

MES TÊTES À SCRATCH



● Sensorialité ● Logique ● Motricité fine



Que fait-on ?

On place les autocollants aux bons endroits sur les visages de Théo et de Théa. Puis, on s'amuse à reconstituer leur tête avec des éléments en feutrine qui se scratchent où l'on veut sur leur visage.

Comment ?

Cette activité est à réaliser à 4 mains. On peut y jouer et y rejouer à l'infini.

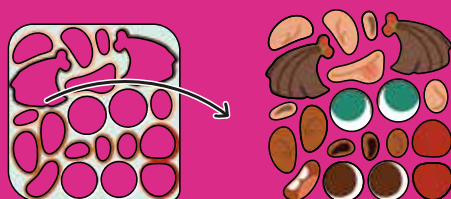
Qu'apprend-on ?

On repère les différentes parties du visage et on les nomme.
On travaille la motricité fine avec les autocollants et les scratch.
On développe sa sensorialité avec les différentes matières (lisses, douces, rugueuses...).

Avant de commencer

Retirez les éléments d'emballage avant de donner l'activité à votre enfant.
Jetez les éléments s'ils sont endommagés après utilisation.
Activité à effectuer sous la surveillance d'un adulte.

Détachez les éléments en feutrine et jetez le support à la poubelle.



A. On colle les autocollants



Astuces

Proposez à votre enfant différentes façons de coller les autocollants.

- Collez en partie l'autocollant et demandez à votre enfant de tapoter dessus.
- Décollez l'autocollant et laissez-le le placer.
- N'en décollez qu'un coin afin que votre enfant fasse le reste.

Guidez-le de plusieurs façons pour le collage, par exemple :

- Donnez-lui une bouche, en disant « la bouche de Théo », et montrez-lui où la coller.
- Demandez-lui de trouver les yeux, et montrez-lui où les coller.
- Demandez-lui de trouver les oreilles de Théa, et de les coller sur la tête de Théa.

Vous pouvez interrompre cette étape de collage si votre enfant se lasse. Et y revenir après avoir fait l'étape suivante, ou au moment où votre enfant en a envie.

LES MOTS POUR LE DIRE

La tête

Les cheveux
Le front
Le menton
Le cou
Les oreilles
Les joues
Les yeux
Le nez
Les sourcils
La bouche
Les dents
La langue

Les positions

À côté de
En face de
Au-dessus
En dessous
Sous
Au milieu
À droite de
À gauche de
Proche de
Loin de

B. On joue avec les parties à scratcher



Retournez les têtes pour avoir la face rugueuse devant vous et détachez les pièces en feutrine.

Les 3 façons de jouer

Le jeu guidé

- 1 Placez les têtes avec le côté rugueux face à votre enfant. Vous pouvez commencer par ne lui en présenter qu'une seule... Ou directement les deux.
- 2 Étalez les pièces en feutrine à côté de la tête. D'abord juste celles d'un seul visage. Vous pourrez rajouter les autres ensuite.
- 3 Demandez à votre enfant de trouver le nez et de vous le montrer.
- 4 Demandez à votre enfant de placer le nez au bon endroit sur le visage.

Astuce

Pour aider votre enfant à bien placer le nez, montrez-lui où est le vôtre, où est le sien. Ou retournez la tête du côté lisse pour qu'il s'en serve de modèle.

Le duel

- 1 Faites choisir une tête à votre enfant, et prenez l'autre.
- 2 Installez chacun votre tête à scratch face à vous. Et les éléments en feutrine au milieu.
- 3 Chacun à votre tour, prenez un élément et placez-le sur votre tête à scratch.
- 3 Reconstituez chacun un visage entier.
- 4 Comparez vos têtes, vérifiez que vous n'avez pas mélangé des bouts de Théo et de Théa, discutez des positions : « Le nez est-il bien au milieu ? Les 2 yeux sont-ils à la même hauteur ? »

Astuce

Conseillez à votre enfant d'utiliser le visage au dos de sa tête à scratch comme modèle.

Le jeu libre

- 1 Placez les éléments comme bon vous semble pour faire des têtes rigolotes.
- 2 Discutez-en ensemble ensuite : « Oh une oreille entre les 2 yeux : est-ce qu'elle sert à entendre ou à sentir ? » ; « Tu crois qu'on verrait mieux avec 3 yeux ? »
- 3 Imaginez l'histoire de ses drôles de personnages. « Théa vient du peuple des 3-yeux. Mais pas son ami Théo... Lui, il est... »

Astuce

Vous pouvez aussi créer un visage n'ayant pas le bon nombre d'éléments anatomiques et demander à votre enfant : « Qu'est-ce qu'il manque sur ce visage ? » ; « Tu vois quelque chose en trop ? Ou pas à sa place ? »

BRAVO !

Et au quotidien...

Avec ce kit, votre enfant apprend à mieux connaître son propre corps et en particulier les parties de sa tête. Il découvre que chaque élément y a une place et un rôle précis. Pour un tout-petit, le simple fait de réaliser que le nez est entre les yeux et la bouche, chez lui et chez les autres, peut même être une grande révélation. Si votre enfant est un peu plus grand, vous pouvez en profiter pour le mettre face à un miroir en lui demandant de montrer son nez, ses yeux...

En complétant d'abord le recto des visages avec des autocollants, l'enfant mémorise par le geste l'emplacement des parties du visage. Ce recto peut ensuite lui servir de modèle pour compléter le verso à scratch. Votre enfant peut ainsi créer un parallèle entre ces deux faces, mais aussi avec son propre visage.

Le bruit des scratches et la sensation tactile qu'ils procurent sont extrêmement plaisants pour un tout-petit. Ils lui donnent envie de recommencer le jeu, encore et encore. Ce qui, au passage, développe sa motricité fine. Attraper un petit nez en feutrine, le placer bien au centre du visage, appuyer fort pour qu'il adhère, ou encore tirer dessus pour le retirer constitue des manipulations qui nécessitent de l'adresse, de la coordination et parfois de la force.

Cette activité est aussi un bon moyen de laisser libre cours à l'imagination de votre enfant et de bien rigoler. Les plus grands ne vont pas manquer de glousser en vous présentant leur tête à trois yeux, avec une oreille à la place du nez. Succès assuré ! Surtout s'ils vous disent qu'ils ont fait votre portrait...

le magnet du mois

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

? Le gorille et le gorillon ?



LES
MOTS
POUR LE
DIRE

Connais-tu ces animaux ?

Ils sont tout gris.

Quel bruit font-ils ?

Ils vivent dans la jungle.

Ils mangent des feuilles.

Ils peuvent se tenir debout.



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.