الجمهورية الجزائرية الديمقراطيـــة الشعبية

République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التكوين و التعليم المهنيين

Ministère de la Formation et de l'enseignement Professionnelle

معهد التكوين و التعليم المهنيين – بئر خادم-

Institut de la formation et de l'enseignement Professionnels

- Bir Khadem -

MANUEL TECHNIQUE ET PEDAGOGIQUE

Assistante Maternelle

MODULE

Utilisation des techniques éducatives

NIV : III

I.F.E.P

2011

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Avant Propos

Vous avez choisi de devenir Assistante maternelle…
Un métier noble dont le rôle principal est : l'éducation des petits enfants.

Cela vous paraît facile et difficile à la fois n'es-ce pas ?

Le but de ce manuel est de vous accompagner dans votre parcours de formation pour vous aider à comprendre comment utiliser les Techniques éducatives dans le développement du jeune enfant.

Il vous servira également de guide pour vous permettre d'identifier les activités qui favorisent l'éveil et le développement psychologique de l'enfant tout en vous suggérant les moyens nécessaires ou l'organisation matérielle et pédagogique à mettre en œuvre, pour concrétiser cet objectif.

Activités manuelles, jeux, danse....mais aussi, compter, lire, chanter,, raconter des histoires…tous ces domaines seront une découverte pour les enfants que vous accompagnerez lorsque vous exercerez votre métier!

Votre rôle sera alors de stimuler leur éveil et les encourager à donner le meilleur d'eux même !!
Nous souhaitons ainsi participer à l'acquisition et à la consolidation de votre compétence pour devenir une Assistante Maternelle réellement qualifiée !

Sommaire

Avant Propos 03

Introduction 07

Présentation du métier d'assistante maternelle..... 08

Présentation du module de formation » l'utilisation des techniques éducatives 11

Chapitre I: Rôle du jeu dans le développement de l'enfant..... 14

Section 1: Psychopédagogie du jeu et des premiers apprentissages..... 20

Section 2: Définition du jeu: l'éveil par le jeu..... 22

Section 3: Historique du jeu..... 26

Section 4: Les différentes conceptions du jeu..... 26

Selon J.Château (1947) : Activité ludique..... 27

- Selon J. Piaget (1962) : Facteur d'évolution cognitive..... 27
- Selon D.W Winicott (1971) : Moyen de communication 28

Exercice de synthèse..... 29

Résumé..... 29

Chapitre II : Classification des jeux et jouets selon le développement de l'enfant de 0 à 3ans 30

Section 1 **:** De la naissance à 03 mois : l'explosion sensorielle et le trop plein de tonus 33

Section 2 : De 03 à 06 mois : deux amis se rencontrent : l'œil et la main..... 35

Section 3: De 06 à 09 mois: le jeu dans l'espace du bébé..... 37

Section 4 : De 09 à 012 mois : l'indépendance motrice et l'exploration du monde..... 38

Section 5: De 12 à 24 mois: le bricoleur et le cascadeur..... 39

Section 6 : De 02 à 03 mois : maitrise des mouvements et explosion du langage..... 40

Section 7: A partir de 03 ans: jeu symbolique..... 41

Exercice de synthèse..... 42

Résumé..... 42

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Chapitre III : Identification des activités favorisant le développement de l'enfant…… 43

Section 1: Le jeu spontané……..... 43

Section 2:Activités et jeux moteurs……. 44

Section 3: Activités et jeux d'eau……. 46

Section 4: Activités et jeux autour du langage…… 49

Section 5: Activités et jeux autour de la manipulation…….. 49

Section 6: Activités et jeux autour de la trace écrite…….. 50

Section 7: Activités et jeux cognitifs…….. 51

Section 8: Activités et jeux symboliques…… 53

Section 9: Activités et jeux autour de l'éveil musical…….. 54

Exercice de synthèse…… 56

Résumé……..... 56

Chapitre IV: L'Organisation des activités…… 57

Section 1 **:** les principes pédagogiques…….. 57

- Fiche technique……. 58
- Fiche de déroulement de l'activité …… 62

Section 2 : Organisation des Activités dans le temps et dans l'espace…… 63

Section 3 : Préparation des matériaux et locaux pour les activités de jeux et loisirs... 71

- L'enchaînement des tâches d'une activité donnée…… 73
- Lecture d'un planning de jeux et loisirs……..... 74

Exercice de synthèse…….. 76

Résumé……. 76

.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Chapitre V : Accompagnement du déroulement de l'activité..... 77

Section 1**:** Préparation et fabrication des matériaux 77
(Peinture, terre, pâte à sel, carton, papier, tissu, bois)

Section 2: L'Animation des activités..... 80

- Enoncé des consignes..... 80
- Encadrement de l'enfant ou groupe d'enfants 80
(pour un déroulement optimal)
- Gestion et suivi de la progression des situations éducatives..... 81
- Aide et soutien en cas de difficultés 81
- Feedback et conclusion à tirer de l'activité 82
- Clôture des activités..... 82

Section 3 :Exemples d'animation d'une activité..... 83
- Contes et récits et histoires..... 89
- Jeux individuels et jeux de groupes..... 90
- Activités manuelles..... 90
- Comptines et chants
* d'expression musicale 92
* d'expression corporelle 92

Exercice de synthèse..... 94

Résumé..... 94

Conclusion..... 95

Bibliographie..... 96

Annexes (I - II- III)..... 97

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Introduction

On vous appellera l'Assistante maternelle ou la Nounou ou encore Tata….

Vous occuperez une place importante dans la société car vous vous occuperez de l'éduction d'enfants qui seront demain des Adultes.

Votre fonction était autrefois plus nourricière, de garde ou de soins mais, aujourd'hui, elle a évolué vers **des tâches éducatives pour assurer l'éveil de l'enfant** en fonction de son développement psychomoteur et en respectant son besoin d'autonomie.

Ceci exigera de vous de réelles compétences en termes de savoir, savoir faire et savoir être où l'affectivité et l'instinct maternel occuperont une grande place.

Ce manuel a été conçu en complément de votre formation pour vous offrir des réponses aux questions qui se posent pour une réelle prise en charge éducative de l'enfant.

C'est un ouvrage qui vous propose aussi bien des connaissances théoriques que des techniques pratiques et des savoirs faire en matière d'activités éducatives pour l'enfant.

Vous pourrez vous-y référer au cours de votre formation et même au-delà lorsqu'il s'agira de vérifier quel est le type d'activité qui conviendra le mieux à l'enfant.

Dans la première partie du document, vous trouverez des orientations théoriques relatives au rôle du jeu dans le développement de l'enfant ainsi que le classement des jeux et jouets selon le développement de l'enfant de 0 à 03 ans.

La seconde partie vous propose d'identifier les activités favorisant le développement de l'enfant ainsi que leur organisation et leur développement. Ces activités vous sont présentées sous forme de fiches élaborées à partir d'objectifs précis prenant en compte les caractéristiques et le rythme de développement de l'enfant.

Chaque fiche comporte la définition des objectifs, le matériel utilisé, le nombre de séances, le déroulement ainsi que l'évaluation.

Enfin, des exercices et des résumés sont développés dans chaque chapitre pour vous permettre de mieux consolider les connaissances développées.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Présentation du métier

(Assistante maternelle)

Branche professionnelle : Métier de service

Dénomination de la profession CMP assistante maternelle

1. Définition de la profession :

Le titulaire du CMP Petite enfance est un professionnel qualifié compétent pour effectuer l'ensemble des tâches nécessaires à l'accueil, à la garde et à l'éveil des enfants de moins de trois ans
En collaboration avec les parents et les autres professionnels, il répond aux besoins fondamentaux de l'enfant et contribue à son développement, son éducation et sa socialisation.
Il assure en outre l'entretien et l'hygiène des différents espaces de vie de l'enfant.

2. conditions de travail

Lieu de travail :

- Les structures d'accueil de la petite enfance (Les crèches publiques ou privées, pouponnière, garderie, etc.…)
- Les structures accueillant les enfants malades ou handicapés (hôpitaux, centres…)
- Foyer pour enfants en difficultés sociales

Caractéristiques physiques :

Eclairage : Naturelle ou artificielle (lampe, néon)

Température et humidité : Ambiante

Bruits et vibration : Bruits minimes

Poussière : - Aération obligatoire

- Dépoussiérage quotidien impératif

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Risques et maladies professionnelles :

- Affections péri-articulaires provoquées par certains gestes et postures de travail
- Lésions eczématiformes de mécanisme allergique
- Risques infectieux en cas d'intervention auprès d'enfants malades

Contacts sociaux :

- Avec l'enfant : L'assistante maternelle a un rôle pédagogique où l'affectif tient une grande place ; elle peut être amené à travailler auprès d'enfants en grandes difficultés physiques, psychologiques ou affectives.
- Avec la famille : L'assistante maternelle travaille en relation avec une famille qui possède ses propres critères éducatifs.
- Avec la direction de la structure d'accueil.
- Avec la puéricultrice qui peut passer vérifier les conditions d'accueil des enfants

Travail seul ou en équipe :

L'assistante maternelle travaille seul avec le groupe d'enfants dont elle à la charge sous l'autorité des responsables de la structure

3. Exigences de la profession

Exigences physiques :

- Être en bonne santé
- Bonne dextérité manuelle
- Bonne acuité visuelle
- Bonne audition
- Bonne articulation

Exigences intellectuelles :

- Sens de la responsabilité
- Sens d'organisation
- Autonomie et créativité
- Intérêt pour les activités proposées et curiosité intellectuelle
- Adaptation à l'organisation du travail
- compréhension
- Pédagogie.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Contre indication : Incapacité physique (handicap)

4. Responsabilités de l'opérateur

Matérielles:

- Soin de l'hygiène selon les normes
- Respect de l'hygiène et de la sécurité du matériel et de la matière d'œuvre

Décisionnelles :

- -Prise de décisions qui permettent d'améliorer la qualité du travail
- -Suivant les orientations définies par le projet éducatif en matière de petite enfance,
- et sous l'autorité de la directrice de la crèche et de l'éducatrice de jeunes enfants,
- -Initiative personnelle dans la limite de ses compétences,

Morale :

- Discrétion respect du secret professionnel
- Tenue et présentation correctes
- Expression orale soignée
- Conscience professionnelle ponctualité, assiduité et disponibilité
- Respect des consignes données.
- Capacités d'adaptation à toute situation
- Maîtrise de soi
- Écoute, communication avec les adultes (parents et professionnels)
- Écoute et communication avec les enfants
- Intégration à l'équipe
- Flexibilité et ouverture d'esprit

5. Possibilités de promotion : Cadre réglementaire : Selon le statut :

Accès aux postes supérieurs : Accès aux postes supérieurs par expérience professionnelle

6. formations

Conditions d'accès : -Âge minimum : 20 ans

- Avoir un niveau 4ème année moyenne

Durée de la formation : 18 mois soit 1836 heures dont 16 mois théoriques et 2 mois de stage pratique

Niveau de qualification : Niveau 3

Diplôme : Certificat de maîtrise professionnelle (CMP)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Fiche de présentation du module

Utilisation des techniques éducatives (Durée : 156 H)

Comportement attendu :

A l'issue de ce module le stagiaire doit être capable d'utiliser les différentes techniques éducatives de la pédagogie de l'éveil

Conditions d'évaluation :

A partir

- Principes et règles éducatives
- Observation et consignes
- Projet éducatif et ou pédagogique de la structure
- Caractéristiques de l'enfant ou du groupe d'enfants

A l'aide

- Fiches pédagogiques
- Matériaux et matériels utilisables par les enfants
- Conditions favorisant l'expression émotionnelle et affective, l'exploration sensorielle motrice et cognitive et le jeu des enfants :
- Lieux de promenades, de sorties
- Matériel pédagogique,
- Matériels pour fabriquer les supports d'activités
- Matières premières nécessaires aux activités ciseaux, colles,
- jouets Jeux, livres de contes, d'histoires, jouets … Livres, albums, imagiers.
- Cassettes audio, vidéo …Jeux, notices. textes de chants Instruments sonores.

Critères généraux de performance

- Adaptation des activités choisies au rythme de développement des enfants
- Respect des principes et règles éducatives

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Objectifs intermédiaires	Critères particuliers de performance	Eléments contenus
Sensibiliser au rôle du jeu dans le développement de l'enfant	L'éveil par le jeu de manière perspicace	Introduction psychopédagogie du jeu et des premiers apprentissages L'éveil par le jeu Définition du jeu Historique du jeu Les différentes conceptions du jeu • Activité ludique selon J. Château (1947) • Facteur d'évolution cognitive selon J. Piaget (1962) • Moyen de communication selon D. W. WInnicott (1971)
Répertorier différents jeux et jouets, les classer en fonction du développement de l'enfant de 0 à 3 ans	Choix adéquat des différents jeux Choix précis des jouets en fonction de l'âge de l'enfant	L'évolution du jeu en fonction de l'âge de la naissance à 3 mois L'explosion sensorielle et le trop-plein de tonus de 3 à 6 mois Deux amis se rencontrent : l'oeil et la main de 6 à 9 mois Le jeu dans l'espace de bébé de 9 à 12 mois L'indépendance motrice et l'exploration du monde de 12 à 24 mois Le bricoleur et le cascadeur de 2 à 3 ans Maîtrise des mouvements, explosion du langage - A partir de 3 ans Jeu symbolique

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Objectifs intermédiaires	Critères particuliers de performance	Eléments contenus
Accompagner le déroulement de l'activité	Selon l'activité mise en place : - Exploitation pertinente des lieux, des équipements, des événements - Qualité des matériaux préparés et pertinence des choix - Conditions de réalisation favorables - Formulation claire et adaptée des consignes et des règles de jeu - Vocabulaire et expression adaptés aux enfants, aux activités Durées imparties aux activités Attitude d'écoute, bienveillante, rassurante, valorisante Respect des émotions et de leur expression La sécurité affective est recherchée. les tâches sont planifiées et l'organisation est justifiée le choix des activités est justifié	Préparation, fabrication des matériaux (peinture, terre, pâte à sel. carton, papiers, tissus, bois ...). L'animation des activités - Enoncer clairement les consignes de l'activité (action) - Encadrer l'enfant / le groupe d'enfants afin de permettre un déroulement optimal - Gérer la progression des situations éducatives - Respecter les capacités de l'enfant en vue des nouvelles acquisitions - Offrir une aide, un soutien en cas de difficulté - Assurer un retour à l'enfant / aux enfants en fin d'activité (feedback) - Clôturer les activités Exemples d'animation dune activité de contes, de récits, d'histoires de jeux individuels ou de groupes manuelle de comptines, de chants d'expression musicale, d'expression corporelle extérieure

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

***Chapitre I*:Quel est le Rôle du jeu dans le développement de l'enfant ?**

Avant de parler du rôle du jeu, il est nécessaire de connaître les principales étapes de développement de l'enfant pour lui permettre d'améliorer ses capacités de façon adaptée et en fonction de ses besoins.

En votre qualité d'assistante maternelle, une tâche est primordiale pour vous : bien connaitre l'enfant que vous accueillez !

Votre rôle sera d'aider les jeunes enfants à travers le jeu, à se construire, à communiquer et à découvrir le monde qui les entoure. Autrement dit, les aider à grandir et à se développer. Or pour accompagner l'enfant que vous accueillez au quotidien, n'est- il pas important de bien le connaître ? Par quelles étapes passe-t-il durant ses 03 premières années ?

Connaître les principales étapes du développement de l'enfant permet de l'accompagner de façon adaptée.

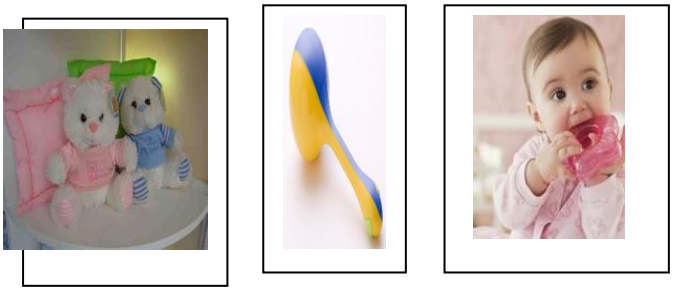
De 0 à 01 an :

Le nourrisson comprend tout, même s'il ne parle pas. Il s'exprime par ses mimiques, ses attitudes, ses gazouillis, ses pleurs... Ses activités ou ses jeux sont en lien avec son développement sensoriel : toucher, entendre, voir, sentir goûter.. Bébé met tout à sa bouche, c'est sa façon de découvrir le monde.



Quel est le rôle du jeu pour son développement ?

Ses premiers jouets sont surtout les peluches, les hochets et boite à musique. Dès qu'il est en position assise et peut se déplacer à quatre pattes il pourra saisir les objets .
Les jouets pourraient être encore le hochet (anneau de dentition), le jeu du miroir, le jeu d'encastrement (anneaux..)aux couleurs vives, poupées, doudou.



Le jouet durant cette phase représente l'objet transitionnel qui permet au bébé de se détacher peu à peu de sa mère.
Les bébés commencent à se traîner et beaucoup commencent à marcher. C'est le début de l'exploration des lieux. C'est leur activité préférée.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Il importe de mettre hors de leur portée tous les objets dangereux et toxiques. Les parcs, même s'ils limitent l'exploration, sont parfois préférables pour des raisons de sécurité.
Les enfants de six mois à un an, s'intéressent aux objets qui leur permettent d'exercer leurs habiletés musculaires.

Pour cet âge, il y a aussi des jouets et jeux pour position assise :

Petits blocs de couleur, perles géantes à assembler, jouets bruyants : pyramide d'anneaux, pots en plastique, cuillères, assiettes d'aluminium, couvercles, trottinettes permettant à l'enfant de se déplacer sans risque de tomber.etc .....

L'intelligence sensori-motrice est le premier stade de l'intelligence et cette action commence par la manipulation des objets. »







Remarque

.

Durant cette période, se séparer de sa maman représente pour le bébé un moment difficile et angoissant mais nécessaire à sa construction psychique. Il faut donc y tenir compte. Ce qui intéresse le bébé, c'est surtout la communication et l'échange que vous pouvez avoir avec lui, c'est ce qui l'aide à se construire et à grandir.

De 01 à 02 ans:

Grâce à l'acquisition de la marche, le nourrisson devient plus autonome. Il affirme son caractère en utilisant un vocabulaire simple et précis et en s'opposant. Il alterne volontiers les colères et les demandes de câlins. Il découvre les notions de permis et de défendu.
Vers 2 ans, l'enfant commence à s'intéresser au fonctionnement et à la maîtrise de son corps. C'est aussi l'apprentissage de la propreté.





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Quel est le rôle du jeu pour son développement ?

A cette phase, le jeu développe les capacités motrices de l'enfant, canalise son énergie débordante tout en renforçant son équilibre et son assurance L'enfant à cet âge est capable de saisir des objets entre le pouce et l'index. Il faut donc éviter de mettre à sa disposition des objets qu'il risque d'avaler. Comme il commence à marcher, il aime voir des objets rouler qu'il tire ou qu'il pousse ainsi que les jeux répétitifs.

Petit camion, train, animaux sur roues, livres indéchirables (tissu ou gros carton), ballon, cheval à bascule, petit téléphone, jouet musical…
Les enfants aiment détruire les tours de blocs faites par l'adulte ou encore jeu de cachette avec des objets, mettre ou enlever des petits objets d'ans une boîte….



…



<u>De 02 à 03 ans</u>:

L'enfant marque son désir d'indépendance.
Il a acquit de nouvelles compétences, Il est plus habile dans ses gestes et dans ses déplacements, se sert d'un langage de plus en plus structuré pour communiquer.
Il aime « faire seul » : se laver seul, s'habiller seul et aller seul aux toilettes…
Il est capable de rentrer dans la vie sociale et de jouer avec les autres - Il imite et joue à faire semblant.




WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Quel est le rôle du jeu pour son développement ?

Entre 02 et 03 ans, l'enfant a plus d'habiletés physiques, une meilleure dextérité manuelle et un grand désir d'imiter les autres. Il aime aussi griffonner. sur le papier ou ailleurs. Les jouets qui peuvent lui convenir sont : le petit tricycle, la poupée, un ensemble de vaisselle, un ensemble d'outils, voiturette, livre à colorier, jeu de sable avec seau et pelle, jeu d'eau, instrument de musique simple.
Le rôle du jeu dans cette étape est surtout de développer l'imagination, d'enrichir le langage de faire réfléchir l'enfant et de lui permettre d'accéder à l'abstraction.

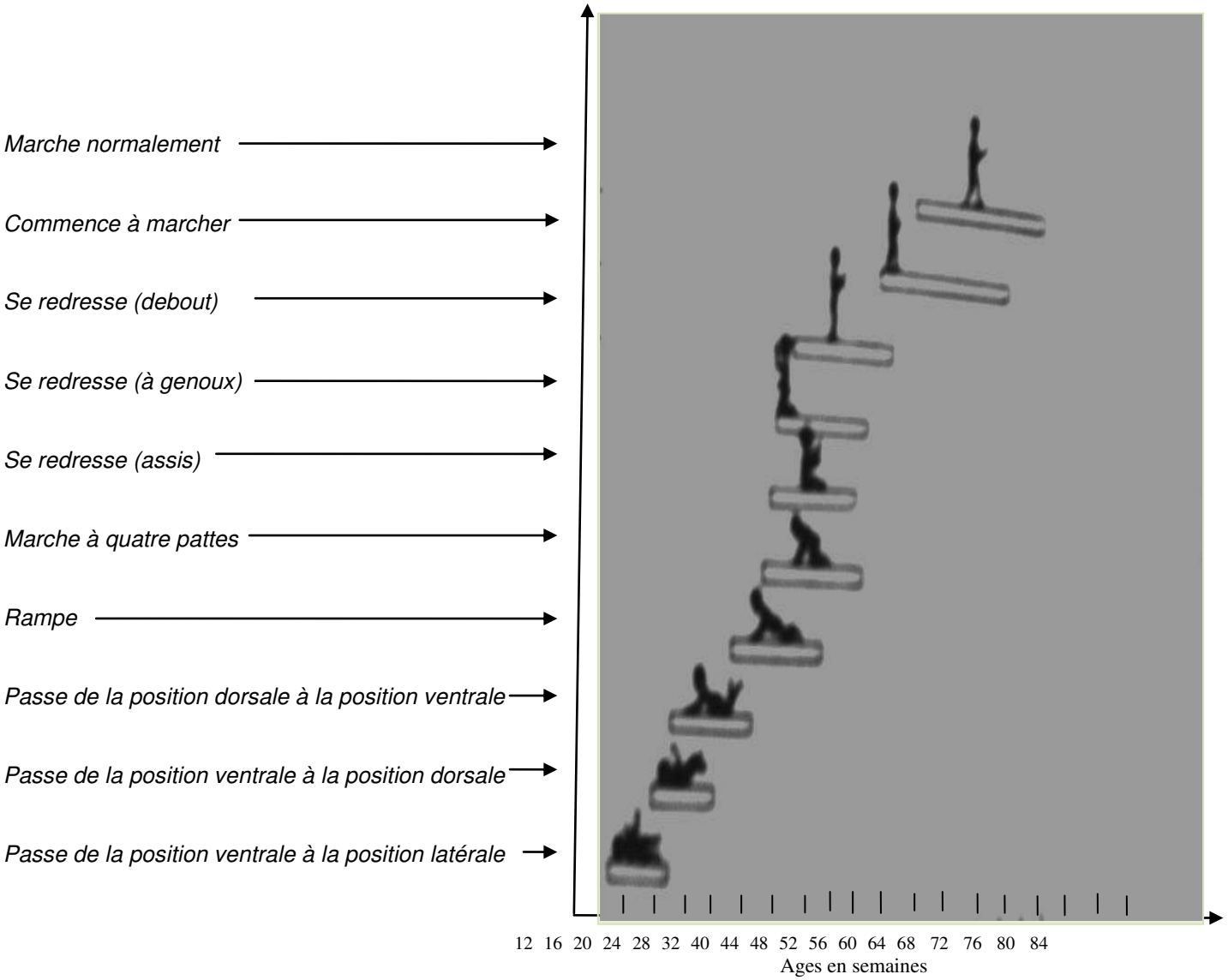





Vous remarquez que durant les trois (03) années, l'enfant n'a pas cessé de se développer. A titre d'exemple et à travers le schéma suivant, voyez l'évolution extraordinaire des aptitudes motrices du bébé durant ses deux premières années….
De la position dorsale à la marche, une grande évolution….
Le graphique qui suit le représente bien. A partir de la position couchée, l'enfant rampe, puis devient quadrupède et circule sur les genoux (9-10 mois).La station assise acquise (10-11 mois) il s'engage dans l'apprentissage de la station debout puis dans la conquête de la marche (12- 18 mois).

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Le développement des aptitudes motrices



Exercices d'application



Exercice N°1

Le développement du langage oral s'effectue en plusieurs étapes.
Faire correspondre les âges (de 1 à 7 mois) contenus dans le tableau1 avec les étapes d'acquisition du langage énumérées dans le tableau 2 suivant l'ordre de leur apparition en remplissant le tableau 3.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Tableau1

Age
Naissance
1 mois
2 mois
3 mois
4 mois
5 mois
6 mois
7 mois

Le

Tableau2

Langage
Ton moqueur : «agueu »
Lallations
Cris de plaisir Gazouillis
Vocalises
Rit aux éclats Gazouille beaucoup
Attentif aux sons
Syllabes: ba, da, ka

Taleau3

Age	Langage

Exercice N° 2

goût est il développé dès la naissance ?

 (Réponses en annexe II)

Section 1 : Psychopédagogie du jeu et des premiers apprentissages

Pour vous permettre de comprendre le rôle psychopédagogique du jeu enfantin, il est nécessaire de connaître sa nature, ainsi que le problème psychologique de l'activité ludique.

Le jeu constitue une très grande part de l'activité enfantine, et même presque toute cette activité dans les premières années.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Mais pourquoi donc l'enfant joue-t-il ?

Selon J. Château « l'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant. ».
« Le jeu remplit chez l'enfant le rôle du travail chez l'adulte. ».
« Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. ».

Selon P.KERGOMARD «Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, sa vie ».

Selon E. CLARAPEDE «Chez l'enfant, le jeu est le travail, le bien, le devoir, l'idéal de la vie C'est la seule atmosphère dans laquelle son être psychologique puisse respirer et donc agir.
« L'enfance sert à jouer et à imiter. ».

Selon B. BETTELHEIM : « La plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant en tire et qui se prolonge en joie de vivre. Il est également pour l'enfant l'outil essentiel qui le prépare dans les tâches à venir. ».

Contrairement aux activités adultes, **le jeu** ne comporte pas de finalité consciente : il n'a d'autre but que de procurer du plaisir à l'enfant et c'est pour cette raison que l'adulte le considère comme accessoire. Or le plaisir est à la base du développement de l'individu :
Toute carence aura des répercussions néfastes dans le futur. Au point que le jeu constitue une forme de psychothérapie.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Le jeu a de nombreux apports :

- **Il permet le développement psychologique de l'enfant :**

- Le jeu a un rôle dans la construction de la personnalité :
A travers les différents types de jeux qu'il aura exercer, le jeune enfant construira au fur et à mesure sa personnalité, en s'affirmant de plus en plus face aux autres, forgeant ainsi son identité.

- Le jeu est source de motivation :
Dans le jeu, l'enfant est actif . il est mobilisé et tombe donc moins vite dans la lassitude et l'ennui. L'enfant éprouve du plaisir en jouant.

- Le jeu et l'imaginaire :
Ils sont étroitement liés du fait que le premier a pour support le second. Le jeu propose des ruptures avec le réel, les contraintes de l'entourage de l'enfant ou encore ses angoisses et suppose donc un pouvoir de liberté créatrice.

- **Le jeu a un rôle pédagogique et permet l'apprentissage :**

Le jeu doit être utilisé comme un support, un outil d'apprentissage. Il participe à la construction du savoir et se présente souvent comme un problème à résoudre ou un comportement à améliorer. L'enfant y est actif et se construit ses savoirs.
Le jeu est un comportement exploratoire.
J. CHATEAU considère le jeu comme « une véritable situation d'apprentissage non institutionnelle qui existe avant même que l'enfant n'aille à l'école et que cela justifie donc qu'il ait sa place dans l'activité scolaire. ».
C'est par le jeu que l'enfant va grandir, s'épanouir, entrer en communication avec les autres et apprendre. C'est le travail essentiel du jeune enfant.
Le jeu est une activité primordiale du jeune enfant. Il est aussi un outil pédagogique privilégié et reconnu à l'école maternelle.

- **Le jeu est aussi un facteur de socialisation :**

Le jeu est un processus d'interaction entre l'enfant et son milieu. Le groupe de jeu va briser le comportement égocentrique du jeune enfant en lui faisant prendre conscience du fait qu'il se situe nécessairement par rapport aux autres et les autres par rapport à lui.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Comment se font les premiers apprentissages ?

Les premiers apprentissages commencent dès les premiers mois après la naissance du bébé. A travers ses cinq (5) sens qui sont en éveil ; par ses contacts sensoriels, l'enfant crée ses premiers repères. Dès l'âge de un mois, une sorte de jeu s'établit entre l'enfant et l'adulte : le regard et le sourire peuvent prendre cette forme répétitive qui caractérise le jeu du petit et lui procurer du plaisir.
En pratiquant le jeu, l'enfant acquiert de nombreux apprentissages de base de vie ainsi que des valeurs qui feront de lui, un adulte respectueux et responsable.

Tous les actes quotidiens sont source d'apprentissage pour les jeunes enfants. Néanmoins, le bon déroulement du jeu reste conditionné par celui ou celle qui va accompagner et guider l'enfant dans l'action. C'est dire toute l'importance que revêt le rôle de l'assistante maternelle.

<u>Section 2</u> : Définition du jeu : l'éveil par le jeu

Le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires de langue courante comme une activité physique ou mentale, non imposée qui se caractérise par la gratuité et le plaisir. Pour cela, cette activité s'éloigne des obligations de la vie sociale.
En tant que divertissement et amusement, le jeu s'oppose à la contrainte.

Dans le dictionnaire usuel, le jeu est défini comme : « Activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure. » ou encore, « Activité organisée autour d'un système de règles. ».

Dans le dictionnaire du vocabulaire de l'éducation : « Activité physique ou mentale purement gratuite, généralement fondée sur la convention et la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres fins qu'elle-même, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure. ».

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

BLODGETT (1929) : Le comportement ludique est un comportement exploratoire, facteur de construction de la connaissance. Le jeu peut donc être défini comme une activité ludique reposant sur un jouet ou un objet technique, et qui permet soit l'acquisition de connaissances (jeu didactique), soit l'acquisition d'une disposition utile à l'existence (jeu éducatif).

J.HUIZINGUA : Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. ».

J. CHATEAU : «le jeu est une action libre, sans aucune contrainte. C'est une activité présentée sous une forme ludique qui se caractérise par des règles implicites ou explicites à respecter et avec une apparente insouciance. La pensée humaine débute par le jeu, elle comporte toujours un élément ludique».
« Le jeu est sérieux. Il possède des règles sévères, il comporte des fatigues et parfois même mène jusqu'à l'épuisement. ».

Comment se fait l'éveil du bébé ou de l'enfant ?

Le développement du bébé commence très jeune, dès les premiers mois.
Les différentes activités d'éveil ainsi que les jeux éducatifs et divertissants l'aident à éveiller ses sens et devenir plus réceptif à son environnement.
Grâce aux mouvements spontanés et à la maturation du système nerveux, l'enfant découvre peu à peu l'espace : il observe son lit tout d'abord, puis son corps (par des jeux de mains et de pieds), puis les objets environnant (peluche, boite à musique…) et le visage de sa mère qu'il distingue entre tous. L'enfant commence à manipuler ses mains et puis les objets. A partir de ce moment là, le véritable jeu commence ; il découvre les objets extérieurs par le regard et la bouche, principaux outils de connaissance au cours des premiers mois.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Si vous êtes sollicitée à prendre en charge un enfant dans ses premiers mois, il faut savoir lui proposer et organiser des activités qui favorisent son développement tout en lui préservant le côté ludique

Jouer permet au bébé d'apprendre, de comprendre, de découvrir. Un enfant se met naturellement à jouer, c'est pour lui une source de plaisir, de joie de vivre et d'exercice nécessaire à son développement.

En attrapant les objets, l'enfant perfectionne ses mouvements, en touchant les objets, l'enfant perfectionne son toucher, en mordant tout ce qui lui tombe sur la main, l'enfant apprend à reconnaître les différentes matières.

Grâce au jeu, l'enfant grandit, mûrit, maîtrise ses peurs et franchit des étapes.

Votre accompagnement et votre participation à ses activités ne fera que le stimuler davantage surtout si le choix des jeux et jouets que vous lui proposez sont adaptés à son âge et à son rythme de développement.



Il est important de respecter le rythme de l'enfant.
Il ne faut pas le stimuler directement en devançant sa capacité. Ceci le met en déséquilibre et peut freiner son apprentissage.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

L'Eveil des bébés commencent par les sens

Dès sa naissance, un bébé en bonne santé cherchera naturellement à s'éveiller et à apprendre. Les activités les plus banales sont pour lui source de beaucoup d'apprentissage. Il ne faut pas hésiter à le câliner, jouer et parler avec lui, il n'en sera que plus éveillé et plus sûr de lui. C'est l'éveil corporel.



Le toucher:

Il est le premier sens des tout-petits. Lorsqu'il naît le bébé est parfaitement capable de percevoir diverses sensations. Sa peau le renseigne sur la température, la texture, la nature accueillante ou hostile du monde extérieur et rend la réalité palpable. Le nouveau-né explore de manière tactile les objets avec la bouche (lèvres, joues, langue) et non avec les mains.



L'éveil visuel:

La vue d'un nouveau-né est très restreinte. A la naissance, il voit net à 20- 30cm. Son champ visuel est limité mais il est capable de fixer ou de suivre des yeux un objet que l'on déplace devant lui et reconnaît les visages. L'éveil visuel remplace rapidement le toucher et l'odorat pour la reconnaissance de sa mère. Les lumières vives le fascinent.

L'utilisation d'un mobile ou d'un portique lui permet de se distraire souvent pendant des heures. Un nouveau-né n'a pas besoin de plus pour s'éveiller.





L'éveil olfactif et gustatif :

Le goût et l'odorat sont des sens liés. Dès sa naissance, l'enfant est capable de reconnaître les quatre sensations gustatives élémentaires : le salé, le sucré, l'acide et l'amer. Il sait nettement exprimer son plaisir pour le sucré et son déplaisir pour l'amer. Dès les premiers jours, le bébé possède un odorat assez fin pour reconnaître sa mère par son odeur corporelle. Le nouveau-né explore de manière tactile les objets avec la bouche (lèvres, joues, langue) et non avec les mains. Petit à petit, les goûts alimentaires s'établissent.



L'éveil sonore :

Un bébé reconnaît rapidement la voix de sa mère. Il est davantage stimulé par les sons graves que par les aigus. Il a un sens déjà très développé à la naissance. Il suffit de continuer à lui parler normalement, à lui chanter des chansons pour qu'il continue son éveil.



-« Si vous lui donnez de l'attention, de l'affection et de l'aide, vous lui offrez le meilleur type de jeu possible. » Pénélope Leach,

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 3 : Historique du jeu

L'importance accordée au jeu, surtout le jeu enfantin a existé depuis longtemps.

Le philosophe Platon a été parmi les premiers à parler des jeux éducatifs pour enfants. Le jeu a été une grande préoccupation depuis les premiers travaux dans le domaine de l'éducation et de la psychologie de l'enfant à la fin du 19ème siècle et le début du 20ème siècle.

Les recherches sur le jeu enfantin n'ont pas cessé depuis. C'est ainsi que l'utilisation du jeu à d'autres fins a vu le jour notamment dans le domaine de la recherche en psychologie. Un grand nombre de tests ne sont que des jeux et,la plupart des méthodes thérapeutiques conçues pour soigner les enfants caractériels se fondent sur le jeu (la "psycho-rythmique"ou le psychodrame).

On dit même parfois que, lorsqu'un enfant souffre d'un trouble psychique, la seule manière de le soigner est de le faire jouer. Ce problème a donné naissance à tout un domaine d'études aujourd'hui en cours.

Le jeu a également pris une importance croissante dans le domaine scolaire.

A l'école maternelle les jeux éducatifs trouvent toute leur place et, dans la vie scolaire l'esprit du jeu, sa spontanéité, l'efficacité des groupes, le loisir. Sont tout recherchés.

Section 4: Les différentes conceptions du jeu :

Pour mieux comprendre le jeu en tant que technique que vous utiliserez dans l'éducation des jeunes enfants, il faut savoir que de nombreux chercheurs ont développé des théories et ont défini des approches sur lesquelles s'appuient aujourd'hui les pratiques dans les milieux éducatifs.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Pour étudier le développement de l'enfant, Jean Piaget, J. Château, Donald Winnicott et bien d'autres chercheurs ont dirigé leur réflexion vers des démarches ludiques et leurs implications dans le développement de l'intelligence. Leurs recherches ont contribué à montrer l'importance du jeu dans le développement de l'enfant et par conséquent dans son utilisation dans les activités éducatives.

Selon J. Château (1947): Le jeu est une Activité ludique

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant. En effet, selon Jean Château, « L'enfant est un être qui joue et rien d'autre ».” Les conduites de jeu constituent en effet une très grande part de l'activité enfantine, et même presque toute cette activité dans les premières années.

"Le jeu est une activité indispensable aux enfants dès leur plus jeune âge, qui leur permet de se développer harmonieusement, tant sur le plan moteur que psychologique ou sensoriel. Jouer amène l'enfant à communiquer, découvrir, expérimenter, apprendre, se concentrer, chercher, etc.

Les jeux et les jouets, les espaces de jeux et le temps imparti au jeu, de même que la participation des adultes et des camarades aux activités ludiques, sont des éléments clés dans la vie de tous les enfants.

La plupart des parents et des éducateurs, mieux informés des lois du développement de l'enfant, sont davantage conscients que le jeu est plus qu'un passe-temps amusant. Il apporte à l'enfant un moyen irremplaçable de s'exprimer et de progresser sur les plans culturel et psychologique."

Selon J. Piaget (1962): Le jeu est un facteur d'évolution cognitive

J. Piaget explique que le jeu permet à l'enfant de comprendre le monde qui l'entoure et de mieux saisir les rapports entre le différents éléments de son environnement. Pour lui, le jeu conduit de l'action à la représentation dans la mesure où il évolue de sa forme initiale d'exercice sensorimoteur à sa forme seconde de jeu symbolique ou jeu d'imagination. Le jeu est un moyen d'aborder le monde, il permet au Moi d'assimiler la réalité. L'enfant joue d'une manière propre à son âge.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-***Les jeux d'exercices*** (Stade sensori-moteur) : Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure.

-***Le jeu symbolique*** *(*Stade préopératoire ou intuitif) : Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre. L'enfant s'y exerce dans les jeux d'imitation.

-***Les jeux de construction*** (Stade des opérations concrètes) Les jeux de construction tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle.

-***Les jeux de règle*** (Stade des opérations formelles) :Ils parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et aident à la socialisation.

Selon D.W Winnicott (1971) : Le jeu est un moyen de communication

Cet auteur met l'accent sur le rôle social et affectif du jeu. Selon Winnicott, le bébé est un être social ayant une vie mentale, forçant les parents à communiquer avec lui, à régresser à un mode d'interactions archaïques. Les comportements parentaux sont plus intenses, plus répétés que pour une communication entre adultes, utilisant ici l'expression faciale, la voix, le contact physique… Tout ceci forme des séquences répétitives qui facilitent l'apprentissage du nourrisson. Winnicott parle du **geste spontané du nourrisson** pour désigner le fait que le nourrisson, dès sa venue au monde, a d'emblée une activité psychomotrice complexe qui lui permet de communiquer ses besoins à son environnement maternant. Progressivement, le bébé prend la mesure de sa dépendance et adapte sa capacité de faire savoir à son environnement lorsqu'il a besoin de lui.

Selon Winnicott, l'enfant joue : pour exprimer de l'agressivité, pour maîtriser l'angoisse; pour accroître son expérience et - pour établir des contacts sociaux.

Tout adulte pourra être sensible aux pleurs du bébé car ils sont socialement reconnus comme signes de communication.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exercice de synthèse



Exercice N°3

Que signifient le "développement psychomoteur" et «le développement psychologique" d'un enfant ?
En quoi l'assistante maternelle favorise-t-elle ces développements ?

 (Réponse en annexe II)

Résumé



Le jeu est la conduite privilégiée de l'enfant et il correspond à un besoin profond de son être. C'est une fonction vitale: par le jeu, l'enfant se construit sur tous les plans: physique, affectif, mental et social.



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Chapitre II : Classification des jeux et jouets selon le développement de l'enfant de 0 à 3ans

Après avoir pris connaissance des différents éléments qui caractérisent le développement de l'enfant depuis sa naissance et jusqu'à l'âge de trois ans, aussi bien sur le plan psychomoteur, que sur la plan cognitif, affectif ou celui du langage, vous vous interrogez maintenant sur le type de jeux et jouets que vous devez utiliser avec les enfants que vous aurez en charge pour les accompagner et leur faciliter l'acquisition des meilleures capacités et habilités possibles pour leur âge.

Quels types de jeu et jouets pour les enfants de 0 à 03 ans ?

Plusieurs auteurs ont essayé de proposer un classement. **:**

Piaget a établi une classification génétique avec une évolution en trois (03) stades :
•les jeux d'exercices qui correspondent à la période sensori-motrice (18 premiers mois) l'enfant ne joue qu'en présence de l'objet.
•les jeux symboliques qui correspondent à la période symbolique:(à partir de 2 ans) faire semblant, accès au symbolisme et à la présence de l'objet.
•les jeux à règles (vers 5-6 ans). Période sociale : jeux à règle, le jeu permet à l'enfant d'assimiler la réalité (4 – 11 ans).

Pour Piaget, le jeu conduit de l'action à la représentation dans la mesure où il évolue de sa forme initiale d'exercice sensori-moteur à sa forme seconde de jeu symbolique ou jeu d'imagination. Le jeu est un moyen d'aborder le monde, il permet au Moi d'assimiler la réalité.

Une autre psychopédagogue Denise GARON a présenté au Québec en 1982, une autre classification : Le système ESAR
Ce système propose aux utilisateurs des critères et objectifs permettant de mieux cerner les apports spécifiques des jeux et des jouets, pour améliorer le choix et mieux comprendre l'enfant qui joue.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Le système ESAR s'appuie sur le classement Piagétien : les grandes étapes du développement qui sont des paliers que l'enfant franchit progressivement, dans un ordre bien précis.

Période sensori-motrice (18 premiers mois) : l'enfant ne joue qu'en présence de l'objet.

Période représentative : (à partir de 2 ans) faire semblant, accès au symbolisme et à la présence de l'objet.

Période sociale : (4 – 11 ans) jeux à règle, le jeu permet à l'enfant d'assimiler la réalité

Le système ESAR est ainsi proposé :

- **E** pour jeux d'exercice : Ces jeux font leur apparition avec les premiers exercices sensoriels et moteurs simples, sans but apparent. Ce groupe ludique privilégie l'exercice d'une action répétée pour le plaisir du résultat immédiat.
- **S** pour jeux symbolique ; La représentation d'un objet par un autre et la stimulation caractérisent ces jeux. Aussi, l'enfant commence à faire semblant,
  Il s'imite à travers un autre, puis il joue à divers rôles sociaux du monde des adultes.
- **A** pour jeux d'assemblage : Ces jeux constituent pour Piaget un palier intermédiaire entre le jeu d'exercice sensori-moteur et le jeu symbolique et également entre le jeu symbolique et le jeu à règles. L'utilisation de l'assemblage entraîne l'enfant à combiner, à construire, à agencer, à monter plusieurs éléments vers un but, une tâche précise.
- **R** pour jeux de règles simples et complexes :Les règles du jeu deviennent de plus en plus complexes et indépendantes de l'action et portent sur des raisonnements, des combinaisons logiques, des hypothèses, des stratégies, et des déductions intériorisés dans des jeux de réflexion et des stratégies complexes.

J. Château quant à lui à donné une classification en quatre étapes

- jeux fonctionnels de la petite enfance
- jeux symboliques ;
- jeux de prouesse ;
- jeux sociaux.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

C'est quoi un jouet ? Quels jeux et jouets pour les enfants de 0 à 03 ans ?

Les activités ludiques sont une source inépuisable d'apprentissages.
En jouant avec le bébé, vous l'aidez à grandir et à s'épanouir.

Le jouet se définit comme étant tout objet avec lequel un enfant peut jouer.

Tous les objets de la maison peuvent devenir des jouets dès lors qu'ils ne présentent pas de danger pour le jeune enfant. Ainsi les casseroles, poêles, cartons, les corbeilles, les boîtes, un placard ... peuvent devenir des jouets sauf ceux pouvant présenter un danger (objets tranchants, boites de médicaments, produits ménagers)

Les jouets aident au développement du corps : manipuler des objets lourds ou encombrants est l'occasion de développer les muscles du jeune enfant ...
Les jouets favorisent le développement intellectuel : l'observation, la réflexion, la concentration ...
Les jouets favorisent un échange et une interaction entre l'enfant et l'adulte et donnent le goût de l'apprentissage.



L'enfant ne doit pas être directement stimulé. Ceci le met en déséquilibre et peut freiner son apprentissage.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 1 : De la naissance à 03 mois l'explosion sensorielle et le trop plein de tonus

Cette période d'installation dans la vie ne laisse que peu de place pour le jouet ! C'est l'âge où le nouveau-né se consacre pleinement à la découverte de son nouveau milieu et de son propre corps : il doit avant tout baigner dans une atmosphère douce et paisible. Le premier "objet" de contemplation d'un bébé est le visage de sa maman ou à défaut, de sa nounou, puis des personnes qui lui sont proches. Vous pouvez donc jouer de vos expressions et des muscles de votre visage pour attirer l'attention du bébé et développer ses facultés d'observation.

Caractéristiques principales du développement psychomoteur et socio-affectif	**Jeux et jouets**	**Apparence**
Dès la naissance, le bébé passe une grande partie de la journée à dormir. Il dort en moyenne 20 heures par jour. A 1 mois le nourrisson voit, mal, mais il voit. Il perçoit les choses et les personnes en mouvement, les lumières et les contrastes marqués sur une distance de 20 à 25 cm en moyenne. Ce qu'il préfère regarder c'est le visage de sa mère idéalement placé à l'heure de la tétée et toujours mobile. Il est très sensible aux bruits qu'il écoute attentivement. Ses 5 sens sont en éveil ; par ses contacts sensoriels, l'enfant crée ses premiers repères Dès l'âge de un mois, une sorte de jeu s'établit entre l'enfant et l'adulte. Si un bébé pleure il a besoin de quelque chose ou que quelque chose ne va pas, il est vraiment nécessaire de répondre à ses demandes. C'est le meilleur moyen de l'aider à prendre confiance dans son entourage et à se faire confiance lui même. A 2 mois, bébé a accompli de nombreux progrès. Il a développé des relations interactives avec ses parents ou ses frères et sœurs. Bébé reconnaît les visages de son entourage, il réagit aux visages connus par des gazouillements et des sourires. Il commence à jouer avec son entourage, il réagit à leurs voix qu'il aime entendre. Ses bras et ses jambes semblent s'agiter dans tous les sens lorsqu'il est stimulé .Ce mois est marqué par l'apparition du tonus, bébé commence à tenir sa tête. Vous pouvez aider le bébé à développer son tonus musculaire par des exercices et des petits jeux. Très vite il y prendra goût. Bébé explore le monde qui l'entoure avec ses yeux ses oreilles et sa bouche Couché sur le ventre le nourrisson parvient à soulever sa tête durant quelques secondes. Si on attire l'enfant vers soi par les mains, la tête suit le mouvement, elle ne bascule pas vers l'arrière.	Caresses, câlins, morceaux de musique …Amusez-vous avec le bébé et faites-lui découvrir des sons en chantant des berceuses et des comptines. Une petite boîte à musique. Parler à l'enfant dès la naissance est la meilleure façon de le préparer au langage. Jouez avec les mots, qu'importe qu'il comprenne ou non.  Posez l'enfant sur le dos et écartez doucement ses bras, ensemble ou l'un après l'autre. Vous pouvez aussi lui lever les bras l'un après l'autre. Attrapez ses jambes et faites-le pédaler doucement Dès le premier mois, vous pourrez agiter un hochet au niveau de la tête du bébé, très rapidement il réagira au bruit et aux couleurs. Le hochet est un jouet intéressant qui permet de stimuler plusieurs sens de bébé : l'ouie, la vue, le toucher et éventuellement l'odorat.	   

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

(Suite)

Caractéristique principale du développement psychomoteur et socio-affectif	***Jeux et jouets***	***Apparence***
3 mois marquent une transition dans la vie de bébé, il devient actif et part explorer le monde qui l'entoure, s'il continue d'explorer le monde avec ses yeux, ses oreilles et sa bouche il peut enfin l'explorer avec la main, même si c'est encore très maladroit. A 3 mois bébé s'intéresse à tout, il observe tout, et suit son entourage du regard. Les bruits le fascinent toujours, dès qu'il entend un bruit il arrête tout mouvement pour se concentrer sur ce bruit nouveau ou familier. 3 mois est le début des vocalises. Bébé émet des "rrrrrrr", il semble roucouler. Peu à peu il va enchaîner des voyelles. L'enfant de 3 mois recherche le contact et le jeu avec ses parents et son entourage, mais surtout il souhaite qu'on lui parle et qu'on fasse des vocalises avec lui. La sensibilité cutanée fait son apparition vers les 3 mois. Couché sur le ventre bébé s'appuie sur ses avant bras et parvient à tenir sa tête de plus en plus longtemps. Bébé commence à bouger dans tous les sens, il n'est pas rare de le retrouver en travers de son lit au réveil de la sieste. Il peut se retourner sur les côtés et il devient de plus en plus difficile de le maintenir pendant le change. Bébé ouvre sa main et peut saisir les objets qui sont mis à sa portée. Il n'attrape pas, mais il empaume de toute sa main. A 3 mois on peut commencer poser bébé sur le dos, la tête soutenu par un oreiller. Les changements de position sont importants à cet âge.	Vers l'âge de 3 mois bébé peut saisir volontairement des objets se trouvant à sa portée, Le hochet est le jouet idéal pour cet âge. Bébé pourra manipuler, agiter, mordiller sucer son hochet dans tous les sens, mais son plus grand plaisir reste que ce soit papa, maman ou la nounou que vous êtes qui l'agite !  Les peluches sont non seulement des jeux d'éveil, mais ils sont aussi des jouets porteurs d'affectivité qui aideront le bébé à se construire.  	    

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 2 : De 04 à 06 mois: deux amis se rencontrent: l'œil et la main

Le nourrisson est toujours dans une phase d'éveil sensoriel. Ses sens tactiles, son odorat, sont parfaitement développés. Cette période correspond au stade pré linguistique où l'enfant émet des différents cris, des roucoulements (gargouillements, cris aigus,...) véritable expression orale de ses besoins et de ses émotions. (Faim, coliques, sommeil, joie...) Vous pouvez penser qu'il y a encore peu de choses à faire avec un jeune bébé de 04 à 06 mois. En fait, il existe une grande variété d'activités que vous pouvez faire avec un bébé pour stimuler et accompagner son éveil.

Caractéristiques principales du développement psychomoteur et socio - affectif	***Jeux et jouets***	***Apparence***
Le 4ème mois est souvent celui de la bonne humeur. Si bébé pleure et appelle, c'est très souvent par ce qu'il veut qu'on s'occupe de lui.Tout l'intéresse, tout l'intrigue et tout semble l'amuser. Bébé se parle, tout est bon gazouillis, mimique, cri de joie, gloussement ... En plus des sons le bébé commence à prononcer les premières consonnes : k, r, p, g. il roucoule avec ! "geugeugeu" "teuteuteu" "mememe». Amusez-vous avec lui en produisant un son, vous verrez qu'il tentera de vous imiter. Enchaîner 2 fois le même son, bébé devrait vous répondre par le même nombre de vocalises, S'il est dans de bonnes dispositions si vous changer les tonalités, amusé, il tentera d'en faire autant. La coordination "oeil-main" commence à se mettre en place, il attrape tout ce qui est à sa portée, mais à cet âge il est encore incapable de tenir 2 objets. Si on lui tend un second objet alors qu'il en tient déjà un, il repose le premier avant de se saisir du second. A 5 mois, sur le ventre, bébé prend appuie sur les avant-bras, il est capable de déplacer le poids de son corps d'un côté et de l'autre pour tenter d'attraper les objets placés hors de sa portée immédiate. Il commence à rouler du ventre sur le dos. Au début involontairement, mais très vite il comprend qu'il peut le faire volontairement. Si on soutient bébé sous les bras au-dessus du sol ou d'une table, il tend ses petites jambes et prend appuie sur le sol. Il se tient généralement sur les pointes de pieds. Couché sur le ventre il lui arrive d soulever jambes et bras comme s'il tentait de nager. Prenant appui sur son thorax, il fait « l'avion ». Il essaie de se retourner du ventre sur le dos. Maintenu en position debout : soutient une grande partie du poids de son corps. Il fait beaucoup de mouvements de pédalage. Il sourit à son image dans le miroir	-Tapis de découverte tactile et sonore-Tapis d'éveil qui devient également  accessible, Le portique de lit ou de sol : avec de jolies couleurs et des formes faciles à manipuler.    jouets à secouer, à empiler, à encastrer, Jeu au sol tel que : Hochet, anneaux.. Le dialogue peut être entamé avec le bébé	   

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

(Suite)

Caractéristiques principales du développement psychomoteur et socio - affectif	***Jeux et jouets***	***Apparence***
Le 6ème mois La coordination "main- œil» fonctionne bien. En quelques semaines à peine, il a fait des progrès de taille. - il est capable de saisir un objet et de l'approcher de son visage. A six mois, la coordination geste et regard se met en place. - il maîtrise peu à peu la position assise. - il commence à ramper - il s'intéresse aux images - il commence ses poussées dentaires. - il saisit les objets avec le pouce et l'index Cet âge marque souvent l'apparition de ce que les spécialistes appellent "l'angoisse du nouveau". Bébé distingue parfaitement les personnes qui lui sont familières des autres. Les nouveaux visages, les nouveaux bruits et les nouvelles situations peuvent être source de frayeur pour bébé. Bébé identifie parfaitement la source des bruits qu'il entend. et sait distinguer les sons agréables des sons désagréables. Toujours très attentif aux visages, il sait en percevoir les changements d'expression qu'il tente de reproduire. Bébé adore s'asseoir, il fait des efforts désespérés pour s'asseoir, mais il a encore besoin d'aide. Dès qu'on lui tend les mains il tente de s'asseoir. Il aime rester assis, même s'il ne peut pas rester dans cette position très longtemps. Assis, il ne sait pas encore tenir son dos droit. Si on place bébé debout, en le soutenant sous les bras, il plie les jambes et appuie de tout son poids sur ses pieds, mais il n'est pas encore capable de tenir cette position qu'il commence à apprécier. Bébé semble se raconter des histoires et il joue un peu plus longtemps seul .	 A cet âge, le choix du doudou par l'enfant est très important, c'est lui qui adopte ou non un doudou. C'est son compagnon affectif qui le rassure tous les instants. Le doudou symbolise le réconfort et la douceur. 	  

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 3: De 07 à 09 mois: le jeu dans l'espace du bébé

Le bébé est devient de plus en plus actif. Il évolue de la position assise vers le déplacement à 4 pattes et commence à prononcer ses premiers mots : papa, mama. Le tapis d'éveil convient bien à cet âge où le bébé s'intéresse aux objets à attraper, aux objets qui font du bruit, aux objets à sucer et aux objets à observer.

Caractéristiques principales du développement psychomoteur et socio- affectif	***Jeux et jouets***	***Apparence***
Entre 07 et 08 mois le développement de l'enfant est phénoménal : il change de position et le monde change ! Bébé se tient assis seul. Il peut rouler sur lui même, c'est-à-dire faire le tonneau. Il peut également se pencher pour attraper ses jouets. Il suce ses orteils. Il prend vraiment connaissance avec son corps. Il attrape un objet entre le pouce et le petit doigt. Il fait passer des objets d'une main à l'autre et les frappes violemment entre eux à son plus grand amusement .Il commence à chercher un objet lorsqu'on le fait disparaître. Les premières syllabes (babillage) font leur apparition (da, ba, pa, ma); Ce petit jargon est l'ébauche du véritable langage, et il est vivement conseillé de beaucoup parler au bébé pour l'aider à développer son vocabulaire et pour stimuler l'apprentissage de la langue. Il faut lui parler comme s'il s'agissait d'un adulte. A cet âge, le bébé différencie le visage de ses parents et des autres personnes. Il prend alors conscience qu'ils peuvent le quitter…ce qui augmente ses craintes et ses colères. Il veut avoir ses parents en permanence à ses côtés. Le fameux doudou devient le substitut affectif de ses parents ou « l'objet transitionnel » lorsqu'ils ne sont pas avec lui. L'enfant ressentirait cette séparation comme un abandon de sa mère, qui représente tout pour lui. Tout ce qui est nouveau fait peur au bébé : nouveau visage, nouveau décor… Entre 08 et 09 mois, le bébé essaye de ramper sur le ventre puis marche à quatre pattes. Il se met debout seul puis fait quelques pas en se tenant aux meubles, mais il tombe souvent. L'enfant peut désormais saisir les objets de petites tailles entre la base du pouce et l'index. C'est le début d'une bien meilleure indépendance manuelle. Il adore tout particulièrement jeter les objets au sol. Il apprend à tendre les objets à ses parents : un véritable échange s'installe. Il développe un sens du moyen et du but, du contenant et du contenu. Il aime introduire des objets dans des boîtes. C'est l'apparition des premières syllabes redoublées (mama, dada, papa…). Mais ses 1ers mots n'ont pas encore, pour l'enfant, de signification. A cet âge là, il commence à bien comprendre le sens général d'une phrase prononcée par un adulte. Bébé adore prendre son bain. C'est un plaisir pour lui de voir l'eau s'écouler, les objets flotter et être un peu éclaboussé !	  Le hochet souple restera un jouet que le bébé pourra manipuler et mordiller pendant toute sa première année. pour soulager ses gencives lors des poussées dentaires (hochet de dentition).   Les jouets de bain: canard, gobelet en plastique, bateau, cubes,	  

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 4 : De 10 à 12 mois : l'indépendance motrice et l'exploration du monde

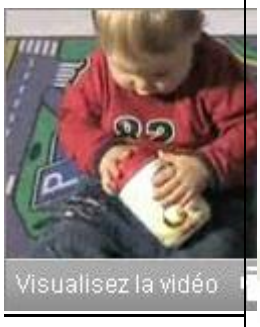
Cette étape correspond à l'exploration de la marche. Il se met debout seul et essaye de marcher en tenant aux meubles et en affirmant son autonomie. C'est ainsi qu'il part à la découverte de tout ce qui l'entoure Il aime construire, démolir et jouer à cache-cache et au ballon. Il enrichit également son vocabulaire de 5 à 6 mots

Caractéristiques principales du développement psychomoteur et socio affectif	**Jeux et jouets**	**Apparence**
Entre 10 à 12 mois, Il se promène à 4 pattes, se redresse et se met debout en se tenant aux meubles. Il aime fouiller la maison, marcher en poussant un chariot ou une chaise. Il part à la découverte de tout, attrape les objets et les met par terre. Il répète un son, imite les expressions et les gestes. c'est le début des premiers pas. L'enfant commence à marcher lorsque vous le tenez par vos deux mains, puis par une seule main. Il marche seul en prenant appui sur les meubles. Il pousse les chaises et les fauteuils pour apprendre à marcher. Il veut toucher à tout car il est plus curieux que jamais. C'est le moment où il faut le surveiller des dangers potentiels autour de lui, s'il est à la maison (fils électriques, produits ménagers sous les éviers, prises de courant, meubles mal équilibrés…) et les mettre en hauteur ou à l'abri. Il adore faire du bruit, il faut donc redoubler de patience avec lui et surtout ne pas freiner ses nouvelles expériences L'enfant perfectionne sa préhension par le pouce et l'index. Il acquiert un relâchement précis et adore jeter les objets un à un. Il a le sens de la profondeur des choses, du solide, du haut et du bas, du contenant et du contenu. Il a besoin d'emboîter les objets (pour les réunir en un seul objet), et adore tout particulièrement mettre des choses sur sa tête. Cet âge est une période transitoire. Le bébé à une très bonne mémoire visuelle, il remarque souvent des détails qui échappent aux adultes (par exemple, un déplacement de mobilier...). Il a donc un sens de l'ordre très développé car cela correspond à un profond besoin de sécurité. A cet âge là, le jeu du " coucou, le voilà " le passionne (il adore cacher le visage de ses parents pour le voir réapparaître). A un an, l'enfant prononce 2 à 3 "mots-phrases" significatives (papa, cola, bobo, caca…). C'est un langage qui a un sens précis pour lui, et qui correspond à une situation bien particulière Cependant, ce mot peut avoir différentes significations. Il doit pouvoir comprendre la signification de plusieurs phrases que vous pouvez prononcer Ce sont souvent des mots comme "lolo" qui signifie à la fois le lait, le biberon, la faim, la soif ou encore " dodo" pour dire je veux dormir. Il comprend les questions et les ordres simples : "où est ton biberon ? où sont tes chaussures ?" "donne à papa"Il rie et essaie d'imiter les sons que vous faîtes, il connaît son prénom. il connaît le sens du mot "non".	   	 

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 5: De 12 à 24 mois: le bricoleur et le cascadeur

Cette période est celle de l'acquisition de la marche, il peut alors mettre toute son énergie dans celle-ci et mettre de côté le langage pendant quelques temps, Entre 12 et 24 mois, l'enfant se met debout tout seul, et commence à marcher ! Le jardin, le parc, la maison ou le bain sont ses terrains de jeux préférés. Voici des idées d'activités à partager avec lui.

Caractéristiques principales du développement psychomoteur et socio affectif	***Jeux et jouets***	***Apparence***
De 12 à 18 mois l'enfant utilise un langage plus clair et il peut dire quelques mots Il s'agit de « mots-phrases » du type « tombé bobo », « maman gâteau », C'est un jargon toujours peu explicite mais qui correspond à des situations précises. Il expérimente la station "debout " puis apprend à marcher (vers 13 mois) et en profite pour explorer la maison : ouvrir placards, tiroirs, boîtes... - ses mains sont de plus en plus habiles : elles ont remplacé la bouche pour faire connaissance avec les objets - il aime empiler, enfiler, encastrer, renverser L'enfant aime taper des mains, , sortir les objets d'un récipient ou des étagères, grimper un peu partout.. Il comprend les questions et les ordres simples. Il adore imiter les animaux. Il exprime ses sentiments, notamment son affection et sa jalousie L'enfant marche seul vers 15 mois (selon les enfants, la marche se fait entre 12 et 18 mois). Il devient explorateur et cascadeur. Rien ne l'arrête. Pour cela , il faut veiller à lui assurer un espace sécurisé. Il comprend jusqu'à 20 mots, il peut en prononcer 6. Son vocabulaire est de 4 à 6 mots. Il sait dire le mot "non", Il pointe son doigt en direction de ce qu'il veut ou t- l'imaginaire commence à prendre une très grande place dans sa vie - il commence à imiter les adultes (vers 18 mois) - il sait utiliser un objet pour agir sur un autre, sait associer une suite d'actions - il aime lancer ses jouets, les voir retomber, les lancer à nouveau - il sait ce qu'il veut, montre du doigt... De 18 à 24 mois, il juxtapose 2 ou 3 mots pour exprimer ses idées. Par exemple "bébé - bobo" ou "papa - parti" Il comprend les questions simples comme "où est ton nez ?" "va chercher ton blouson" Il fait des gestes ou demande "plus" "encore". Il montre des parties de son corps. Depuis qu'il marche, qu'il comprend le sens de plusieurs mots, il s'aventure de plus en plus en raison des nombreuses découvertes qu'il fait. Il commence également à prendre conscience de son importance ; il s'affirme de plus en plus. Il imite aussi énormément. Le développement de son vocabulaire est phénoménal. son vocabulaire contient jusqu'à 300 mots. L'enfant est capable d'assembler 2 mots : "encore lait", il comprend les gestes quotidiens et il sait demander à boire ou à manger.	- les jouets à tirer, à pousser - les porteurs (camions...) - les animaux à bascule quand il est capable d'y monter tout seul(cheval) - tous les jouets pour imiter : téléphone, autos, garage..  	 

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 6: De 02 à 03 ans: maitrise des mouvements et explosion du langage

La découverte du corps est l'une des grandes étapes de cet âge. C'est aussi l'âge des imitations. Entre 2 et 3 ans, l'enfant se voit déjà comme un grand et veut tout faire comme l'adulte. Sur le plan moteur, il n'est plus vraiment limité il marche, il court et il grimpe. Pour le langage, c'est l'explosion : il compte déjà un millier de mots.

Caractéristiques principales du développement psychomoteur et socio affectif	***Jeux et jouets***	***Apparence***
A 02 ans l'enfant marche, court, il sait se relever quand il tombe. Il sait monter seul une marche. Il court, s'arrête et évite les obstacles. Il pousse des objets importants en poids et volume ; il alterne les pieds en montant un escalier. L'enfant est plutôt à l'aise avec son corps, il est capable de se laver les mains et les dents, de s'habiller seul. Cet âge correspond à " une période de transition ". Il se caractérise par une égale maîtrise du oui et du non, de l'aller et du retour, du courir et du s'arrêter, du donner et du prendre, du saisir et du relâcher, du pousser et du tirer, de l'attaquer et du reculer. Durant la deuxième année l'enfant maîtrise les relations en particulier avec sa mère. Il devient capable de propreté le jour. Petit à petit, l'enfant acquiert une bonne base motrice et un meilleur contrôle de soi. L'essentiel des acquisitions motrices est réalisé : manipulation précise des objets ; déplacements assurés ; mouvements précis et relativement bien coordonnés, alternance des pieds en descendant un escalier. Vers trois ans, l'enfant s'oppose fermement aux autres : c'est la crise d'opposition. Le " moi " et le " mien " s'opposent au " toi " et au " tien ".La vitesse avec laquelle un enfant acquiert le langage à cette époque est étonnante. C'est la phase d'enrichissement la plus importante du vocabulaire (en moyenne le nombre de mots passe de 100-200 à 2 ans à 1000-1200 mots à 3 ans).	  	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 7 : A partir de 03 ans: jeu symbolique

C’est la période des premières découvertes et de l’autonomie. Il fait ses premiers pas dans la vie en société et dans le monde de la communication. C’est aussi l’âge où son langage se construit, s’enrichit, où sa curiosité s’éveille et où les gestes s’affinent.

Caractéristiques principales du développement psychomoteur et socio-affectif	***Jeux et jouets***	***Apparence***
A 3 ans, l'enfant passe d'une intelligence sensori-motrice à une intelligence représentative Il acquiert la représentation mentale : il devient capable d'évoquer quelque chose d'absent .Il possède les instruments qui lui sont nécessaires pour penser - et non plus simplement manipuler ; il dispose de la fonction symbolique (ou sémiotique) : symboles et signes, c'est-à-dire de signifiants différenciés de leurs signifiés. Un certain nombre de conduites nouvelles apparaissent alors : l'imitation, le langage et les images mentales, le dessin interprété (gribouillis auquel l'enfant attribue après-coup une signification).	le jeu symbolique (jeu de fiction ou de faire- semblant 	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exercice de synthèse



En votre qualité d'assistante maternelle, vous accueillez chez vous Amine, un enfant âgé de 2 ans. En dehors du dessin, quelle autre activité pouvez-vous proposer à un enfant de 2 ans ?

Justifiez votre réponse

(Réponse en annexe II)

Résumé



Plus les activités ludiques sont diversifiées et adaptées, plus elles sont bénéfiques pour l'enfant. Son développement est d'autant plus favorisé que tous les aspects de sa personnalité sont stimulés: cognitifs, affectifs, sociaux et moteurs.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Chapitre III: Identification des activités favorisant le développement de l'enfant

Le jeu est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un enfant.

C'est une activité que vous devez prendre très au sérieux pour concrétiser l'objectif d'un développement harmonieux de la personnalité de l'enfant.

Ce qui est important ce n'est pas tant l'objet jouet mais plutôt l'activité de jeu.

Parmi les activités reconnues favorables au développement de l'enfant depuis sa naissance jusqu'à l'âge de' trois (03 ans) il y a:

Section 1: Le jeu spontané






Dès sa naissance, bébé s'éveille au monde et à sa manière, commence à jouer. Pour répondre à ses besoins et assouvir sa curiosité naturelle, les jeux ainsi que les jouets dits de premier âge s'imposent, à condition d'être bien choisis: Avec des couleurs vives, avec du son, doux au toucher… pour stimuler ses sens. Ce sont les peluches, les poupées ou personnages en tissu, le hochet, l'anneau de dentition, le tapis d'éveil…. Dès que le bébé s'assoie, vous pouvez mettre les jouets devant lui pour qu'il puisse les prendre et jouer avec.





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

***Section 2* : Activités et jeux moteurs**

Les jeux moteurs permettent à l'enfant de développer certaines habiletés pouvant lui faire acquérir davantage d'autonomie dans ces actions telles que manger, s'habiller, se déplacer seul Ils permettent aussi d'apprendre et d'acquérir les notions reliées au schéma corporel. Ce type d'activités lui permet d'être actif et d'explorer son corps en mouvement.

Il y a deux types de motricité à prendre en compte :

- **la motricité globale** qui est la capacité de produire des mouvements de bras, de jambes ou du corps avec un certain contrôle. Les jeux de ballon, les sauts, la danse et la course sont autant d'activités pouvant favoriser le développement de cette motricité globale chez l'enfant. Cela favorise le développement de la coordination, de l'équilibre et aide également l'enfant à avoir une bonne perception de son corps dans son environnement (schéma corporel)

Grâce au développement de sa motricité globale, l'enfant acquiert le sens de l'équilibre et utilise ses grands muscles, ce qui lui permet de maîtriser certains mouvements, comme s'asseoir, ramper, marcher, courir, grimper, sauter, et faire tout ce que son corps lui permet d'exécuter et qu'il aime.






Exercice d'application

Boîte de carton (Escalader, grimper)

C'est une activité très simple mais très bénéfique pour les enfants surtout entre 12 et 24 mois.

Le matériel nécessaire :

- Plusieurs boîtes de carton solides (Ayez ces boites vides mais avec leur couvercle chez le pharmacien ou l'épicier).
- Beaucoup de papier journal.

Vous devez remplir vos boîtes de carton avec du papier journal bien tassé, puis, refermer les boîtes et laissez les bébés les peindre ou les dessiner.

Placez les boîtes sur une surface sécuritaire et laissez les enfants les explorer.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Les plus aventuriers grimperont dessus. Les plus petits s'en serviront pour s'aider à passer de la position assise à la position debout.

Si vous avez plusieurs boîtes, vous pouvez vous en servir pour faire une barrière entre deux endroits. (Une boîte à coté de l'autre pour former une ligne). Ceci encourage encore plus les enfants à les escalader pour voir ce qui se passe derrière !

- **La motricité fine** est la capacité de faire avec précision de plus petits gestes de la main en gardant une bonne coordination entre les doigts et l'œil. Elle vise à développer les mouvements fins que permettent un meilleur contrôle et une meilleure coordination des doigts, des mains et des yeux. Or ces mouvements sont essentiels pour l'apprentissage de l'écriture, habileté qui présente un aspect perceptif et un aspect moteur

Elle tend aussi à renforcer les membres supérieurs en permettant de travailler avec plus de précision, de facilité et de détente.. Pour aider l'enfant dans son futur apprentissage de l'écriture, vous pouvez l'encourager à faire différents exercices comme :

-plier en deux puis en quatre une serviette à mains en ajustant bien les coins ensemble.
-dessiner avec ses doigts sur une feuille blanche (ligne droite, obliques, etc.),
-enfiler des boutons ou des nouilles sur une ficelle,
-manipuler de la pâte à modeler,
-placer des pinces à linge autour d'une boîte à chaussures,
-transvaser de l'eau d'un verre à l'autre sans en renverser etc.
-construire une tour de cinq ou six cubes.
-tourner soigneusement les pages d'un livre d'histoires.









Exercice d'application ***(pour les 2-3 ans)***

- L'enfant fait rebondir devant lui un ballon en le frappant tour à tour de la main gauche, puis de la main droite.
- L'enfant lance un ballon de façon à renverser des rouleaux vides (de papier essuie-tout ou de papier hygiénique) placés sur le plancher comme un jeu de quilles.
- L'enfant construit une tour de cinq ou six cubes.
- L'enfant enfile des boutons ou des perles sur une ficelle.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- L'enfant transvase de l'eau d'un verre à l'autre sans en renverser. Il peut refaire l'exercice avec des grains de riz.
- L'enfant place des pinces à linge autour d'une boîte (genre boite à chaussures).
- L'enfant plie en deux puis en quatre une serviette à mains en ajustant bien les coins ensemble.
- L'enfant ouvre les lettres et colle les timbres chaque fois que c'est possible.
- Avec de la peinture à l'eau, l'enfant fait des dessins avec ses doigts sur une feuille blanche (ligne droite, obliques, etc.)
- Apprenez à l'enfant à tourner soigneusement les pages de ses livres (imagier, histoires).

***Section 3* : Activités et jeux d'eau**

L'eau fascine toujours les enfants et les surprend par la diversité de son état. C'est l'occasion pour eux de multiples jeux et expériences ludiques mais qui leur permettent surtout de nombreux apprentissages.

Dans le bain qui est un moment de jeu important, les tout petits adorent battre des bras et des mains pour s'éclabousser, jouer avec la mousse, remplir, vider, plonger des objets, des petits récipients en plastique et les récupérer : Ce sont des actions dont les jeunes enfants ne se lassent pas.




WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



Exercices d'application

Les glaçons colorés dans l'eau

La sensation de l'eau froide et de l'eau tiède est toujours intéressante et surprenante pour les enfants. C'est aussi une belle façon de leur faire découvrir cette sensation.

Dissoudre dans l'eau, faire fondre des glaçons, faire flotter des corps ou les faire couler, conduit les enfants à prendre conscience du poids des choses, de leur étanchéité ou leur perméabilité.

Vous pouvez confectionner de gros glaçons auxquels vous ajoutez un peu de colorant (différentes couleurs).

Vous remplissez un bac d'eau, une grande bassine ou une petite piscine d'eau tiède et vous déposez les glaçons dans l'eau ; ensuite, laissez les enfants s'amuser à les manipuler.

Il est très important de bien vérifier la température de l'eau afin de s'assurer qu'elle ne devienne pas trop froide une fois les glaçons fondus. Vous ajoutez de l'eau tiède au besoin où vous retirez les glaçons.

Pour varier, vous pouvez remplacer le colorant par l'insertion de petits jouets en plastiques mais sécuritaires (des balles par exemple) dans les glaçons. Une fois en contact avec l'eau tiède, les glaçons fondront tranquillement pour libérer les jouets.

Bateau sur l'eau : allongez bébé sur le dos, sur un coussin. Puis attrapez ses petits bras, et redressez-le tout doucement en chantant Bateau sur l'eau, la rivière, la rivière…

Verser, renverser, transvider : Ce sont des activités dont les enfants ne se lassent pas.

Non seulement ils élaborent ainsi les concepts de contenu et de contenant, mais ils s'exercent dans la manipulation de gobelets les amenant doucement à tenir un verre et à boire avec.

Par ailleurs, c'est un jeu particulièrement important pendant l'acquisition de la propreté. Vider un récipient leur permet de vérifier que cet objet ne subit aucun changement suite à cette action et progressivement leur peur disparaît.

Faire des bulles : les regarder voler et éclater est toujours un véritable plaisir, pour les petits.

Transporter l'eau : C'est une situation - problème où il est question de transporter l'eau du bac à eau ou d'une grande bassine vers des cuvettes plus petites. Les consignes sont données aux enfants pour progresser dans le jeu, étape par étape comme précisée sur le tableau suivant :

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Séance	Matériel	Description
Avec les mains	-bac à eau transparent, -petites cuvettes vides	Les enfants transportent l'eau qui se trouve dans le grand bac, dans des petites cuvettes vides disposées à quelques mètres.
Avec du matériel	- bac à eau transparent, -petites cuvettes vides -arrosoirs, bouteilles, verres, entonnoirs, tamis, bouteilles trouées…	Les enfants transportent l'eau qui se trouve dans le grand bac, dans des petites cuvettes vides disposées à quelques mètres en utilisant cette fois le matériel.
Trier les outils	- bac à eau transparent, -petites cuvettes vides -arrosoirs, bouteilles, verres, entonnoirs, tamis, bouteilles trouées… -des photos ou des dessins des outils -deux bassines	Les enfants essayent de transporter l'eau avec un objet et rangent ceux qui fonctionnent dans une bassine et ceux qui ne fonctionnent pas dans une autre bassine. Ils réalisent ensuite un panneau : fonctionne /ne fonctionne pas avec les photos.
Avec moins d'eau	- bac à eau transparent, -petites cuvettes vides -arrosoirs, bouteilles, verres, entonnoirs, tamis, bouteilles trouées… -petits récipients	Les enfants doivent transporter l'eau qui est en moins grande quantité. Le problème qui se pose là est que les outils qui fonctionnaient avant ne fonctionnent pas aussi bien, ils deviennent peu pratiques. Comment vider le peu d'eau qui reste? En utilisant des plus petits récipients.
Il ne reste que quelques traces?	- bac à eau transparent, -petites cuvettes vides -arrosoirs, bouteilles, verres, entonnoirs, tamis, bouteilles trouées… -petits récipients -serpillières, éponges, papier absorbant, carton, papiers divers, feuilles d'aluminium, balayettes, raclettes.	Il s'agit d'enlever toute l'eau du grand bac et de la transporter dans les petites cuvettes.
Trier les matériaux	- bac à eau transparent, -petites cuvettes vides -arrosoirs, bouteilles, verres, entonnoirs, tamis, bouteilles trouées… -petits récipients -serpillières, éponges, papier absorbant, carton, papiers divers, feuilles d'aluminium, balayettes, raclettes.	Les enfants essayent d'absorber l'eau avec un matériau et rangent ceux qui fonctionnent dans une bassine et ceux qui ne fonctionnent pas dans une autre bassine. Ils réalisent ensuite un panneau : fonctionne/ne fonctionne pas avec les photos.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 4: Activités et jeux autour du langage

Le langage est essentiel pour le développement de l'enfant et pour tous ses apprentissages car c'est souvent une condition de l'acquisition de nombreuses autres compétences.

Par le biais des échanges oraux et des diverses activités menées, l'enfant s'approprie petit à petit le langage : il s'exprime, comprend et progresse vers la maîtrise de la langue

Les lectures entendues participent chez l'enfant à la construction d'une première culture de la langue écrite (imprégnation lexicale, syntaxique) et lui permettent d'enrichir le langage

L'impact de la lecture magistrale ainsi que dans la verbalisation suggérée à partir des lectures et des images qui les accompagnent est considérable pour l'acquisition du langage :

–C'est être capable de comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots ce qu'il a compris

–C'est identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement, les dessiner ;

–C'est raconter une histoire en s'aidant d'illustrations.

Section 5 : Activités et jeux autour de la manipulation

Les gestes du tout petit deviennent de plus en plus coordonnés. Le bébé se déplace peu à peu vers les objets et commence à se mettre debout ou à marcher. Les jouets d'exploration se diversifient. En manipulant, il exerce son geste et découvre l'action qu'il peut avoir sur les objets. Au cours de ses déplacements, il éprouve de nouvelles possibilités motrices.





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Le bébé va découvrir le monde, apprendre à marcher, à parler.

Le jeu d'encastrement permet aux tout-petits de développer la motricité et la dextérité par la reconnaissance des formes. On y retrouve différents types de véhicules : camion de pompier, ambulance etc...

Considérés comme les jeux les plus complets, les jeux de construction rencontrent toujours du succès auprès des enfants. Ils jouent un rôle fondamental dans leur développement et ils sont extrêmement riches en apprentissages

Jusqu'à trois ans, les enfants découvrent la notion d'équilibre. Ils s'amusent inlassablement à empiler, superposer et démonter les constructions. Ils ne suivent souvent aucun modèle, se laissent entièrement guider par leur imagination. Les jeux de construction sont très utiles pour développer leur préhension fine et doivent donc être particulièrement facile à assembler. Bien que souvent perçus comme assez masculins, les jeux de construction existent aussi bien pour les uns que pour les autres.









Section 6 : Activités et jeux autour de la trace écrite

Sans réduire l'activité graphique à la préparation à l'écriture, les enfants observent et reproduisent quotidiennement des motifs graphiques afin d'acquérir le geste le mieux adapté et plus efficace. » On parle de développer des compétences par les activités graphiques (enchaînement de lignes simples, courbes, continues…)

En petite section, on parle de « contrôle du geste »L'enfant doit aussi découvrir et comprendre les différences entre le graphisme, l'écriture et le dessin.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Ces trois activités s'articulent sans jamais se confondre. Par le graphisme, l'enfant joue avec des formes pour créer des variations de tracés sur des surfaces. Le caractère fonctionnel, ludique, esthétique ou communicatif de la production à réaliser devrait être le moteur de cette activité. Avec le dessin, l'enfant organise des formes, pour représenter et figurer. L'écriture, quant à elle, utilise et combine des éléments du code pour mettre par écrit des mots, des idées. Ecrire, c'est codé graphiquement des sons. On trace des droites, des ronds, des points, des traits…






<u>Section 7</u> : Activités et jeux cognitifs

Ces activités permettent aux enfants de complexifier leur façon de penser, d'élargir leur connaissance du monde et d'acquérir une démarche de résolution de problème.

Classer, sérier, se situer dans le temps et l'espace, reconnaître les différences et similitudes sont toutes des compétences que les activités cognitives permettront de développer chez l'enfant.

Entre 18 et 24 mois, de la découverte sensorielle au développement de l'esprit logique, l'enfant va cheminer petit à petit vers les mathématiques.
Ces jeux favorisent le développement de la pensée logico-mathématique par des actions comme mettre ensemble les éléments pareils, ordonner, faire des paires, compter. Ils intègrent souvent des actions qui font appel à la notion du nombre, ou à des stratégies particulières comme les jeux de mémoire.

Dans un premier temps, l'enfant découvre les caractéristiques des objets qui l'entourent : c'est l'étape de la découverte sensorielle.
L'étape suivante consiste à mettre en relation, trier, puis classer, ranger, ordonner ces objets selon leurs propriétés. La construction de l'esprit logique est alors en marche. Elle prendra du temps. La connaissance sensorielle de l'enfant doit continuer à s'enrichir parallèlement à la pratique d'activités logiques.

L'enfant apprend à construire, monter, démonter, agencer une surface, un volume, assembler, organiser, rechercher un équilibre, ….

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



Tous les jeux de comparaison, de logique, de classement développent la capacité de l'enfant à résoudre des problèmes.

Parmi ces jeux, le puzzle est une activité « complète ». Elle développe la patience, la concentration, l'observation (telle pièce s'encastre dans telle autre, telle couleur ou tel motif se retrouve sur le plateau ou sur une autre pièce…) et la réflexion.
Le puzzle nécessite aussi de la précision dans les gestes pour attraper, tourner les pièces dans tous les sens et les encastrer les unes avec les autres.

Jeux de logique : tous les contenants à emboîter, à empiler ou à classer du plus grand au plus petit, les premiers jeux de constructions, les circuits de motricité et les bouliers. L'enfant affine la précision de ses gestes et découvre la relation de cause à effet.

Exercices d'application

Activités de Mémoire :

- Pendant une discussion, demander aux enfants ce qu'ils ont fait durant la fin de semaine, ce qu'ils ont fait hier, etc.
- Présenter deux objets aux enfants et en cacher un. Demander aux enfants quel objet est disparu.
- Présenter plusieurs objets aux enfants. Les cacher et leur demander de nommer ce que vous avez caché.
- Créer un trajet dans le local. Les enfants regardent ce que vous faites et complètent le même trajet à tour de rôle.
- Utiliser différents objets. Faire des séries. Demander à un enfant de regarder votre série et de la reproduire.

Activités de Concentration :

- Faire écouter divers sons aux enfants. Nommer l'objet qui produit chaque son.
- Utiliser plusieurs instruments de musique. Bander les yeux des enfants. Faire un son avec un instrument. Les enfants nomment l'instrument choisi.
- Bouger au son de la musique. Rythme lent, les enfants marchent. Rythme plus rapide, les enfants courent.
- Éviter les bruits environnants qui pourraient limiter l'attention des enfants.
- Utiliser une minuterie. Calculer un nombre de minutes X. Les enfants doivent demeurer à une même activité jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Activités de Créativité :

- Oublier tous les modèles de bricolage. Donner du matériel aux enfants et les laisser expérimenter au gré de leur imagination.
- Observer les intérêts des enfants. Les utiliser comme point de départ. Par exemple, si un enfant aime les autos, lui amener divers trucs et boites de carton avec lesquels il pourra faire des garages, du ruban collant pour construire des chemins, etc.
- Féliciter les enfants afin qu'ils soient fiers de leurs créations. Créer un tableau d'œuvres d'art. Afficher, à la vue de tous, les bricolages et les réalisations des enfants. Si vous ne pouvez les accrocher, photographier leurs réalisations et afficher les photos.

Activités d'association :

- Créer un jeu de catégorisation très simple. Prendre divers objets de catégories différentes (outils, nourriture, etc.) puis demander aux enfants de prendre un objet et le placer avec les objets de la même catégorie.
- Lors du rangement, placer des étiquettes sur les bacs. Les enfants classent les objets par catégories.
- Découper dans des catalogues des objets divers. Coller sur des cartons collectifs les objets d'une même catégorie (vêtements pour hommes, femmes, enfants, jouets, voitures..)
- Choisir une image. Colorier diverses parties de celle-ci. La présenter aux enfants et leur remettre une image vierge. Les enfants colorient l'image à leur tour afin qu'elle soit identique à la vôtre.
- Utiliser diverses pâtes alimentaires et les mélanger dans un bac. Les enfants placent les pâtes identiques ensemble.
- À l'extérieur, ramasser les feuilles d d'arbres s'il en existe dans votre maternelle. Classer les petites, les grosses et les moyennes feuilles ensemble.

***Section 8* : Activités et jeux symboliques**

Le développement de l'imagination caractérise la période à partir de 02 ans où l'enfant commence à se situer comme un individu parmi d'autres et s'assimile, par son jeu, aux personnes, aux métiers et aux situations.

Cette période est une période durant laquelle l'enfant passe d'une intelligence sensori-motrice à une intelligence représentative. Le passage commence vers 18 mois environ selon J. Piaget. L'enfant acquiert la représentation mentale : il devient capable d'évoquer quelque chose d'absent. Il possède alors en effet les instruments qui lui sont nécessaires pour penser - et non plus simplement manipuler ; il dispose de la fonction symbolique (symboles et signes) c'est-à-dire de signifiants différenciés de leurs signifiés.

Il utilise tout ce qui reproduit l'environnement : voitures, objets, vêtements, outils…c'est à dire tout ce qui représente l'activité de l'homme. Il apprend à opérer toutes sortes de combinaisons symboliques et il vit dans un monde fictif où le

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

merveilleux joue un rôle important : personnages imaginaires ou fantastiques, participation aux jeux de rôle….

Les jeux sont souvent partagés avec des camarades et avec l'imitation, l'enfant s'efforce de comprendre l'adulte à travers ses occupations. . Avec les différents rôles qu'il joue d'une manière symbolique et son assimilation à l'image de l'adulte, l'enfant découvre ses diverses possibilités pour s'insérer dans la société

- Les jeux d'imagination : le garage, l'épicerie, la première dînette, le matériel de cuisine, le téléphone, l'établi… En jouant à faire semblant, en laissant libre cours à son imagination, l'enfant développe ses capacités de langage. En jouant à être le cuisinier, la maman qui sert le café, le garagiste…, l'enfant communique avec les autres et enrichit son vocabulaire.





- Le déguisement favorise les jeux de fiction, de rôles. Il permet d'exprimer ses capacités d'observation, de transformation et de création. Il permet de traduire ses émotions.





<u>Section 9</u> : Activités et jeux autour de l'éveil musical

Ces activités ont pour but de développer chez l'enfant l'intérêt pour un instrument, l'oreille musicale et certaines notions de base de solfège mélodique et rythmique.

Il s'agit d'une exploration musicale de façon mélodique, rythmique et corporelle. L'enfant est appelé également à participer à des activités d'écoute et de reconnaissance de sons et d'instruments ainsi qu'à divers jeux musicaux.

L'apprentissage de chansons et de comptines occupe également une place importante dans ces activités. L'éveil musical a pour but de développer chez l'enfant la culture musicale, l'écoute, la concentration et la coordination.

A travers la manipulation d'instruments et l'écoute musicale, la stimulation sensorielle permet à l'enfant un premier contact magique avec le monde musical.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



La musique et l'éveil corporel en musique aide l'enfant à acquérir le sens du rythme ainsi qu'une bonne coordination motrice.

Elle favorise la confiance en soi, le développement harmonieux, la sensibilité au son, à la musique et aux mouvements…

De plus, un enfant habitué à écouter, sera plus attentif, plus concentré et aura une meilleure mémoire.

Les premières explorations sonores et musicales rendent compte des progrès de l'enfant dans ses capacités de communication, et dans sa réceptivité aux bruits qu'il entend et à ceux qu'il produit.

Alors même qu'il ne parle pas encore, l'enfant s'intéresse à toutes sortes de musiques et de bruits : il est surpris par un bruit inhabituel, il apprécie une ambiance sonore ou musicale et se met même à danser avant de marcher !

À l'approche de ses 2 ans, l'enfant est capable de reconnaître et de produire le cri des animaux familiers (« coin-coin, meuh, miaou »…) et des bruits familiers (« dring » de la sonnette, « vroum » de la voiture…).

Vous pouvez l'aider en désignant les animaux par leur vrai nom ainsi que les objets et les bruits entendus (l'aboiement du chien, le bruit d'un moteur, le tic-tac d'une montre) afin de lui permettre de les mémoriser et d'acquérir le vocabulaire approprié. L'enfant apprend ainsi peu à peu à se représenter les choses en dehors de son champ visuel et à les nommer si elles sont absentes.

Sons et musiques sont une source inépuisable de jeux pour les enfants.

- Faites leur écouter des sonorités variées : musique classique, chansons enfantines, enregistrements d'oiseaux ou chants de baleine, cri d'animaux… leur attention vous étonnera.
- La musique leur donne envie de danser : accompagnez-les, ils éprouveront un immense plaisir.
- Chantez avec les enfants des comptines et des berceuses, elles préparent leurs petites oreilles aux sonorités du langage.
- Jouez à retrouver le cri des animaux (à partir d'un jeu du loto, d'images, de photos…) et à les mimer. Il serait encore préférable d'aller voir les animaux (visite au parc animalier)
- Enregistrez la voix des l'enfant et faites-lui réécouter les sons qu'il vient de produire.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exercice de synthèse



1. Expliquez ce que signifie le terme « activité symbolique ».

2. Indiquez l'intérêt de ce type d'activité.

3. Citez un exemple d'activité symbolique et listez le matériel nécessaire à la réalisation de cette activité.

4. Expliquez l'intérêt des activités de motricité.

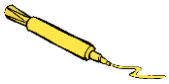
5. Citez un exemple d'activité de motricité et listez le matériel nécessaire à la réalisation de cette activité.

6. Reliez chaque enfant au jouet correspondant à son âge et à ses besoins.

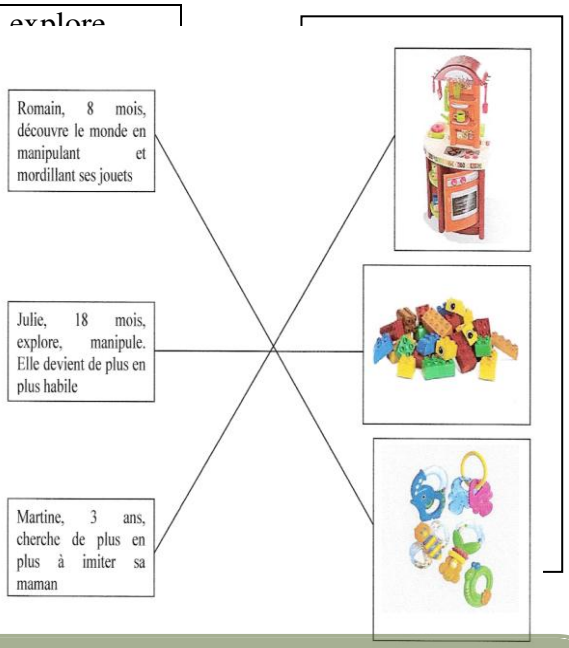
Samy, 8 mois découvre le monde en manipulant et mordillant ses jouets

Meriem, 18 mois explore manipule. Elle d .plus en plus hab

Yasmine, 3ans cherche de plus en plus à imiter sa maman.



(Réponse en annexe II)



Résumé



Le jeu est une nécessité vitale dans le développement d'un enfant. Le rôle de l'assistante maternelle qui présente ces jeux, les accompagne, les surveille et les guide vers l'autonomie est également capital.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Chapitre IV: L'Organisation des activités

Si la place du jeu et des activités organisés sont indispensables pour le développement de l'enfant, il est aussi important de réfléchir sur la manière d'intervenir sur les apprentissages concernés .pour chaque enfant en préparant les conditions nécessaires au préalable.

Section 1 : les principes pédagogiques

Pour permettre un développement complet et harmonieux de l'enfant et pour instaurer une animation enrichissante, l'assistante maternelle doit prendre en considération et respecter un certain nombre de principes d'ordre pédagogique.

- L'organisation du milieu d'apprentissage doit être conçue en fonction des besoins et des centres d'intérêt des enfants, de façon à favoriser tous les aspects de leur développement.

- L'aménagement de la salle et des «coin» doit permettre aux enfants de circuler librement pour leur permettre de se déplacer facilement d'un groupe de travail à un autre et d'un coin à un autre.

- Les différents types d'activités sont proposés en fonction des différents moments de la journée en répondant aux besoins des enfants et en respectant leur rythme de vie.

- Le choix des activités est laissé à l'initiative de l'enfant en fonction de son intérêt, de son rythme de développement ainsi que les caractéristiques de sa personnalité.

- L'alternance ainsi que la durée des activités qui doit être comprise entre 30 à 60 mn afin d'éviter la lassitude des enfants.

- -L'organisation des activités par petits groupes pour sécuriser et favoriser la création.
  Les plus timides vont oser participer et communiquer.

- L'accès à l'autonomie et à la socialisation lorsque l'enfant joue, agit, manifeste des choix et prend des initiatives. en tenant compte des autres enfants et en respectant les règles.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1.1 La fiche technique de préparation :

Pour l'organisation des activités, une fiche technique est nécessaire pour répondre aux questions : Quoi ? Quand ? Pour qui ? Pourquoi ? Comment ?

La fiche technique est une fiche de préparation qui donne une vue détaillée sur le montage ou la préparation d'une séance. Elle renseigne de manière explicite sur le dispositif que vous devez mettre en place pour mener à bien les objectifs visés. L'élaboration d'une fiche technique de préparation doit faire apparaître les rubriques suivantes :

- Le thème ou domaine d'activités, sachant que les activités proposées intéressent
- les trois aspects du développement de l'enfant : moteur, affectif, cognitif
- L'objectif d'apprentissage (rédigé sous forme comportementale : être capable de.)
- La prévision matérielle,
- L'organisation prévue (séances d'apprentissage quotidiennes)
- Le déroulement (étapes, alternance des moments collectifs, par groupe, individuels)
- La durée,
- L'évaluation (dépasser le simple constat pour concevoir la remédiation et les éventuels prolongements)

Qu'est-ce qu'une fiche de préparation ?

Une fiche de préparation est une fiche dans laquelle on essaye de s'imaginer avec les enfants, essayer de se voir, de s'entendre pendant une séquence avec eux. Cette fiche est un outil de travail, elle sert de guide pendant la séquence. Dans cette fiche, il faut indiquer :
-le titre de la séance
-le domaine, la discipline
-le n° d'ordre de la séance dans la progression

A- MODALITES

- Qui ? Quand ? Où ? Quoi ?

1- EFFECTIF ?

- Le nombre d'enfants ?
- Les différents modes de regroupements des élèves

- Le grand groupe, les âges, hétérogénéité, le petit groupe, les besoins d'apprentissages

2-DUREE ?

- Quand ? Combien de temps ? Fréquence ?

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

3-LIEU ?

- Où ? Éventuels déplacements ?

4-SUPPORTS ?

- Avec quoi ?

5-PRÉPARATION MATERIELLE ?

- De quoi est-ce que j'ai besoin ?
- De quoi les enfants ont besoin matériellement ?
- C'est souvent de l'installation matérielle que dépend la réussite pédagogique d'une séquence -Penser au confort des enfants, à la lisibilité pour tous des supports, etc. ..

6-RECHERCHE DOCUMENTAIRE

- Livres de références, bibliographie
  Documents personnels, bibliothèques municipales secteur enfants, médiathèque
- Bibliothèque pédagogique de l'école, sites internet
  Travail d'équipe, ressources humaines dans l'école ou à l'extérieur.
  http://srv05.admin.over-blog.com/ - haut

B- OBJECTIFS

- Pourquoi je construis cette séquence ?
- Choisir un seul axe de travail pour être efficace et savoir où aller.

1-GENERAUX

- Compétences à repérer dans le programme.

2-SPECIFIQUES

.

Capacités : "les élèves devront être capable de ..."
Ces objectifs sont opérationnels, concrets, mesurables. C'est ce qui est visible, produit.
Ils se formulent en verbe d'action. Ce sont les tâches à accomplir.
Ils peuvent aider à définir des critères de réussites

3-OPERATIONS MENTALES

Essayer de repérer quelles opérations mentales sont travaillées, quels concepts (savoirs)
Sont mis en jeu. C'est une des composantes les plus difficiles à définir dans le travail de préparation.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

C- CONSIGNES

Comment je vais me faire comprendre ?

Utiliser les 3 canaux de communication, dans un souci d'individualisation : auditif, visuel, kinesthésique

Les formulations sont courtes, précises, concrètes .

le but est de faire exécuter une tâche précise, il faut donner les indications utiles pour engager un travail.

Une consigne se formule toujours à l'affirmative.

Avec une forme négative, on est obligé de faire un détour dans la pensée.

1-DIRE / pour un message auditif

Penser et écrire mot à mot " ..."

« Ce que je vais dire ou chanter ou scander », « Ce que je vais faire entendre ».

Donner dans le message des repères temporels, avant, après, ...

2-MONTRER / pour un message visuel

Penser et écrire ce que je vais montrer ou dessiner ou schématiser ou écrire ou coder en images figuratives, abstraites, etc ...affiche, diapos, posters, dessins, reflets, tableau, graphiques, flèches si on utilise le tableau, en haut à gauche.

3-FAIRE / pour un message non verbal

C'est très important chez les jeunes enfants, le langage non verbal occupe plus de la moitié de la communication.

Penser et écrire ce que je vais montrer comme gestes, mimiques...

Comment je mets le corps en jeu ? Le regard ?

Quelles seront mes actions propres ? Manipulations, constructions.

.

4-EMOUVOIR / pour un message affectif

Penser et écrire : quel objet affectif ou quel rituel je pourrais utiliser, quelles présentations symboliques, ludiques ? Effet de surprise, de mystère. Il s'agit ici de séduction, de captation.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exemple de fiche technique de préparation

Thème	Raconter un conte
Objectifs	-Savoir raconter une histoire en utilisant au moins un mot et un verbe ou à l'aide d'un support -Enrichir son vocabulaire
Compétences	-Exprimer oralement ce qu'il a compris de l'histoire -Identifier les éléments essentiels de l'histoire par des illustrations.(grâce au dessin)
Organisation	Groupe de 2 à 4 enfants 2 séances de travail
Durée	2 x 30mn
Matériel	-Magnétophone (à défaut, lecture magistrale) -Matériel de dessin (feuilles crayon de couleurs, feutres) -Livres de contes à consulter librement
Déroulement et consignes	-groupes de 2 à 4 enfants -il est demandé aux enfants d'écouter l'histoire et il leur sera ensuite demandé à leur tour de la raconter soit en s'exprimant oralement ou en classant les (6) illustrations qui décrivent les étapes de l'histoire.
Evaluation et commentaires	Ecouter l'histoire racontée par les enfants Noter les observations (difficultés d'élocution rencontrées, concentration…)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1.2 La fiche de déroulement de l'activité :

Pour la mise en œuvre ou le déroulement des activités, il est nécessaire :

- d'identifier les pré - requis (compétences déjà maîtrisées)et de relever la compétence de l'élève à faire évoluer

- - de cibler l'objectif d'apprentissage de la séance
.
- de prévoir différentes phases de travail : rappel, mise en lien avec ce qui a précédé, mise en projet, mise en questionnement (manipulations, recherche…), mise en commun, structuration, pause méthodologique, entraînement, évaluation, remédiation.

-.de limiter les coins en effectif, de façon à ce que les enfants bénéficient pleinement du matériel proposé. Le nombre de quatre enfants dans un coin semble être un effectif raisonnable (ceci pouvant varier selon la surface du lieu et le type d'activité).

- d'imaginer, au moment de la conception, les réactions des enfants par rapport aux situations proposées pour anticiper les réponses possibles, traiter l'erreur.

- d'envisager plusieurs voies d'apprentissage, en combinant les différents canaux : oral, visuel, donner à écouter, à voir, et à faire.

- de rédiger les consignes de travail et les moments clefs de manière détaillée; réfléchir à leur passation ; veiller à une formulation explicite, claire et progressive

Exemple de fiche déroulement de l'activité.

Comment se fait le déroulement des activités ?

1-La situation d'apprentissage

L'enseignant expose la matière, et indique les tâches, la façon de procéder.
Il le fait t-il de manière : interactive –individualisée---recherche découvertes apprentissage –synthèse –application--consolidation des acquis -- évaluation

2-La description détaillée

Chronologie des différentes phases du déroulement d'une séquence pour enfants

a - Implication des enfants

Face à une difficulté, une situation problème, la motivation?.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

La mise en projet sert à impliquer les enfants. L'enfant devient acteur. Pour de jeunes enfants, penser à la manière de mettre en projet les élèves.
La séduction par le jeu ou la surprise est toujours bienvenue.

b- Les représentations des élèves

C'est l'évaluation diagnostique : rechercher le niveau initial des élèves que savent-t-ils à ce sujet ?
Aide à préciser l'obstacle dans une situation problème

c- Mise en place des différents moyens

Sur les contenus et les méthodes (pédagogie différenciée, variété des situations, hétérogénéité des goûts, aptitudes, rythmes d'apprentissages, stratégies)
C'est le temps de la consigne et de la définition des critères de réussites.
Ils permettront de valider le travail, de vérifier que l'objectif est atteint.
Qu'est-ce qu'il va se dire, montrer, faire ?
Penser à vérifier la compréhension des consignes

d- Pause structurante

Comment on a fait ? On se remémore, on fait exister dans sa tête.
Lecture des productions, réponses orales, " écrites ", corporelles, etc
.
e- Bilan - Evaluation formative

Comment peut-on utiliser ce qu'on vient de découvrir, d'apprendre ?
Qu' est-ce que je sais faire de plus ?

Section 2 : Organisation des Activités dans l'espace et dans le temps

L'organisation de l'espace constitue pour l'enfant une base stable avec des repères spatiaux fixes et définis. Il est aussi important de donner à l'enfant des repères temporels fixes et facilement identifiables.

2.1- L'organisation des espaces :

Aménager l'espace, c'est donner une ambiance chaleureuse, accueillante et sécurisante (décoration, confort..) aux endroits prévus pour l'accueil des enfants en installant également des coins dont les fonctions répondront à leurs besoins.
Il ne faut pas oublier qu'en arrivant à la maternelle ou à la crèche, l'enfant découvre un nouveau monde qui le change du foyer familial. Les coins qui seront aménagés lui

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

rappelleront alors ce cadre familial.

L'une des premières tâches de l'assistante maternelle dans la salle d'accueil consiste à sécuriser le jeune enfant et lui donner des repères spatiaux pour lui permettre :
- de se situer dans un espace donné
- de repérer et déplacer des objets par rapport à des repères fixes
- de parcourir un itinéraire simple selon les consignes qui lui sont données
Il faut aussi disposer les équipements et les différents espaces de manière à faciliter les déplacements des enfants. Les petits ont besoin de beaucoup bouger et doivent pouvoir le faire sans déranger ceux qui sont occupés.
Plusieurs espaces sont retrouvés dans une salle ou classe de maternelle :

-L'espace individuel de l'enfant : avec sa table, son tiroir de rangement, son casier
C'est un besoin d'autonomie : il souhaite faire « tout seul ».



-L'espace des groupes d'enfants : avec les tables disposées suivant différentes configurations dans la classe.





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-L’espace collectif de regroupement : avec de préférence un tapis ou un dispositif de bancs regroupé, des affichages, un tableau mural…

L’espace regroupement servira à différentes activités : chant, écoute de contes, lecture jeux musicaux...





-L’espace repos : Avec un tapis et des coussins pour le refuge ou la sieste des petits. Il faut donc prévoir des coins douillets et confortables pour que l’enfant puisse s’isoler. Quand c’est possible, il faut installer le dortoir à proximité de la classe, ainsi, il peut permettre l’isolement par l’installation de cloisons mobiles ou de coins repos avec de gros coussins.

Entre 2 et 3 ans, l’enfant dort en moyenne 12 heures par 24 heures, même si le besoin de sommeil est très variable d'un enfant à l'autre. La sieste dure une à deux heures. Sans elle, l’enfant aurait bien du mal à se concentrer et à aller au bout d'une journée d’activités bien remplie.

L’espace de repos est indispensable à l’école maternelle, c’est un espace qui peut être polyvalent.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Erreur ! Référence de lien hypertexte non valide.



-Les espaces de jeux et d'activités appelés aussi les coins de jeux.





Citation

-«Vivre, c'est passer d'un espace à un autre ,
en essayant le plus possible de ne pas se cogner » G. Perec

Comment organiser l'activité pédagogique dans ces espaces ?

Tout apprentissage se fait dans un temps et un espace donné. Pour apprendre, l'enfant doit connaître la tâche à accomplir, l'objectif visé et surtout dans quel espace Cet espace doit répondre à 3 exigences :

- Assurer la sécurité
- respecter des conditions d'hygiène
- développer des apprentissages selon les objectifs visés.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Réaliser l'aménagement, c'est organiser des endroits sécurisants : un espace clair pour des apprentissages spécifiques, avec des « coins » délimités.

L'organisation pédagogique tiendra compte des thèmes prévus dans le programme arrêté et peut être matérialisée par l'installation de coins éducatifs appelés aussi : « Ateliers de jeux ».ou «**coins de jeux**».Tels que :

- **Le coin de découpage- collage,**

Différents matériaux peuvent être utilisés. Il faut surtout veiller à présenter la bonne qualité des produits

Mobilier	Tables de travail-bacs de rangement des matières (papier.)
Matériel	Papier simple, papier crépon, ciseaux, colle, fil, tissus, graines, feuilles, pétales



- **Le coin d'imitation et déguisements**,

Les jeux de faire semblant sont très demandés par les enfants à partir de 2 ans. C'est surtout pour exercer leur imagination.

Mobilier	Des miroirs, des miroirs déformants… tringles avec des cintres, coffre, valise corbeille.des boîtes …
Matériel	Utilisation d'accessoires : chapeaux, sacs, chaussures, bretelles ,lunettes, ceintures, sacs à mains, paniers, foulards et châles, grands tissus, petites valises, colliers, barrettes, postiches, vêtements : jupes, shorts..







- **Le coin des constructions**,

Les enfants construisent et démolissent. Leurs constructions sont en volume.

Ils aiment à être au sol.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Mobilier	Un tapis de sol ou une table
Matériel	Matériel simple à emboîter, à empiler, à l'échelle de l'enfant qui joue avec tout son corps. Matériel sensoriel (matières, couleurs, sons…)



- **Le coin des jeux libres**

Ces jeux sont variés et laissés à l'initiative de l'enfant : jouer à la poupée, courir, jouer au ballon, chanter, danser….Ces jeux sont sans cesse renouvelés.

Mobilier	Espace libre, salle de jeux libres
Matériel	Les jouets divers : camion, train, animaux sur roues, ballon, cheval à bascule, petit téléphone, Poupées.



- **Le coin modelage,**

Les enfants adorent les matériaux à modeler. Avec une boule de pâte à sel. Un enfant passera des heures à la rouler, à l'aplatir ou en réalisant des motifs sur la pâte.

Mobilier	Table, pupitres.
Matériel	Pâte à modeler, pâte à sel, petits moules en plastique, rouleau à pâtisserie, accessoires de décoration.



- **Le coin de graphisme, dessin et peinture,**

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Dès qu'ils savent tenir un crayon vers 2 ans, les enfants aiment faire des petits gribouillis. Ce n'est que vers 3 ans qu'il saura tracer des cercles, des carrés et des lignes. La peinture et le dessin sont de bons exercices pour développer la coordination œil-

Mobilier	Table, tableau
Matériel	crayons, feutres effaçables, feutres, craies, feuilles, cahiers peinture

- **Le coin des jeux d'eau**

Dans ce coin, vous pourrez explorer l'eau avec les enfants : Ce qui coule et flotte, ce qui absorbe et qui n'absorbe pas, lavez les choses, transvider, verser.

D'autres matières telles que le sable ou les graines. Peuvent être utilisés dans ce cas.

Mobilier	Grand bac peu profond (ou petite piscine)
Matériel	divers objets : petits ballons, assiettes, cuillères, jouets, chiffons, éponges...



- **Le coin bibliothèque - coin lecture et coin d'écoute.**

C'est un espace calme, un peu à l'abri des regards pour se concentrer sur une histoire qu'on lui raconte ou simplement pour regarder des images. A cet âge, les enfants restent fragiles. Ils ne doivent pas être privés des temps où ils s'isolent et qui sont nécessaires à leur maturation…

Mobilier	Coussins, tapis, chaises confortables. Présentoirs, des bacs de couleurs différentes, Murs aménagés d'étagères.
Matériel	Albums, imagiers, Albums de la classe comptines, chansons, album des prénoms, cahiers de vie de la classe,



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Ces différents coins sont un lieu de construction, d'expression et d'apprentissage.
Ils permettent à l'enfant de développer sa créativité, de nourrir son imagination, de stimuler sa curiosité et d'enrichir son vocabulaire.
L'activité des coins peut varier en fonction des besoins des enfants ou sur proposition des parents pour ainsi varier les situations d'apprentissage pour les enfants.
Dans ces « coins de jeux», le rôle de l'assistante maternelle que vous êtes doit être avant tout, un rôle d'animation.
Vous devez guider les enfants dans leurs activités en créant les conditions matérielles et pédagogiques capables de les intéresser et de stimuler chez eux, le désir d'explorer et d'apprendre. Vous devez également développer des attitudes qui vous permettent d'avoir le souci permanent de s'adapter aux intérêts et aux besoins de l'enfant.

2.2- L'organisation du temps :

En organisant le temps, on tient compte surtout de l'apprentissage du temps à l'enfant. Le temps est présent dans toutes les phases de son apprentissage.

- Lors de l'accueil en maternelle, la séparation avec la famille et l'arrivée à la maternelle représente pour l'enfant une rupture avec son temps personnel pour entrer dans le temps social.
Vous devez alors construire avec les parents un rapport positif à la maternelle, c'est-à-dire, assurer la transition de l'enfant entre sa famille et la maternelle en permettant un temps d'adaptation lors de l'accueil.

- Lors des activités collectives, c'est surtout par la répétition de ces « expressions» temporelles que l'enfant arrive à comprendre le fonctionnement et qu'il commence à les utiliser de manière correcte.

- Lors des activités en ateliers qui elles aussi limitées dans le temps, l'enfant apprend à respecter le temps qui est imparti à cet effet.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

L'enfant doit se repérer dans le temps et utiliser les expressions qui marquent le temps. Il doit d'abord apprendre à parler et bien prononcer ce qui lui permet de situer le présent, le passé et le futur :("maintenant", "aujourd'hui", "hier", "tout à l'heure", "demain",)

Ces expressions font partie du langage qui s'acquiert de manière spontanée, à condition que l'enfant soit en situation d'échanges réguliers avec son entourage (parents, assistante maternelle, camarades) pour utiliser ce type d'expression.

La construction de repères temporels est un aspect important du développement psychologique de l'enfant à l'école maternelle. Le langage joue un rôle essentiel dans ce développement.

Section 3* : Préparation des locaux et matériaux *(pour les activités de jeux et loisirs)

L'aménagement d'un environnement de qualité et la création d'un climat favorable sont susceptibles de développer chez l'enfant le désir de s'exprimer, de communiquer et d'apprendre.

Les lieux qui accueillent les enfants pendant toute la journée doivent être aménagés pour qu'ils puissent disposer d'un espace pour jouer, pour apprendre, pour s'exercer aux différentes activités d'éveil et pour bouger sans se sentir freinés.

La préparation des locaux doit considérer les besoins de l'enfant en fonction du déroulement de la journée dans l'institution avec notamment : l'accueil, l'éveil, le repas, la propreté et le sommeil.

Il est évident que cette organisation dépendra de la dimension des locaux dont dispose l'institution maternelle où vous travaillez, du nombre d'enfants qu'elle accueille ainsi que des moyens disponibles.





Par ailleurs, puisqu' il s'agit pour vous de s'occuper des enfants âgés entre 0 et 03 ans, vous devez veiller à ce que l'aménagement tienne compte de la spécificité de

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

cette catégorie d'enfants. Le nombre de tables et de chaises doit être réduit ou assez espacé pour que l'enfant puisse vous contacter à chaque fois qu'il le désire, aller jouer ou se reposer.

Pour le fonctionnement des coins de jeux que vous aurez choisi pour cette catégorie d'enfants, Il serait nécessaire de préparer et mettre à leur disposition tous les moyens et outils pédagogiques qui les inciteront à parler, à dessiner, à bouger, à chanter et à apprendre.

Lorsque vous décidez d'organiser une activité collective telle que la musique, le chant, un conte, vous pouvez réunir tous les enfants autour de vous (sur un tapis par exemple).

Lorsqu'au contraire vous préconisez des jeux individuels ou en petits groupes, il est préférable d'avoir des tables pouvant regrouper 2 à 4 enfants en fonction de l'objectif que vous visez.

Pour permettre aux enfants de s'approprier l'espace, il faut également veiller à organiser les rangements de manière structurée :

- pour les outils traceurs
- pour les jeux, puzzles, peluches, poupées..
- pour la colle et les ciseaux
- pâte à modeler, pâte à sel..
- pour la peinture, carton, papier,
- pour les produits de décoration : perles, plumes..
- pour les tabliers





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- **L’enchaînement des tâches d’une activité donnée**

La vie de la classe s’organise autour de deux catégories d’activités, les activités collectives et les activités en petits groupes qui sont des ateliers ou des jeux libres.
Dans **les activités collectives**, on réalise les activités artistiques comme les chants, les danses, les rondes, les mimes ainsi que les contes et les comptines.
C’est aussi le moment de la prise des présences, le calendrier, la météo, le déroulement de la journée, sans oublier les activités comme la collation et le repos.

Les a**ctivités qui se font en petits groupes** ou en ateliers sont les arts plastiques (dessin, matériel, les jeux symboliques, les jeux de motricité et de construction de règles avec matériel et les jeux d’assemblage, les activités d’expérimentation et autres. Dans ces ateliers, il faut prévoir une organisation fonctionnelle du matériel pour que l’enfant soit autonome.

Il convient aussi d’établir un certain rituel d’activités qui sécurise les enfants.
Commencer la journée par quelques routines permet de créer un climat dans la classe pour ensuite, favoriser l’alternance entre activités collectives et activités en ateliers ou en petits groupes dans lesquelles les enfants peuvent travailler ou jouer à leur rythme. Le repos et le goûter font aussi partie du programme.

Une vision à plus long terme permet de voir dans le temps comment peut apparaître une diversité d’activités en fonction des projets choisis par les enfants. Il faut aussi prévoir des activités pour bouger entre deux activités
qui demandent de la concentration ainsi que des comptines pour facilitent
ce passage. Il faut prévoir également des activités pour éviter les temps morts.
L’enfant doit toujours savoir qu’il y a des activités pour s’occuper

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- **Lecture d'un planning de jeux et loisirs**

Le Matin	
Horaires 8h20-8h45	**Accueil individuel dans la classe** jeux libres
h45-8h50	Rangement
h50-9h20	**ACCUEIL COLLECTIF** - Appel, calendrier, météo- langage (au coin/regroupement)
h20-9h30	Lecture et mise à jour du tableau de responsabilité
h30-10h00	**MOTRICITE** (expression corporelle, danse, rondes et jeux dansés, jeux collectifs à règles, activités gymniques et athlétiques)
10h00-10h05	Passage aux toilettes, lavage des mains, pause "boisson"
10h05 - 10h40	**ATELIER 1** -Atelier autour du **langage de l'écrit :** dirigé ou surveillé -Atelier autour du **graphisme** et de l'écriture : dirigé ou surveillé -Atelier /« **j'observe et je réfléchis** » : autonome -Atelier /**peinture** : (sur consignes)
10h40-11h-10	Habillage – **RECREATION** – Déshabillage

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

11h10-11h35	**Education musicale** (écoute, chant, productions sonores)
11h35-11h50	Préparation pour le déjeuner (lavage des mains)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Après midi	
13h 05-13h30	**Accueil dans le couloir** Passage aux toilettes
13h30-13h45	Relaxation
13h45-14h00	Regroupement : réflexion collective (phonologie)
14h00-14h35	**ATELIER 2** -**Atelier** / **lecture** : .travail phonologique (syllabes orales et sons), .la structure du texte : de la lettre au mot **Atelier** / **arts plastiques** : encadré (sur consignes et relances)
14h35-14h50	**Regroupement de toute la classe :** Histoire- imagier : découverte d'images, écoute et compréhension des
14h50-15h20	Habillage **– RECREATION –** déshabillage
15h20-15h55	**ATELIER 3** **-Atelier dirigé** par la maîtresse : **graphisme structuré** -**Atelier dessin spontané :** atelier autonome (qui servira de base au graphisme structuré) -**Atelier/divertissement graphique** ou atelier/**dessins à consignes** :
15h55-16h05	**Bilan des ateliers**
16h05-16h25	**Regroupement du soir :** - Bilan de la journée ou semaine ou projet
16h25-16h30	Préparation pour la sortie

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exercice de synthèse



Énumérez les objectifs d'une activité « peinture » et listez le matériel nécessaire à cette activité comme illustrée sur l'image.



Résumé



Si le jeu et l'activité organisés sont une nécessité vitale pour le développement des enfants, le rôle de l'assistante maternelle qui présente ces jeux, les accompagne, les surveille et les guide vers l'autonomie est également capital.
Encore faut t-il assurer une organisation pédagogique et des espaces adaptés pour parvenir à la réalisation des objectifs poursuivis...

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Chapitre V : Accompagnement du déroulement de l'activité

Pour apporter une réponse éducative à un enfant ou à un groupe d'enfants, vous devez être capable de choisir une activité en fonction du développement psychomoteur de l'enfant, de l'organiser dans le temps et dans l'espace, de l'animer en tenant compte des besoins d'éveil et de communiquer aux parents le bon déroulement.

Section 1 : Préparation et fabrication des matériaux

(Peinture, terre, pâte à sel, carton, papier, tissu, bois)

Exemple de préparation d'une matière: La pâte à sel

Comment faire une pâte à sel maison ?

La pâte à sel est une pâte à modeler maison très simple à faire et très économique.

Tous les enfants adorent modeler et manipuler.

Les apports de la pâte à sel

Développer la dextérité des mains
Développer sa coordination œil-main
Apprendre à réaliser une pâte à sel maison





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

La recette :



Fournitures pour la pâte à sel :

2 verres de sel fin

2 verres d'eau tiède

4 verres de farine



Des colorants alimentaires pour colorer la pâte à sel de toutes les couleurs)

(Mélangez ensemble tous les ingrédients de la pâte à sel : farine, sel et eau.

Si vous utilisez un colorant liquide, versez-le dans l'eau avant d'ajouter celle-ci à la farine et au sel. Verser l'eau en une seule fois et bien malaxer la pâte avec les mains ou laissez travailler le robot pendant 5 bonnes minutes. Faites cuire feu doux

La pâte à sel doit être souple mais elle ne doit pas coller aux doigts.

La pâte à sel parfaite est très facile à faire, selon ses goûts, l'âge de 0l'enfant ou l'utilisation. Si elle est trop friable, ou si elle se met à ressembler à des grains de sable, ajoutez un peu d'eau, jusqu'à ce qu'elle soit souple et facile à travailler.

Si au contraire, la pâte à sel est trop molle et trop collante ajoutez de la farine et travailler la pâte. Attention, ajouter toujours la farine ou l'eau en petites quantités et en prenant soin de bien malaxer la pâte à chaque fois ou de redonner un tour de robot.

Si vous n'utilisez pas la pâte à sel immédiatement, roulez-la dans une feuille de plastique alimentaire, mais ne la placez au frigo que si elle doit attendre de longues heures.





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

<u>Exemple d'activité de pliage - découpage</u> : "pliage en accordéon" pour réaliser un papillon.





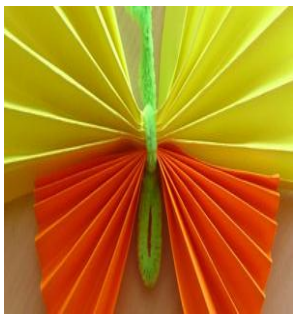

Pour faire la même chose, il vous faut deux feuilles (une entière et une moitié), un cure-pipe (ou fil de chenille), et de quoi faire les yeux antennes (pâte à modeler, yeux mobiles, perles en bois...).Pour le pliage en accordéon, rabattez le haut de la feuille vers vous sur environ 1 cm, en commençant par le milieu de la bande, puis en écrasant le pli du milieu vers chaque côté.






Retournez la feuille contre la table, et recommencez jusqu'à ce que vous ayez fini ! Faites la même chose avec la demi-feuille, pour obtenir deux accordéons de tailles différentes. Pliez-les en deux pour repérer le milieu. Prenez maintenant le cure-pipe, et repérez le milieu, en gardant une boucle.






Tournez la boucle d'un demi-tour pour la fixer. Posez à plat au-dessus de ce nœud le petit accordéon, puis le grand, et fixez en tordant le cure-pipe, puis laissez un morceau pour le corps avant de croiser à nouveau le cure-pipe. Il vous reste à former la tête, autour d'un doigt...Écartez les ailes et ajoutez les yeux de votre choix (pâte à modeler ici) afin de mettre la dernière touche au papillon. à votre papillon.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Section 2 : L'Animation des activités

L'assistante maternelle s'emploie à mettre en place des activités ou des jeux en proposant une diversité de supports d'expérimentation adaptés aux besoins de l'enfant, en fonction de son développement psychomoteur et de sa personnalité.

2.1 L'Enoncé des consignes

Votre rôle essentiel sera d'organiser des activités qui permettent aux enfants de jouer et d'apprendre. Pour leur expliquer ce qu'ils doivent faire, vous devez d'abord leur présenter l'activité puis, leur donner des **consignes** qui doivent être claires et précises, dans un langage adapté car elles conditionnent la réussite des apprentissages que vous leur proposez.
Il serait nécessaire d'ailleurs de vérifier le sentiment de compréhension ou d'incompréhension de la consigne. Si besoin, il faut la reformuler.

2.2. L'Encadrement de l'enfant ou du groupe d'enfants (pour un déroulement optimal)

Une distinction doit être faite entre la prise en charge d'un enfant et d'un groupe d'enfants bien que les deux situations soient liées.
Dans la mesure où il s'agit de petits enfants, la prise en charge de l'individu prime sur celle du groupe.

Prise en charge de l'individu dans le groupe :

L'assistante maternelle doit proposer à l'enfant d'évoluer dans un environnement global optimum. Aussi bien sur le plan *spatial, social, qu'affectif*.

-*Sur le plan spatial*, l'aménagement de l'espace en coins de jeux différents va favoriser la circulation des enfants d'un espace à un autre. C'est aussi donner une ambiance chaleureuse, accueillante et sécurisante à ces endroits (par la décoration et le confort) tout en répondant aux besoins de l'enfant (ex : jeux symboliques, coin bibliothèque, coin repos).Cet espace doit constituer également pour l'enfant une base stable avec des repères spatiaux et temporels fixes et définis.

-*Sur le plan social*, la prise en charge de l'enfant sera d'autant efficace avec une bonne prise en charge du groupe : Plus le groupe sera stable, plus cela constituera pour l'enfant un repère stable et sécurisant.

-*Sur le plan affectif* l'assistante maternelle doit aider l'enfant à créer des repères affectifs stables : en l'invitant à faire connaissance avec les autres enfants, en favorisant son intégration et en lui proposant une présence bienveillante et sécurisante par des regards, des gestes, des postures, des paroles adaptées aux différentes situations (parfois difficiles) que l'enfant va rencontrer.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

La prise en charge du groupe **:**

Elle nécessite avant tout une organisation précise de la journée. Le but de cette mise en œuvre est de préserver un équilibre dans la dynamique du groupe et de privilégier le confort des enfants surtout pour les enfants entre 18-36 mois.
Avec l'observation du comportement des enfants au sein du groupe et les rapports qu'ils entretiennent entre eux, vous pourrez identifier les besoins des enfants et vous faire une idée sur la dynamique de groupe qui existe et les facteurs qui la crée.

Ceci conditionne en fait le travail d'animation lorsqu'il s'agit de proposer à des moments précis, des activités ou de jeux libres par petits groupes ou en groupe entier. Pour le jeune enfant au sein d'un groupe, cela est un début de socialisation.

2.3. Gestion et suivi de la progression des situations éducatives

Il faut d'abord proposer à l'enfant des activités libres et variées :
Son attention est limitée. Il est donc nécessaire de lui proposer une grande variété d'activités avec des temps de repos. Les repos sont nécessaires à certains moments de la journée en particulier avec le repas de midi ou après une activité où l'enfant s'est fatigué.

Pour gérer et suivre les situations éducatives, il serait nécessaire :
- de faciliter l'expression de chaque enfant par des attitudes verbales et non verbales (sourire, regard, mimique, posture).
- Reconnaître les interactions du groupe et différencier les différents comportements.
- Reconnaitre et évaluer les situations conflictuelles, les exclusions, la fatigue et les difficultés psychomotrices ou relationnelles éventuelles.
- Régler les situations conflictuelles en détournant l'agressivité par les attitudes d'apaisement.
- Faciliter l'expression des plus timides par le questionnement, le regard, le sourire, les postures et les mimiques.

2.4. Aide et soutien en cas de difficultés

Le rôle de l'assistante maternelle et certes d'aider, d'encourager et de soutenir l'enfant dans ses découvertes et dans ses apprentissages. A ce titre, elle doit :
- Rassurer l'enfant par des attitudes verbales ou non verbales
- Relancer une activité avec d'autres propositions
- Encourager la progression, la créativité par la parole, le sourire, la mimique, et le regard.

Mais son rôle ne s'arrête pas à l'organisation et à l'animation des activités d'éveil des petits enfants.
Elle a également un rôle de « dépistage » et de prévention en cas en cas de détection d'une anomalie chez un enfant :(problème d'audition, de vue, retards psychomoteurs, obésité, malnutrition , carences affectives..). Qu'elle doit communiquer. Elle peut ainsi orienter les parents vers des professionnels spécialisés (psychologue, pédiatre) pour apporter les solutions adaptées.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2.5. Feedback et conclusion à tirer de l'activité

Pour tout acte pédagogique, il est toujours nécessaire de tirer des conclusions et d'évaluer, dans le but de vérifier si les objectifs ont été atteints.

Pour ce qui est des activités menées avec les enfants en maternelle ou à domicile les conclusions à tirer sont surtout d'identifier quelles sont les réussites et les besoins qui restent à satisfaire pour chaque enfant.

C'est un temps de bilan sur ce que l'enfant a été capable de réaliser et s'il a progressé. C'est aussi un processus de comparaison d'un comportement observé par rapport à un résultat attendu.

En cas de décalage entre les attentes et les réalisations de l'enfant, il ne faut pas considérer que ce décalage exprime une incapacité de l'enfant à atteindre les objectifs fixés, mais qu'il s'agit d'une étape transitoire d'acquisition des compétences. Les erreurs sont utilisées comme source d'information destinée à mieux comprendre les difficultés rencontrées par l'enfant.
Que faut t-il faire de plus ? Communiquer avec l'enfant pour lui faire prendre conscience de ses lacunes ; informer également les parents aussi bien pour les succès que pour les échecs.

2.6. Clôture des activités

Pour clôturer les activités, il faut in former les enfants de la fin imminente de l'activité, puis demander la participation de chaque enfant au rangement du matériel dans la limite de leurs possibilités et de se laver ensuite en cas de salissure.

Exercice d'application



Jeu pour rire : Le petit chat malade

Un enfant est seul au milieu de ses camarades assis également autour de lui en cercle. Il doit s'approcher de l'un d'eux en miaulant. Celui-ci doit lui caresser la tête Sans rire, en lui disant « pauvre petit chat malade, maman va te donner du lait »
Au moindre rire, la maman pressentie deviendra petit chat à son tour

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

***Section 3* : Exemples d'animation d'une activité**

3.1 Réalisation d'objets avec la pâte à modeler





La pâte à modeler s'effectue dans le coin modelage et peut être préparée dans la cuisine. Elle permet le plaisir de la manipulation de la matière, la découverte des pouvoirs de création, favorise l'adaptation des gestes, exerce les différentes parties de la main, des doigts, la création en volume,….

La recette est :
2 verres de farine
2 verres d'eau
½ verre de sel fin
2 cuillérées à soupe d'huile
Une cuillérée à café de sulfate d'alun
Une dose de colorant alimentaire
Les enfants qui ne veulent pas participer à l'activité, ou qui ont fini, auront t le choix entre les ballons et les jeux libres.



Matériel

- Pâte à modeler

- Accessoires : moules pour effectuer des formes, couverts en plastique, bouchons de bouteilles de lait, objets en bois
- Gants de toilette mouillés et éponge pour nettoyer la table

Durée : 1 h

Consignes :

«Je vous donne de la pâte à modeler de différentes couleurs ainsi que des moules servant de modèles pour réaliser des objets de votre choix »

« Former des petites boules en pâte à modeler de différentes couleurs et les assembler en faisant les pattes, la tête et les yeux »

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



Déroulement

14h- Préparer le matériel

15h- Conduire les enfants par petits groupes de deux dans le coin modelage et les installer en leur proposant l'accompagnement éducatif.

-Montrer les couleurs de pâte à modeler, et leur proposer individuellement de choisir.
-Proposer des moules de quatre couleurs différentes, et leur demande de choisir un moule (citer le nom et la couleur du moule choisi).
-Poser les quatre moules sur la table et leur expliquer au fur et à mesure qu'ils peuvent changer de moule mais qu'ils doivent remettre celui qu'ils ont.'
-Propose à chaque enfant, un accessoire en bois, puis un couvert de dînette et enfin un bouchon de lait. Si un enfant est lassé malgré ces réorientations il faut l'arrêter lui lave les mains avec le gant de toilette mouillé, puis l'accompagner dans un autre coin où un accompagnement est proposé à un autre enfant.
-Proposer à d'autres enfants (selon les places disponibles) l'accompagnement éducatif, les installer et effectue le même accompagnement que précédemment.

15h20 : Expliquer aux enfants qu'ils doivent aller dans la salle de jeux car l'accompagnement éducatif est terminé, leur laver les mains avec le gant, et les accompagner dans la salle.
15h25 : Ranger le matériel, nettoyer la table et les chaises et balayer si besoin le sol.

15h35 : Dans le coin des jeux libres, inviter les enfants à ranger les jouets, les aider. Puis les inviter à se rassembler sur le tapis pour chanter.

15h45 : Chanter ensemble les comptines
15h55 : Aller à la salle d'eau pour encadrer le lavage des mains des enfants

Objectifs

Manipuler
Découvrir les transformations
Découvrir différentes formes
Comprendre le vocabulaire
Développer la motricité fine
Apprendre à coordonner les mains et les yeux
Développer le toucher
Entrer dans un processus de sociabilisation

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Intérêt et pour cette activité

-Cet accompagnement éducatif, va satisfaire des besoins différents des enfants.
-Il va également satisfaire certains besoins communs aux enfants âgés de plus de douze mois, car ils ont dépassé le stade oral du développement sexuel selon Freud, ils sont donc moins susceptibles de porter le pâte à modeler à la bouche.
-La manipulation est un besoin pour tous les enfants car cette action leur permet de mieux connaître les capacités que leur offre leurs corps, mais également de découvrir les formes, de développer leur créativité et leur toucher car la pâte à modeler a une texture bien particulière.



Attitudes éducatives

-Guider les enfants qui en ont besoin et verbaliser les actions, par exemple « pour faire une galette, on aplatit la pâte à modeler avec sa main, on pose sa main à plat, et on appuie fort »
-Parler doucement
-Poser les limites au fur et à mesure de l'accompagnement éducatif comme « ne pas jeter la pâte à modeler », « ne pas la mettre dans la bouche », « chacun sa pâte »….
-Recadrer l'enfant en le guidant pour l'intéresser aux découvertes possibles.
-Proposer régulièrement aux enfants de changer d'accessoire.
-Repérer les enfants qui s'ennuient, et les guider, si malgré l'intervention ils ne sont pas intéressés, leur proposer d'aller dans un autre coin.
-Laver les mains des enfants au fur et à mesure qu'ils quittent l'accompagnement éducatif en leur expliquant qu'il faut enlever la pâte à modeler qui est collée à leurs doigts.

3.2 Activité de bricolage : La réalisation d'une banderole

Cette activité consiste à réaliser par un groupe d'enfants (âgés de 03 ans) en salle, **une banderole** à l'occasion de la nouvelle année 2012 qui sera placée sur le mur. ou attachée d'un coin à un autre.et qui pourrait être reprise ou appliquée à tout autre moment de l'année. Il suffit de l'adapter en la décorant différemment.

Matériel :
- Une longue ficelle ou un long ruban
- Des triangles découpés dans du carton
- Les articles de décoration selon le choix

Découper des triangles dans du carton. Calculer un triangle pour chaque enfant.
En prévoir quatre (04) autres pour écrire l'année : **2012.**

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Laisser les enfants décorer les triangles. Avec le matériel prévu : Crayons-feutres, plumes, feutrine, autocollants, etc.

Fixer les triangles les uns derrière les autres sur le ruban de façon à former une belle banderole collective (coller simplement la ficelle sur le dos des triangles à l'aide de papier collant).

Au milieu de la banderole, placer les 4 triangles après avoir écrit sur chaque triangle un des chiffres (2-0-1-2).pour représenter la nouvelle année 2012.

La banderole peut être aussi décorée avec des ballons gonflés de différente couleur que chaque enfant pourrait attacher avec son triangle.

Cette idée peut être également utilisée pour fêter un anniversaire de naissance.

Bien sûr, cette activité procure du plaisir pour les enfants. Elle leur permet aussi de bouger, découper (pour les plus habiles),dessiner mais surtout jouer, avec les ballons en surplus en les laissant s'envoler au plafond pour les rattraper ensuite.

3.2 Activité d'Apprentissage du langage

(Matériel et supports, espace, durée, répartition des enfants, rôle de l'assistante, objectifs, compétences déroulement et consignes)

Déroulement et Consignes

Il s'agit de découvrir des mots dans le contexte familier de l'habillage au quotidien dans la classe (à l'arrivée et à la sortie de la maternelle).
Dans l'espace de rangement des vêtements et chaussures des enfants (vestiaire)
Ou dans le Coin poupées avec une collection d'habits choisis en fonction de l'objectif lexical.

Temps d'activité : 10 minutes

Séance de découverte et de prise de conscience pour observer et comprendre : en tout petits groupes ou même en individuel avec des enfants en difficulté langagière.

Le rôle de l'assistante est d'introduire le langage ciblé dans le cadre d'une situation la plus proche possible de la vie réelle : ranger les vêtements des enfants, habiller des poupées...
L'assistante va préparer du matériel qui va correspondre au vocabulaire sélectionné.
Elle va permettre de « mettre en mots » ce qui se passe : commente, nomme, désigne, explique, décrit, définit. C'est un accompagnement de l'action par la parole :
Elle va également encourager les réalisations de l'enfant en renouvelant les demandes, en faisant des reprises, des reformulations et en apportant le vocabulaire manquant.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Objectifs :

Comprendre le vocabulaire en situation d'action ou de jeu.

Compétences :

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire juste pour nommer avec les choses.
S'approprier des nouveaux mots fournis par l'assistante en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire.
Répondre à la demande des adultes autour de lui (l'assistante, les parents) en se faisant comprendre.

Déroulement et consignes :

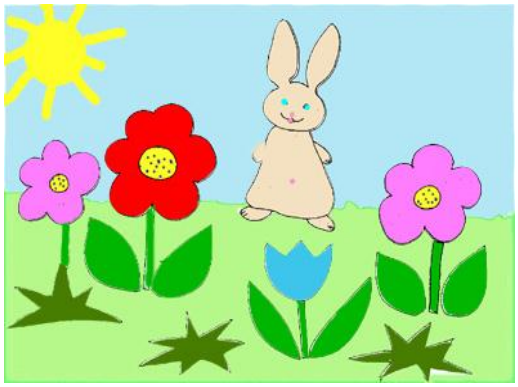
« Nous allons jouer avec les vêtements (des enfants, des poupées).
Nous allons apprendre à les reconnaître, à dire leur nom, à les ranger et à habiller les poupées avec ».

Présentation, observation et manipulation des vêtements.
Identifier, désigner, nommer, décrire.
Comprendre les consignes données par l'assistante : trier, choisir, montrer, accrocher classer, plier, empiler, enfiler, mettre tel ou tel vêtement /chaussure/accessoires.

Evaluation :

L'enseignant observe et note ce qui se passe aux moments significatifs de l'activité :
- un enfant qui accroche le manteau au porte - manteaux,
-un enfant qui enfile le pantalon au poupon,
-un enfant qui empile tous les bonnets des autres enfants.

3.3 Collage d'un lapin pour tous petits



Activité d'observation et de réalisation du collage de lapin pour les petits
Le jeu développe la logique et l'observation et permet à l'enfant de réaliser un beau collage.

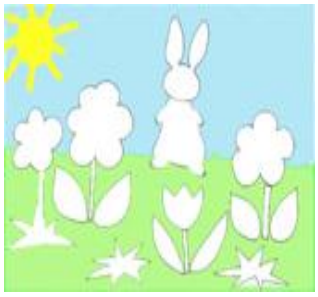
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

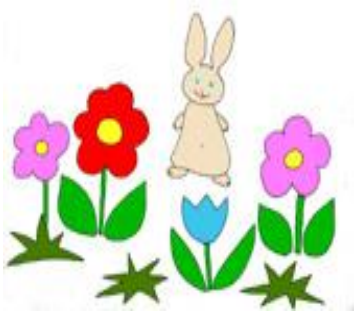
Les apports du bricolage

- Réaliser un collage dès 2 ans
- Développer sa créativité
- Développer sa motricité fine
- Développer sa coordination œil-main
- Développer le repérage spatial
- Renforcer la reconnaissance de formes
- Mettre en œuvre les opérations mentales simples : observer-comprendre-agir

Matériel nécessaire

- Les modèles à découper
- Des ciseaux
- De la colle





Fond coloré

Formes à découper et coller

Adaptez les instructions en fonction de l'âge et des possibilités de l'enfant. Pour les plus jeunes ne sachant pas découper, chargez-vous du découpage et laissez le collage à l'enfant. Pour les plus âgés demandez à l'enfant de découper les formes à coller, même grossièrement.
Donnez le fond coloré à votre enfant puis demandez-lui de le compléter en collant les différents éléments du tableau.





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

3.4-Contes, récits et histoires

Pour réaliser cette activité, il vous sera nécessaire d'organiser et préparer les conditions favorables pour intéresser les enfants.
Il faudrait d'abord rechercher des contes adaptés selon l'âge des enfants,
Choisir le moment opportun et penser à les installer confortablement

Le conte (ou l'histoire) doit être utilisé comme support à d'autres activités.
Il a pour rôle de développer la mémoire et l'imagination de l'enfant, lui faire découvrir les espaces de lecture : bibliothèque, médiathèque et aimer la lecture
et les livres.







Le lapin en chocolat

Il était une fois par un beau jour d'avril, un joli lapin très très curieux. Le lapin sentit une bonne odeur. Comme ce lapin était très curieux, il alla sentir. C'était du chocolat mais le lapin ne le savait pas. Il se pencha sur le bord du gros chaudron et il tomba dedans. Alors, il est devenu un gros lapin en chocolat ! C'est de là que vient le lapin en chocolat, pour les petits amis curieux qui ne le savaient pas.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

3.5 Jeux individuels et jeux de groupes

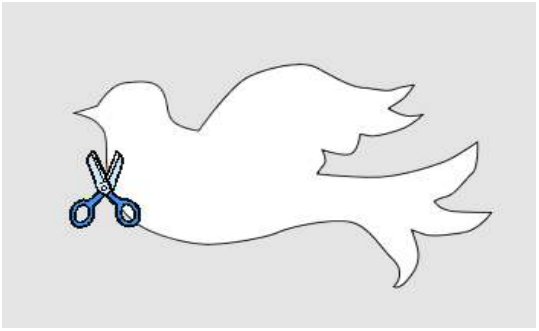
Suivant l'objectif visé, vous disposez de plusieurs organisations des activités :
Vous privilégierez un travail individuel, en grand groupe, en atelier ou en petit groupe (de besoin).
Quel que soit l'apprentissage, l'enfant doit se confronter seul, à un moment ou à un autre, à la tâche qu'il a à effectuer. Le lien doit être fait avec ce qu'a trouvé le groupe.
Vous vous appuierez sur le rapport groupe - individu pour rendre plus efficaces les modalités de travail et plus lisibles les procédures d'apprentissages. L'enseignant veillera à établir une relation individuelle avec chacun des enfants.
Certaines activités réclameront une modalité de travail particulière.
Par exemple, l'écriture s'exercera en individuel alors que le lancement d'un jeu s'effectuera en grand groupe.

3.6 Activités manuelles

" Fabriquer " un oiseau : Ce qu'il faut

- Le modèle du dessin de l'oiseau à imprimer :
- Plumes
- Papier à dessin
- Colle
- Ciseaux
- Un crayon ou un feutre

Le modèle



Découpez avec l'enfant le modèle imprimé. Déposez-le sur le papier à dessin et tracez le contour au feutre ou au crayon.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

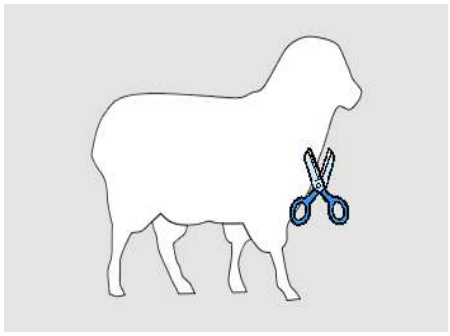
Collage




L'enfant peut alors s'amuser à coller les plumes sur le dessin de l'oiseau.
"Fabriquer" un mouton Ce qu'il faut :

- Le modèle du dessin du mouton
- Coton
- Papier à dessin
- Colle
- Un crayon ou un feutre

Le modèle



Découpez avec l'enfant le modèle imprimé. Déposez-le sur le papier à dessin et tracez le contour au feutre ou au crayon.

Collage




L'enfant peut alors s'amuser à coller le coton sur le dessin du mouton

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

3.7 <u>Les Comptines et les chants</u> (d'expression musicale- d'expression Corporelle)

Plus l'enfant est jeune, plus son oreille peut apprivoiser des sonorités. Il est nécessaire, à cette étape, qu'il prenne conscience des réalités sonores de la langue.

La meilleure manière est de lui permettre de dire des énoncés simples ou de chanter souvent des comptines, des chansons, des poésies ou des jeux de doigts.

Son attention aux rythmes et aux rimes lui fait découvrir que les paroles sont composées de sons.

La comptine est une formule enfantine servant à compter ou à se départager entre enfants. On retrouve sous cette appellation toutes les chansons, berceuses, danses ou jeux rimés qui constituent le patrimoine oral des petits.

À chaque âge sa comptine : il y a celles que l'on chante en sautant à la corde, en tapant des pieds, en jouant avec les mains, pour imiter les animaux, pour se cacher, et celles qui s'adressent aux tout-petits.

Elles rythment les premiers échanges corporels entre la mère et l'enfant, mais aussi entre l'enfant et le monde qui l'entoure.

À travers elles, l'enfant découvre son corps, tape dans ses mains, avec ses pieds.

Découvrir les doigts de la main

Que fait ma main ?
Elle caresse : doux, doux, doux
Elle frappe : pan, pan, pan
Elle gratte : gr, gr, gr
Elle chatouille : guili, guili, guili
Elle pince : ouille ouille ouille
Elle dance : hop hop hop
Au revoir ! Elle s'en va.

Sur le visage

J'ai deux oreilles :
Pour entendre et pour
comprendre
J'ai un petit nez rond
Our sentir ce qui est bon
Pour sentir ce qui est bon
Ma bouche sert pour goûter :
Ce qui est sucré ce qui est salé
J'ai deux yeux pour voir :
Quand je les ferme il fait tout noir

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Transmises de génération en génération, les comptines sont souvent les premières "histoires" racontées à l'enfant. Elles semblent anodines mais elles abordent des sujets importants : l'absence, la séparation, la douleur, l'amour, la gourmandise…

Les comptines sont redites souvent, c'est la répétition d'un texte connu qui donne du plaisir aux enfants et qui les amène à intérioriser un rythme régulier.
Les comptines permettent aussi d'apprendre des mots, de dire des choses bizarres, de rire et de jouer avec les sons.

On se sert d'une comptine pour rassembler les enfants, les calmer en les faisant asseoir et en occupant les mains à frapper sur des syllabes bien mises en évidence par l'adulte. On fait choisir aux enfants les comptines qu'ils préfèrent, lorsqu'on veut travailler sur le rythme qu'on marque avec plaisir.

Les **comptines** font appel à l'éveil du langage, mais aussi à la découverte du corps, au contact, aux sensations, à la relation à l'autre, ainsi qu'au rythme

Les **berceuses** font appel au climat, à la tendresse, à la modulation de la voix (pour le tout-petit avec leur maman)

Les **chansons** font appel à l'interprétation, mais aussi au mime, à la mémorisation de vocabulaire, ou, tout simplement à un effort de concentration et d'écoute

Que l'on chante

Que l'on chante qu'on s'apprête
Fa la la la la la la la
Sonnez pipeaux et trompettes
Fa la la la la la la la
Car c'est la joie qu'on apporte
Fa la la la la la la la
Ouvrez donc grandes vos portes
Fa la la la la la la la

Dans les villes et les villages
Fa la la la la la la la
Répandons notre message
Fa la la la la la la la
Proclamons la joie profonde
Fa la la la la la la la

Que Dieu a donné au monde
Fa la la la la la la la

Voici les cloches qui sonnent
Fa la la la la la la la
Que le nouvel an nous donne
Fa la la la la la la la

Un coeur rempli de tendresse
Fa la la la la la la la
C'est la plus belle richesse
Fa la la la la la la la

a ! a ! a !

a ! a ! a ! J'ai du chocolat
é ! é ! é ! Je vais le Manger
i ! i ! i ! Il est tout petit...
o ! o ! o ! J'en veux un plus gros !
u ! u ! u ! y'en a déjà plus...

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exercice de synthèse



Répondre aux questions suivantes :

1- Citez 4 activités spontanées chez le jeune enfant.

2- Citez 2 façons de stimuler le langage chez le jeune enfant

3-Citez 4 manières de stimuler l'apprentissage de la marche du bébé.

4- A quel âge un enfant est –il capable de dessiner un bonhomme « têtard » ?

5- A quel âge l'enfant imite les adultes qui l'entourent ?

6-quelle est la conduite à tenir lorsqu'un enfant de 9 mois sanglote au départ de sa maman ?

(Réponse en annexe II)

Résumé



Si la place du jeu et des activités organisés sont indispensa pour le développement de l'enfant, il n'est pas moins import de réfléchir sur le rôle et la manière d'intervention de l'assis maternelle pour mieux comprendre les effets de son action les apprentissages concernés.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

onclusionC

Le jeu est une fonction vitale pour l'enfant. Par le jeu, il se construit et se développe sur tous les plans : physique, affectif, mental et social.

Votre rôle éducatif en tant qu'assistante maternelle est déterminant dans le développement de l'enfant, en complément de celui des parents :

- Pour l'accompagner vers l'autonomie physique et affective
- Pour participer à l'acquisition du langage
- Pour l'aider à se socialiser
- Pour participer à l'éveil et à l'épanouissement personnel de l'enfant.

Le développement est une évolution au cours de laquelle l'enfant apprend à maîtriser ses mouvements, sa pensée, ses sentiments et sa socialisation, autrement dit, il grandit et va vers son autonomie.

Cela consiste à accueillir l'enfant (en maternelle ou à domicile) dans un climat stimulant pour pour favoriser son éveil et ses apprentissages.
Plus précisément, ce sont vos connaissances et vos compétences en matière d'organisation des activités, d'animation des séances, d'aménagement des espaces….mais aussi de votre capacité à connaître les différents stades du développement de l'enfant, à vous rapprocher de lui pour le sécuriser, lui témoigner votre affection…. qui vous permettront de répondre au mieux à ses besoins.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Bibliographie

1- Dr.Dorothy Einon Juillet.2003. Jouer pour grandir
Paris, Hachette.

2- Saussois Nicole Décembre.1982. Activités en ateliers à l'école maternelle.
Paris, Armand Colin 175 p.

3- Deldime.R,et Vermeulen.S.1983. Le développement psychologique de l'enfant
Bruxelles,A.De Boeck 184 p.

4- Dr Decoly Ovide et Melle Monchamp. 1978. Initiation à l'activité intellectuelle
et motrice par les jeux éducatifs. Paris, Delachaux et Niestlé 169 p.

5- Filleul Christiane. 1995.Guide pratique de l'instituteur,Paris,Hachette 318 p.

6- Moulat Anne Marie. 1998.Pour une classe réussie avec les 2 ans. Paris, F.Nathan

7- Abadie M et groupe d'inspecteurs. 1973Tome I Pédagogie de l'école maternelle,
principes et pratiques F.Nathan

8- Sites Internet (Mon bébé.com, Tête à modeler .com, Editions-Retz. Com)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ANNEXE I

Tableau 1 Développement psychomoteur de l'enfant
De la naissance à 3 ans

Age	Motricité	Préhension	Langage	Compréhension
Naissance 1 mois	Hypertonie des membres Hypotonie axiale Assis : cyphose dorsale V : position fœtale	Grasping (tenir)	Attentif aux sons	
2 mois	Tenu tête quelques instants et vacille D : attitude asymétrique V : appui avant-bras, soulève tête à 45°	Grasping plus discret Mains souvent ouvertes	Vocalises	Sourire social
3 mois	Intérêt pour son corps : âge du « regard de la main » D : mouvement de flexion et d'extension des MI V : appui avant-bras, soulève tête de 45 à 90°	Préhension au contact	Cris de plaisir Gazouillis	
4 mois	Assis : tient sa tête D : roule dos-côté V : appui coude, tête 90°, extension MI	Mains au centre Essaie d'atteindre les objets avec les mains. Joue avec hochet mais le perd souvent	Rit aux éclats Gazouille beaucoup	Enlève serviette posée sur son visage

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

5 mois	D : pédalage V : appui avant-bras en hyperextension. Fait l'avion, essaie de se retourner ventre-dos	Préhension volontaire cubito-palmaire Objets à la bouche	Ton moqueur : « agueu »	Sourit à son image dans le miroir
6 mois	Assis en trépied D : saisit ses pieds, se retourne dos-ventre V : appui mains Debout : stade du sauteur	Préhension volontaire globale bien acquise Tient 2 cubes	Lallations	Permanence de l'objet Tend les bras
7 mois	Assis : stade du parachutiste D : pieds à la bouche V : poids du corps sur une main pour saisir objet	Relâchement volontaire global Début de préhension en pince inférieure	Syllabes : ba, da, ka	Imite actes simples Répond à son prénom
8 mois	Tient assis seul D : peut s'asseoir seul en prenant appui sur un côté V : fait l'ours 1er mode de locomotion : les retournements	Perfectionne pince inférieure Déliement de l'index	Imite des sons Combine des syllabes : dada-baba	Comprend le « non » Cherche jouets jetés
9 mois	Assis, pivote sur ses fesses V : rampe Se met debout en se tenant aux meubles	Préhension en pince supérieure	Syllabes redoublées : « papa-mama » non différencié	Notion d'outil Apprend à tendre un jouet Compare 2 cubes

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

10 mois	4 pattes Se met debout, « chevalier servant »	Pince supérieure plus fine	« papa-maman » bien différencié	Fait « au revoir », « bravo » Notion de contenant et de contenu
11-12 mois	Marche de l'ours Début des 1ers pas Marche le long des meubles	Pointe son index	Langage global significatif Mots phrases 2 mots significatifs	Emboîte les objet Encastrement : met rond Envoie balle Comprend phrases simples
15 mois	Marche seul Monte escalier à 4 pattes Se met debout sans appui	Relâchement manuel fin et précis Tient sa cuillère, gribouille	Perfectionne son langage global significatif 4-6 mots significatifs	Demande objets en pointant du doigt Tour de 2 cubes
18 mois	Monte-descend escaliers en se tenant à la rampe Début course, saut 2 pieds Marche à reculons	Lance balle Mange seul Aime faire des gribouillis	Jargon mature 7-10 mots	Intérêt pour livres d'images, désigne 1-2 images Comprend 1-2 ordres Montre 2-3 parties du corps
2 ans	Monte-descend escaliers sans alterner les pieds Court vite Tape dans ballon	Souplesse du poignet Dévisse couvercle 2,6 ans : copie rond	Explosion du vocabulaire Phrases explicites Utilise « je-moi-tu »	Propreté de jour (18-24 ms) Aide pour se déshabiller Compte jusqu'à 3-4 Nomme 4-5 images
3 ans	Monte-descend escaliers en alterné Saute sur un pied Fait du tricycle	Bonhomme tétard Copie une croix Tour de cubes S'habille seul	Avalanche de questions : pourquoi ? Utilise correctement le temps des verbes	Connaît comptines Compte jusqu'à 10 Nomme 8 images et 8 parties du corps

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Corrigés d' xercicese

Exercice1

Le développement du langage oral s'effectue en plusieurs étapes.
Faire correspondre les âges (de 1 à 7 mois) contenus dans le tableau1 avec les étapes d'acquisition du langage énumérées dans le tableau 2 suivant l'ordre de leur apparition en remplissant le tableau 3.

Réponse

Tableau 3

Age	**Langage**
Naissance *1 mois*	Attentif aux sons
2 mois	Vocalises
3 mois	Cris de plaisir Gazouillis
4 mois	Rit aux éclats Gazouille beaucoup
5 mois	Ton moqueur : « agueu »
6 mois	Lallations
7 mois	Syllabes : ba, da, ka

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exercice N°2

Le goût est il développé dès la naissance ?

Réponse

Dès sa naissance, l'enfant est capable de reconnaître les quatre sensations gustatives élémentaires : le salé, le sucré, l'acide et l'amer. Il sait nettement exprimer son plaisir pour le sucré et son déplaisir pour l'amer.

Exercice N°3

Que signifient le "développement psychomoteur" et «le développement psychologique" d'un enfant ?
En quoi l'Assistante maternelle favorise-t-elle ces développements ?

Réponse

Le développement psychomoteur, c'est le développement au niveau corporel de l'enfant : le bébé va apprendre à bouger ses membres, à le faire de façon intentionnelle, puis va apprendre à se retourner sur le ventre, sur le dos, puis commencer à s'asseoir etc... Jusqu'à devenir petit à petit un grand qui court et saute partout ! Il y a le développement du corps et le développement de la motricité fine (les mains, les activités manuelles, la précision, le sport...)

Le développement psychologique, c'est son développement au niveau mental, intime, personnel. La psychologie de l'enfant se développe petit à petit. Il faut faire attention à chaque enfant, voir s'il semble avoir un problème traduit par un comportement, une attitude anormale pour son âge (problème familial, physique...)
L'Assistante maternelle favorise ces développements grâce à des activités en lien avec la motricité, des lectures, des jeux ...

Exercice N°4

Réponse aux questions:

1. Expliquez ce que signifie le terme « activité symbolique ».

Une activité symbolique est une activité durant laquelle l'enfant imite les adultes et reproduit le monde environnant (ex : il imite les parents, la maîtresse, le médecin, le commerçant…).

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2. Indiquez l'intérêt de ce type d'activité.

Ce type d'activité permet à l'enfant de se divertir, mais aussi de se sociabiliser, d'exprimer ses émotions et de développer son imaginaire.

3. Citez un exemple d'activité symbolique et listez le matériel nécessaire à la réalisation de cette activité.

La marchande des fruits et légumes (en plastique), une caisse enregistreuse (un carton fait parfois l'affaire), de la monnaie (l'enfant utilise des éléments de jeux en plastique coloré), des ardoises pour écrire les prix, des bacs de rangement, un panier…

L'enfant a beaucoup d'imagination pour donner une fonction aux objets détournés de leur fonction.

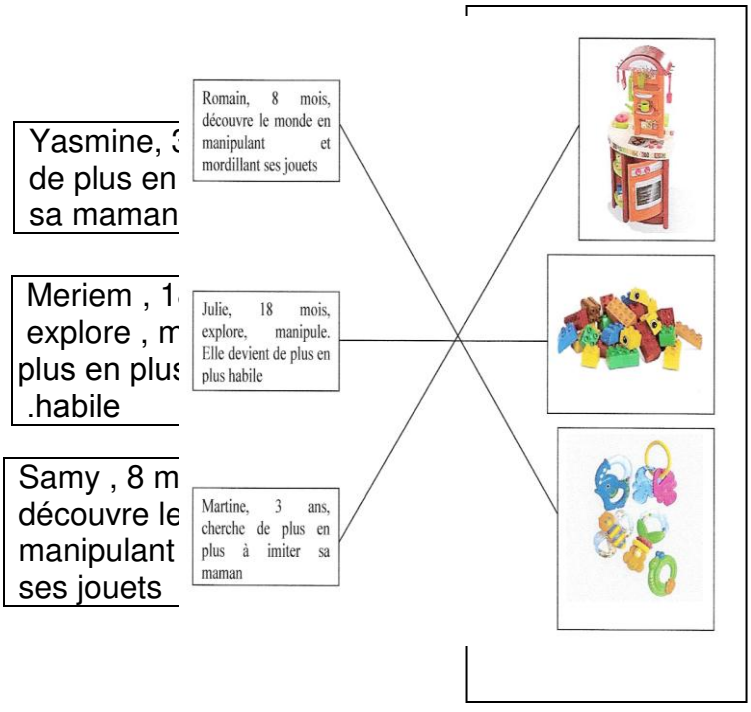
4. Expliquez l'intérêt des activités de motricité.

Les activités de motricité ont pour but de développer chez l'enfant ses capacités motrices, son équilibre, son endurance, sa coordination...

5. Citez un exemple d'activité de motricité et listez le matériel nécessaire à la réalisation de cette activité.

Parcours de motricité : escalier, tubes, plans inclinés, tapis de sol, toboggan, cubes…

6. Reliez chaque enfant au jouet correspondant à son âge et à ses besoins.



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exercice N°5

Énumérez les objectifs d'une activité « peinture » et listez le matériel nécessaire à cette activité comme illustrée sur l'image.

Réponse

- Les objectifs sont de développer la motricité fine de l'enfant, d'éveiller son imaginaire, de l'initier aux différentes couleurs et textures.
- Le matériel : des tabliers, une protection en plastique, des pinceaux, de la peinture, de l'eau, des feuilles, un modèle, des pots…

Exercice N°6

Réponse aux questions :

1- A partir des exemples suivants, citez 4 activités spontanées chez le jeune enfant.
Jeu individuel – livre d'images- tricycle- écouter la musique- jeu interactif- poupées- ours en peluche, autre enfant

Jeu individuel, poupées, ours en peluche, autre enfant

2- Citez 2 façons de stimuler le langage chez le jeune enfant :
Lui parler, chanter des comptines, lire des histoires, jeu de l'imagier

Lui parler- jeu de l'imagier

3- Citez 4 manières de stimuler l'apprentissage de la marche du bébé.

'le parcours sur objets et meubles bas'Installation d
Proposer un jouet porteur- trotteur
Le tenir par la main
Le soutenir par le bout des doigts

4- A quel âge un enfant est –il capable de dessiner un bonhomme « têtard

C'est à l'âge de 3ans que l'enfant dessine le bonhomme têtard.

5- A quel âge l'enfant imite les adultes qui l'entourent et reproduit des situations observées ?

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

C’est à partir de l’âge de 2 ans qu’un enfant commence à imiter son entourage.

6-quelle est la conduite à tenir lorsqu’un enfant de 9 mois sanglote au départ de sa maman ?

Il faut le prendre dans ses bras, le rassurer, lui expliquer que sa maman reviendra en lui proposant une activité.

Exercice N° 7

En votre qualité d’assistante maternelle, vous accueillez chez vous Amine, un enfant âgé de 2 ans. En dehors du dessin, quelle autre activité pouvez-vous proposer à un enfant de 2 ans ? **Justifiez votre réponse.**

Réponse

L’activité qui pourrait convenir à Amine est un jeu d’encastrement car Amine l’apprécie et il répond aux besoins d’un enfant de 2 ans.

*L’enfant explore par la manipulation
*Les jeux d’encastrement permettent de :
-perfectionner la dextérité manuelle
-favoriser la mémoire visuelle et la reconnaissance des formes et des couleurs

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

C’est Rachid avec son violon

C’est Rachid avec son violon
Qui fait danser les filles (bis)
C’est Rachid
Avec son violon
Qui fait danser
les filles et les garçons
Mon papa ne veut pas
Que je danse (bis)
Mon papa ne veut pas
Que je danse Algérois
Il dira c’qu’il voudra
Moi je danse (bis)
Il dira c’qu’il voudra
Moi, je danse Algérois
C’est Yannis avec sa guitare
Qui fait danser les filles (bis)
C’est Yannis
Avec avec sa guitare
Qui fait danser
les filles et les garçons
Mon papa ne veut pas
Que je danse (bis)
Que je danse (bis)
Mon papa ne veut pas
Que je danse Chawiya
Il dira c’qu’il voudra
Moi je danse (bis)
Il dira c’qu’il voudra
Moi, je danse Chawiya
C’est Nassima avec son mandole
Qui fait danser
les filles et les garçons
Mon papa ne veut pas
Que je danse (bis)
Mon papa ne veut pas
Que je danse Qbayliya
Il dira c’qu’il voudra
Moi je danse (bis)
Il dira c’qu’il voudra
Mon papa ne veut pas
Que je danse constantinois
Il dira c’qu’il voudra
Moi je danse (bis)
Il dira c’qu’il voudra
Moi, je danse Constantinois
C’est Salim avec son qanun
Qui fait danser les filles (bis)
Qui fait danser
Les filles et les garçons
Mon papa ne veut pas
Que je danse (bis)
Mon papa ne veut pas
Que je danse Tlemçenien
Il dira c’qu’il voudra
Moi je danse (bis)
Il dira c’qu’il voudra
Moi, je danse Tlemçenien
C’est Amine avec sa derbouka
Qui fait danser
Les filles et les garçons
Mon papa ne veut pas

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Moi, je danse Qbayliya

Zad ennabi

Zad ennabi wafrahna bih
Salla Allâh ‘alayh
Ya ‘Achiqin Rassoul Allâh
Salla Allâh ‘alayh
Zad ennabi bnou Amina
Salla Allâh ‘alayh
Faress Mekka wel Madina
Salla Allâh ‘alayh
Mohammad yachfa’a fina
Qalbi chayèq ilayh
Ya ‘Achiqin rassoul Allâh
Salla Allâh ‘alayh
Sallou ‘alayh ya muslimin
Salla Allâh ‘alayh
LMustapha Taha l Amine
Salla Allâh ‘alayh
Sallou ‘alyh ya mouminin
Salla allah alayh
LMustapha Taha lamine
Yachfè ‘a fina fiyoum eddin
Qalbi chayèg ilayh
Ya ‘Achiqin rassoul Allâh
Salla Allâh ‘alayh
Zad ennabi wafrahna bih
Salla Allâh ‘alayh

Françaises Comptines

C’est le rouge

C’est le rouge
Un chapeau qui bouge
C’est le jaune
Les bananes sont bonnes
C’est le vert
Un ver sous la terre
C’est le bleu
Le ciel lumineux
C’est le noir
La couleur du soir
C’est le blanc
Je suis tout content !

Bonjour M. Soleil

Bonjour M. Soleil
Il est temps de se lever
Je n’ai plus sommeil
Je viens de m’éveiller
Bonjour M. Soleil
Quelle belle journée
J’étire mes orteils
Je vais aller jouer

Je me lève, je m’étire, me gratte la tête
Je m’habille, fais mon lit, sors mes souliers
Je descends pour déjeuner manger des crêpes
Et la journée est enfin bien commencée

Bonjour M. Soleil
Il est temps de se lever
Je n’ai plus sommeil
Je viens de m’éveiller
Bonjour M. Soleil
Quelle belle journée
Je frotte mes oreilles
Je vais bien m’amuser

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر