

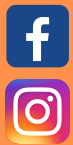
S'AMUSER EN RESTANT CHEZ SOI !

KIT D'ACTIVITÉS

Seul.e ou à plusieurs, plein d'activités à faire en
temps de confinement

CHEMINS D'ENFANCES

Retrouvez aussi nos vidéos sur Instagram et Facebook





La méthode ESAR

Pour élaborer ses activités, Chemins d'Enfances s'appuie sur la méthode ESAR, inspirée des travaux du psychologue Jean Piaget. Cette classification des jeux et des jouets permet de mettre en lumière les différents stades du développement de l'enfant.

Elle se classe en 4 catégories :

E pour Exercice
S pour Symboliques
A pour Assemblage
R pour Règles

SOMMAIRE

Thématiques

Pages



Jeux d'Exercice

3



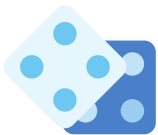
Jeux Symboliques

7



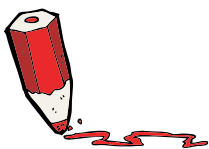
Jeux d'Assemblage

10



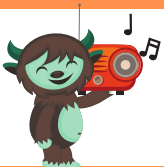
Jeux de Règles

13



Dessins à colorier

18



Podcasts à écouter

21

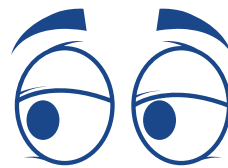
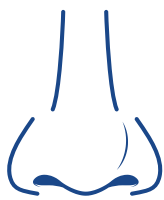


Jeux d'Exercice

C'est quoi?

E comme **EXERCICE** : c'est un jeu sensoriel et moteur, répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats

Il peut mobiliser les sens :



Cela peut aussi être :

un jeu moteur

un jeu de manipulation

un jeu d'action-réaction virtuel



J'apprends à m'étirer

Position de départ

Aidez l'enfant à imaginer être son animal préféré (un lion, une panthère, un chien, un chat, etc...). ça l'aidera aussi à stimuler sa créativité et à faire de cet exercice d'étirements, un amusement.



Se mettre ensuite à 4 pattes, le dos droit et regarder bien devant soi



Creuser le dos et la tête et les yeux vers le ciel



Bien expirer quand le dos est creusé



Revenir le dos creux en regardant vers les pieds et faire le mouvement de rond/creux plusieurs fois



Revenir à la position initiale en proposant à l'enfant de faire le cri de son animal préféré

Jeu de mains, jeu de malins

Les joueurs doivent dessiner sur une feuille, leurs mains et leurs pieds, en faisant le contour avec un stylo ou à la peinture pour créer ensuite un parcours :



Main gauche



pied gauche



main droite



Main gauche



main droite



pied droit



Pied gauche



main droite



pied droit

Il s'agit d'une marelle revisitée : il faut achever le parcours le plus rapidement possible, en allant du bas vers le haut. Sur chaque ligne, il faut mettre le bon pied ou la bonne main au bon endroit, tout en même temps. Si l'on se trompe de pied ou de main, on redémarre depuis le départ. Les possibilités de parcours sont multiples ! Le gagnant est le premier qui arrive au bout du parcours sans s'être trompé.

En fonction de l'âge et de la souplesse des enfants, vous pouvez adapter le parcours et ne mettre qu'un pied et qu'une main sur chaque ligne, espacer les lignes, les décaler aussi pour apprendre aux enfants à faire le grand écart.

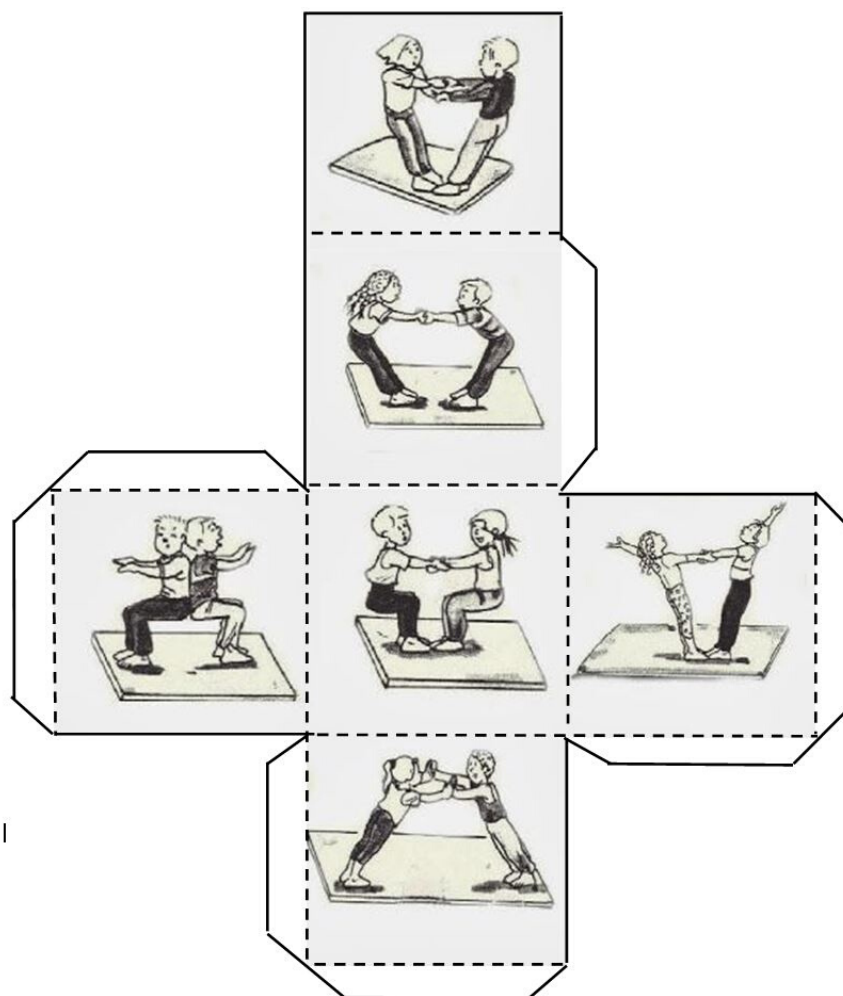
Est-ce que tu as confiance en moi ?

Deux possibilités :

- **Découpez le dé à l'aide des traits et pointillés : c'est plus amusant pour les enfants**
- **Si vous n'avez pas le matériel nécessaire, vous pouvez découper les images et les disposer (côté face cachée) sur la table, les enfants doivent ensuite piocher la carte**

Les enfants peuvent jouer à 2 ou à 4, 6, ... l'essentiel est d'être un nombre pair. L'objectif est que les enfants fassent la figure le plus rapidement possible et qu'ils tiennent le plus longtemps possible.

L'équipe la plus rapide et la plus assidue a gagné !



Jeux Symboliques

C'est quoi?

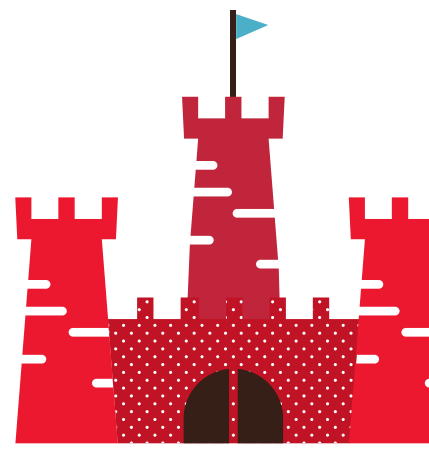
S comme **SYMBOLIQUE**: c'est un jeu qui permet de faire-semblant, d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles, de créer des scénarios, de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles

Cela peut prendre la forme de :

jeu de rôle

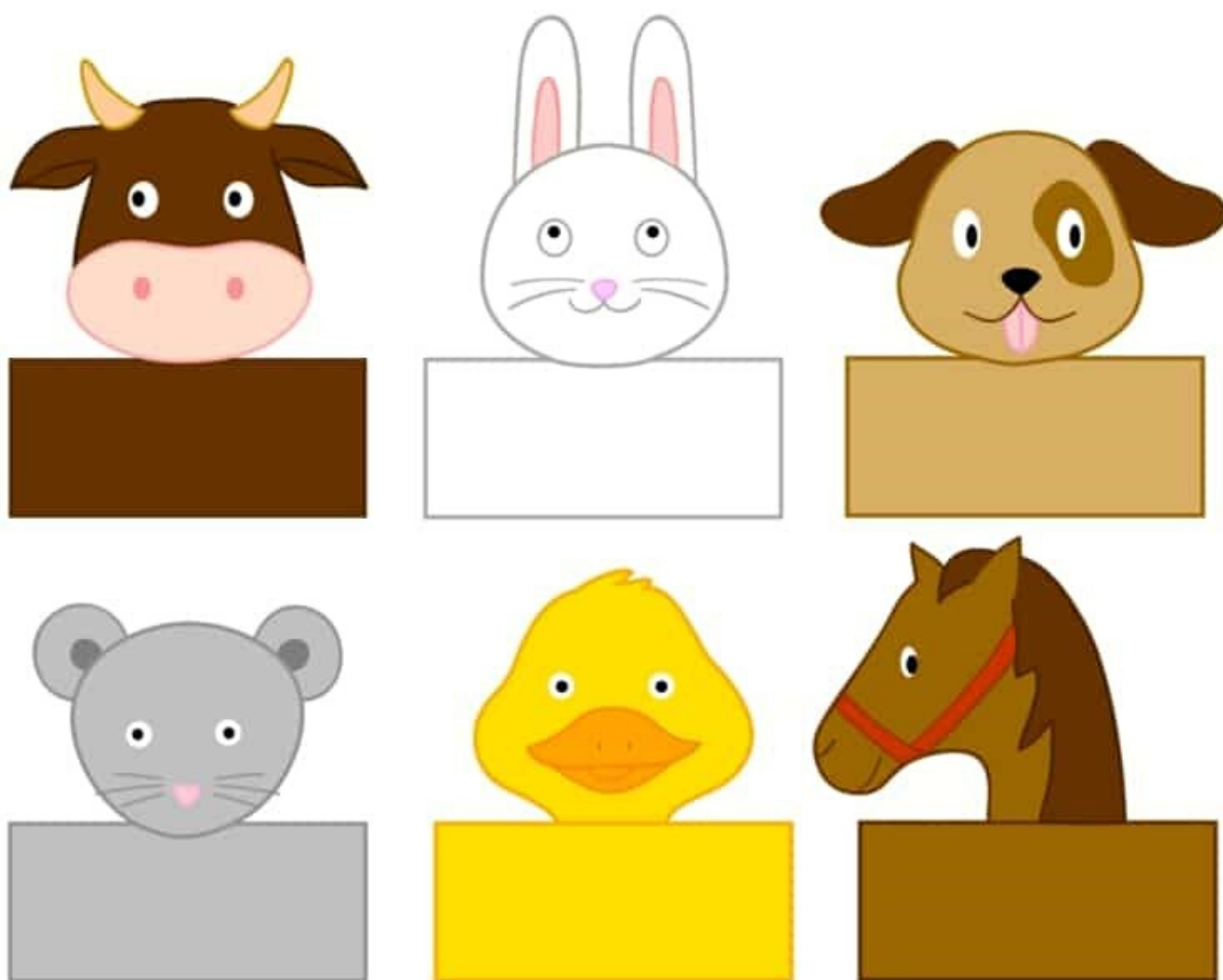
jeu de mise en scène

jeu de simulation virtuel



Inventer son histoire avec ses mains

Découpez les animaux en deux exemplaires et collez-les ensemble en laissant l'espace pour le doigt. Les enfants peuvent ensuite faire parler leurs animaux et les bouger à l'aide de leurs mains.

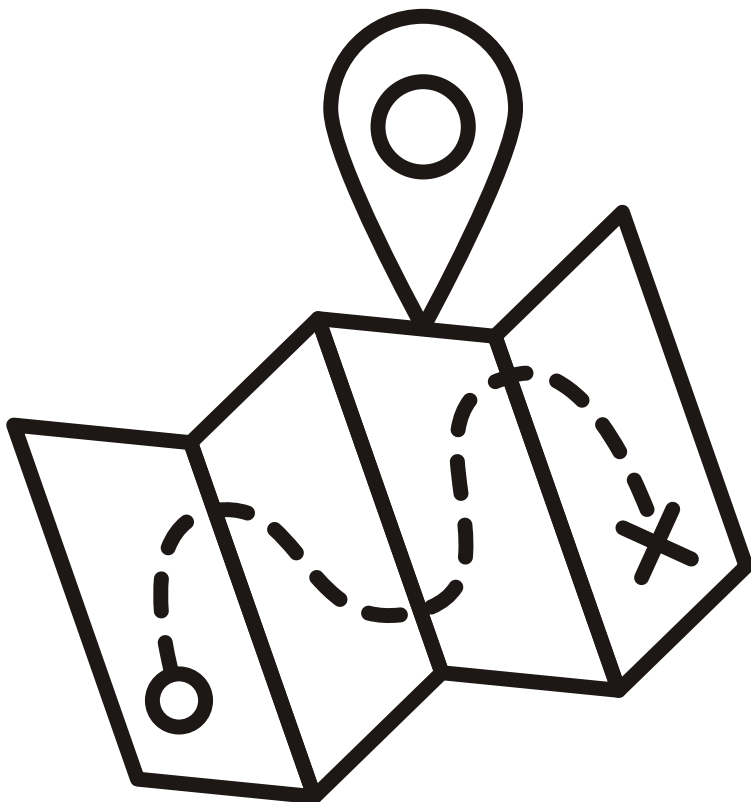


Chasse aux trésors avec les moyens du bord !

L'enfant peut jouer soit seul, soit accompagné d'un adulte, d'un ou plusieurs autres enfants.

L'idée est d'utiliser les objets du quotidien, les objets présents dans la pièce, et de les cacher.

Les enfants doivent ensuite les retrouver le plus rapidement possible.



Jeux d'Assemblage

C'est quoi?

A comme ASSEMBLAGE: c'est un jeu qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis

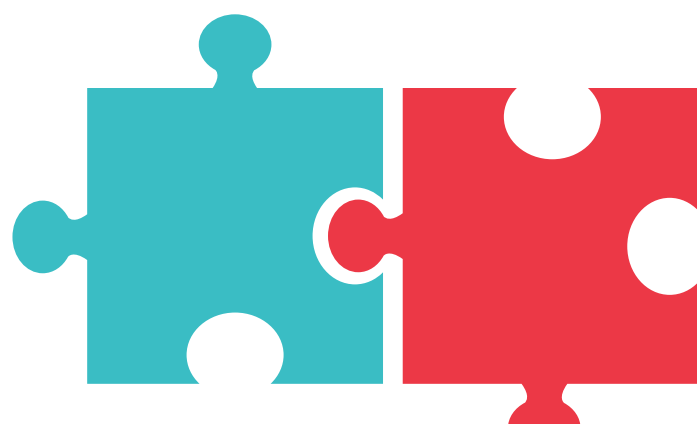
Cela peut prendre la forme de :

jeu de construction à trois dimensions

jeu d'agencement à deux dimensions

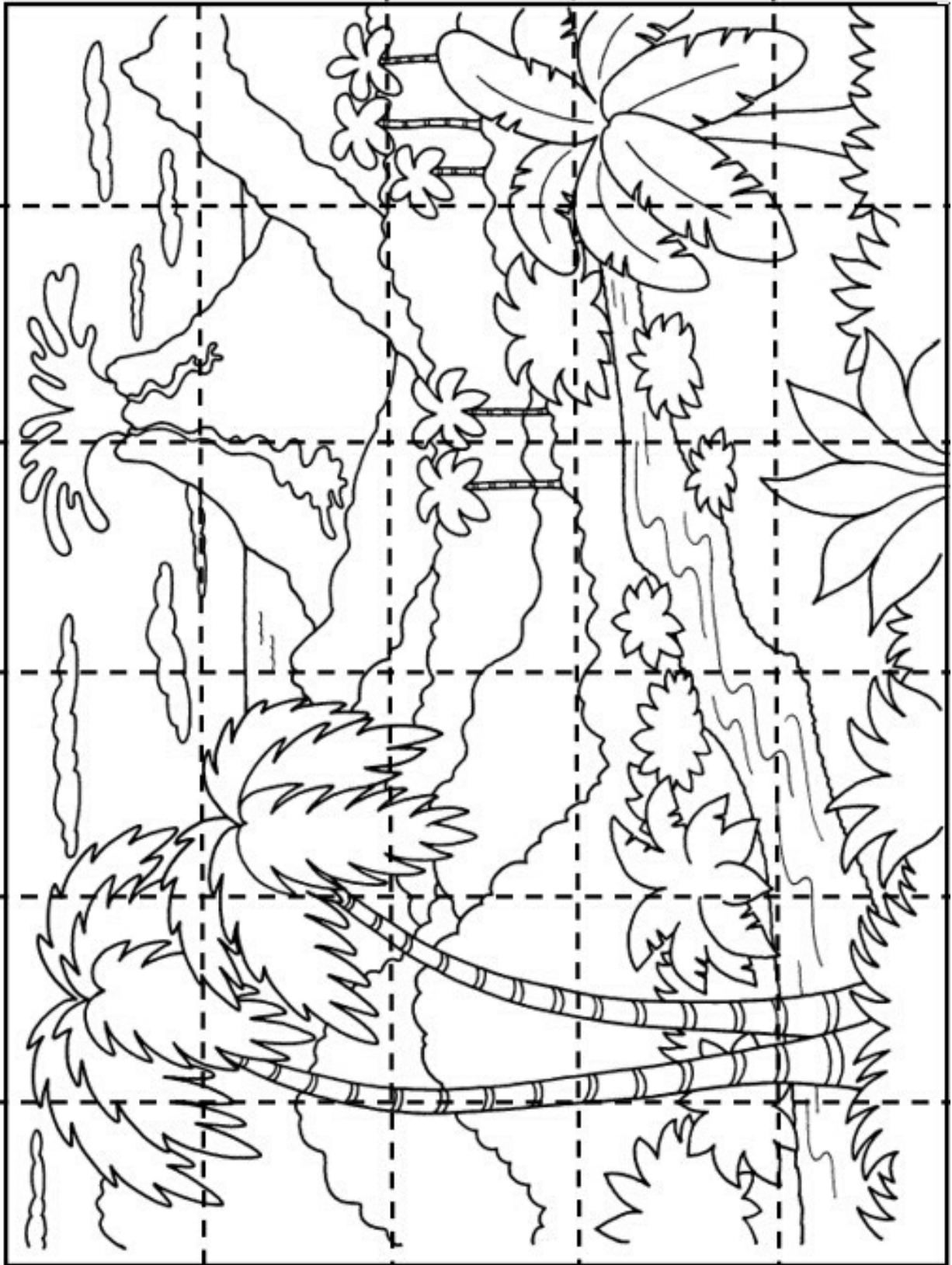
jeu de montage scientifique

jeu de montage virtuel



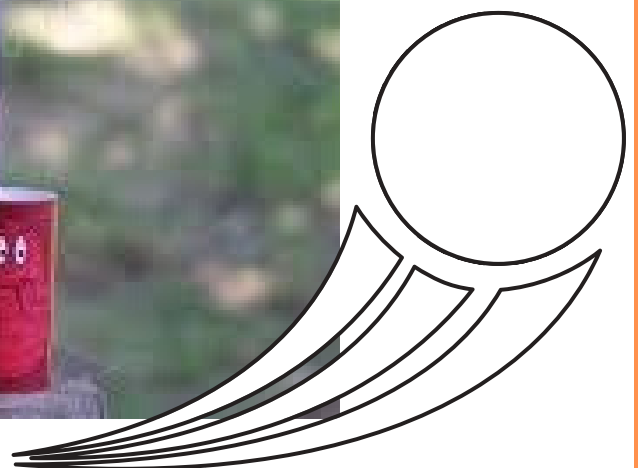
Crée ton propre puzzle

Après avoir colorié le dessin, découpez-le à l'aide des pointillés pour créer un puzzle. Reconstituez ensuite votre dessin



Le Chambole Tout

- Récupérez une dizaine de rouleaux de papier toilette
- Décorez-les avec des feutres, crayons de couleurs, gommettes ... et tout ce que vous possédez
- Placez-les en ligne les uns sur les autres, puis à vous de jouer ! Lancez une balle ou une boule de papier, et tentez de faire tomber le plus de rouleaux possibles !



Jeux de Règles

C'est quoi?

R comme REGLES : c'est un jeu qui comporte un code précis à respecter et des règles acceptées par le ou les joueurs

Cela peut prendre la forme de :

jeu d'association

jeu d'adresse

jeu sportif et moteur

jeu de stratégie

jeu de langage et
d'expression

jeu de hasard

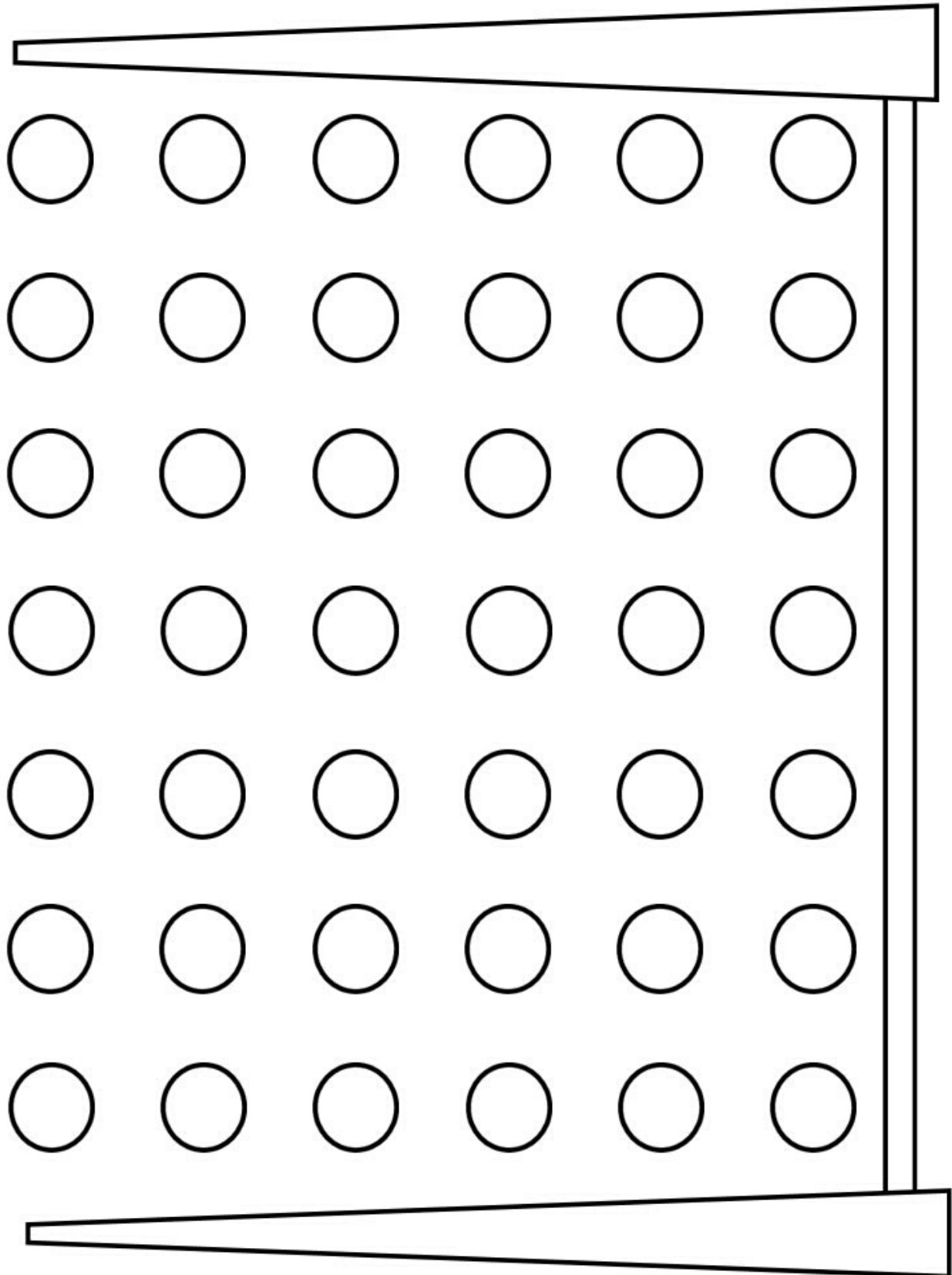
jeu questionnaire

jeu mathématique

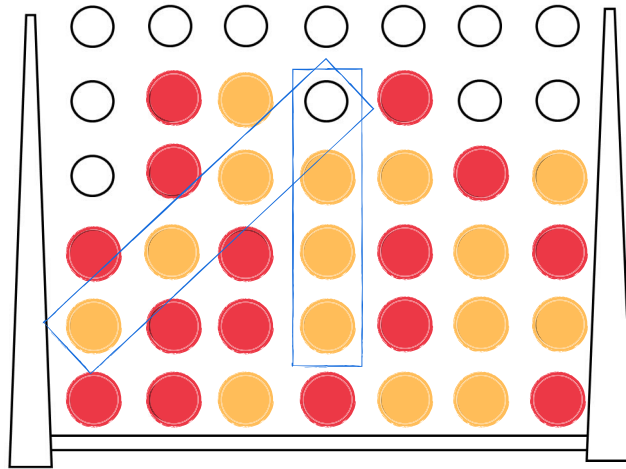
jeu d'énigme

Le Puissance 4 sur feuille

Règles en deuxième page



Le Puissance 4 sur feuille : Les règles



Le jeu du puissance 4 est normalement un jeu de société que l'on trouve dans le commerce. Seulement, si nous n'en n'avons pas, pas de panique ! On a la solution.

Imprimez la maquette, ou si vous n'avez pas d'imprimante, dessinez-la sur une feuille blanche. Il y a deux couleurs de jetons : rouge et jaune. Chaque joueur choisit sa couleur.

On désigne celui qui commence.

Puis, le premier joueur colorie le jeton de son choix sur la ligne du bas. Il faut penser que normalement, c'est un jeu vertical, où il faut faire tomber les jetons dans les trous. Le jeton ne peut donc pas tenir tout seul au milieu.

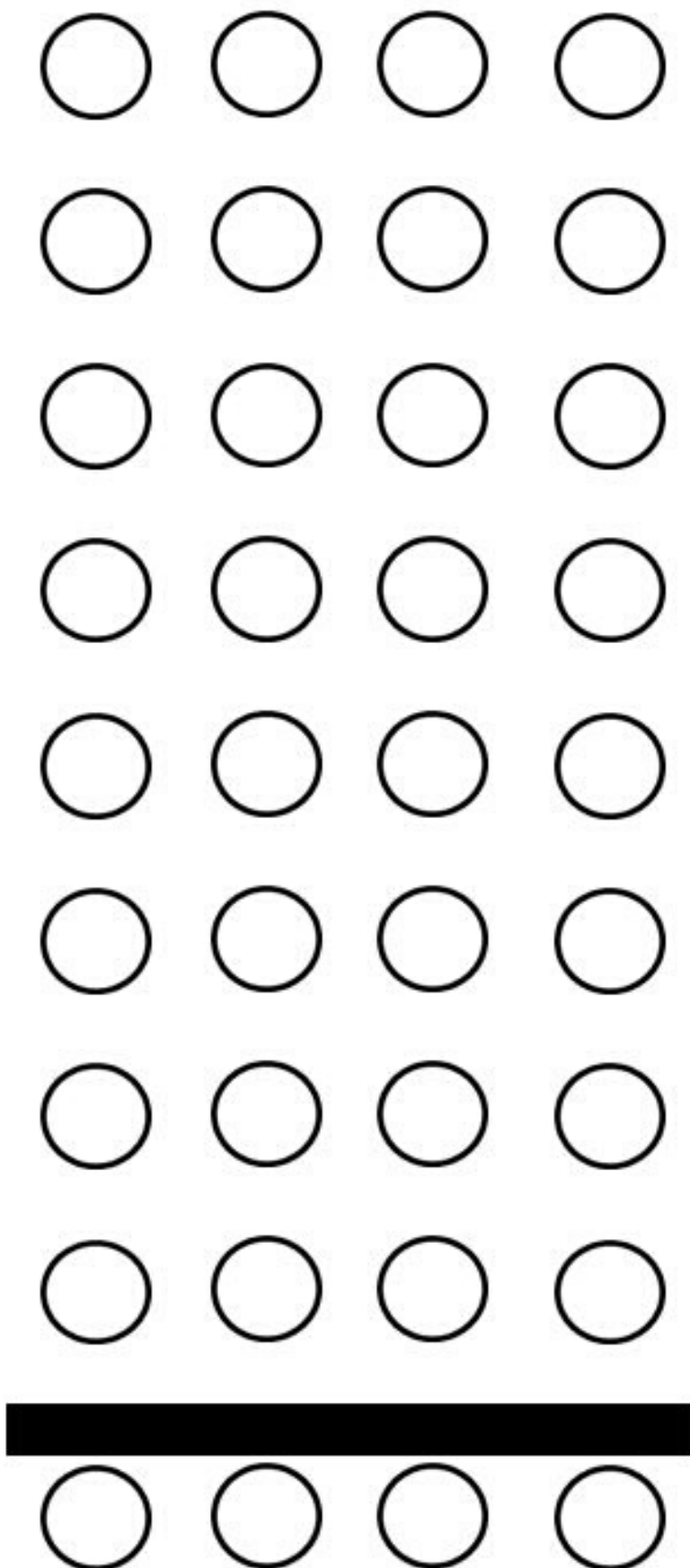
On doit donc commencer par les jetons de la ligne du bas. Ensuite, on peut colorier un rond qui est au-dessus d'un autre rond colorié (cela signifie, dans le jeu de société, que le jeton du dessous maintient le jeton du dessus).

Continuez comme cela jusqu'à ce que l'un des joueurs réussisse à aligner 4 jetons de la même couleur (soit en vertical, en horizontal ou en diagonal).

Tout le long du jeu, le principe est d'empêcher son adversaire d'aligner 4 fois son jeton et de votre côté, de faire en sorte de faire un puissance 4.

Le Mastermind sur feuille

Règles en
deuxième page



Le Mastermind sur feuille : Les règles

Couleurs possibles



Le but du Mastermind est de trouver la combinaison de son adversaire :

Les combinaisons possibles :

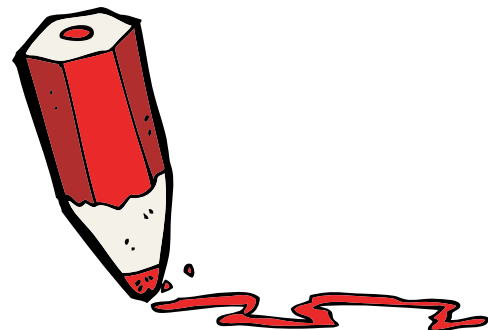
- choisir 1 pion d'une couleur et le mettre 4 fois
- mettre 4 pions de 4 couleurs différentes
- mettre 2 pions d'une même couleur
- mettre 3 pions d'une couleur et 1 pion d'une autre couleur

Pour le premier essai, mettre une combinaison au hasard. Il y a ensuite trois cas de figure :

- le pion choisi n'est pas du tout dans votre combinaison secrète, vous indiquez donc à votre adversaire que cette couleur ne fait pas partie de la combinaison
- le pion choisi est dans la combinaison mais pas à la bonne place. Vous précisez donc à votre adversaire que la couleur fait partie de la combinaison, mais qu'il n'est juste pas au bon endroit
- le pion choisi est de la bonne couleur et à la bonne place. Vous dites donc à votre adversaire qu'il doit maintenir ce pion à la même place pour les autres essais qu'il va faire

L'objectif est de trouver la bonne combinaison secrète avec le moins d'essais possibles.

Dessins à colorier



Coloriage Magique



code couleurs



Dessin à relier



Podcasts à écouter



Histoires et Contes

"La grande histoire de Pomme d'Api" :

Tranche d'âge : 3 - 6 ans

Résumé : histoires de 5 minutes, racontées par des parents

<https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

"Une histoire et Oli" :

Tranche d'âge : 5 - 7 ans

Résumé : histoires et contes racontés avant d'aller dormir, France Inter

<https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

"La tablette magique" :

Tranche d'âge : 6 ans et plus

Résumé : Camille, Sacha et Ethan sont passionnés par le Moyen Âge, les chevaliers et les sorcières. Ça tombe bien, ils y sont propulsés et ont une mission: retrouver une jeune fille coincée dans cette époque. Ils embarquent alors dans un sacré voyage, qui ne manque pas de rebondissements et d'effets sonores. Au total, un voyage spatio-temporel fantastique et réjouissant en cinq épisodes de 15 minutes.

<https://sybel.co/fr/series/la-tablette-magique/>

"Les petits curieux" :

Tranche d'âge : 7 - 12 ans

Résumé : Pourquoi est souvent la question préférée des enfants. Les thèmes abordés y sont variés : « est-ce que les hommes mourraient si les abeilles disparaissaient ? », « Pourquoi les gens sont habillés en noir aux enterrements », « Pourquoi une seconde s'appelle une seconde ? »

<https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

CHEMINS D'ENFANCES

204, rue de Crimée

75019 PARIS

DIRECTEUR

Quentin Werz

06 79 73 14 09

q.werz@cheminsdenfances.org

RESPONSABLE DES OPERATIONS

Julie Dutertre

06 70 90 04 61

j.dutertre@cheminsdenfances.org

RETROUVEZ NOUS SUR

www.cheminsdenfances.org

