

TES PORTES MAGIQUES À PEINDRE ET DÉCORER



- Sensorialité
- Créativité
- Imagination



Que fait-on ?

On décore 2 portes marocaines avec des gommettes. On joue au peintre en redonnant leurs couleurs aux décors du souk et du désert. On découvre et l'on cherche des éléments typiques du Maroc.

Comment ?

Cette activité, à réaliser à 4 mains, permet de peindre sans peinture. Rien qu'avec de l'eau. Elle est donc peu salissante. N'hésitez pas à faire des pauses ou à réaliser l'activité en plusieurs fois.

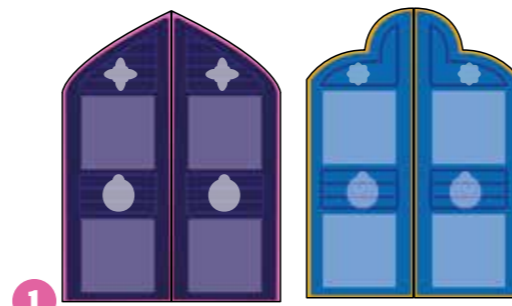
Qu'apprend-on ?

On développe sa motricité fine grâce aux gommettes. On développe sa sensorialité et on s'émerveille grâce à l'encre magique qui se révèle à l'eau. On développe son imagination avec un univers riche en couleurs.

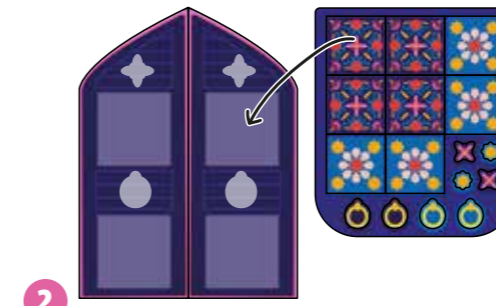
Avant de commencer

Retirez les éléments d'emballage avant de donner l'activité à votre enfant. Jetez les feuilles d'autocollants vides une fois qu'elles sont utilisées. Jetez les éléments s'ils sont endommagés après utilisation. Activité à effectuer sous la surveillance d'un adulte.

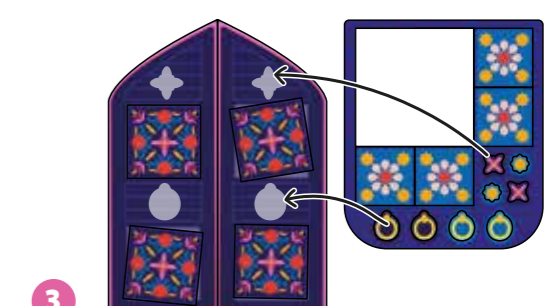
A. On décore les portes



1 Placez les 2 portes face à votre enfant, et laissez-le les ouvrir, les manipuler...



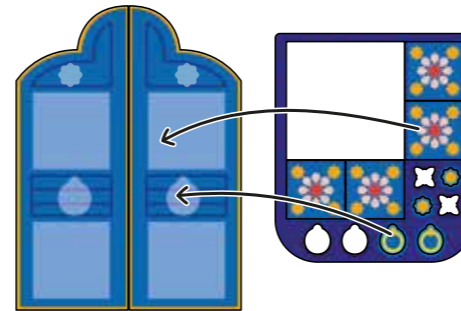
2 Choisissez une porte et collez les gommettes carrées dessus.



3 Collez les poignées et les fleurs.

Astuces

- Proposez à votre enfant différentes façons de coller les gommettes :
- Coller en partie la gommette et demandez à votre enfant de tapoter dessus.
 - Décollez la gommette et laissez-le la placer.
 - Décollez juste un coin de la gommette pour qu'il fasse la suite tout seul.
 - Laissez votre enfant coller les motifs où bon lui semble. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises façons de décorer. Juste celle qui lui plaît.



4 Faites pareil pour la 2^{de} porte.

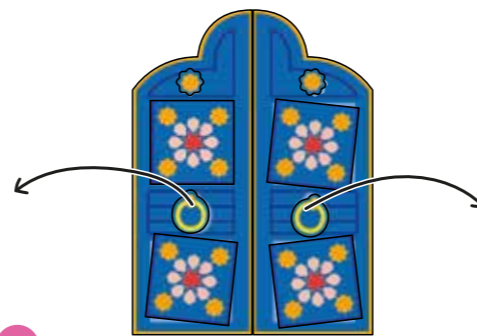


BRAVO !

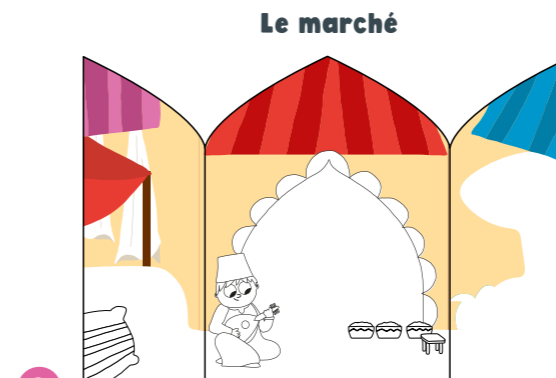
LES MOTS POUR LE DIRE

Les formes	Vocabulaire
Le carré	La porte
L'anneau	La poignée
La fleur	Ouvrir la porte
L'étoile	Fermer la porte
La porte pointue	Derrière la porte
La porte arrondie	Frapper à la porte

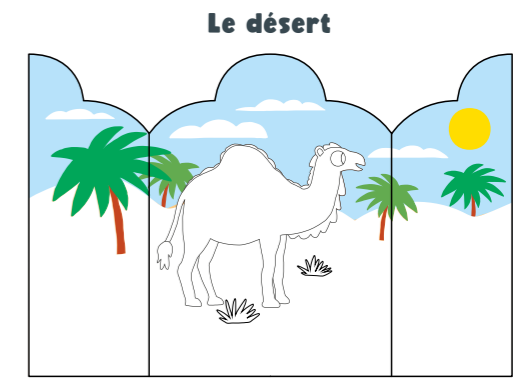
B. On explore le décor



1 Ouvrez les portes marocaines.



2 Observez ensemble les décors, et questionnez votre enfant : « Est-ce que tu vois une personne ? Des objets ? Un animal ? » Etc.



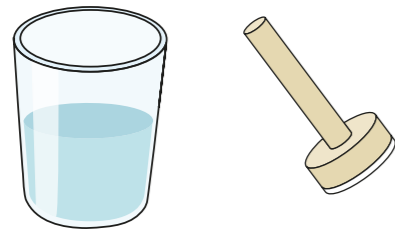
Astuces

- Pointez du doigt les éléments en les nommant à voix haute.
- Pointez du doigt les éléments en demandant à votre enfant de les nommer.
- Nommez un élément et demandez à votre enfant de le trouver.

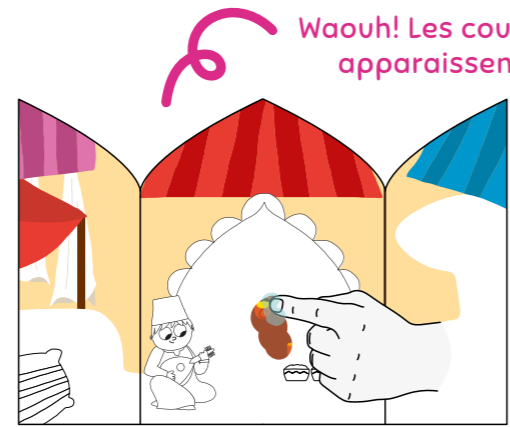
LES MOTS POUR LE DIRE

La guitare	L'oreiller	Le dromadaire
Le chapeau	Le tabouret	Les palmiers

C. On expérimente



1
Préparez un verre avec de l'eau, le tampon, et un chiffon au cas où...



2
Demandez à votre enfant de tremper son doigt dans l'eau, et de le passer sur des parties blanches du décor.



2
Puis faites-lui mouiller le tampon, et tamponner le décor.

BRAVO !

D. On joue



Souvenez-vous où sont les éléments. Et faites-les réapparaître.

Cherche et trouve

Dans le marché marocain

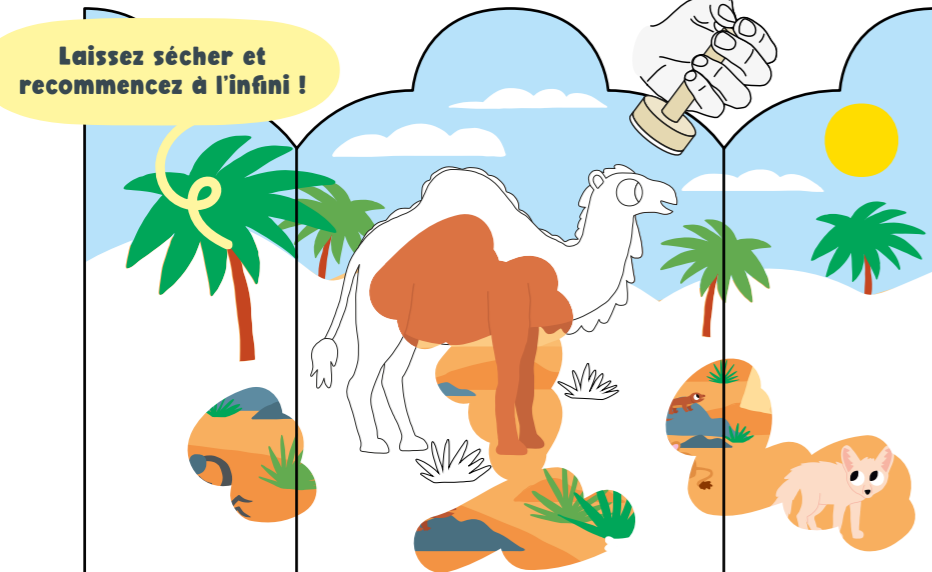


Dans le désert



Astuces

- Guidez votre enfant en lui indiquant les zones où chercher.
- Laissez-le observer la disparition des couleurs quand l'encre sèche.
- Amusez-vous à passer le tampon en faisant des vagues, des ronds...
- Si le carton est trop mouillé, n'hésitez pas à l'éponger avec un chiffon.



Laissez sécher et recommencez à l'infini !

Et au quotidien...

Ce kit est un bon moyen de mobiliser les sens de votre enfant. L'encre magique, qui se révèle grâce à de l'eau, l'émerveille. Elle l'incite à regarder en détail l'image qu'il a fait lui-même apparaître, à la toucher. L'enfant comprend que son geste a un impact direct et immédiat et expérimente la relation de cause à effet : « C'est parce que je tamponne les zones blanches que le décor devient visible ! » L'enfant ne se contente pas de regarder, il "fait apparaître".

Le jeu du Cherche et trouve requiert une exploration visuelle méthodique. Il pousse l'enfant à se concentrer sur des détails, ce qui lui sera utile au moment d'apprendre à lire. Et puis, isoler un dromadaire, une lampe, au milieu d'une illustration riche en couleurs entraîne son cerveau à filtrer les informations pertinentes.

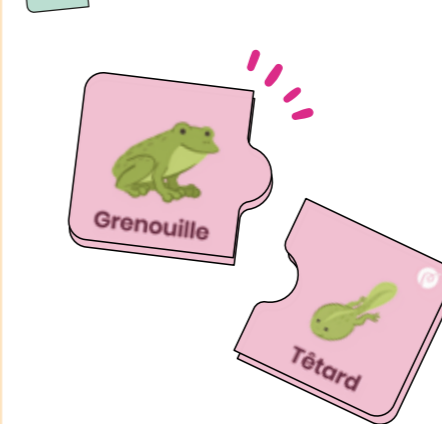
Le choix des portes n'est, lui aussi, pas anodin : pour un enfant entre 1 et 3 ans, ouvrir et fermer des portes est un acte chargé de sens. La porte de sa chambre est le passage entre son espace et l'espace commun. Celle de la maison, entre l'intérieur rassurant et l'extérieur, zone de découverte. La porte, c'est aussi l'endroit où l'on se dit au revoir à la crèche, ou lors du coucher. Vous pouvez mettre en place un rituel de début et fin d'activité : « On ouvre les portes, comme on ouvre les volets pour faire entrer la lumière le matin. » Lorsque l'encre redevient blanche : « Les animaux sont partis se reposer. On ferme les portes... Comme le soir au moment de dormir. »

Tout cela aide l'enfant à intégrer des notions de frontières entre les espaces, à mieux appréhender les séparations... Enfin, fermer les portes en fin d'activité, l'aidera à réguler sa frustration face à la fin du moment de jeu.

le magnet du mois

Chaque mois, votre enfant reçoit une paire de magnets animaux pour développer son vocabulaire. Collectionnez-les, et mélangez-les.

La grenouille et le têtard



LES MOTS POUR LE DIRE

Connais-tu ces animaux ?

De quelle couleur sont-ils ?

Quel bruit fait la grenouille ?

Le têtard a une queue, la grenouille n'en a pas.

Ce sont des animaux qui vivent dans l'eau.

La grenouille saute et le têtard nage.



Nous avons besoin de vous !

Pour vous proposer des activités toujours plus adaptées, nous avons besoin de votre avis. Donnez-le-nous grâce au mail d'Avis Vérifiés que vous recevez tous les mois. Nous lisons tous les commentaires, et ils nous aident beaucoup.

L'équipe de Dago.