui sont déjà affichés sur le mur (voir ci-dessus). Chaque enfant reçoit une carte-mot du jeu correspondant. L'éducateur choisit un enfant (il peut s'agir de l'enfant du jour) et lui demande de choisir un des mots du mur et d'inventer une devinette à son sujet, sans dire de quoi il s'agit. Par exemple, « *je pense à quelque chose qui a une forme carrée et qui commence par le son _____.* »
- L'enfant qui a la carte portant ce mot la brandit. Tous les enfants passent leur carte-mot à l'enfant de droite. L'enfant qui a "gagné" le dernier mot invente maintenant une devinette sur un autre mot du mur.

5 Tiré de Llewellyn, D. (2012), 'Literacy circle activity 4 - alphabet' in *Community Led Action for Children Toolkit: Community Managed Early Learning Programs Curriculum Guide, Plan International Australia*. (Activité 4 du cercle d'alphabétisation dans la boîte à outils de l'Action Communautaire en Faveur des Enfants: Le Guide Pédagogique des Programmes d'apprentissage précoces gérés par la communauté)

- **Mots de la corde à linge** : L'éducateur fait trois piles de cartes de l'alphabet, avec les consonnes dans les piles de gauche et de droite, et les voyelles au milieu. L'enfant choisit une consonne, une voyelle et une autre consonne et les accroche à une corde à linge pour former un mot simple de trois lettres.
- **Chasse aux lettres** : Les enfants travaillent par deux. Chaque paire reçoit un livre d'histoires, une feuille de papier et un crayon pour compter les points. Le premier enfant dit la première lettre de l'alphabet et la cherche sur la première page du livre d'histoire. S'il la trouve, il obtient un point ; s'il peut également dire le mot, il obtient un autre point. Si la lettre n'est pas sur la page, il ne reçoit aucun point. L'enfant deux dit la deuxième lettre de l'alphabet et la cherche sur la page deux. S'il la trouve, il obtient un point ; s'il peut également dire le mot, il obtient un autre point. Si la lettre de l'alphabet n'est pas sur la page, il ne reçoit aucun point. L'enfant un dit alors la lettre suivante de l'alphabet et la cherche sur la page trois, et ainsi de suite jusqu'à la dernière page, où les enfants retournent à la première page, pour chercher la lettre suivante de l'alphabet. A la fin du temps imparti, les enfants comptent les points pour savoir qui a gagné.



© Plan International Mali

1.6.2 DES JOUETS POUR DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE STRUCTURÉES SUR LES MATHÉMATIQUES

Dans cette section: Bannière numérique; Calendrier et tableau à pochettes des chiffres; Sacs de maths (cartes de chiffres de 1 à 20; tuiles carrées).

INTRODUCTION

C'est au cours des premières années que les enfants acquièrent les compétences qui sont importantes pour les mathématiques tout au long de l'enfance. Les jeunes enfants apprennent mieux les concepts et les compétences mathématiques dans le cadre d'activités quotidiennes et lorsqu'ils ont des problèmes intéressants à résoudre. Ils ont besoin de matériel concret pour compter, trier, comparer, associer, assembler et démonter avant de comprendre les propriétés d'un nombre et la signification des opérations mathématiques - addition, soustraction, multiplication et division. Ils doivent entendre et utiliser le langage mathématique et avoir confiance en leur capacité à résoudre et à expliquer un problème. S'ils aiment les

mathématiques et ont une attitude positive à leur égard dès le départ, ils établiront des bases solides pour comprendre les mathématiques tout au long de leur scolarité.

L'IMPORTANCE DU MATÉRIEL DE MANIPULATION

Si l'on demande aux jeunes enfants de résoudre des problèmes de manière abstraite, sans objets concrets, ils mémoriseront souvent les réponses au lieu de réfléchir aux problèmes. Au fil du temps, ils risquent de trop se fier à leur mémoire, plutôt qu'à leur capacité à résoudre des problèmes. Ils peuvent sembler bien se débrouiller en maths à ce stade, mais ils auront des difficultés lorsque les problèmes de maths deviendront plus complexes, car ils n'auront pas développé une compréhension de base des concepts. L'utilisation de matériel de manipulation mathématique peut aider tous les enfants à réussir en mathématiques, et pas seulement ceux qui ont une aptitude innée.

COMPÉTENCES NÉCESSAIRES AUX ENFANTS EN MATHÉMATIQUES

Les compétences fondamentales en mathématiques que les enfants peuvent acquérir dès la petite enfance sont les suivantes

1) Trier et classer

Trier signifie mettre les choses en groupes selon une ou plusieurs propriétés (par exemple, les objets qui sont rouges et grands). L'organisation des objets en fonction de leurs propriétés (taille, couleur, forme, texture, etc.) aide les enfants à penser logiquement et à développer le langage des mathématiques. Les éducateurs peuvent :

- Mettre à disposition des récipients contenant des objets, tels que des boutons, des bouchons de bouteille, des pierres ou de grosses graines, des carrés de tissu et des feuilles. Demandez aux enfants de les trier selon un attribut (la couleur, par exemple). Demandez-leur ensuite s'ils peuvent trouver une autre façon de les trier. Laissez les autres enfants deviner comment ils ont fait. Demandez-leur de comparer le groupe d'objets qui en contient le plus et celui qui en contient le moins.
- Poser des questions pour aider les enfants à comprendre le tri : qui aime ce type d'aliment et qui ne l'aime pas ? quels enfants ont un nom qui commence par une certaine lettre et lesquels n'en ont pas ?
- Jouez au jeu « *Devinez comment j'ai trié les objets ?* ». Les enfants assis en cercle réfléchissent à tour de rôle à différentes façons de trier un ensemble d'objets, comme des coquillages, des feuilles ou des capsules de soda.
- Enseigner l'appariement - qui consiste à regrouper des objets selon une règle : « *Deux chaussures pour un enfant. De combien de chaussures auront besoin quatre enfants ?* »

2) Reconnaître les modèles

La capacité à reconnaître et à décrire des modèles est la clé de la pensée mathématique et est fondamentale pour comprendre tous les concepts mathématiques. Un enfant qui ne voit pas de modèles ne s'attend pas à ce que les choses aient un sens. Les enfants doivent prendre l'habitude de rechercher des modèles comme stratégie pour résoudre les problèmes mathématiques. Les éducateurs peuvent :

- Frappez ou claquez des doigts selon différents "schémas" (nombre de claquements, rythme) et demandez aux enfants de répéter - ou de créer un nouveau schéma.
- Utilisez des objets tels que des boutons, des bouchons de bouteille, des pierres ou de grosses graines, des carrés de tissu et des feuilles, pour créer un motif simple, par exemple grand-petit, grand-petit. Demandez aux enfants de deviner ce qui vient ensuite. Demandez aux enfants de créer un autre modèle. Rendez les motifs plus complexes au fil du temps.
- Faites un triangle avec des allumettes. Demandez aux enfants combien d'allumettes il faut pour faire un triangle, deux triangles, trois triangles ? Quel est le modèle ? Peuvent-ils dire combien d'allumettes il faut pour faire quatre triangles ?

3) Compter et écrire les chiffres

Être capable de réciter les chiffres dans l'ordre ne signifie pas qu'un enfant sait compter. Un enfant peut connaître parfaitement la séquence de comptage de 1 à 10 et ne pas être capable de l'utiliser pour compter un groupe d'objets. Les enfants ont besoin de beaucoup de pratique pour compter des objets réels. Compter en comprenant est un outil important de résolution de problèmes en mathématiques. Pour écrire des chiffres, les enfants doivent posséder la motricité fine et la coordination œil-main nécessaires. Il est utile de s'entraîner à écrire des chiffres en l'air et de tracer dans la classe sur de grandes affiches des chiffres indiquant le point de départ et les directions. Écrire des chiffres dans le sable ou les produire dans l'argile aide les enfants à s'exercer. Les éducateurs peuvent :

- Ajouter des activités de comptage aux présences quotidiennes et à d'autres routines quotidiennes (par exemple, lorsque les enfants font la queue pour rentrer à la maison ou à l'extérieur). Présence : *Combien de filles sont présentes ? Combien de garçons ? Y a-t-il plus de filles que de garçons ? Combien d'enfants y a-t-il dans notre classe ? Combien d'enfants sont absents ?*
- Compter une séquence et faites quelque chose avec le corps, par exemple : 1-2-3-4, pirouette. 1-2-3-4, pirouette. Laissez-les essayer à l'envers.
- Jouer au jeu du cercle. Demander à six à huit enfants de se placer en cercle. Choisissez un nombre. Les enfants comptent jusqu'à ce nombre. Celui qui dit le dernier chiffre s'assied. Recommencez avec l'enfant suivant. Qui sera le dernier enfant debout ? Essayez à nouveau et laissez les enfants prédire qui sera le dernier enfant debout.
- utiliser des nombres ordinaux - premier, deuxième et troisième - afin que les enfants se familiarisent avec leur signification. « *Tu es la troisième personne dont l'anniversaire est en avril. Mettez six pierres dans une rangée. Montre-moi laquelle est la troisième, laquelle est la deuxième etc.* » »

4) Comparaison

La capacité à faire des comparaisons est importante en mathématiques. Les enfants commencent par compter le nombre d'objets ou de choses qu'ils peuvent voir dans la classe, comme des chaussures de certaines couleurs près de la porte, ou des filles et des garçons, puis ils comparent un nombre à un autre. Ils doivent d'abord comprendre le concept de nombres égaux, puis plus et moins. Ils peuvent faire des graphiques pour comparer des nombres de choses : « *y a-t-il plus de filles ou de garçons, plus de chaussures d'une couleur que d'une autre ? Quels noms ont le plus ou le moins de lettres ?* »

Les éducateurs peuvent :

- Donner à chaque enfant un morceau de ficelle. Demandez-leur de trouver un objet de la même longueur que la ficelle. Ensuite, trouvez des objets plus courts que la ficelle et plus longs que la ficelle.
- À l'aide du récipient de jeu d'eau, demander aux enfants de trier les objets pour prédire lesquels vont flotter et couler. Combien sont plus lourds, combien sont plus légers ?
- Mettre les enfants par deux pour jouer au jeu du "plus" et du "moins". Chaque enfant prend entre un et cinq blocs et les empile pour former une tour. Les enfants décident qui a le plus de blocs et qui en a le moins. Utilisez une roue qui indique "plus" et "moins" pour déterminer laquelle des deux piles est la gagnante.

5) Comprendre le concept des chiffres

Lorsqu'ils développent leur compréhension des nombres en tant que concepts, les enfants ont tout intérêt à explorer des matériaux concrets et à associer les nombres à des situations problématiques. Chaque enfant doit explorer les nombres de un à dix avec de nombreux matériaux différents jusqu'à ce qu'il commence à comprendre les relations entre les nombres, les modèles et les similitudes, ainsi que la signification réelle de l'addition, de la soustraction et de la division. Les situations quotidiennes de la classe offrent de nombreuses occasions de démontrer et de résoudre des problèmes mathématiques. Relier les mathématiques aux routines de la classe aide les enfants à appliquer les mathématiques dans un cadre réel et à voir l'utilité des mathématiques. Les éducateurs peuvent :

- Compter un nombre donné de petits objets (boutons, graines) et demandez aux enfants d'explorer et de décrire les modèles possibles, les façons dont les objets peuvent être disposés. Vous pouvez également utiliser des cure-dents ou des petits bâtons et demander aux enfants de réfléchir à tous les modèles différents qui pourraient être créés avec un certain nombre de bâtons.
- Presto-change-o : donner six cubes à chaque enfant. Demandez-leur de résoudre ces problèmes : « *faire deux piles de trois, trois piles de deux, une pile de cinq, cinq piles de un, etc.* » »

- Jouer des problèmes d'addition et de soustraction. Utilisez des tapis d'histoire (images d'une route, d'un étang, d'une maison) et des blocs pour symboliser des objets comme des pousse-pousse, des poissons ou des personnes. Les enfants inventent des histoires que leur ami doit résoudre. « *Il y avait un gros poisson dans l'eau, deux petits poissons sont arrivés. Combien y en a-t-il ? Le gros poisson a mangé un petit poisson, combien en reste-il ?* »

6) Enregistrement des chiffres au niveau symbolique

Cela signifie que les enfants sont capables de faire une trace écrite d'un problème mathématique abstrait, par exemple : « *Quatre enfants jouaient avec des blocs. L'un d'eux est parti et est allé lire les livres. Combien sont-ils à jouer avec des blocs ? De combien de façons pouvez-vous disposer quatre blocs ? Peux-tu écrire les problèmes d'addition pour montrer ton travail ?* » Les activités dans lesquelles les enfants écrivent des nombres symboliques ne devraient commencer qu'une fois que les enfants ont un concept solide des nombres en travaillant avec des objets concrets. Les éducateurs peuvent :

- Donner aux enfants un morceau de ficelle et demandez-leur de créer une forme. Ils doivent ensuite dessiner la forme dans leur cahier et noter le nombre de côtés.
- Répétez l'histoire d'addition et de soustraction ci-dessus, mais cette fois en demandant aux enfants d'écrire des problèmes d'addition ou de soustraction. Vous pouvez également donner à chaque enfant une carte avec un problème d'addition ou de soustraction et lui demander d'inventer une histoire correspondant au problème.
- Jouer au jeu des cercles et des étoiles : Mettez les enfants par deux. Un enfant lance un dé et dessine le même nombre de cercles sur une feuille de papier. Le deuxième enfant lance un dé et dessine à nouveau le même nombre de cercles que celui inscrit sur le dé. Le premier enfant lance à nouveau le dé et dessine cette fois le même nombre d'étoiles dans chacun des cercles. Le deuxième enfant fait de même. Ils comptent chacun les étoiles et l'écrivent comme un problème d'addition ou de multiplication. Le plus grand nombre gagne à chaque tour.

7) Formes et espace

En jouant avec les formes et en les construisant, les enfants peuvent apprendre comment les formes s'assemblent, étudier les modèles et les structures des formes et développer le raisonnement spatial, qui est l'une des compétences les plus importantes pour être bon en maths. Les enfants doivent être capables de décrire les caractéristiques d'une forme, de la dessiner, de la trouver dans l'environnement et de faire des images à partir de formes. Les éducateurs peuvent :

- Apprendre aux enfants le nom et les propriétés des formes de base : cercle, carré, rectangle et triangle. Les enfants de maternelle peuvent également apprendre le concept d'ovale et de losange.
- Demander aux enfants d'assembler des formes en papier ou en blocs pour créer un dessin. Les enfants peuvent ensuite essayer de reproduire le dessin de leur ami. Ils peuvent compter le nombre de chaque forme utilisée. « *Pouvez-vous faire un dessin avec trois triangles et trois carrés ?* »
- Jouer au jeu de la chasse aux formes : l'éducateur dessine une forme sur une grande affiche et en parle (comment s'appelle-t-elle, combien de côtés ?). Il/elle demande aux enfants de chercher cette forme - chez eux, dans leur communauté, à l'école maternelle. Les jours suivants, les enfants peuvent partager ce qu'ils ont trouvé et le dessiner sur l'affiche. Après plusieurs semaines de recherche de différentes formes, les enfants peuvent compter et comparer quelle forme est la plus courante dans l'environnement.
- Donner aux enfants un morceau de ficelle et demandez-leur de trouver des objets de la même longueur, plus longs ou plus courts. Ils peuvent ensuite utiliser la ficelle ou d'autres objets pour mesurer - les chaussures sont particulièrement indiquées. « *Combien d'empreintes de chaussures faut-il pour traverser la pièce ? Notre pièce est-elle plus large ou plus longue ?* »
- Donner aux enfants un certain nombre de petits bâtons, et demandez-leur « *Pouvez-vous construire un grand triangle à partir de petits triangles ? Pouvez-vous construire un grand carré à partir de petits carrés ? Combien de formes différentes pouvez-vous faire en utilisant quatre triangles ?* »

Bien que cette section décrive différentes activités que les éducateurs peuvent utiliser, il est important de se rappeler que les jeunes enfants ne pensent pas et ne comprennent pas le monde comme s'il était divisé en sujets tels que les mathématiques, le langage ou les sciences. Cela signifie que les activités efficaces

d'apprentissage des mathématiques ne doivent pas se limiter à une seule partie de la routine quotidienne : les éducateurs efficaces utilisent le langage mathématique et peuvent introduire des idées mathématiques tout au long de la journée et dans l'ensemble du programme pédagogique. Par exemple :

- Assurez-vous que chaque classe dispose d'un calendrier et d'un tableau à pochettes des nombres et utilisez-les pendant la routine quotidienne (voir ci-dessous).
- Demandez aux enfants de compter combien d'enfants sont présents au cercle du matin et combien d'enfants sont absents.
- Vérifiez que chaque coin a des objets à compter et encouragez le comptage dans le cadre du jeu libre. "Ta tour de blocs est très haute. Combien de blocs as-tu utilisés ?" "Je vois que vous servez le dîner dans la maison. Est-ce que chaque assiette recevra le même nombre de haricots ?"
- Veillez à ce que le coin des puzzles et des jeux contienne des jeux de société de mathématiques et encouragez les enfants à y jouer seuls ou à plusieurs.
- S'efforcer d'utiliser des termes relationnels et des chiffres (par exemple, avant et après, plus ou moins) dans le contexte des activités de routine quotidiennes, comme le calendrier et le tableau de présence.
- Utiliser des concepts mathématiques pendant l'histoire en discutant de l'ordre des événements, en faisant des comparaisons entre les personnages, en comptant le nombre d'objets, etc. dans l'histoire.
- Introduire des concepts mathématiques dans leurs questions et leurs conversations avec les enfants pendant les coins jeux, en tirant le meilleur parti des possibilités d'apprentissage significatif de façon individuelle, ce qui est la façon dont les enfants apprennent le mieux.
- Utilisez des chansons et des rimes de chiffres. Consultez Internet pour trouver des paroles de chansons de mathématiques. Par exemple, cherchez dans Google "chansons de mathématiques pour les maternelles".
- À tout moment, les enfants se concentrent sur l'enseignement des mathématiques par le biais de la résolution de problèmes et du jeu en utilisant du matériel de manipulation/du matériel concret.

Tout comme les ressources des autres sections, les jouets destinés aux activités d'apprentissage structuré des mathématiques favorisent le développement des enfants dans les quatre domaines :

- **Cognitif**: développer les capacités d'observation et de résolution de problèmes (par exemple, poser des questions sur le calendrier et les nombres, « *Qu'est-ce qui vient après janvier ? Qu'y a-t-il avant le chiffre 14 ?* »)
- **Physique**: motricité fine et coordination œil-main, par exemple lors de l'utilisation des sacs de maths.
- **Social et émotionnel** : respecter et prendre soin des jouets d'apprentissage collectifs et individuels pour les mathématiques ; suivre les règles, prendre son tour, partager et aider ses camarades de classe.
- **Langage**: comprendre et suivre les instructions pendant les activités mathématiques structurées ; poser des questions et y répondre ;

Bannière numérique

Ce que les enfants vont apprendre :

reconnaissance des nombres, savoir que les nombres représentent une quantité, savoir que les nombres peuvent être dits et écrits.

Quantités suggérées par classe : une bannière (1 - 20)

Matériel nécessaire :

- Sac à grains
- Ciseaux
- Règle, crayon, gomme
- Marqueurs (différentes couleurs)
- Tissu
- Un briquet ou une bougie ou des allumettes



Étapes :

1. Coupez le sac de grain le long d'un côté long et de la base, pour l'ouvrir comme un grand rectangle. À l'aide d'un briquet, brûlez les bords de la bannière pour l'empêcher de s'effiloche.
2. À l'aide d'un marqueur et d'une règle, dessinez 20 carrés/rectangles de taille moyenne sur le côté vierge du sac.
3. Dessinez un nombre sur le côté gauche de chaque carré/rectangle de 1 à 20. Sur le côté droit de chaque carré/rectangle, dessinez une image qui représente le nombre (par exemple, dessinez six fleurs dans le carré pour représenter le nombre six). Utilisez des marqueurs pour colorier les chiffres et les images.

Calendrier et tableau à pochettes des chiffres

Le tableau à pochettes peut être utilisé pendant le coin jeu. Par exemple, les enfants peuvent se mettre au défi de placer correctement une carte à chiffres après l'autre (de un à 50 et jusqu'à 100 lorsque les enfants sont plus habiles). Ils peuvent également créer des jeux avec leurs camarades de classe (par exemple, la personne la plus rapide à placer une série de six cartes à chiffres consécutives est la gagnante). Lors d'activités d'apprentissage structurées, les éducateurs peuvent utiliser le tableau comme support pédagogique pour les nombres/symboles, les jours, mois et années du calendrier et au début de l'activité mathématique (voir ci-dessous).

Ce que les enfants apprendront :

la reconnaissance des nombres, les compétences d'organisation (organiser les cartes par catégories, par exemple les mois, les années et les nombres) ; les séries et les séquences (par exemple en arrangeant les cartes dans une série - mois, années ou nombres) ; le calendrier (par exemple savoir qu'une année a 12 mois, un mois a 30/31 jours) ; les concepts de temps : aujourd'hui, hier, la semaine prochaine, avant et après.

Quantités suggérées par classe : Un jeu par classe contenant

- Un tableau à pochettes
- Un jeu de cartes pour les jours, les mois et les années
- Un jeu de cartes de chiffres de 1 à 100

Matériel nécessaire :

- Un grand sac à grains (ou un grand morceau rectangulaire de tissu lourd)
- Un grand morceau de nappe en plastique transparent ou un matériau similaire
- Reliure en tissu/coton pour encadrer les bords du tableau.
- Grands morceaux de carton ou papier cartonné épais et papier de couleur/blanc
- Ciseaux/cutter
- Règle, crayon, crayons de couleur, marqueurs ou peinture non toxique.
- Ruban adhésif

Étapes :

Tableau à pochettes : suivez les instructions pour un tableau à pochette dans la section Grand Livre ci-dessus. Veillez à ce que le tableau à pochettes soit suffisamment grand pour contenir jusqu'à 100 cartes et pour y placer des cartes de formes différentes (par exemple, des cartes de taille large et longue, des cartes de mots du calendrier).



Cartes des jours/mois/années : À l'aide d'un crayon et d'une règle, dessinez 21 rectangles de taille moyenne sur le carton (ou le papier cartonné épais). Découpez-les. Créez des cartes jours/mois/années en écrivant les sept jours de la semaine (sur 7 cartes), les mois de l'année (sur 12 cartes) et écrivez l'année en cours sur deux cartes. Coloriez-les et appliquez une couche de ruban adhésif autour de chaque carte.

Cartes des chiffres : À l'aide d'un crayon et d'une règle, dessinez 100 rectangles ou carrés de la même taille sur le carton/le papier cartonné. Découpez-les et, à l'aide de crayons de couleur, de stylos ou de marqueurs, dessinez et coloriez les chiffres de 1 à 100 sur différentes cartes. Appliquez une couche de ruban adhésif autour de chaque carte.

Réaliser l'activité du calendrier :

1. Au début de chaque cercle de mathématiques, l'enfant du jour retourne la carte de chiffres pour indiquer la date.
2. L'enfant dit le jour de la semaine et la date.
3. L'éducateur demande : « *Quel jour était hier ? Quelle était la date d'hier ?* »
4. Ensuite, la classe compte ensemble tous les jours du mois jusqu'à présent.
5. L'enfant du jour dirige l'activité en désignant chaque chiffre avec un petit bâton pendant que tous les enfants comptent ensemble.

Sacs de maths

Les sacs de mathématiques peuvent être utilisés pour de nombreuses activités mathématiques différentes, souvent avec les cubes de couleur dans le coin des blocs et des constructions. Les sacs de mathématiques fournissent aux enfants un ensemble d'objets concrets qu'ils peuvent utiliser pour résoudre des problèmes mathématiques et développer leur compréhension des concepts mathématiques et des nombres. Ils peuvent être tirés du matériel du coin jeu et de l'environnement naturel. Une autre approche consiste à fournir à chaque enfant un petit sac à cordon contenant des matériaux peu coûteux utilisés spécialement pour les mathématiques. Le sac à jouets pour les mathématiques renforce l'enthousiasme de l'enfant



pour l'heure des maths et sert d'incitation. Il évite la perte de temps d'apprentissage productif qui se produit lorsque les éducateurs doivent se démener pour trouver du matériel. Les matériaux utilisés pour les sacs de mathématiques coûtent environ 1 dollars US par sac dans de nombreux pays, soit environ 500 francs C.F.A..

Que vont apprendre les enfants ? Outre les compétences dans les quatre domaines décrits ci-dessus, les sacs de maths peuvent être utilisés pour enseigner des compétences et des concepts mathématiques spécifiques : S'entraîner à trier des objets en groupes ; identifier des formes ; faire des modèles et trouver des comparaisons ; apprendre à écrire des chiffres.

Quantités suggérées par classe : idéalement un sac de mathématiques par enfant contenant :

- Deux cordes d'un mètre de long chacune
- Des objets à compter et à trier, tels que des boutons, des coquillages, des graines, des petits cailloux, des petits cubes en bois de plusieurs couleurs ou des carrés de tissu de 2,5 cm de côté aux motifs et aux couleurs multiples (des objets qui sont abondants dans votre région, qui sont agréables à voir et à toucher et qui présentent un certain nombre de caractéristiques qui les rendent intéressants à trier). Chaque sac doit contenir deux ensembles d'objets, chacun comportant environ 15 à 25 pièces. Par exemple, 15 coquillages et 20 grosses gousses de graines peintes en quatre couleurs avec de la peinture non toxique).
- 25 capsules en métal de bouteilles ; différents types
- 25 trombones
- 10 bouchons de bouteilles d'eau en plastique, cinq de deux couleurs ou peints de deux couleurs ; si ce n'est pas possible, utilisez d'abord une seule couleur.
- 100 cure-dents (dans un récipient en plastique, si possible) ; ou un jeu de 20 petits bâtonnets

- Un dé en bois avec des points, d'une taille de 2,5 cm. S'il est possible d'inclure deux dés par enfant, faites-en un avec des points et un avec des chiffres.
- Cartes de chiffres, de 1 à 20
- Dix carreaux carrés de 2,5 cm de côté, en bois ou en papier laminé. Le recto doit être coloré : cinq blancs et cinq rouges. Au verso, chaque tuile doit être colorée moitié rouge et moitié blanche (pour former deux triangles).
- Un tapis en tissu de format A4 pour servir d'espace de travail (facultatif). Le tissu doit être de couleur unie ; si possible, variez les couleurs dans la classe. De cette façon, les tapis en tissu servent également d'outil pour trier ou regrouper les enfants. Par exemple, tous ceux qui ont des tapis rouges sont dans un groupe, etc. Ces tapis aident les enfants à se concentrer sur leur travail et à ne pas mélanger les matériaux d'un sac à l'autre.
- Sac ou panier de mathématiques de taille petite à moyenne, fabriqué à partir de matériaux locaux (tissu, feuilles de bananier, etc.).

Trucs et astuces :

- L'éducateur et les enfants doivent vérifier régulièrement le contenu des sacs de mathématiques pour s'assurer qu'ils ont toujours le bon nombre de matériel et que rien ne doit être réparé ou remplacé. Tous les deux ou trois mois, les éducateurs devraient essayer d'ajouter quelques nouveaux éléments pour accroître l'intérêt pour les mathématiques : la nouveauté est l'un des ingrédients clés de l'apprentissage ! Par exemple, ils peuvent
- Coupez les ficelles en longueurs d'un demi-mètre. Les enfants peuvent les utiliser pour former des cercles afin de trier et de comparer des objets ou pour former des formes géométriques.
- Ajoutez les cartes + et - et = aux cartes de chiffres.
- Augmentez le nombre de capsules de bouteilles de soda. Elles sont idéales pour le tri et les modèles.
- Augmentez le nombre de bouchons de bouteilles d'eau en plastique. Ils sont utiles pour montrer les problèmes d'addition et de soustraction par empilement.

Sacs de mathématiques : cartes de chiffres de 1 à 20

Chaque sac de mathématiques doit contenir un jeu de cartes de chiffres de 1 à 20 qui peuvent être utilisées dans les défis mathématiques et dans de nombreuses activités décrites ci-dessous. .

Ce que les enfants apprendront : compter et écrire des chiffres, comprendre les chiffres au niveau des concepts et enregistrer les chiffres au niveau symbolique.

Matériel nécessaire :

- Grand morceau de carton ou papier cartonné épais (et papier blanc si nécessaire)
- Ciseaux/cutter et bande adhésive
- Règle, crayon, crayons de couleur, marqueurs ou peinture non toxique.

Étapes :

1. Dessinez 20 rectangles ou carrés de même taille sur le carton/le papier cartonné
2. Découpez-les.
3. Utilisez des crayons de couleur, des marqueurs, etc. pour dessiner et colorier les chiffres de 1 à 20 sur chaque carte. Appliquez une couche de ruban adhésif autour de chaque carte.

Conseils et astuces : Veillez à ce que les cartes soient suffisamment petites pour tenir dans le sac de mathématiques, en laissant de la place pour les autres éléments, mais pas trop petites pour que les enfants puissent les manipuler.



Sacs de maths : tuiles carrées

Chaque sac de mathématiques doit contenir 10 tuiles (2,5 cm de côté) qui peuvent être utilisées dans les défis mathématiques et dans de nombreuses activités décrites ci-dessous.

Ce que les enfants vont apprendre : reconnaître des modèles, compter, comprendre le concept des nombres, comprendre les formes et l'espace (c'est-à-dire la capacité de raisonner dans un contexte spatial et le développement du raisonnement spatial).

Matériel nécessaire :

- Bois OU papier cartonné épais
- Peinture non toxique OU marqueurs/crayons de couleur
- Ciseaux, colle, ruban adhésif si fabrication en carton.

Étapes :

1. Demandez à un menuisier de couper et de poncer des carreaux de 2,5 cm de côté. Vous pouvez également découper des carrés de 2,5 cm de côté dans du carton épais.
2. Peignez les carreaux de manière à ce que chaque sac de maths comporte 10 carreaux peints comme suit :

Sur le front : cinq en blanc, cinq en rouge

Au dos : sur chaque tuile, tracez une diagonale pour former deux triangles, puis coloriez un triangle en blanc et l'autre en rouge.

3. Si vous utilisez des tuiles en carton, vous pouvez également coller des morceaux de papier de couleur rouge/blanc. Terminez en appliquant une couche de ruban adhésif pour qu'ils durent longtemps.

Conseils et astuces : Bien que les deux options soient efficaces, celle en bois est fortement recommandée car elle durera plus longtemps.

ACTIVITÉS DU SAC DE MATHS

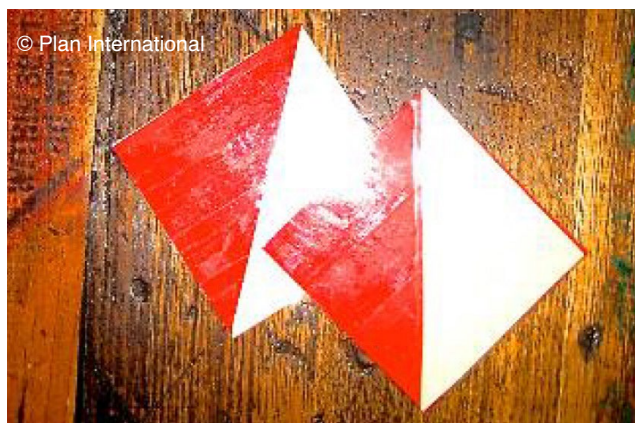
Dans de nombreux programmes d'apprentissage préscolaire soutenus par Plan, les sacs de maths ont été utilisés dans le cadre d'une activité quotidienne structurée pour enseigner un concept mathématique, pendant environ 20 minutes. Les enfants ont ensuite dix minutes pour explorer et jouer avec le matériel des sacs de maths comme ils le souhaitent. Pendant ce temps, l'éducateur observe ce que les enfants font avec le matériel et pose des questions relatives aux mathématiques. Quelques exemples d'activités sont expliqués ci-dessous.

Exemples de leçons de mathématiques à enseigner aux éducateurs

Les leçons suivantes visent à aller au-delà de l'apprentissage du comptage par cœur. Elles visent plutôt à aider les enfants à développer les compétences ci-dessous. Elles reconnaissent que les enfants ont besoin de beaucoup de temps pour explorer un nombre afin de vraiment comprendre la quantité et la signification de chaque nombre.

Compétences en mathématiques

1. Organiser les objets en fonction de leurs propriétés (taille, couleur, forme, texture).
2. Reconnaître des schémas (grand, petit, grand ___ ; clap, clap, clap, clap___).
3. Classer les nombres et les objets dans une série (du plus grand au plus petit).
4. Compter avec précision jusqu'à 20 et comprendre les propriétés des nombres jusqu'à 20 – être capable de compter des objets et de comparer des groupes de choses avec des nombres jusqu'à 20. Pouvoir éventuellement avoir des compétences pour compter de 50 à 100 et par cinq et dix.



5. Faire correspondre des quantités jusqu'à 10 avec des chiffres et des mots.
6. Comparer des ensembles d'au moins 10 objets concrets, en utilisant le langage approprié (par exemple : aucun, plus que, moins que, même nombre de, un de plus que).
7. Utiliser des objets pour résoudre des problèmes d'addition et de soustraction jusqu'à dix ; et regrouper des objets par dizaines et par cinq.
8. Estimer le nombre d'objets dans un groupe et vérifier les résultats.
9. Reconnaître les formes - cercle, triangle, carré, rectangle, ovale.
10. Identifier les positions des objets dans l'espace (à côté, en dessous).
11. Utiliser un calendrier, ordonner les événements (aujourd'hui, demain et hier ; matin, après-midi et nuit).
12. Comparer deux objets par la hauteur, le poids et la longueur en utilisant une mesure non standard comme une corde ou une balance.
13. Résoudre des puzzles - géométriques, des puzzles d'images (jusqu'à 12 pièces) et des puzzles de raisonnement logique.

Une douzaine de leçons sur les nombres à l'aide des sacs de maths

Chacun des exemples de leçons de mathématiques peut être répété pour enseigner les chiffres de deux à douze. Le chiffre 6 est utilisé à titre d'exemple.

ACTIVITÉ	COMPÉTENCES
Matériaux : Tableau noir 1. Présentez le numéro 6 en suivant ces étapes : <ul style="list-style-type: none"> • Écrivez le chiffre 6 au tableau. Les enfants écrivent le chiffre 6 dans l'air et sur le dos d'un ami. • Invitez les enfants à applaudir, taper du pied, claquer des doigts, etc. 6 fois chacun. • Jouez à un jeu de comptage en cercle où les enfants comptent de 1 à 6. La personne qui compte le numéro 6 s'accroupit. Continuez jusqu'à ce que tout le monde s'accroupisse. • Reprenez le jeu en commençant à un endroit différent. Demandez aux enfants de prédire qui sera la dernière personne debout. 	#4
Matériaux : Bâtons, cahier, crayon 2. Dessins avec le numéro 6 <ul style="list-style-type: none"> • Prend 6 bâtonnets dans le sac de maths et faites un dessin du chiffre 6. • Reproduis le dessin dans ton cahier de maths et écris le chiffre 6. 	#4 et #9
Matériaux : Dés 3. Course de comptage "6". <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants se tiennent côte à côte dans le jardin. Chaque enfant a un dé du sac de maths. • Montrez comment jouer : chaque enfant lance un dé et fait autant de sauts. Les autres enfants comptent tous ensemble pendant que le premier enfant saute vers une ligne d'arrivée. Puis l'enfant suivant lance le dé et saute en comptant. • Maintenant vous êtes prêts pour la course ! L'éducateur appelle « lancez vos dés ! » : chaque enfant lance son propre dé et fait le bon nombre de sauts en avant. Une fois que tout le monde a fini de sauter, l'éducateur annonce « lancez à nouveau ! » et chaque enfant lance et saute en fonction du nombre inscrit sur le dé. • Le premier enfant à atteindre la ligne d'arrivée est le gagnant. 	#4

ACTIVITÉ	COMPÉTENCES
<p>4. Reconnaître les chiffres et l'ordre</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'éducateur écrit les chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et 6 au tableau. • « Sortez vos cartes de chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et 6. Mettez-les en rang devant vous. • Est-ce que tout le monde a le bon ordre ? Montrons chaque chiffre et disons-le. Quel chiffre vient avant le 3 ? Quel est le chiffre qui vient après le 4 ? Quel est le chiffre qui précède le 5 ? • Maintenant, utilisons vos coquilles/capsules pour montrer combien chacune représente. Placez le nombre correct de capsules sous chaque carte pour en montrer le nombre. • Vérifiez le travail de votre partenaire et aidez-le s'il a des difficultés. » 	#4 et #5
<p>5. Escalier avec six</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionnez les cartes numérotées de 1 à 6. • Mettez-les dans l'ordre. • Au-dessus de chaque numéro, placez des haricots ou des bouchons de bouteille pour indiquer le nombre. • Formez les haricots de manière à ce qu'ils forment des escaliers en montant jusqu'au chiffre six. • Demandez aux enfants de former maintenant l'escalier de l'autre côté en utilisant les haricots 5-4-3-2-1. 	#3 et #4
<p>6. Schémas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sortez du sac 6 objets de trois types différents, tels que des pierres, des coquillages et des graines. • Faites un schéma de 3 pièces, en utilisant les matériaux. 	#2 et #4
<p>7. Formes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les nombres qui sont des multiples de 3, les enfants peuvent former des triangles de différentes tailles. Pour les multiples de 4, les enfants peuvent former des carrés. • L'éducateur dit aux enfants : « Prenez six bâtons. Combien de triangles pouvez-vous faire avec vos six bâtons ? Pouvez-vous utiliser les bâtons pour faire un grand triangle ? » • Dessinez une image de votre travail dans le cahier. Écrivez le chiffre 6. 	#9 et #4
<p>Matériel : Cartes de chiffres 1-6 du sac de mathématiques</p> <p>8. Jeu de mémoire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants travaillent par deux. Chaque enfant sort ses cartes de chiffres de 1 à 6. Ils mélangent les cartes et les posent face cachée sur deux rangées de manière à ce que l'ordre et l'emplacement des cartes ne soient pas connus. • L'éducateur leur montre comment jouer au jeu de mémoire, si nécessaire. Chaque enfant retourne à tour de rôle une carte, puis une deuxième carte. Si elles correspondent, l'enfant garde les cartes, si elles ne correspondent pas, il les retourne. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de jouer. À la fin du jeu, l'enfant qui a le plus de cartes a gagné. Il trie les cartes de chiffres et remet les cartes de 1 à 5 dans son sac de mathématiques. 	#4 et #5

ACTIVITÉ	COMPÉTENCES
<p>9. Histoires d'addition et de soustraction</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'éducateur invente une histoire qui comprend le chiffre six. Différentes choses se produisent dans l'histoire qui demande aux enfants d'ajouter ou de soustraire. Pendant que l'éducateur raconte l'histoire, les enfants la montrent avec leurs haricots ou leurs capsules. • Exemple. Une petite fille marchait vers l'école. Elle se sentait seule. Mais bientôt elle vit deux amies. Elle dit : « <i>Marchez avec moi. Combien d'enfants marchent vers l'école ? Comment écrivions-nous cela ? $1 + 2 = 3$.</i> » L'histoire peut continuer avec d'autres nombres ajoutés ou soustraits. Par exemple, un enfant peut avoir besoin de rentrer chez lui parce qu'il a oublié son goûter. Dans ce cas, les enfants feront une soustraction. • Les mathématiques de l'histoire sont plus amusantes si les enfants produisent un dessin simple pour l'imager - ou l'éducateur peut en faire un au tableau. 	#7
<p>10. Trier 6 objets</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'éducateur aligne six enfants à l'avant de la classe. L'éducateur les trie en fonction d'une propriété (grand contre petit, fille contre garçon, couleur des vêtements). L'éducateur demande aux enfants de deviner comment ils ont été triés. Ensuite, l'éducateur classe à nouveau les enfants et ils deviennent comment ils ont été classés. • Les enfants s'assoient par groupes de 6. Ils prennent chacun un bouchon de bouteille ou un coquillage dans leur sac de mathématiques. (Ou, s'ils ont fait une promenade dans la nature, ils ont peut-être ramassé des objets tels que des feuilles, des fleurs ou des pierres qui pourraient être utilisés maintenant). • Chaque enfant place l'objet qu'il a choisi au milieu du groupe. Les enfants doivent ensuite, à tour de rôle, trouver un moyen de classer les objets en groupes en fonction de leurs propriétés. 	#1
<p>11. Trains d'addition et de soustraction</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prend 6 trombones et accrochez-les ensemble comme un train. • Maintenant, fais des trains de différentes longueurs dont le total est de six. Par exemple, un train de 4 voitures + un train de 2 voitures. • Peux-tu imaginer d'autres arrangements ? • Note-les dans ton cahier ou sur une ardoise. 	#7
<p>Matériaux : Corps</p> <p>12. Danse de revue</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants frappent dans les mains en rythme : 1, 2, 3, 4, 5, 6, puis claquent des doigts en comptant à l'envers : 6, 5, 4, 3, 2, 1. • Maintenant, les enfants se lèvent lentement de leur siège en comptant en avant de 1 à 6, puis s'assoient lentement en comptant en arrière, 6, 5, 4, 3, 2, 1. • Enfin, ils essaient d'augmenter la vitesse de comptage avec des claps, des claquements de doigts, en se levant et en s'asseyant, sans perdre l'équilibre en se levant et en s'asseyant. • La dernière activité ressemble à une danse. Les enfants se tiennent debout avec un partenaire, joignent les mains droites en l'air et marchent lentement en cercle en comptant 1, 2, 3, 4, 5, 6. Lorsqu'ils atteignent le chiffre 5, ils relâchent rapidement la main, tournent dans le sens de la marche, frappent les mains gauches l'une contre l'autre et marchent en comptant à l'envers : 6, 5, 4, 3, 2, 1. Voyez s'ils peuvent faire cela à l'envers et à l'endroit jusqu'à ce qu'ils puissent le faire en douceur sans perdre le rythme. 	#2, 3 et 4



© Plan International Guatemala

PARTIE 2: GUIDE DE PRODUCTION DES JOUETS D'APPRENTISSAGE POUR LE JEU À DOMICILE ET LES GROUPES DE JEU COMMUNAUTAIRES

2.1 INTRODUCTION

Bienvenue dans la **deuxième partie** du **Guide de production des jouets d'apprentissage**. Cette section du Guide se concentre sur les matériels de jeu et d'apprentissage pour les jeunes enfants de moins de six ans qui peuvent être développés par les parents/ personnes s'occupant des enfants et autres bénévoles de la communauté à partir de matériaux peu coûteux, locaux et recyclés. Elle couvre les ressources de jeu/ apprentissage qui peuvent être utilisées pour :

- Jeux à domicile et groupes de jeux communautaires

Il a été développé en reconnaissant que les parents, les familles et les programmes d'apprentissage précoce dans de nombreux pays à revenu faible ou intermédiaire, y compris dans les contextes humanitaires, ne disposent pas suffisamment de ressources d'apprentissage sécurisées et adaptées au développement des jeunes enfants favorisant l'apprentissage par le jeu. Il aide également les gens à comprendre l'importance du jeu pour le développement de l'enfant et comment ceci peuvent apprendre par le jeu.

Il est recommandé d'utiliser l'ensemble du guide dans le cadre de la formation des enseignant(e)s, éducateurs/-trices de jeunes enfants, assistant(e)s maternelle, ou des parents/ personnes s'occupant des enfants / bénévoles du préscolaire sur le Développement de la Petite Enfance (DPE), le jeu et l'apprentissage par le jeu. Les guides d'ateliers de formation des formateurs sur le jeu et la fabrication de jouets sont également disponibles de Plan International.

Avvertissement : tous les jouets présentés dans cette section du guide ont été fabriqués par les auteurs. Cependant, nous ne pouvons pas garantir qu'après avoir suivi les instructions de ce guide, votre jouet aura exactement la même apparence que celui qui est illustré, ni qu'il aura les mêmes fonctionnalités. Soyez toujours conscient des questions de sécurité lorsque vous fabriquez des jouets pour enfants.

Des informations générales importantes sur le développement de la petite enfance, le jeu et l'apprentissage, pertinentes pour la partie 2 de ce guide, se trouvent dans la [partie 1, Guide de production des jouets d'apprentissage pour les centres de soin et d'éducation de la petite enfance \(SEPE\) et les écoles maternelles](#). Cette partie comprend une introduction :

- ✓ du développement de la petite enfance, la façon dont les jeunes enfants apprennent et ce qui favorise leur apprentissage ;
- ✓ de l'importance du jeu pour l'apprentissage et le bien-être des enfants
- ✓ de comment les adultes peuvent soutenir le jeu et l'apprentissage des enfants et pourquoi il est important d'utiliser des jouets adaptés à leur développement.

Veillez-vous assurer que vous avez lu ces sections dans la [Partie 1](#).

2.2 JOUETS D'APPRENTISSAGE POUR LE JEU À LA MAISON

L'importance du jeu des enfants est expliquée [Partie 1 du Guide de production des jouets d'apprentissage pour les centres SEPE et les écoles maternelles](#). L'expérience de Plan sur le terrain a montré que lorsque les parents ont l'opportunité d'apprendre sur le développement de l'enfant, ils sont également capables de produire localement et à faible coût des jouets qui soutiennent l'accomplissement des étapes du développement de l'enfant. Cela inclut les parents issus de milieux socio-économiques défavorisés et ayant un niveau d'éducation de base. Les parents peuvent aider leurs enfants à développer et à maîtriser des compétences en leur accordant du temps pour jouer et en veillant à ce que les jouets soient suffisamment stimulants par rapport aux niveaux de développement des enfants.

Strengthening Families for Better Early Childhood Outcomes (Renforcer les familles pour de meilleurs résultats dans la petite enfance : un guide pédagogique d'éducation parentale) (2012), développé par Deborah Llewellyn pour Plan International Australia, donne aux parents la possibilité de comprendre et de soutenir le développement de l'enfant par le biais d'une approche non didactique qui valorise les connaissances et les compétences existantes des parents, puis qui s'appuie sur celles-ci. Dans le cadre de ce programme parental, les parents reçoivent un ensemble de cartes picturales sur le développement de l'enfant et de cartes de stimulation des jouets (voir Annexe 2 et Annexe 3) afin qu'ils puissent :

- connaître les différentes étapes (cognitives, linguistiques, sociales et émotionnelles, physiques) pour chaque groupe d'âge d'enfants (de la naissance à un an, d'un à deux ans, de trois à quatre ans, de cinq à six ans et de six à huit ans) ;
- évaluer le développement des enfants de chaque groupe ;
- créer des jouets adaptés à l'âge des enfants et ;
- découvrir les façons dont un jouet efficace peut favoriser le développement de l'enfant.

[Le jeu est mieux soutenu par les parents lorsqu'ils comprennent :](#)

- ✓ comment le jeu favorise le développement de l'enfant dans tous les domaines ;
- ✓ ce qui rend un jouet sûr ;
- ✓ quels jouets et jeux sont appropriés à l'âge et au stade de développement de leurs enfants.

[Les parents favorisent le développement et l'apprentissage de l'enfant par le jeu lorsqu'ils :](#)

- ✓ fournissent une variété de matériaux de jeu qui peuvent être utilisés de nombreuses façons ;
- ✓ encouragent l'imagination et la créativité ;
- ✓ interagissent fréquemment avec leurs enfants ;
- ✓ prévoient du temps pour jouer.

[Le soutien des parents est efficace lorsqu'ils :](#)

- ✓ observent leurs enfants pendant qu'ils jouent ;
- ✓ interagissent verbalement avec leurs enfants pendant le jeu (par exemple, en posant des questions pour encourager la réflexion) ;

- ✓ se joignent au jeu et le soutiennent, le cas échéant, de manière à prolonger le jeu plutôt que de l'interrompre ;
- ✓ profitent de l'occasion pour renforcer les compétences académiques (par exemple, les mathématiques et les sciences) et ;
- ✓ encouragent les enfants à développer des amitiés et des valeurs sociales coopératives.

Cette section montre aux parents, aux personnes s'occupant des enfants et aux professionnels de la petite enfance qu'il est possible de fabriquer des jouets peu coûteux, voire gratuits, pour stimuler le développement en fonction des intérêts et des besoins individuels de l'enfant. Lorsqu'ils fabriquent des jouets, les parents et personnes s'occupant des enfants peuvent accroître leur compréhension du développement de l'enfant, et améliorer leur relation et leurs interactions joyeuses avec les enfants.

Quelques points essentiels à retenir lors de la lecture et de l'utilisation de ce guide :

- L'attention portée à la sécurité est essentielle lors de la production de jouets, car les enfants de moins de trois ans peuvent s'étouffer avec de petits objets.
- Les enfants souffrant de handicaps physiques ont besoin de jouets adaptés à leur âge et à leur niveau de développement.
- Les enfants présentant une déficience intellectuelle ont besoin de jouets stimulants correspondant uniquement à leur niveau de développement, et non à leur âge.
- Quel que soit le type de jouets, les filles et les garçons doivent avoir les mêmes possibilités de s'amuser avec des jouets. Il convient de veiller à ce que les jouets produits ne soient pas utilisés de manière à renforcer les rôles sexospécifiques limitatifs et les stéréotypes concernant les rôles, la valeur, les intérêts et les compétences des filles et des garçons.

Les étapes du développement de l'enfant

Les étapes du développement de l'enfant sont identifiées comme des compétences qu'ils acquièrent dans une période de temps spécifique. Les enfants maîtrisent des compétences qui suivent un ordre logique et s'appuient les unes sur les autres. Il est nécessaire qu'ils développent d'abord certaines compétences pour en développer d'autres. Par exemple, un enfant doit apprendre à ramper et à se tenir debout avant d'apprendre à marcher.

Comme le montrent les tableaux pour chaque groupe d'âge (voir annexe 4), les enfants doivent maîtriser une série de compétences. Ces tableaux montrent clairement les différents modes de développement des enfants en énumérant une série de compétences dans les quatre domaines de développement (cognitif, physique, linguistique, social et émotionnel).

Les enfants développent les compétences nécessaires plus souvent à la fin de la période d'âge et moins souvent au début. Les parents peuvent soutenir leurs enfants dans ce processus en utilisant les cartes d'indicateurs de développement de l'enfant pour suivre leurs progrès. Si un enfant ne développe pas toutes les compétences spécifiques nécessaires à son âge, les parents ne doivent pas s'inquiéter. Les enfants ont besoin de temps pour être capables de faire certaines choses au cours d'une phase particulière. Il est courant qu'ils consacrent toute leur énergie et leur attention à une ou deux compétences à la fois. Si un enfant progresse dans un domaine et pas dans un autre, les parents peuvent lui apporter un soutien supplémentaire. Si un enfant n'a pas maîtrisé toutes les compétences d'une phase particulière et s'il n'a pas atteint les étapes spécifiques du développement à un certain âge, il peut présenter un retard de développement. Il est alors recommandé aux parents de demander conseil à un professionnel de la santé.

Cartes jouets

Les cartes de stimulation des jouets sont un exemple de la manière dont les parents, même avec une éducation de base et peu ou pas de compétences en lecture et en écriture, peuvent apprendre à interagir avec leurs enfants et à stimuler leur développement.

Des exemples de ces cartes (voir annexe 3) ont été créés par Plan International Indonésie et Plan International Vietnam, sur la base d'un ensemble d'outils produits par Carmen Velasco, Lynn Patterson et Deborah Llewellyn (Pro Mujer Bolivia, 1990). Il s'agit d'outils visuels qui aident les parents à comprendre et à s'impliquer dans le respect des étapes du développement de l'enfant. Chaque carte représente un jouet qui peut aider les enfants à développer des aptitudes à un âge particulier. Elles montrent également comment différents jouets fabriqués localement et avec des matériaux disponibles peuvent soutenir les différentes

phases du développement. Les parents peuvent commencer à reproduire les jouets présentés sur les cartes. Lorsqu'ils auront acquis suffisamment de confiance et les compétences nécessaires, ils pourront concevoir et fabriquer leurs propres jouets pour leurs enfants.

Méthodologie de production des jouets

Tous les parents ont la capacité de produire des jouets peu coûteux ou gratuits, fabriqués localement, pour leurs enfants. Ils peuvent être soutenus par des professionnels du DPE pour développer des compétences et des connaissances afin de sélectionner et de fabriquer les bons jouets pour le bon âge, et d'utiliser ceci pour stimuler le développement.

Au cours d'un programme d'éducation parentale, les parents discutent et s'informent sur le développement de l'enfant. Ils comprennent qu'ils sont l'influence la plus importante sur leur développement et leur apprentissage précoce. Les parents peuvent recevoir une copie des cartes de stimulation des jouets afin d'avoir des exemples qui peuvent être utilisés pour différents domaines du développement de l'enfant. Ils peuvent également explorer comment fabriquer des jouets adaptés à l'âge et au développement de leurs enfants en utilisant les cartes pour trouver des idées et des conseils.⁶

Il n'est pas nécessaire d'acheter des jouets intéressants et stimulants. Au contraire, ils peuvent être fabriqués à partir de matériaux que l'on trouve couramment sous forme d'objets usagés et de matières premières dans toute communauté. Par exemple :

- Le tissu peut être utilisé pour fabriquer des poupées, des peluches ou pour des expériences de déguisement/jeu de société.
- Le fil ou la ficelle est utile pour fabriquer des peluches, des puzzles à lacets, des bijoux ou des mobiles.
- Les boutons, les pierres et les pâtes sont parfaits pour les bijoux, les jeux de tri/comparaison et les instruments de musique.
- Le bois peut être utilisé pour les instruments de musique.
- Le papier peut être utilisé pour faire des puzzles, des jeux d'association et des mobiles.
- Les boîtes sont utiles pour fabriquer des véhicules, des maisons de rangement ou de poupée et des jeux de forme.
- Les bouteilles, les boîtes de conserve et les conteneurs peuvent être utilisés pour la production de jouets pour verser ou vider, d'instruments de musique, de jeux d'encastrement et plus encore.

La section suivante présente des exemples de jouets tirés des cartes de stimulation des jouets de l'annexe 3 et fournit des instructions étape par étape sur la façon de les fabriquer. Des instructions sont également fournies pour les jouets qui ne figurent pas sur les cartes.

2.3 EXEMPLES DE JOUETS ÉDUCATIFS POUR LE JEU À LA MAISON ET LES GROUPES DE JEU COMMUNAUTAIRES

2.3.1 EXEMPLES DE JOUETS POUR LES ENFANTS ÂGÉS DE LA NAISSANCE À UN AN

Les exemples de jouets pour les enfants de la naissance à un an favorisent le développement des enfants de la manière suivante :

Cognitif : réagir au mouvement, aux formes géométriques, aux sons et aux couleurs, chercher un jouet lorsqu'il est caché par un adulte (permanence des objets).

Social et émotionnel : montrer de la colère ou de la frustration lorsque le jouet est retiré du champ de vision ou des mains de l'enfant ; repousser le jouet s'il n'est pas désiré ; jouer à " Coucou " avec le jouet et un adulte ; sourire lorsqu'un adulte interagit avec le jouet ou montre comment interagir avec le jouet ; développer un sentiment positif de soi et de compétence.

6 Pour plus d'informations sur l'éducation des parents en matière de production et d'utilisation des jouets, veuillez consulter les modules de l'étape 3 dans *(Renforcer les familles pour de meilleurs résultats dans la petite enfance : un guide pédagogique d'éducation parentale)* de Llewellyn, D. (2012), Plan International Australia.

Physique : atteindre le jouet ; tenir, saisir, explorer le jouet avec les mains et la bouche ; transférer d'une main à l'autre ; presser, caresser, pousser, prendre le jouet et jouer avec ;

Langage : écouter l'adulte qui décrit le jouet ; dire ou répéter deux ou trois mots pour décrire le jouet ; pleurer et/ou pointer du doigt lorsqu'il veut atteindre le jouet ; faire des bruits ou baragouiner lorsqu'il joue avec des objets.

Mobile

Matériel nécessaire :

- Trois bâtons de bois de taille moyenne
- Rouleau de ficelle
- Environ 15 à 20 petits objets naturels, légers et ronds (par exemple, des cosses de graines)
- De la laine, du fil ou de la peinture non toxique de différentes couleurs pour décorer.

Étapes :

1. Utilisez un morceau de ficelle pour relier les trois bâtons de bois à partir de leur centre. Cela doit ressembler à une croix.
2. Coupez des morceaux de ficelle de différentes tailles.
3. Tenez la croix en bois et attachez chaque morceau de ficelle sur chaque bâton et dans des positions différentes.
4. Enfilez trois ou quatre objets naturels le long de chaque morceau de ficelle.
5. Utilisez du fil de couleur, de la laine ou de la peinture pour décorer.
6. Formez une boucle avec un morceau de ficelle et attachez-la au centre de la croix du bâton de bois pour pouvoir suspendre le mobile à quelque chose.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- La croix peut être réalisée avec un ou deux bâtons de bois.
- Différents objets peuvent être utilisés sur les ficelles du mobile, par exemple des coquilles de noix, des coquillages, des cosses de graines, des boutons. Ces objets doivent être bien espacés.
- Assurez-vous que les objets soient suffisamment grands et bien attachés pour que le mobile soit sécurisé pour les très jeunes enfants.



Les mobiles peuvent être fabriqués avec des matériaux tels que le bois et la ficelle.

Instrument à bouteille

Matériel nécessaire :

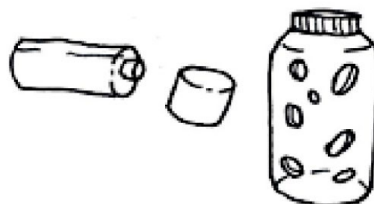
- Une bouteille en plastique transparente de taille moyenne et son bouchon
- Une petite collection d'objets de taille moyenne, par exemple des cailloux, des cosses de graines, des bâtons de bois, des morceaux de ficelle colorés.
- Peinture non-toxique
- Un long morceau de ficelle
- Marqueurs

Étapes :

1. Coloriez les objets de différentes couleurs avec de la peinture non toxique.
2. Laissez-les sécher et mettez-les dans la bouteille.
3. Fermez le flacon avec le bouchon.
4. Serrez le morceau de ficelle autour du goulot.
5. Décorez l'extérieur de la bouteille avec des marqueurs.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Peignez les objets à placer à l'intérieur de la bouteille avec des couleurs vives pour attirer l'attention des jeunes enfants.
- Fermez bien le bouchon de la bouteille pour plus de sécurité.
- Veillez à ce que la bouteille ne soit que partiellement décorée afin que les enfants puissent voir et observer ce qu'elle contient.



Un instrument en forme de bouteille peut stimuler les jeunes enfants par ses sons, ses couleurs et ses formes.

Serpent doux

Matériel nécessaire :

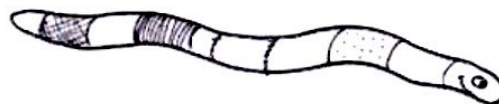
- Rembourrage, par exemple du coton ou de la laine pour un serpent doux, des graines non toxiques ou du papier journal pour un serpent rugueux.
- Paire de collants
- Tissu avec différents motifs
- Un morceau de tissu de couleur unie
- Deux grands boutons
- Aiguille et fil
- Un marqueur rouge

Étapes :

1. Coupez une jambe d'une paire de collants et remplissez-la de rembourrage.
2. Fermez l'extrémité ouverte du collant pour former le corps du serpent.
3. Cousez le tissu autour du corps du serpent, y compris pour faire une queue pointue.
4. Cousez les gros boutons, côte à côte, pour faire le visage.
5. Coudre une bouche sur le visage avec un fil de couleur.
6. Dessinez la langue d'un serpent sur un morceau de tissu de couleur unie, coloriez-la en rouge, découpez-la et cousez-la sur la bouche du serpent.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Le tissu pour le corps du serpent doit avoir des couleurs et des motifs différents pour attirer l'attention des enfants et les intéresser aux formes et aux couleurs.
- Assurez-vous que les gros boutons sont bien cousus pour plus de sécurité. Vous pouvez aussi dessiner les yeux avec un marqueur noir ou vert.



Un serpent doux peut être fabriqué à partir de tissus de rebut.

Hochets

Matériaux nécessaires - Conception du hochet 1 :

- Un tube en carton de taille moyenne
- Un récipient vide de taille moyenne et son couvercle
- Tissu coloré
- Une collection de petits objets tels que des boutons
- Ruban adhésif
- Ficelle et/ou laine

Étapes :

1. Découpez un trou au centre de la base du récipient vide. Le trou doit être suffisamment large pour permettre l'insertion du tube en carton.
2. Insérez un tiers du tube en carton à la base du récipient et utilisez du ruban adhésif pour le fixer.
3. Insérez de petits objets dans le récipient et fermez-le avec le couvercle. Appliquez une couche de ruban adhésif tout autour du couvercle.
4. Découpez un grand carré de tissu et recouvrez-en le récipient. Fixez-le avec du ruban adhésif à la base du récipient.
5. Découpez un cercle de tissu de taille moyenne et recouvrez-en l'extrémité du tube en carton. Fixez-le avec du ruban adhésif autour du bord du tube.
6. Utilisez de la laine et de la ficelle de couleur et serrez-les autour du hochet pour le décorer.

Matériaux nécessaires - Conception du hochet 2 :

- Un grand récipient vide avec couvercle
- Une petite collection d'objets tels que des boutons
- Ciseaux
- Tissu de couleur différente
- Fil et aiguille

Étapes :

1. Ouvrez le récipient, insérez-y de petits objets et refermez le couvercle.
2. Découpez un grand morceau de tissu, recouvrez-en le récipient et attachez-le en le cousant ensemble, en laissant du tissu supplémentaire à chaque extrémité.
3. Pour créer une poignée, tordez le surplus de tissu à chaque extrémité et assemblez-le en faisant un nœud.
4. Coupez une longue bande de tissu et appliquez-la fermement tout autour de la poignée.
5. Coupez deux petits morceaux de tissu et utilisez-les pour faire un nœud à chaque base de la poignée du hochet, afin de rendre le hochet plus attrayant.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Assurez-vous que tous les couvercles soient bien fixés.
- Le tissu doit recouvrir l'ensemble du hochet afin de maintenir toutes les pièces connectées et de le rendre attrayant.
- D'autres objets peuvent être utilisés pour les hochets, comme des boîtes de conserve, des boîtes, etc., à condition qu'ils soient sécurisés.
- Si les boutons ne sont pas disponibles, ils peuvent être remplacés par de petites pierres, des graines non toxiques, etc.



Les bébés et les enfants en bas âge adorent le son des hochets. Ils peuvent être fabriqués dans différentes formes et couleurs.

Cartes-photos

Matériel nécessaire :

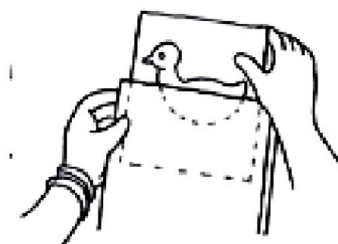
- Carton ou papier de couleur différente
- Une collection d'images colorées et intéressantes montrant différentes choses, par exemple des animaux, des personnes, des véhicules, des formes, etc.
- Ciseaux
- Colle
- Règle, crayon, gomme
- Pochettes plastiques
- Ruban adhésif

Étapes :

1. Dessinez 10 à 20 rectangles de taille moyenne sur le carton ou le papier et découpez-les.
2. Collez une image sur chaque carte.
3. Emballez chaque carte dans des morceaux de pochettes plastiques et avec du ruban adhésif.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Utilisez du carton ou du papier épais.
- Si vous ne disposez pas de pochettes plastiques, utilisez du ruban adhésif sur les cartes pour les rendre plus solides et durables.
- Les images peuvent être dessinées, collectées dans des journaux et des magazines, ou imprimées à partir d'Internet (par exemple, Mr Printables).⁷



Les cartes illustrées peuvent être dessinées ou imprimées à partir de l'internet. Ces images ont été imprimées à partir d'un site Web appelé www.mrprintables.com.

2.3.2 EXEMPLES DE JOUETS POUR LES ENFANTS ÂGÉS DE UN À DEUX ANS

Les exemples de jouets pour les enfants âgés d'un à deux ans favorisent le développement des enfants de la manière suivante :

Cognitif : jouer à faire semblant avec le jouet/jeu ; imiter ou reproduire le comportement de jeu de l'adulte ; commencer à reconnaître les couleurs ; commencer à compter le nombre de choses avec l'aide d'un adulte ; observer et montrer de l'intérêt pour le jouet/jeu ; chercher le jouet/jeu lorsqu'un adulte le cache ; réagir au mouvement du jouet.

Social et émotionnel : jouer avec d'autres enfants ; développer ses propres choix et préférences ; sourire lorsqu'un adulte montre comment utiliser le jouet/jeu ; montrer sa colère lorsqu'on lui retire le jouet/jeu ; repousser le jouet s'il n'est pas désiré ; jouer à "Coucou" avec le jouet/jeu et un adulte ; commencer à comprendre comment prendre soin du jouet/jeu.

Physique : tenir/atteindre/jouer/ramasser le jouet/jeu ; le transférer d'une main à l'autre ; l'explorer avec les mains et la bouche ; saisir le jouet/jeu avec les deux mains ; utiliser la coordination main-œil pour insérer un élément du jouet/jeu dans un autre ; pousser et tirer le jouet/jeu ; prendre et sortir les éléments du jouet/jeu d'un sac/conteneur ; marcher avec le jouet/jeu.

Langage : pointer du doigt quand on veut un jouet/jeu ; pleurer quand on le veut ; écouter un adulte décrire le jouet/jeu ; suivre les directives et les ordres d'un adulte ; dire quelques mots clés/petites phrases et répondre aux questions relatives au jouet/jeu (par exemple, *OÙ est la boîte bleue ? ou combien de boîtes y a-t-il sur le bâton ?*) ; pointer le jouet/jeu quand on le nomme.

⁷ Mr Printables, Cartes de vocabulaire à imprimer, Carte des fruits et légumes, 2012, accessible à partir de <http://www.mrprintables.com>

Streamer

Matériel nécessaire :

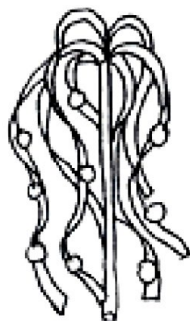
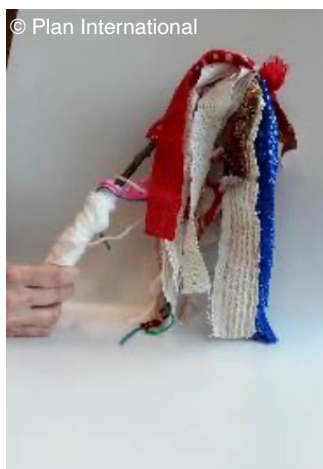
- Un long bâton de bois
- Du tissu avec des motifs différents, ou de vieux vêtements
- Ficelle ou laine

Étapes :

1. Découpez le tissu en bandes de différentes tailles (c'est-à-dire longues, moyennes et courtes).
2. Coupez la ficelle ou la laine en différentes longueurs (c'est-à-dire longue, moyenne et courte).
3. Placez les bandes de tissu et les morceaux de ficelle/laine ensemble, horizontalement, sur une surface plane.
4. Prenez d'une main un côté des bandes et des morceaux de ficelle/laine combinés et tenez-les verticalement.
5. Prenez le long bâton de bois avec l'autre main et tenez-le verticalement.
6. Placez les bords supérieurs des bandes combinées et des morceaux de ficelle/laine sur le bord inférieur du bâton.
7. Tenez d'une main le bâton de bois et le tissu, la ficelle ou la laine.
8. Utilisez un long morceau de ficelle pour attacher les bords supérieurs des bandes et des morceaux de ficelle/laine avec le bord inférieur du bâton de bois.

Trucs et astuces :

- Assurez-vous que le bâton en bois ne présente aucun danger pour les enfants. Recouvrez les deux bords du bâton de laine ou d'autres matériaux doux. Retirez les bords tranchants.
- Utilisez du tissu, de la ficelle ou de la laine de couleurs et de motifs différents pour rendre le streamer attrayant.



Un streamer peut être fabriqué à partir d'un bâton et de morceaux de tissu.

Serpent de boîtes

Matériel nécessaire :

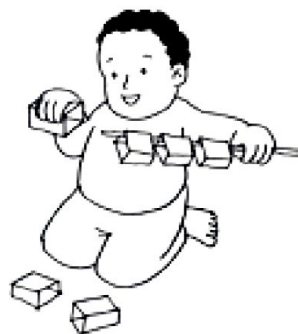
- Six petites boîtes rectangulaires (ou carrées)
- 1 long bâton de bois
- Peinture non-toxique
- Ciseaux
- Ruban adhésif

Étapes :

1. Dépliez les extrémités de chaque boîte et coupez-les pour créer des tubes rectangulaires.
2. Peignez chaque boîte avec des couleurs différentes.
3. Appliquez soigneusement une couche de ruban adhésif autour de toutes les boîtes depuis l'extérieur pour qu'elles soient solides et durables.
4. Enfilez sur le bâton pour l'utiliser.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Veillez à ce que le bâton en bois n'ait pas de bouts pointus afin que les enfants puissent l'utiliser en toute sécurité.



Un serpent de boîtes est un jouet simple qui aidera les enfants à développer leur motricité fine, notamment en insérant des objets les uns dans les autres.

Jouet à tirer (remorque)

Ressources suggérées :

- Une boîte de taille moyenne
- Ruban adhésif
- Peinture non-toxique
- Ciseaux
- Tissu
- Ficelle ou laine
- Perforateur
- Une petite collection d'objets de taille moyenne (par exemple des capsules de bouteilles, des pierres, des gousses de graines, etc.)

Étapes :

1. Découpez un côté de la boîte de taille moyenne. Elle doit ressembler à un récipient dans lequel on peut insérer des objets.
2. Peignez la boîte à l'extérieur et appliquez une couche de ruban adhésif autour de l'extérieur pour qu'elle soit solide et durable.
3. Faites un petit trou sur l'un des côtés, mais pas sur la base.
4. Coupez de longs morceaux de ficelle ou de laine.
5. Assemblez et tressez-les pour former un long et solide lacet et nouez une boucle de taille moyenne à une extrémité.
6. Insérez l'autre extrémité du lacet dans le trou de la boîte et fixez-le avec un nœud.
7. Découpez un morceau de tissu de la même taille que la base de la boîte et placez-le à l'intérieur de la boîte.
8. Prenez tous les objets collectés et insérez-les dans la remorque.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Les objets collectés peuvent être peints avec de la peinture non toxique pour les rendre plus attrayants.
- Faites en sorte que le lacet soit suffisamment long pour que les enfants puissent le traîner en se tenant debout et en marchant.



Un jouet à tirer encourage les enfants à utiliser leur motricité globale, comme marcher et tirer.

2.3.3 EXEMPLES DE JOUETS POUR LES ENFANTS ÂGÉS DE DEUX À QUATRE ANS

Les exemples de jouets pour les enfants âgés de deux à quatre ans favorisent leur développement de la manière suivante :

Cognitif : s'intéresser au jouet/jeu ; reconnaître les différentes couleurs du jeu/jouet ; compter le nombre d'éléments et d'objets du jouet/jeu (par exemple, pétales, perles, téléphones) ; jouer à faire semblant/à jouer la comédie avec le jouet/jeu ; poser des questions sur le jouet/jeu ou y répondre.

Social et émotionnel : sourit lorsqu'il/elle joue avec un jouet/jeu et qu'il est félicité par un adulte ; montrer qu'il comprend les instructions et les règles du jouet/jeu ; être capable de jouer avec le jouet/jeu seul ou avec d'autres ; apprendre à partager ; exprimer ses sentiments ; développer ses préférences et sa confiance.

Physique : utilisation de la motricité fine et globale ; utilisation de la coordination œil-main ; coordination de deux actions simultanément (par exemple, marcher et parler avec un téléphone).

Langage : suivre des directives et des instructions simples ; dire quelques mots et de petites phrases sur le jouet/jeu, y compris poser des questions et avoir des conversations de jeu de rôle ; montrer le jouet/jeu lorsqu'il est nommé ; nommer les formes et les couleurs.

Moulin à Vent

Matériel nécessaire :

- Deux feuilles de papier A4 de couleurs différentes
- Un petit cure-pipe
- Ciseaux
- Ruban adhésif
- Agrafeuse et agrafes
- Règle, crayon et gomme

Étapes :

1. Appliquez une couche de ruban adhésif autour des deux feuilles de papier de format A4 pour les rendre solides et durables.
2. Roulez une feuille de papier sur son côté long et agrafez les deux bords pour former un tube.
3. Coupez l'autre feuille de papier en un grand carré.
4. Tracez des lignes diagonales pour diviser le carré en huit triangles de même taille.
5. Dessinez un cercle de 1 cm de large au centre du carré.
6. Coupez un triangle sur deux et jetez-les. Les triangles restants sur le carré doivent former une croix.
7. Faites un trou dans le coin extérieur de chaque triangle et repliez-le au centre de la croix.
8. Faites un trou au centre de la croix.

9. Insérez le petit cure-pipe dans chaque trou et formez une petite fleur avec la feuille.
10. Faites un trou dans un des bords du tube.
11. Insérez la fleur dans le trou du tube et tordez le cure-pipe pour que la fleur et le tube restent ensemble.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Lorsque vous découpez les triangles dans le carré, ne coupez pas le cercle au centre du carré.
- Si vous ne disposez pas de cure-pipes, utilisez un petit bouton, placez-le au centre de la fleur et cousez la fleur sur le tube.
- Lorsque vous fixez la fleur sur le tube, veillez à ce qu'il soit légèrement desserré pour que la fleur puisse tourner.



Un moulin à vent peut être fabriquée à partir de carton fin ou de papier.

Corde de marche

Matériel nécessaire :

- Ficelle ou laine

Étapes :

1. Coupez six longs morceaux de laine ou de ficelle.
2. Combinez des morceaux de laine ou de ficelle et placez-les horizontalement sur une surface plane.
3. Faites un nœud à une extrémité et tressez la ficelle.
4. Une fois la tresse terminée, faites un nœud à l'autre extrémité.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- La corde doit être suffisamment longue pour que l'enfant puisse faire un nombre de pas stimulant.
- La corde doit être étroite pour qu'il puisse exercer son sens de l'équilibre.



La corde de marche peut apprendre aux enfants à trouver l'équilibre en marchant.

Collier de perles

Ressources suggérées :

- Un morceau de ficelle de taille moyenne
- Pâtes en forme de tube (10 à 15 pièces)
- Peinture non-toxique
- Différents marqueurs de couleur

Étapes :

1. Formez une petite boucle à une extrémité du fil et une boule à l'autre extrémité. Cela aidera à attacher le collier de perles autour du cou de l'enfant.
2. Peignez chaque perle de pâte d'une couleur différente.
3. Une fois la peinture sèche, dessinez différents motifs sur les pâtes, par exemple des étoiles, des cœurs, des points, des vagues, etc.
4. Enfilez les perles de pâtes sur la ficelle pour former le collier de perles.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Veillez à ce que la ficelle soit plus longue que le cou de l'enfant pour éviter tout étouffement.
- Si les pâtes ne sont pas disponibles, d'autres objets peuvent être utilisés s'ils peuvent être enfilés sur une ficelle et s'ils sont sans danger pour les enfants.



Un collier de perles aide les enfants à développer leur motricité fine.

Téléphone

Matériel nécessaire :

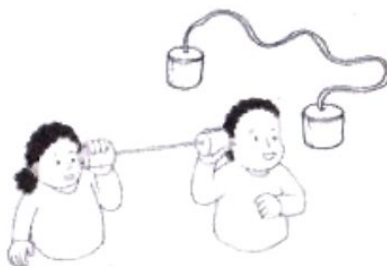
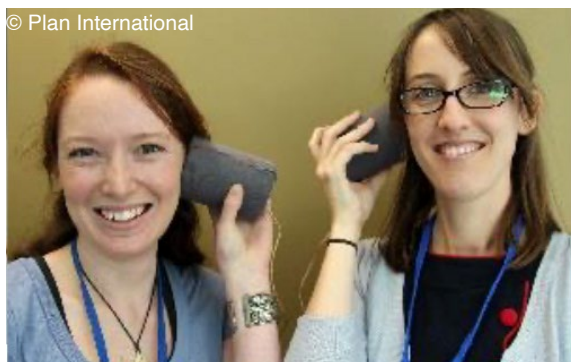
- Deux boîtes de conserve rondes ou carrées
- Un long morceau de ficelle
- Deux grands morceaux de tissu
- Aiguille et fil
- Ciseaux

Étapes :

1. Découpez le fond des deux boîtes de conserve.
2. Insérez l'extrémité du morceau de ficelle à l'intérieur de chacune des boîtes de conserve ou des boîtes pour relier les boîtes entre elles.
3. Coupez deux longues et larges bandes de tissu ; enroulez chacune d'entre elles autour de l'extérieur des boîtes de conserve ou des boîtes et fixez-les en les cousant ensemble, en laissant un surplus de tissu à la fin.
4. Pour fermer chaque extrémité des boîtes de conserve ou des boîtes, cousez fermement le surplus de tissu et rentrez-le à l'intérieur de chaque boîte de conserve ou boîte pour créer des récepteurs téléphoniques pour les oreilles des enfants.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Assurez-vous que les bords de l'étain ne sont pas tranchants, pour des raisons de sécurité. Couvrez-les avec du ruban adhésif de masquage si nécessaire.
- Si vous ne disposez pas de tissu pour l'extérieur, peignez les boîtes de conserve ou les boîtes avec une peinture maison et non toxique.



Le jouet "téléphone" contribue au développement du langage des enfants

Marionnette de cheval

Matériel nécessaire :

- Grande chaussette marron
- Des matériaux souples pour rembourrer la tête du cheval (par exemple, des morceaux de tissu, du rembourrage ou du coton).
- Morceaux de ficelle, laine ou bandes de tissu (idéalement noir, blanc, gris ou marron)
- Tissu (idéalement noir, blanc, gris ou brun)
- Marqueur noir
- Ciseaux
- Aiguille et fil
- Un ruban, une ficelle ou un élastique

Étapes :

1. Remplissez la chaussette jusqu'en haut.
2. Découpez deux morceaux de tissu en forme de cercle et dessinez deux points à l'intérieur pour faire des yeux, cousez-les côte à côte au bas de la chaussette.
3. Dessinez deux points de forme ovale (narines) et une petite courbe vers le haut (bouche) sur la pointe au bas de la chaussette pour terminer le visage du cheval.
4. Pour faire la crinière, coupez de courts morceaux de laine/ficelle/bandes de tissu et cousez-les en ligne sur le dessus de la tête du cheval.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Remplissez la chaussette autant que possible.
- Cousez fermement la crinière du cheval pour qu'elle ne tombe pas.
- Cette marionnette de cheval n'est qu'un exemple de la fabrication de marionnettes. Faites preuve de créativité et d'imagination pour fabriquer d'autres marionnettes chaussettes différentes, comme des personnes et d'autres animaux. Une variété de marionnettes aidera les enfants à créer des histoires et des conversations plus complexes.



Les chaussettes peuvent faire de superbes marionnettes, comme ce cheval.

Jeu de tri des couleurs

Matériel nécessaire :

- Une boîte à œufs vide (pour six œufs). Si vous ne disposez pas de boîtes à œufs, utilisez une collection de petits paniers ou de boîtes pour le tri.
- Six bouchons de liège, ou des objets de taille similaire qui peuvent être peints, comme des pierres.
- Peinture de couleur différente
- Tissu coloré
- Deux morceaux de ruban
- Agrafeuses
- Ciseaux

Étapes :

1. Coupez la boîte d'œufs vide en deux et utilisez le côté avec les porte-œufs.
2. Peignez chaque porte-œuf d'une couleur différente.
3. Peignez chacun des six bouchons avec les mêmes couleurs. La couleur d'un bouchon doit correspondre à la couleur d'un porte-œuf.
4. Découpez un morceau de tissu rectangulaire légèrement plus grand que la boîte à œufs.
5. Recouvrez-en l'extérieur de la boîte à œufs et agrafez-la sur les deux grands côtés de la boîte.
6. Attachez le surplus de tissu aux deux extrémités avec deux morceaux de ruban.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Une fois que les enfants maîtrisent le jeu, le même jeu peut être créé avec une boîte d'œufs vide de 12 œufs et peinte avec de nouvelles couleurs.
- Les enfants peuvent également utiliser la boîte à œufs pour trier d'autres objets tels que des coquillages ou des rubans.
- Si des bouchons ne sont pas disponibles, utilisez des objets de même type (par exemple des pierres).
- Assurez-vous que la peinture est non-toxique.
- Pour rendre le jeu plus difficile, utilisez des objets de tailles différentes.



Un jeu de tri des couleurs peut être réalisé avec une boîte à œufs, de la peinture non toxique et des bouchons.

Poupées et champignons

Matériel nécessaire :

- Quatre bâtons de bois de taille moyenne
- Laine ou ficelle
- Un bouton
- Tissu
- Ruban
- Deux gousses (une ronde et une plate)
- Colle
- Ciseaux
- Fil et aiguille
- Bouchons

Étapes :

1. Formez une croix avec deux bâtons de bois et collez-les ensemble pour faire un corps de poupée.
2. Enroulez de la laine ou de la ficelle autour de la croix.
3. Fabriquez des vêtements miniatures en utilisant du tissu, du fil et une aiguille, y compris une veste avec un bouton pour pouvoir habiller et déshabiller la poupée.
4. Utilisez une gousse de graine et recouvrez-la de tissu pour former la tête de la poupée, utilisez du fil pour coudre les yeux, le nez et la bouche et attachez-les à une extrémité avec un ruban.
5. Mettez des vêtements à la poupée pour la terminer.
6. On peut fabriquer des champignons en mettant de la farce à l'intérieur d'un cercle de tissu découpé, et en l'attachant au sommet du bouchon en enroulant de la ficelle ou de la laine autour de l'extérieur.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Assurez-vous que les boutons soient bien fixés pour plus de sécurité.
- Veillez à ce que les parties en bois ne comportent pas d'éléments tranchants.
- Les poupées peuvent être fabriquées de différentes manières avec des matériaux variés.



2.3.4 EXEMPLES DE JOUETS POUR LES ENFANTS ÂGÉS DE QUATRE À SIX ANS

Les exemples de jouets pour enfants âgés de quatre à six ans favorisent leur développement de la manière suivante :

Cognitif : favoriser la réflexion et la résolution de problèmes ; connaître les couleurs, les motifs et les formes ; connaître des concepts tels que grand/moyen/petit, plus que/moins que ; compter ; connaître et comprendre les règles ; utiliser pour faire semblant ; poser des questions en rapport avec le jouet/jeu.

Social et émotionnel : jouer avec le jouet/jeu aux côtés et avec d'autres enfants ; être capable de partager/d'attendre son tour ; prendre soin du jouet ; jouer de manière coopérative ; connaître et comprendre les règles ; demander de l'aide si nécessaire ; soutenir le jeu imaginaire.

Physique : utilisation de la motricité fine et globale ; utilisation de la coordination œil-main.

Langage : poser des questions sur le jouet/jeu et demander de l'aide si nécessaire ; utiliser le langage pour exprimer ses sentiments ; parler clairement en faisant des phrases et en utilisant de nombreux mots pour jouer et décrire le jouet/jeu ; être capable de nommer les couleurs/formes du jouet/jeu ; compter les objets.

Puzzle

Matériel nécessaire :

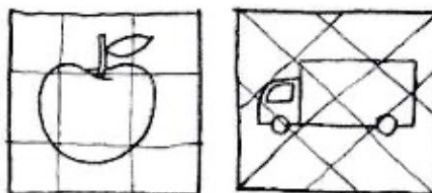
- Un morceau de carton de forme carrée ou rectangulaire
- Crayons de couleur, peintures ou marqueurs
- Règle, crayon, gomme
- Ruban adhésif
- Ciseaux

Étapes :

1. Faites un dessin sur le morceau de carton.
2. Coloriez l'image avec une variété de couleurs vives.
3. Appliquez une couche de ruban adhésif autour de l'image pour la rendre solide et durable.
4. Tracez cinq à six lignes diagonales consécutives sur l'image avec un crayon.
5. Coupez les lignes pour former des pièces de puzzle.
6. Rangez toutes les pièces du puzzle dans un sac ou une boîte lorsque vous ne les utilisez pas.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Faites d'abord des puzzles de quatre à six pièces. Lorsque les enfants parviennent à les résoudre, augmentez le nombre de pièces du puzzle.
- Les enfants s'intéressent aux images comportant de nombreux détails.
- Si les marqueurs et les crayons de couleur ne sont pas disponibles, utilisez de la peinture non toxique.
- Les pièces du puzzle peuvent également être carrées ou avoir d'autres formes différentes.



Les puzzles sont un excellent moyen pour les enfants d'apprendre comment les parties d'un objet peuvent former un tout.

Jeu de quilles

Matériel nécessaire :

- Six bouteilles en plastique
- Tissu de différentes couleurs avec différents motifs
- Aiguille et fil
- Matériaux souples pour le rembourrage, par exemple des petits morceaux de tissu, du coton ou du rembourrage.
- Grande chaussette
- Ciseaux

Étapes :

1. Coupez six grandes bandes de tissu et cousez-en une autour de chaque bouteille.
2. Coupez six bandes étroites de tissu et enroulez-en une autour du col de chaque bouteille.
3. Remplissez la chaussette avec un matériau souple et fermez-la en la cousant. Cela formera la boule de bowling.
4. Coupez un morceau de tissu de taille moyenne, enroulez-le et cousez-le autour de la boule.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Utilisez des tissus aux couleurs et aux motifs intéressants.
- Assurez-vous que le ballon est suffisamment grand pour le jeu.
- On peut également alourdir le ballon en y insérant des graines non toxiques.



© Plan International



Un jeu de quilles peut être fabriqué à partir de bouteilles et de tissu.

Jeu d'empilement numéroté

Matériel nécessaire :

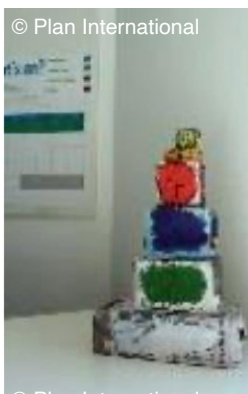
- Six boîtes de tailles différentes
- Papier recyclé tel que le journal
- Peinture non toxique (différentes couleurs)
- Marqueur
- Ruban adhésif

Étapes :

1. Collectionnez six boîtes de tailles différentes.
2. Emballez-les avec du papier recyclé.
3. Peignez chaque côté de chaque boîte avec une couleur
4. Écrivez un numéro sur chaque côté de chaque boîte (par exemple, le numéro un sur chaque côté d'une boîte, le numéro deux sur chaque côté d'une autre boîte, etc.)

Conseils pour la production et l'utilisation !

1. Si vous ne pouvez pas vous procurer des boîtes de différentes tailles, découpez-les pour créer des tailles différentes.
2. Le nombre de boîtes peut être augmenté lorsque l'enfant a maîtrisé le processus de tri avec six boîtes (par nombre et par taille).
3. Si vous ne disposez pas de papier recyclé, peignez directement sur les boîtes.
4. Veillez à ce que les boîtes ne soient pas mouillées.



Des boîtes numérotées de différentes tailles peuvent être utilisées par les enfants de nombreuses façons, par exemple en les triant de la plus petite à la plus grande.

Bâtons à motifs

Les bâtons à motifs sont faciles à fabriquer et peuvent être utilisés de diverses manières, par exemple

- Compter
- Faire des images avec des bâtons, par exemple une maison, une voiture.
- Faire des modèles, par exemple : *un petit bâton, un bâton moyen, un grand bâton, un petit bâton, un bâton moyen, un grand bâton, etc.*
- Faire des nombres avec des bâtons, par exemple 1, 2, 3...
- Reconnaître et nommer les couleurs de chaque bâtonnet
- Dessiner des images avec des bâtons et les expliquer
- S'entraîner à écrire son nom avec des bâtons et d'autres mots simples.
- Créer des formes et copier des dessins

Matériel nécessaire :

- 20 fines baguettes de bois (par exemple, tout type de bois comme le bambou, les baguettes de brochettes, etc.)
- Des ciseaux ou quelque chose pour couper.

Étapes :

1. Coupez les 20 longs bâtons en deux pour obtenir 40 bâtons.
2. Prenez les 20 premiers des longs bâtons et coupez-les en deux pour obtenir 40 bâtons moyens.
3. Prenez les 20 premiers bâtons moyens et coupez-les au tiers de leur longueur pour obtenir 20 petits bâtons et 20 bâtons plus petits.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Assurez-vous que les bâtons sont sûrs pour les enfants.
- Les bâtons peuvent être peints avec de la peinture non toxique.
- Rangez-les en toute sécurité lorsqu'ils ne sont pas utilisés, dans un sac ou une boîte.



Les bâtons à motifs sont un moyen simple et efficace pour les enfants de développer de nombreuses compétences telles que le tri, le comptage et la reconnaissance de motifs.

Puzzle de laçage

Matériel nécessaire :

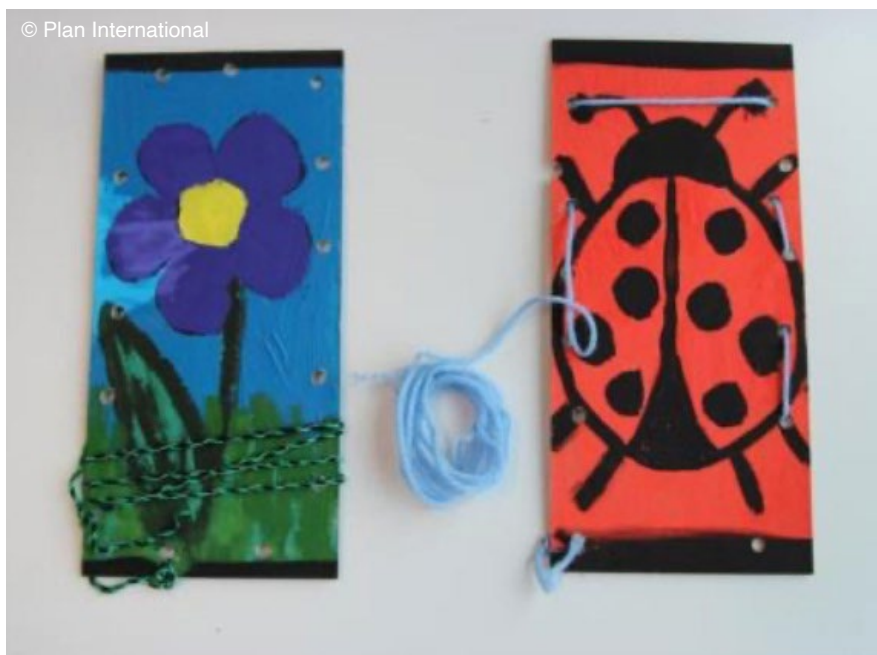
- Un morceau plat de bois fin ou de carton de forme rectangulaire
- Peinture de couleur différente
- Laine ou ficelle
- Pinceau de peinture
- Ciseaux
- Crayon et gomme
- Perforateur

Étapes :

1. Dessinez et peignez un motif encadré sur le morceau de carton ou de bois.
2. Une fois sec, percez des trous tout autour de l'image. Laissez de l'espace entre chaque trou.
3. Attachez un morceau de laine dans un coin pour l'enfilage.
4. Rangez le puzzle de laçage dans un sac ou un récipient.

Conseils pour la production et l'utilisation !

- Assurez-vous que la peinture est non-toxique et sans danger pour les enfants.
- Si vous ne disposez pas de perforateurs, utilisez un autre outil pour faire des trous autour de l'image.
- Pour rendre le puzzle de laçage plus difficile, faites de petits trous.
- Veillez à ce que les trous ne soient pas trop proches les uns des autres.



Les puzzles de laçage aident les enfants à développer leur motricité fine, également importante pour l'apprentissage de l'écriture.

ANNEXE 1 : INDICATEURS DE PRÉPARATION À L'ÉCOLE DE QUATRE À SIX ANS⁸

Développement socio-affectif	Santé et développement physique	Développement cognitif	Développement du langage
<p>Sentiment de soi</p> <ol style="list-style-type: none"> S'aime et se sent valorisé. S'adapte facilement aux nouvelles situations. Démontre une confiance appropriée envers les adultes. Reconnaît ses propres sentiments et les gère bien. Sûr de lui pour exprimer ses besoins. Apprend à mettre en pratique les valeurs culturelles et spirituelles. <p>Responsabilité de soi et des autres</p> <ol style="list-style-type: none"> Accomplit des tâches simples pour prendre soin de soi. Aide les autres. Prend la responsabilité de son propre bien-être sans qu'on lui dise de le faire. Respecte les routines et les règles. Respecte et prend soin de la maison, de la classe et des objets personnels. <p>Comportement social</p> <ol style="list-style-type: none"> Sociable, joue bien avec les autres enfants, a au moins un ami. Montre de l'empathie pour ses pairs et défend ce qui est juste. Capable de contrôler son propre comportement et ses impulsions. Utilise des mots respectueux pour résoudre les conflits. Sait distinguer le bien du mal. 	<p>Motricité globale</p> <ol style="list-style-type: none"> Démontre des mouvements de base - court, saute, sautille, s'équilibre. Utilise les mouvements du corps pour exprimer ses sentiments et ses besoins. Montre de la coordination avec les balançoires, les cordes, l'escalade, etc. Peut lancer, shooter et attraper. <p>Motricité fine</p> <ol style="list-style-type: none"> Contrôle les petits muscles des mains : verse, coupe, trace, tord, insère, attache, pèse. Coordonne le mouvement œil-main. Utilise des outils pour écrire et dessiner. <p>Un corps sain</p> <ol style="list-style-type: none"> Utilise les toilettes. Se lave les mains au savon après la toilette et avant de manger. Mange trois repas nutritifs par jour (protéines et fruits et légumes). Boit de l'eau potable. Est vacciné, prend un supplément de vitamine A et est vermifugé. Vit/joue dans un environnement propre et sûr, protégé des blessures. Dors sous des moustiquaires imprégnées d'insecticide dans les régions où sévit le paludisme. Peut identifier l'agent de santé communautaire 	<p>Observation et résolution de problèmes</p> <ol style="list-style-type: none"> Observe avec curiosité. Pose des questions : Quoi ? Pourquoi ? Comment ? (Sans crainte.) Fait preuve de persévérance dans la résolution d'un problème. Utilise la créativité et l'imagination. Réfléchi ; applique l'apprentissage à un nouveau contexte. <p>Pensée logique et mathématiques</p> <ol style="list-style-type: none"> Compare, trie et assortit des objets par taille, forme, couleur, nombre, quantité. Organise par catégorie. Classe les objets en série (par exemple, du grand au petit). Reconnaît les schémas et peut les répéter. Montre une conscience du temps et de la séquence. Comprend les mots de localisation et de position (par exemple, au-dessus). Compte les objets avec précision, pas par cœur, jusqu'à 10 ou 20, certaines compétences à un niveau supérieur, jusqu'à 50 ou 100. Résout les puzzles d'images et les puzzles géométriques comportant jusqu'à 12 pièces. <p>Représente avec des symboles</p> <ol style="list-style-type: none"> Joue des rôles fictifs. Fait croire à des objets. Utilise un symbole pour représenter. 	<p>Écouter et parler</p> <ol style="list-style-type: none"> Parle avec d'autres personnes de ses expériences et points de vue personnels. Décrit les objets, les événements et les relations. Exprime ses sentiments avec des mots. Écoute activement les autres (peut répéter et poser des questions pour mieux comprendre). Remarque les différences entre les sons. Utilise un nouveau vocabulaire. Comprend et suit des instructions orales. Pose des questions et y répond. Participe activement aux conversations. <p>Lecture et écriture</p> <ol style="list-style-type: none"> Dessine pour représenter ses idées et développe ses capacités motrices pour écrire. Apprécie et valorise les histoires orales et les livres d'histoires. Comprend ce qu'il lit. Sait que les imprimés sont porteurs d'un message. Sait que les mots prononcés peuvent être écrits. Connaît les lettres et les sons. Écrit son nom, l'alphabet et quelques mots.

8 Llewellyn, D. (2012), 'School readiness indicators (from four to six years)' in D. Llewellyn (2012), 'Les indicateurs de préparation à l'école (de quatre à six ans) dans la Boîte à Outils de l'Action Communautaire en faveur des enfants: Le Guide Pédagogique des Programmes d'Apprentissage Précoces Gérés par la Communauté

ANNEXE 2 : EXEMPLES DE FICHES ILLUSTRÉES SUR LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT ⁹

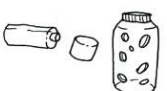
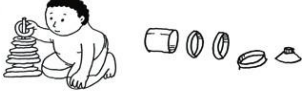












Développement de la motricité globale














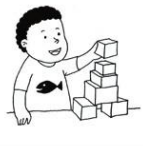


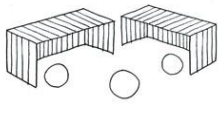




9 Ces exemples de cartes illustrées sur le développement de l'enfant ont été produits par Plan International Vietnam avec l'Union des femmes du Vietnam dans le cadre du projet de développement de la petite enfance de Gia Lai, financé par le ministère des Affaires étrangères et du Commerce de Nouvelle-Zélande et avec le soutien de Australian Aid. Le contenu a été tiré du *guide pédagogique d'éducation parentale Renforcer les familles pour de meilleurs résultats dans la petite enfance* de Plan International Australia par Deborah Llewellyn, 2012. Vous trouverez d'autres exemples de cartes illustrées sur le développement de l'enfant dans ce guide, de Plan International Ouganda <https://plan-international.org/publications/curriculum-guide-strengthening-families-better-early-childhood-outcomes>

ANNEXE 3 : EXEMPLES DE CARTES DE STIMULATION PICTURALE DE JOUETS (PLAN INTERNATIONAL INDONÉSIE)¹⁰

Botol/kaleng/toples


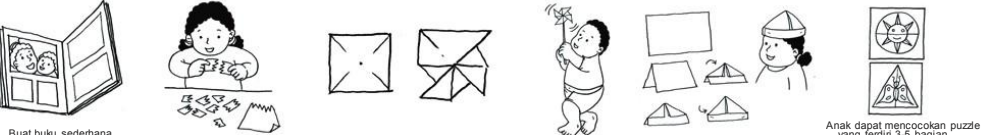
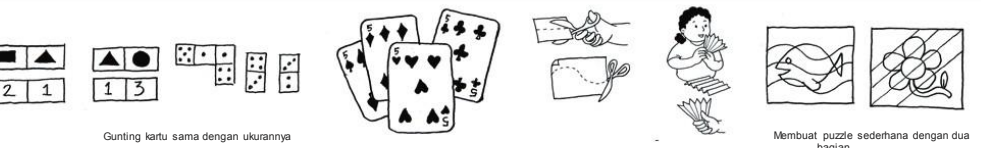
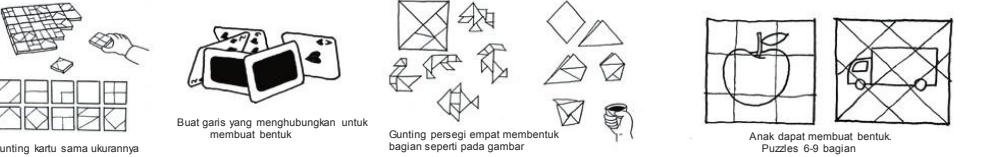
0-1 tahun	 <p>Tutup bagian atas dengan lem</p>  <p>Potong kaleng/botol plastik dan bersihkan</p> 
1-2 tahun	 <p>Sediakan tutup ukuran berbeda</p>  <p>Berhati-hatilah agar anak tidak memasukkan benda kedalam mulut</p>  <p>Anak bisa mengisi botol/toples dengan pasir</p>
2-4 tahun	    <p>Paling besar Paling kecil</p> <p>Ukuran</p>
4-6 tahun	 <p>Fungsi</p>  <p>Gunakan tutup botol untuk memainkan permainan</p>  <p>Bermain telepon-teleponan</p>  <p>Menanam tanaman</p>

Boks/dus

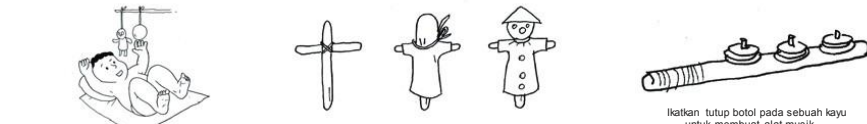



0-1 tahun	  <p>Gunakan boks/kardus untuk menyimpan mainan anak</p>  <p>Tempelkan gambar/foto di samping boks</p>  <p>Gunakan boks untuk duduk sendiri</p>
1-2 tahun	  <p>Buka tutup boks</p>  <p>Masukan boks satu ke dalam boks yang lain</p>  
2-4 tahun	 <p>Membuat kereta atau mobil</p>  <p>Gunakan dos korek api</p>   <p>Gunakan boks untuk membuat mebel buatan</p>  <p>Gunakan boks untuk mensortir obyek</p>
4-6 tahun	  <p>Membuat rumah-rumahan</p>  <p>Membuat bentuk</p>   <p>Memasukan obyek kedalam boks untuk membangkitkan perat dan suara</p>

10 Les cartes picturales de fabrication de jouets ont été initialement développées par Carmen Velasco, Lynn Patterson et Deborah Llewellyn (Pro Mujer, 1990) et ont été adaptées par Plan International Indonésie en 2013, dans le cadre du projet du DPE géré par la communauté dans l'est de l'Indonésie, soutenu par Plan International Australie et Australian Aid. Le contenu a été tiré du guide pédagogique *d'éducation parentale Strengthening Families for Better Early Childhood Outcomes* ((Renforcer les familles pour de meilleurs résultats dans la petite enfance) de Plan International Australie, par Deborah Llewellyn, 2012. D'autres exemples de cartes illustrées de fabrication de jouets peuvent être trouvés dans ce guide, de Plan International Ouganda <https://plan-international.org/publications/curriculum-guide-strengthening-families-better-early-childhood-outcomes>

















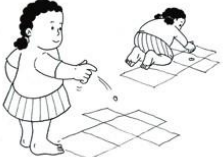
Kertas

0-1 tahun	 <p>Membentuk bentuk wajah</p> <p>Bungkus gambar dengan kantong plastik</p> <p>Gantungan kertas berwarna</p> <p>Gantungan obyek yang bisa bergerak</p>
1-2 tahun	 <p>Buat buku sederhana</p> <p>Anak dapat mencocokkan puzzle yang terdiri 3-5 bagian</p>
2-4 tahun	 <p>Gunting kartu sama dengan ukurannya</p> <p>Membuat puzzle sederhana dengan dua bagian</p>
4-6 tahun	 <p>Gunting kartu sama ukurannya</p> <p>Buat garis yang menghubungkan untuk membuat bentuk</p> <p>Gunting persegi empat membentuk bagian seperti pada gambar</p> <p>Anak dapat membuat bentuk. Puzzles 6-9 bagian</p>



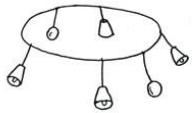






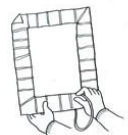


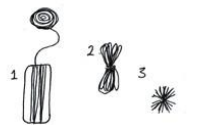




Kayu

0-1 tahun	 <p>Gunakan stik untuk membuat boneka</p> <p>Ikatkan tutup botol pada sebuah kayu untuk membuat alat musik</p>
1-2 tahun	 <p>Masukan stik kedalam boks</p>
2-4 tahun	 <p>Membuat kuda-kudaan dengan stik</p> <p>Menyusun stik dari yang kecil ke ukuran yang besar</p> <p>Menggunakan stik untuk menulis di pasir</p>
4-6 tahun	 <p>Gunakan stik untuk membuat desain</p>







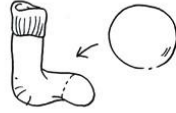









Makaroni, kancing, batu

0-1 tahun	 <p>Mie panjang dan besar</p>		 <p>Kacang-kacangan di dalam toples menghasilkan suara</p>	<p>Awasi saat anak-anak bermain agar tidak memasukan obyek kecil kedalam mulut</p>
1-2 tahun	 <p>Pastikan kancing tergantung dengan baik</p>		 <p>Mengisi botol/toples dengan pasir</p>	 <p>Berjalan diatas batu</p>
2-4 tahun			 <p>Yang mana yang sama?</p>	 <p>Yang mana yang beda?</p>  <p>Lebih atau kurang?</p>  <p>Menendang obyek dengan kaki</p>
4-6 tahun	 <p>Menyusun obyek sesuai ukuran</p>	 <p>Gunakan mie atau makaroni untuk membuat ikatan</p>		 

Benang/tali

0-1 tahun	 <p>Buat bola/boneka dari benang</p>		 <p>Gantung bel dengan tali</p>	 <p>Gunakan benang untuk mengikat kayu</p>
1-2 tahun	 <p>Gunakan bola benang untuk melatih lemparan</p>		 <p>Mengikat benang melalui lubang pada boks</p>	
2-4 tahun				
4-6 tahun	 <p>Membuat bola dengan benang meningkatkan keterampilan motorik halus</p>			 

Kain

0-1 tahun				
1-2 tahun				
2-4 tahun				
4-6 tahun				

ANNEXE 4 : ÉTAPES DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT PAR DOMAINE ¹¹

Âge	Motricité globale	Motricité fine	Langue	Cognitif	Social et émotionnel
0 à 3 mois	<ul style="list-style-type: none"> • Porte les poings fermés à la bouche • Relève la tête • Bouge les bras et les jambes 	<ul style="list-style-type: none"> • Ouvre et ferme les mains • Saisit les doigts • Contient de petits objets 	<ul style="list-style-type: none"> • Pleure quand il a besoin de quelque chose • Arrête de pleurer quand on l'assiste • Fait des sons • Regarde la personne qui parle 	<ul style="list-style-type: none"> • Réagit au son, à la lumière et au mouvement • Découvre les mains • Regarde les motifs • Préfère regarder le visage humain et les formes géométriques • Anticipe l'alimentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Regarder les visages • Heureux quand il voit sa mère ou son père ; tourne la tête quand il entend la voix de sa mère ou de son père. • Tête fréquemment • Le sourire social
3 à 6 mois	<ul style="list-style-type: none"> • Soulève la tête et le tronc • Roulements • Attrape des objets • Assis avec un support 	<ul style="list-style-type: none"> • Cherche des objets suspendus • Saisir des objets avec les deux mains • Explorer les objets avec les mains et la bouche 	<ul style="list-style-type: none"> • Fait des bruits pour attirer l'attention • Reconnaît la voix de sa mère ou de son père • Il commence à imiter les sons • Écoute la conversation 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaît les visages • Montre de l'intérêt pour les petits objets • Découvre que les objets existent lorsqu'ils sont hors de vue • Explorer la cause et l'effet, faire tomber des objets, frapper. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaît le père et la mère • Rire des visages amusants • Montre de la colère lorsqu'on lui retire un jouet • Montre de l'intérêt pour les autres enfants
6 à 12 mois	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir seul • Marcher à quatre pattes • Se lève et fait des pas lorsqu'il est soutenu • Rouler une balle • Tend les bras et les jambes lorsqu'on l'habille 	<ul style="list-style-type: none"> • Joue avec de petits objets • Ramasse les petits objets avec deux doigts • Transférer des objets de main en main • Frappe des objets ensemble • Aime applaudir 	<ul style="list-style-type: none"> • Cherche sa mère ou son père • Babille pour lui-même • Dit deux ou trois mots • Commence à réagir aux mots • Pointe du doigt quand il veut quelque chose 	<ul style="list-style-type: none"> • Fait un signe de la main pour dire "au revoir" ; secoue la tête pour dire "non". • Recherche des objets cachés • Pousse et roule les jouets • Se regarde dans un miroir et se sourit. • Fasciné par les petits objets 	<ul style="list-style-type: none"> • Aime les gens ; préfère la personne référente • Peut pleurer lorsque la personne référente s'en va ; • Peut pleurer quand des étrangers apparaissent • Joue au "Coucou je suis là". • Repousse les choses dont il ne veut pas

11 Deborah Llewellyn a compilé ce tableau à partir de nombreuses sources, dont les suivantes : "Early childhood counts : a programming guide on early childhood care for development", Banque mondiale, 2000, voir http://www-wds.worldbank.org/servlet/WDS_IBank_Servlet?pcont=details&eid=000094946_00072405363524; *Facts for Life* de l'UNICEF, quatrième édition, 2010, <http://www.factsforlifeglobal.org/>; aet "The ABCs of child development", voir <http://www.pbs.org/wholechild/abc/>

Âge	Motricité globale	Motricité fine	Langue	Cognitif	Social et émotionnel
12 à 18 mois	<ul style="list-style-type: none"> • Prend des mesures • Grimpe • Marche bien • Pousse et tire des objets 	<ul style="list-style-type: none"> • Retire les objets des récipients • Empiler des boîtes • Enlève les couvercles • Commence à se nourrir 	<ul style="list-style-type: none"> • Montre des objets ou des images lorsqu'on les nomme • Obéit à des ordres simples • Dit quelques mots clairement ; personnes/objets importants ; et quelques autres mots tels que "mon", "plus", "y a plus". • À 15 mois, il met plusieurs mots ensemble ; à 18 mois, il apprend neuf nouveaux mots par jour. • Répond à la question : "Où ?" 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaît son nom • Désigne certaines parties du corps • Tire un objet pour atteindre quelque chose • Intéressée par tout ce qu'il voit • Sait quand un livre d'images est à l'envers 	<ul style="list-style-type: none"> • Montre une faible compréhension des règles et des avertissements • Sourit lorsqu'on le félicite, pleure lorsqu'on le gronde. • Possession de jouets • Imité les gestes • Apprécie les chansons et les histoires simples de livres d'images
18 à 24 mois	<ul style="list-style-type: none"> • Cours sans difficulté • Marche à reculons • S'accroupit • Saute • Monter et descendre les escaliers avec de l'aide • Se déplace en musique 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre des objets dans et hors des récipients • Épluche des pois ou des bananes • Construit avec des blocs • Utilise ses mains pour boire avec la tasse • Gribouille avec le mouvement de tout le bras 	<ul style="list-style-type: none"> • Peut dire son propre nom • Dit des phrases de deux à trois mots • Peut écouter des histoires courtes • Utilise le langage pour répondre aux besoins • Dit bonjour et au revoir • Peut suivre une directive simple 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaît/peut nommer deux ou trois parties du corps. • Comprend le oui et le non • Commence à jouer à faire semblant • Imité le comportement de l'adulte lorsqu'il joue • Associe des objets similaires • Connaît le "moi" et le "toi" 	<ul style="list-style-type: none"> • Montre de l'affection en faisant des câlins, en souriant. • Imité ce que font les adultes • Se lave les mains • Dit non ; affirme son indépendance • Joue à côté des autres enfants ; difficulté à partager

2 À 8 ANS

Âge	Motricité globale	Motricité fine	Langue	Cognitif	Social et émotionnel
2 à 3 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Sauter par-dessus des objets • Marche sur la pointe des pieds • Lancer et shooter dans le ballon • Aime aider à s'habiller et à se déshabiller 	<ul style="list-style-type: none"> • Se lave les mains sans aide • Verser du sable d'un récipient à l'autre • Dessine un cercle • Faire des rouleaux avec l'argile • Ouvrir des bouches, tourner des vis et des objets • Tourne les pages du livre • Se nourrit tout seul 	<ul style="list-style-type: none"> • Répète des phrases • Indique des objets communs lorsqu'il est nommé • Pose des questions • Commence à utiliser le langage pour exprimer ses idées et ses sentiments. • Récite de courts poèmes • Nommer les couleurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaît les couleurs • Connaît la différence entre grand et petit • Aime faire semblant et imite les animaux. • Comprend des catégories telles que "poulet", "chien". • Peut faire des choix simples 	<ul style="list-style-type: none"> • Affiche l'affection • Joue volontiers seul mais aime le public • Joue à côté d'autres enfants, pas avec • Aime les petites corvées • Comprend les instructions et commence à tester l'autorité

Âge	Motricité globale	Motricité fine	Langue	Cognitif	Social et émotionnel
3 à 4 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Marche sur les orteils • Sauts en avant • Lancer et recevoir le ballon • Se tient en équilibre sur un pied • Commence à s'habiller tout seul 	<ul style="list-style-type: none"> • Tient correctement le crayon • Peut dessiner des figures, des croix et des cercles reconnaissables. • Déchire le papier • Se boutonne • Construit une tour de blocs • Fabrique des formes avec de l'argile 	<ul style="list-style-type: none"> • Converse avec les autres ; raconte les événements qui se sont produits pendant la journée • Se souvient des chansons • Connaît les formes et les couleurs • Suit une série de deux directives liées 	<ul style="list-style-type: none"> • Assortir des objets similaires ; trier par couleur ou par taille • Connaît l'utilité des objets • Comprend des phrases avec le concept de temps • Utilise le jeu de rôle • Demande : "Pourquoi ?" • Comprend quelques concepts de nombres 	<ul style="list-style-type: none"> • Commence à jouer avec d'autres enfants • Apprendre à partager • Montre les premiers signes de sympathie • Demande de l'aide • Utilise les toilettes de façon indépendante • Aide pour les petites tâches ménagères
4 à 5 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Sauter sur un pied • Marche le long d'une ligne • Shooter dans le ballon dans une direction • Monte et descend les escaliers, mais en rapprochant les pieds à chaque marche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Enfiler des objets • Peut copier des dessins • Peut découper le long d'une ligne • Se lave les mains • Écrire quelques lettres 	<ul style="list-style-type: none"> • Parle en phrases ; utilise de nombreux mots • Peut nommer ce qu'il/elle voit • Parle clairement • Connaît le dessus, le dessous, le devant • Compte jusqu'à cinq • Aime dire des poèmes et chanter des chansons • Pose les questions "quand", "comment" et "pourquoi". 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordonne des objets, petits ou grands • Connaît le premier et le dernier • Sait plus ou moins • Comprendre les contraires • Élabore le jeu de rôle • Dessine des images pour représenter des objets • Peut dire les noms complets • Capacité d'attention jusqu'à 15 minutes 	<ul style="list-style-type: none"> • Montre l'émotion • Range les objets • Peut s'habiller avec un peu d'aide • Joue en coopération avec ses pairs • Peut partager et attendre son tour • S'identifie à son propre genre
5 à 6 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Marche à reculons • Attrape le ballon • Faire une galipette • Peut sauter et compter • Peut sauter à cloche pied • Peut monter et descendre les escaliers seul, en alternant les pieds. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peut dessiner une fille ou un garçon • Fabrique des figurines en argile • Peut dessiner des formes • Pratiquer des habitudes d'hygiène de façon indépendante 	<ul style="list-style-type: none"> • Compte jusqu'à 10 ou 20 • Reconnaître et nommer les couleurs • Raconter des histoires • Très bon niveau d'expression • Utilise le mot "parce que" • Suit trois commandes non liées • Écoute de longues histoires • Utilise des mots pour exprimer ses sentiments 	<ul style="list-style-type: none"> • Peut dire à quoi servent les parties du corps • Peut dire où il habite • Comprend la séquence des événements • Peut classer les objets par taille • Dessine et explique l'image • Raconte une histoire • Combine les idées en une seule phrase • Curieux de savoir comment les choses fonctionnent • Lire 	<ul style="list-style-type: none"> • Développe des amitiés • Aime les jeux imaginatifs avec ses amis • Commencer à comprendre certaines valeurs morales : le bien et le mal ; l'équité. • Inventer des jeux • S'habille et se déshabille sans aide

Âge	Motricité globale	Motricité fine	Langue	Cognitif	Social et émotionnel
6 à 8 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Peut courir, sauter, sautiller, lancer, attraper et nager. • Peut s'équilibrer facilement • Utilise le mouvement pour exprimer ses sentiments • Montre de la coordination • Apprendre les concepts par l'action physique 	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle les muscles de la main • Coordination œil-main • Utilise des outils pour écrire et dessiner 	<ul style="list-style-type: none"> • Peut décrire avec des mots des sentiments, des événements, des objets, etc. • Les phrases sont composées de cinq mots ou plus • Peut engager une conversation • Le vocabulaire augmente • Peut suivre des instructions orales • Peut dessiner et écrire • Comprend les symboles 	<ul style="list-style-type: none"> • Fait preuve de curiosité. Pose des questions : <i>Quoi ? Pourquoi ? Comment ?</i> • Faire preuve de persévérance dans la résolution d'un problème difficile. • Une certaine compréhension des causes et des effets • Utilise la créativité et l'imagination • Tri par catégorie • Comprendre le temps • Peut compter avec précision • L'imagination en jeu • Peut jouer un rôle 	<ul style="list-style-type: none"> • Estime de soi et identité positives • Peut s'adapter à de nouvelles situations • Gérer les sentiments • Exprime les besoins • Faire preuve d'autonomie et d'indépendance • Prend des responsabilités, fait preuve d'initiative • Suit les routines et les règles, mais aime faire les choses à sa façon. • Joue bien avec les autres • Reconnaît les sentiments, les siens et ceux des autres • Contrôle les émotions

ANNEXE 5 TÉLÉCHARGEMENTS GRATUITS¹²

JOUETS MATHÉMATIQUES FAITS MAISON

www.fiche-maternelle.com/maths.html

www.zaubette.fr/maths-en-maternelle-c24581580

<https://lesideesdeju.wordpress.com/2015/06/20/des-jeux-mathematiques-a-faire-a-la-maison-ou-a-lecole/>

JOUETS D'APPRENTISSAGE FAITS MAISON - BÉBÉS/TOUT-PETITS/ENFANTS D'ÂGE PRÉSCOLAIRE

https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/fiches-activites/bricolage/

<https://humeurscreatives.com/2018/05/activite-bebe-une-boite-a-fils/#>

<https://www.unjourunjeu.fr/loisirs-creatifs/20-jeux-en-carton/>

<https://www.teteamodeler.com/dossier/index.asp>

JOUETS D'ALPHABÉTISATION FAITS MAISON

<https://www.fiche-maternelle.com/Lecture.html>

<https://laclassede-laurene.blogspot.com/2011/10/le-cahier-de-vocabulaire.html>

<http://jt44.free.fr/>

<http://materalbum.free.fr/poesies.htm#61>

12 Les informations fournies sur les sites Web externes n'ont pas été vérifiées par Plan International. Veuillez noter que ces sites Web ne sont fournis qu'à titre d'exemple. Les informations et les opinions contenues dans ces sites Web externes ne peuvent être considérées comme reflétant le point de vue de Plan International.

RÉFÉRENCES

Bodrova, E. et Leong, D. J. (2006), *Tools of the Mind : The Vygotskian Approach to Early Education* (Les outils de l'esprit : l'approche vygotkienne de l'éducation des jeunes enfants), 2e édition, Prentice Hall, Columbia.

Fondation LEGO (2019) *Play Facilitation: the science behind the art of engaging with youth* (Facilitation du jeu : la science derrière l'art d'engager les jeunes enfants) https://www.legofoundation.com/media/1681/play-facilitation_the-science-behind-the-art-of-engaging-young-children.pdf

Llewellyn, D. (2012), *Community Managed Early Learning Programs Curriculum Guide* (Curriculum pour les programmes d'apprentissage précoce géré par la communauté), Plan International Australia, Melbourne <https://plan-international.org/publications/curriculum-guide-community-managed-early-learning-programmes/>

Llewellyn D. (2012), *Strengthening Families for Better Early Childhood Outcomes : A Parenting Education Curriculum Guide* (Renforcer les familles pour de meilleurs résultats dans la petite enfance : Guide du programme d'éducation parentale), Plan International Australia, Melbourne <https://plan-international.org/publications/curriculum-guide-strengthening-families-better-early-childhood-outcomes#download-options>

Plan International (2017) *Synthesis report: Research on gender equality and early childhood development in eleven countries in Asia* (Rapport de synthèse : Recherche sur l'égalité des sexes et le développement de la petite enfance dans onze pays d'Asie) <https://plan-international.org/research-gender-equality-and-eecd-initiatives>

Plan International (2017) *Gender in ECD Assessment Toolkit : Introduction and General Guidance; Appendix 1: Tools and Instruments (unpublished)*

UNICEF et Fondation Lego (2018) *Learning through play: strengthening learning through play in early childhood education programmes* (Apprendre par le jeu : Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance) <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>



ABOUT PLAN INTERNATIONAL

Nous nous efforçons de faire progresser les droits des enfants et l'égalité des filles dans le monde entier. Nous reconnaissons le pouvoir et le potentiel de chaque enfant. Mais ce potentiel est souvent étouffé par la pauvreté, la violence, l'exclusion et la discrimination. Et ce sont les filles qui sont les plus touchées. En tant qu'organisation indépendante de développement et d'aide humanitaire nous travaillons aux côtés d'enfants, de jeunes, de nos supporters et partenaires, pour répondre aux causes profondes des défis auxquels sont confrontés les filles et tous les enfants vulnérables. Nous promovons les droits des enfants, de la naissance jusqu'à l'âge adulte, et appuyons les enfants pour qu'ils se préparent et réagissent aux crises et à l'adversité. Nous travaillons pour catalyser les changements de pratiques et de politiques aux niveaux local, national et mondial en utilisant notre portée, notre expérience et nos connaissances. Depuis plus de 80 ans, nous construisons des partenariats puissants pour les enfants et nous sommes actifs dans plus de 75 pays.

Plan International

Global Hub
Dukes Court,
Duke Street,
Woking,
Surrey
GU21 5BH, United Kingdom

Tel: +44 (0) 1483 755155

Fax: +44 (0) 1483 756505

Email: info@plan-international.org

plan-international.org

Published in 2021. Text © Plan International.

Ce guide peut être reproduit et/ou traduit en tout ou en partie à des fins d'éducation ou de formation, à condition d'inclure une mention de la source. La reproduction et/ou la traduction nécessite une autorisation écrite préalable de Plan International. Il ne peut être reproduit et/ou traduit à des fins commerciales ou de vente. Plan International est désireux d'apprendre de l'expérience des organisations qui utilisent ce guide. Veuillez nous contacter à l'adresse ECD@plan-international.org pour plus d'informations et pour partager vos commentaires.

facebook.com/planinternational

twitter.com/planglobal

instagram.com/planinternational

linkedin.com/company/plan-international

youtube.com/user/planinternationaltv