

SOMMAIRE

L'ENFANT ET LE JEU 8

C'EST QUOI JOUER POUR LES JEUNES ENFANTS ? 9

Improviser, imaginer, créer	9
Créer et planifier, impossible ?	10
📌 Le développement de l'enfant de 2 à 6 ans	11

DU JEU SYMBOLIQUE AU JEU DE RÈGLES 13

L'approche de jeux de règles	14
Favoriser la rencontre	14
📌 Aménager un espace de jeu symbolique	15
📌 Aménager un espace de jeux de règles	17



© Laurence Hagnin

AGIR ET S'EXPRIMER À TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES 19

BOUGER ET ENCORE BOUGER ! 20

Définition	20
Les intensités de l'activité physique	20
Les recommandations selon l'âge	21
Une entrée par le jeu	21

PETITS JEUX D'EXTÉRIEUR 22

La statue	22
Le funambule	22
Contre-courant	23
Bonjour Madame	23
Touche-touche couleur	23

Le petit train des enfants	24
La chaise humaine	24
La ronde des animaux	25
À l'œil	25
Le furet	26
Assis, debout, chapeau	26
Pigeon vole	26
Pile ou face	27
En silence	27
📌 Se déplacer sur deux roues	28
📌 Jeu de cour : la marelle	30
📌 Activités d'entraide et de collaboration	32

GYM ET JEUX D'ÉVEIL POUR LES 2-6 ANS 34

L'apprentissage de l'autonomie	34
Le rôle capital du jeu	35
Les jeux	35
Quelques exemples de jeux	37
📌 Expression corporelle des tout-petits (1)	39
📌 Expression corporelle des tout-petits (2)	41
📌 Expression corporelle des tout-petits (3)	43
📌 Expression corporelle des tout-petits (4)	45

AGIR ET S'EXPRIMER À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES 47

ENCOURAGER LE POUVOIR DE CRÉATION DES TOUT-PETITS 48

La création en ACM	48
La croissance, ennemi de la création spontanée ?	49
Quelques pistes pour y remédier	49
📌 La peinture pour les tout-petits	50
📌 Peindre proprement avec les doigts	52
📌 Peindre avec des ballons gonflables	54
📌 D'autres activités plastiques pour les tout-petits	56
📌 Pincettes à linge, animaux et prénoms	58
📌 Dessiner avec des tampons	60
📌 Land art sur des tas de bois et des écorces	62
📌 Land art en automne	64



ÉCRIRE DE LA MUSIQUE	66
Écrire le son : essais de traduction en direct	66
📌 Nuit noire, nuit blanche	69
📌 Y'a mon estomac qui crie	71

LE LANGAGE COMME ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ 73

DONNER LE GOÛT DU LIVRE	74
Multiplier les supports et les temps	74
Conseils pour susciter l'intérêt	75
📌 Des livres à découvrir et à lire	76

LE KAMISHIBAI : UNE AUTRE FAÇON DE RACONTER LES HISTOIRES 78

Les principes du kamishibai	78
Le butai : un théâtre de bois	79
Jeux de scène	81
Découvrir le kamishibai	82
Créer avec les plus jeunes	83
📌 Une histoire, une activité : <i>Un drôle de petit dragon</i>	85
📌 Une histoire, une activité : <i>Josette enquête</i>	87
📌 Une histoire, une activité : <i>Le monstre de Pollux</i>	89
📌 Une histoire, une activité : <i>Mordicus et Feufolé</i>	91
📌 Cinéma : <i>Maison sucrée, jardin salé</i>	93

📌 Cinéma : <i>Bonjour le monde !</i>	95
📌 Cinéma : <i>Promenons-nous avec les tout-petits</i>	97

EXPLORER LE MONDE 99

À GRANDS PAS DANS LE MONDE	100
Découvrir le vivant	100
Un panel varié	101
L'incontournable numérique	101

LA DÉMARCHE EXPÉRIMENTALE 102

L'observation	102
L'expérimentation	103
La conclusion	103
📌 Y'a pas d'âge pour les sciences participatives	104

3 ESCAPE GAMES POUR LES 2-6 ANS 106

Des jeux allégés et adaptés	106
Cache-cache à la ferme	107
À la recherche du doudou perdu	110
Les cookies de la sorcière Goussedail	112
📌 Le jardin pour apprendre	114
📌 Création et utilisation d'un germeoir	116

JEUX DE PISTE NATURE POUR LES 2-6 ANS 118

Un public à part	118
Ouvrez grand vos yeux !	121
Tout est dans le cliché !	122
Les petits trésors des saisons	124
📌 Autour des médias et de l'information	126
📌 Autour de l'usage des écrans	128

RESSOURCES À TÉLÉCHARGER

Le pictogramme  indique qu'il y a des documents à télécharger sur www.jdanimation.fr/ **Livres 2-6 ans** de manière à faciliter la mise en œuvre des activités.

Le 📌 indique les fiches pratiques qui proposent parfois plusieurs activités détaillées.

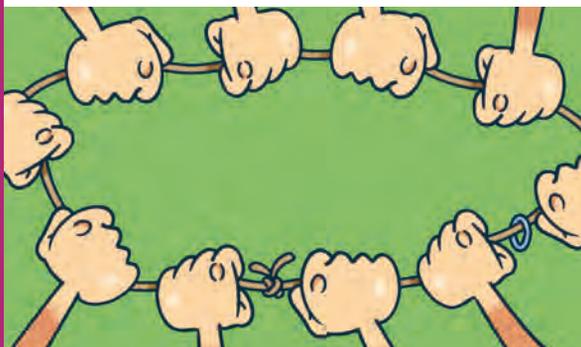


L'ENFANT ET LE JEU

L'enfant se construit avec le jeu : c'est une activité indispensable pour le développement de ses capacités physiques et psychologiques comme de ses habiletés sociales. Le jeu est un outil d'expérimentation par lequel il entre en relation avec le monde et imagine l'utilité de chaque objet et chaque être vivant. Il est donc essentiel de proposer à tous les enfants, âgés de 2 à 6 ans, un environnement de jeu adapté à leurs besoins.

du meneur. Si elle est mauvaise, il reste debout devant son tabouret et attend la fin de la partie.

LE FURET



- Jeu d'observation et de manipulation.

Joueurs et matériel

- Une dizaine d'enfants à partir de 4 ans.
- Une longue ficelle nouée, sur laquelle a été enfilé un petit anneau.

Déroulement

Les joueurs forment un cercle, assis sur leurs tabourets qui se touchent. Un joueur est au milieu.

Les joueurs tiennent dans leurs deux mains la ficelle sur laquelle coulisse le petit anneau. Les joueurs se passent l'anneau en rapprochant leurs mains de façon à ce que celui qui est au centre ne le voie pas. Le mouvement est scandé par le chant « *Il court, il court, le furet...* ». Au signal (sifflement, claquement de mains...), les joueurs doivent immobiliser leurs mains et le joueur du centre doit déterminer qui possède l'anneau. S'il y parvient, il prend la place du joueur démasqué, qui devient le meneur. Sinon le chant reprend et l'anneau poursuit sa course, et ainsi de suite.

ASSIS, DEBOUT, CHAPEAU

- Jeu d'observation et de gestuelle.

Joueurs et matériel

- 2 joueurs, à partir de 5 ans.
- Deux sièges, deux chapeaux.

Déroulement

Pour ce jeu, il faut deux chaises, deux chapeaux et le silence le plus complet.

Les deux joueurs sont assis face à face, un chapeau sur la tête. Les consignes de départ sont simples : « *assis* », « *debout* », « *avec chapeau* » et « *sans chapeau* ».

Quand le joueur qui mène exécute une action, l'autre doit faire le contraire. Par exemple : s'il se met debout, son partenaire doit s'asseoir ; lorsqu'il porte son chapeau, l'autre doit l'enlever. Et les actions se font simultanément.

Il est amusant pour ce jeu de choisir des participants d'âges différents, un adulte et un très jeune enfant par exemple.

PIGEON VOLE



- Jeu d'observation et d'imitation.

Joueurs et matériel

- Entre 3 et 20 joueurs à partir de 4 ans.
- Aucun matériel.

Encourager le pouvoir de création des tout-petits

La création est un acte naturel pour un jeune enfant. Il crée, à chaque instant, ses jeux, ses interactions avec les autres, son langage, le rôle de l'adulte... Comment entretenir cette créativité ?

Partons du postulat (avéré) que l'acte de créer est un atout indispensable à l'apprentissage, à l'équilibre, au bien vivre, à la socialisation et à l'estime de soi de tout être humain. Essayons de comprendre pourquoi la capacité de créer diminue en grandissant et pourquoi créer devient un acte plus secret, plus intime au fil de la croissance.

LA CRÉATION EN ACM

On peut considérer deux grandes familles d'activités créatives : celles que l'on réalise avec des outils, des matières, et celles pour lesquelles notre corps devient outil d'expression. Dans la première, nous retrouvons toutes les créations manuelles qui vont du dessin à la peinture, en passant par le collage, la construction en trois dimensions... Regardez la facilité que les jeunes enfants ont à dessiner, à représenter, à construire, sans se préoccuper de la forme réelle des choses. Quand vous leur posez des questions, regardez avec quelle facilité ils peuvent développer, expliquer, inventer, raconter leur création, la rendre vivante... Remarquez aussi comme ils donnent facilement leur création et comme c'est, pour eux, réellement un cadeau...

Regardez jouer les enfants : en même temps qu'ils construisent, ils se racontent

des histoires. Observez avec quelle facilité l'histoire peut changer d'orientation, intégrer un nouveau concept, un nouveau participant... Remarquez également comment certains enfants ont la possibilité d'accepter que la construction se casse ou soit cassée... Quelle importance, ils savent comme il est facile de recréer un autre jeu... Pour ce qui est de la deuxième famille, quand le corps devient outil d'expression (danse, chant, théâtre...), l'imaginaire et les concepts sont moins présents, la création est plus difficile. Les enfants reproduisent, mais une expression libre du corps ou de la voix est moins « naturelle ». La méconnaissance et le manque de maîtrise de leur corps physique peuvent en être les raisons.



© Estelle Perdu



© Estelle Perdu

LE LANGAGE COMME ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

Permettre aux jeunes enfants, même les plus discrets, de dire, exprimer un avis ou un besoin, questionner... dans des conditions bienveillantes est un objectif que les équipes d'animation doivent viser. Ainsi, au-delà des temps d'expression quotidiens et des échanges spontanés, il est important qu'elles veillent à proposer des activités variées mobilisant en premier lieu les habiletés langagières.

Le pictogramme  indique des ressources à télécharger sur www.jdanimation.fr/Livre2-6ans

UNE HISTOIRE, UNE ACTIVITÉ : LE MONSTRE DE POLLUX

L'objectif de la fiche est que les enfants réalisent un monstre en pâte à modeler autodurcissante. Ils devront envisager leur création en volume et faire preuve d'imagination pour le rendre le plus effrayant possible.

L'HISTOIRE

- Pollux est un castor, mais avant tout, c'est un artiste. Grâce à son talent de sculpteur, il transforme de simples bouts de bois en magnifiques œuvres d'art qu'il installe le long de la rivière. Il a sculpté des fleurs, des oiseaux, des champignons, des écureuils et même des nuages ! Les autres castors trouvent que ses sculptures sont inutiles. Pour eux, le bois ça sert juste à construire des barrages et des huttes bien solides, un point c'est tout. Pollux s'en fiche. Grâce à ses sculptures, la rivière est la plus belle de toutes les rivières. Aujourd'hui, il décide de sculpter une pomme de pin. Il choisit une belle branche et commence à la ronger.
- « *Pollux mais qu'est-ce que tu fais ?*, crie Audax, le chef des castors.
- *Une magnifique pomme de pin !*, répond Pollux.
- *N'importe quoi... Tu ne vois pas qu'on a un problème ? La rivière est presque à sec.*
- *Tiens, c'est vrai*, note Pollux. *D'habitude la rivière est large et profonde. Là, il ne reste plus qu'un tout petit filet d'eau.* Pollux rejoint les autres castors qui sont en pleine discussion. Audax déclare que quelque chose doit bloquer la rivière. Il faut aller voir ce qu'il se passe.
- *Allons-y, suivez-moi !*, lance Audax.
- Tous les castors s'élancent à sa suite. Car sans rivière, ils ne sont plus rien.
- Après quelques heures de marche, ils découvrent un immense tas de pierres en travers de la rivière. Toute l'eau est retenue de l'autre côté !
- « *Qui a bien pu faire ça ?*, demande Pollux.
- *Regarde là-bas* », lui dit Audax.
- Là-bas, il y a quatre immenses ours bien musclés. En barrant complètement la rivière, ils ont piégé des centaines de poissons. Ils n'ont plus qu'à les attraper et les manger goulûment.



- « *Dups... qu'est-ce qu'on peut faire ?*, demande Pollux.
- *On va attendre que ces gros égoïstes dorment, et on va détruire leur barrage* », répond Audax.
- La nuit tombe et les ours, repus, se mettent à ronfler bruyamment. Alors, les castors sortent de leur cachette et poussent une à une les pierres pour les faire dégringoler.
- « *Hourra, on a réussi !*, crie Pollux.
- *Chut !*, ordonne Audax. *Maintenant, on rentre.* »
- Mais, le lendemain, la rivière est de nouveau à sec au camp des castors.
- « *Les ours ont dû remettre les pierres...* », soupire Audax.
- Les castors sont désespérés. Que faire contre ces énormes goinfres. Pollux est tellement abattu qu'il rate sa sculpture. Elle ne ressemble plus du tout à une pomme de pin, mais à une sorte de monstre avec un visage tout tordu. Mais bien sûr, elle est là la solution ! Pollux sait comment se débarrasser des ours !
- « *Nous allons leur faire peur*, annonce-t-il aux autres castors, *tellement peur qu'ils ne reviendront plus jamais à la rivière.*
- *Peur comment ?*, interroge Audax. *Nous ne sommes qu'une bande de castors. On a beau être courageux, ils sont beaucoup plus forts que nous.*

À grands pas dans le monde

Les enfants grandissent aussi en observant et explorant le monde qui les entoure. Ainsi, ils apprennent de nouveaux savoirs, affinent leur capacité à résoudre des problèmes et expérimentent de nouvelles habiletés. C'est pourquoi il est important en ACM de proposer des activités exploratoires en lien avec les sciences, la nature, le vivant, la matière...

Dès leur naissance, les enfants sont curieux, explorent le monde et s'y adaptent. Comme l'explique la journaliste Élisabeth Tchoungui sur www.reseau-canope.fr : « Ils sont amenés à découvrir, organiser, mettre en mot et comprendre le monde qui les entoure. » De cette manière, ils perçoivent intuitivement certaines dimensions spatiales et temporelles de leur environnement immédiat, ils découvrent des manifestations de la vie animale et végétale, comme ils éprouvent la matière et apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à un effet.

Au fil des années, ces activités exploratoires leur permettent d'acquérir au sein de leurs milieux de vie (maison, quartier, école, accueil de loisirs...) des connaissances qui demeurent toutefois implicites et limitées. Et c'est là l'une des missions des acteurs éducatifs, donc aussi d'une équipe d'animation, que d'enrichir et de structurer les savoirs des enfants en multipliant et en diversifiant les expériences vécues ainsi qu'en les ouvrant aux parties du monde qu'ils ne connaissent pas.

DÉCOUVRIR LE VIVANT

Ainsi, le planning d'activités de tout accueil collectif de mineurs doit nécessairement intégrer pour les plus jeunes des temps de jeu libre, durant lesquels ils vivent et éprouvent l'environnement qui les entoure, et des temps de découverte du monde et du vivant.

Nous entendons par là des activités qui favorisent la construction des repères temporels (ordonnance des jours de la semaine, succession des saisons, etc.) ou encore sociaux (moments de la journée et de la semaine communs à tous), pendant lesquels ils peuvent observer leur envi-



Les enfants doivent avoir la possibilité d'observer le monde, de formuler des interrogations et de construire des relations entre les phénomènes observés.

LE JARDIN POUR APPRENDRE

Ces activités, qui peuvent être proposées à tous les âges, sont l'opportunité de mieux comprendre les principes de base du jardinage. Les plus jeunes seront ici en contact avec le vivant, et en mesure de l'observer, de le toucher, de le sentir.

- Petite maison d'édition toulousaine, Plume de carotte (www.plumedecarotte.com) se passionne pour tout ce qui gravite autour de la rencontre des plantes et des hommes. Elle a fait le pari que la botanique peut être attractive, amusante, surprenante, pour les petits comme pour les grands, surtout quand s'y mêlent des histoires humaines de voyages, de découvertes, de cuisine, d'expression artistique, de bricolage. D'où ses publications « *ethnobotaniques* », aussi bien pour les petits que pour les plus grands, mises en scène sous forme de coffrets, de cartes, avec des carnets, des fac-similés, des posters, des jeux, pour ajouter au plaisir de la découverte par la lecture celui de l'amusement par la fantaisie. C'est elle qui propose ces activités sur le jardin.

LE RÔLE DES ENFANTS

- Les plus jeunes enfants ne seront pas nécessairement ceux qui *réalisent* » dans les activités suivantes mais ils seront ceux qui arrosent, prennent soin, observent... découvrent

et concluent. Ces différentes actions peuvent être à l'origine d'un rituel quotidien durant lesquels les enfants jardinent et commentent ce qu'ils voient.

CONNAÎTRE ET COMPRENDRE

Le haricot contorsionniste

- Avec une boîte à chaussure et 2 morceaux de carton, créez un labyrinthe de lumière pour une tige de haricot.
- Découpez une ouverture au sommet de la boîte posée dans le sens de la hauteur. Découpez également une ouverture dans chacun des 2 cartons, à des endroits différents.
- Fixez le premier carton dans la boîte, à un tiers de la hauteur. Posez votre pot en bas, avec une graine de haricot, arrosez bien et fermez la boîte avec son couvercle. Ça y est, votre plante est prisonnière... ou presque. Il lui reste en fait une possibilité de sortie : celle tout là-haut, par où arrive la lumière...
- Quelques jours plus tard, la plante a grandi : elle a tordu sa tige pour pouvoir la faire passer par le trou du premier carton. Il est temps d'installer le deuxième, un tiers plus haut. Refermez la boîte et attendez de nouveau... La pousse va alors continuer son chemin, mais en changeant de direction, pour pouvoir passer par le trou du deuxième carton. Toujours en filant vers la lumière... Dans quelque temps, ses prouesses finiront enfin par être récompensées : l'extrémité de la tige franchira l'ouverture du haut de la boîte.

Mais comment fait-il ?

- La pointe de la tige de la plante est une véritable machine à grandir : ici se trouvent de nombreuses cellules minuscules, prêtes à se multiplier et à grandir. Il y a aussi des hormones qui aident ces cellules à grandir.



© Laurence Fagnon

AUTOUR DES MÉDIAS ET DE L'INFORMATION

L'éducation aux médias et à l'information semble bien plus complexe à mettre en place avec des non-lecteurs. Voici donc plusieurs activités à organiser avec ce public.



- L'un des objectifs affirmés de l'éducation aux médias et à l'information est de former les « *cybercitoyens actifs, éclairés et responsables de demain* ». Bien entendu, qu'ils soient consommateurs et/ou producteurs d'informations, et cela dès leur plus jeune âge.
- Sur le papier, c'est limpide mais, dans la réalité, il n'est pas si simple d'imaginer des activités pour les enfants de moins de 6 ans. Parce que la lecture n'est pas acquise, qu'ils n'ont pas pour la grande majorité accès à Internet et qu'ils regardent des programmes télévisuels détachés de l'actualité.

LES COMPORTEMENTS DES TRÈS JEUNES

- Selon l'étude annuelle *Junior Connect* qui s'intéresse depuis 2011 aux comportements de consommation et d'utilisation des médias chez les moins de 20 ans, il faut savoir qu'en 2021 :
 - Les plus petits « *lisent* » encore régulièrement : 74 % des 1-6 ans (pour 32 % des plus de 13 ans) ont lu au moins un titre de la presse jeunesse et 91 % d'entre eux (pour 61 % des plus de 13 ans) ont lu un livre au cours des trois derniers mois. Il y a donc encore un attachement complice de partage et d'échange entre le livre, le magazine... et les moins de 6 ans.
 - Le temps moyen passé sur le web par les 1-6 ans est de 6 heures par semaine, 9 heures chez les 7-12 ans, 18 heures chez les 13-19 ans (on notera que ces chiffres sont en hausse depuis 2016 de presque 2 heures pour les plus jeunes).
- Il faut toutefois préciser que les plus jeunes regardent moins la télévision que leurs aînés. Les usages numériques ont changé : comme l'indique l'Insee en 2022, plus d'1 enfant sur 3 commence à utiliser les écrans numériques entre 2 et 5 ans et demi.

DES ACTIVITÉS POUR LES NON-LECTEURS

Manipuler l'objet (durée : 10 min)

- Très simplement, on propose aux enfants de moins de 6 ans de reconnaître les spécificités de la matière et on les amène à découvrir : le papier journal, le papier glacé, le papier recyclé, les impressions en relief ou avec du vernis sélectif, le papier brillant ou mat...
- Pour cela, on les invite à toucher la matière, à la sentir et, pourquoi pas, à déchirer différents papiers et à faire du bruit avec. On recueillera leurs impressions à voix haute.