



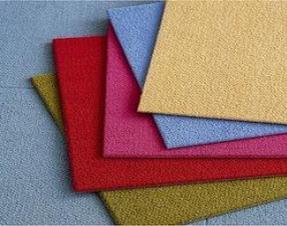
Fiches d'activités



Titre	Cache-cache
Point d'intérêt pour l'enfant	Permanence de l'objet
Objectif direct	Donner à l'enfant la possibilité de se familiariser avec les concepts de la disparition et de la réapparition des choses.
Objectif indirect	Faciliter la séparation avec la maman.
Age de présentation	6 mois
Durée de l'activité	2 à 5 minutes
Matériel	1 petite serviette (facultatif)
Mise en place	Placer l'enfant face à vous.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Capter l'attention de l'enfant, puis cachez votre visage derrière vos mains ou derrière une serviette. • Demander à l'enfant où vous êtes passé. • Réapparaître avec un brin de théâtralité (« Coucou ! »). • Recommencer en faisant patienter l'enfant plus ou moins longtemps. • Changer l'expression de votre visage et les bruits que vous faites pour maintenir l'effet de surprise.

Titre	Le jeu du miroir
Point d'intérêt pour l'enfant	Réflexion de son visage dans le miroir
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant d'identifier les différentes parties du visage
Objectif indirect	Le développement de son vocabulaire et ses aptitudes de communication
Age de présentation	1 an
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 grand miroir • 1 foulard (facultatif)
Mise en place	L'adulte est assis par terre, avec l'enfant sur ses genoux.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier que votre visage et que le visage de l'enfant soient reflétés dans le miroir. Il est également possible de poser le miroir à plat sur le sol et de vous regarder du dessus. • Commencer à enchaîner questions et réponses, en utilisant le miroir : « C'est quoi, ça ? » ; « C'est ton nez ! » ; « Il est où, ton nez ? » ; « Ici ! » • Poursuivre en passant en revue toutes les parties du visage. Passer aux expressions : triste, content, en colère, fatigué... • Laisser évoluer le jeu tant que l'enfant s'intéresse à vos gestes.

Titre	Le son à deviner
Point d'intérêt pour l'enfant	L'écoute de différents bruits
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de développer une meilleure connaissance de différents sons
Objectif indirect	Le développement de son ouïe
Age de présentation	1 an
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 3 objets qui font des bruits bien distincts et auxquels l'enfant est habitué (des cuillères entrechoquées, une boîte de céréales) • 1 plateau • 1 grand torchon pour couvrir le plateau
Mise en place	Faire asseoir l'enfant à votre gauche (ou à votre droite, s'il est gaucher).
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Placer le plateau devant vous. • Dire à l'enfant que vous allez jouer à deviner un son. Montrer et nommer les objets sur le plateau.

Titre	Promenade sensorielle
Point d'intérêt pour l'enfant	Les sensations de différentes textures
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant d'explorer et de développer son sens du toucher
Objectif indirect	Tester son équilibre
Age de présentation et durée	1 an ½
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Une variété de surfaces aux textures différentes comme : • 4 coussins de n'importe quelle taille (si possible, choisissez des coussins dans des matériaux différents) • Des échantillons de moquette (faciles à obtenir chez un vendeur de moquette) • 1 petit tapis • 1 paillasson (tant qu'il n'est pas rugueux) • 1 grande feuille de papier bulle
Mise en place	Disposer les surfaces choisies pour créer un chemin en ligne droite en alternant les différentes textures.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Montrer à l'enfant comment vous voudriez qu'il parcoure le chemin : les bras tendus pour garder l'équilibre. • Laisser l'enfant essayer. • Dans un premier temps, tendre les mains vers l'enfant. • Lorsqu'il est plus à l'aise, laisser l'enfant faire quelques pas, seul, sans vous éloigner, au cas où il faudrait l'aider à rétablir son équilibre. • Donner la main à l'enfant lorsqu'il marche sur les coussins. • Le laisser pratiquer autant de fois qu'il le désire.

Titre	Le jeu du toucher et des textures
Point d'intérêt pour l'enfant	Les sensations de différentes textures
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de développer son sens du toucher
Objectif indirect	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser les préhensions • Acquérir du vocabulaire
Age de présentation	1 an
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • De petits objets durs et de petits objets mous (comme du bois, de la pâte à sel, du plastique, du tissu...) • 1 récipient ou 1 panier assez grand pour les contenir
Mise en place	Faire asseoir l'enfant à votre gauche (ou à votre droite, s'il est gaucher).
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Placer le panier devant vous. • Sortir un objet dur du panier et le déposer à gauche. • Prendre un objet mou et le déposer à droite. • Appuyer du bout des doigts sur l'objet dur et dire le mot « dur ». Recommencer avec l'objet mou et dire le mot « mou ». • Donner les deux objets à l'enfant et l'inciter à toucher les surfaces comme vous venez de le faire. • Lorsqu'il a chaque objet en main, répéter les mots « dur » et « mou ». • Les enfants les plus jeunes seront incapables, dans un premier temps, de nommer ces textures, mais au fur et à mesure, ces mots deviendront plus familiers. • Proposer à l'enfant de classer le reste des objets : ceux qui sont durs d'un côté et ceux qui sont mous de l'autre. • Le laisser pratiquer jusqu'à épuisement de son intérêt.

Titre	Les petits tas
Point d'intérêt pour l'enfant	Petits objets
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de trier des objets
Objectif indirect	Ordonner, classifier des objets
Age de présentation	3 ans
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 4 à 6 types de boutons de grande taille • Autant de petites boîtes que de types de boutons • 1 grand récipient
Mise en place	<ul style="list-style-type: none"> • Poser au centre de la zone d'activité un récipient contenant tous les boutons mélangés. Faire asseoir l'enfant à côté. • Disposer le récipient avec tous les boutons.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposer tous les autres récipients en cercle autour. • Demander à l'enfant s'il pense que tous les boutons sont de la même couleur et de la même forme. • Dire à l'enfant qu'il va devoir les trier en utilisant les différentes boîtes. • Pour lui montrer, commencer en mettant un bouton de chaque type dans les différentes boîtes. • Demander à l'enfant de trier les boutons comme vous l'avez fait. • Le laisser pratiquer jusqu'à épuisement de son intérêt.

Titre	Ça va où ?
Point d'intérêt pour l'enfant	Mettre des formes dans des trous correspondants
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de rassembler des éléments pour créer un puzzle élémentaire en 3D
Objectif indirect	La coordination psychomotrice : main/œil
Age de présentation	1 an ½
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 boîte en carton • 1 cutter • 1 crayon de papier • Du ruban adhésif • Des objets ou des pièces d'un jeu de construction de différentes formes : triangle, carré, cercle...
Mise en place	<ul style="list-style-type: none"> • Rassembler une quantité suffisante de pièces d'un jeu de construction (triangle, carré, cercle...) ou récupérer des éléments du quotidien (bouchon de lait, dés en mousse...) • Reporter le contour des formes au crayon sur le dessus de la boîte. Découper au cutter ces formes à l'extérieur du tracé pour que les trous soient un peu plus grands. Fermer tous les rabats avec du ruban adhésif pour qu'il n'y ait pas d'autre ouverture.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Donner la première pièce à l'enfant. Lui faire passer les doigts sur le pourtour de la pièce et sur le pourtour du trou pour qu'il se familiarise avec ces formes. • Lui demander de mettre la pièce dans le trou correspondant. S'il a du mal à le trouver, le guider. • Pour démarrer, vous pouvez avoir plusieurs pièces de la même forme. • Faire de même (les 2 étapes précédentes) avec chaque pièce. Lorsque l'enfant est plus à l'aise, recommencer et voir s'il arrive à trouver seul les trous qui correspondent aux formes qu'il a en main. • Une fois que l'enfant est familiarisé avec les formes des pièces, introduire peu à peu le langage. Lorsque vous lui donnez la pièce, dites-lui de quelle forme il s'agit et faites le lien avec sa connaissance par le toucher. Par exemple : « C'est un triangle. Le triangle à trois côtés. » • Laisser pratiquer l'enfant jusqu'à épuisement de son intérêt.

Titre	L'équilibriste
Point d'intérêt pour l'enfant	L'opportunité de jouer à l'équilibriste
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de développer son sens d'équilibre
Objectif indirect	Apprendre son corps et sa coordination motrice
Age de présentation	2 ans
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Un grand espace extérieur • 1 craie de couleur
Mise en place	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver un endroit pavé ou goudronné, sur lequel la craie pourra être effacée. • Tracer une ligne droite, d'environ trois mètres de long.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Montrer à l'enfant comment marcher le long de la ligne, un pied exactement devant l'autre. • Se tenir bien droit, en regardant devant et en déployant les bras à l'horizontale. • Laisser l'enfant essayer. Il aura sûrement besoin de votre aide pour avancer en ligne droite : le tenir par les deux mains (face à lui). • Laisser l'enfant pratiquer jusqu'à épuisement de son intérêt.

Titre	La tour infernale
Point d'intérêt pour l'enfant	La construction d'une tour avec des cubes
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de construire une tour avec des cubes
Objectif indirect	La coordination psychomotrice : main/œil
Age de présentation	2 ans
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	10 cubes de taille croissante : idéalement, 2 ou 3 de ces cubes devraient être suffisamment grands pour que l'enfant les porte à deux mains. Pour les plus jeunes, il est souhaitable de commencer avec 5 cubes, avant de passer graduellement à 10.
Mise en place	<ul style="list-style-type: none"> • Demander à l'enfant de vous aider à porter les cubes sur une surface dégagée. • Faire asseoir l'enfant à votre gauche (ou à votre droite, s'il est gaucher). • Placer les cubes légèrement sur votre droite.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire à l'enfant que vous allez faire une tour avec les cubes. Choisir le cube le plus grand et le poser devant vous. • Empiler ensuite les cubes en terminant par le plus petit. • Dire à l'enfant que vous allez défaire ensemble la construction pour qu'il puisse la faire à son tour. • Retirer les cubes un par un et les placer à droite de l'enfant. Il peut vous y aider. • L'inviter ensuite à construire sa tour. • Laisser l'enfant pratiquer jusqu'à épuisement de son intérêt.

Titre	Les tampons de pomme de terre
Point d'intérêt pour l'enfant	Apprendre les couleurs et les formes
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant d'explorer les couleurs et les textures
Objectif indirect	Favoriser la créativité et la liberté de choix (dans les couleurs)
Age de présentation	2 ans
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • De la peinture à l'eau de plusieurs couleurs • De grosses pommes de terre • 1 couteau • De grandes feuilles de papier • De vieux journaux • Plusieurs plateaux • De vieux vêtements
Mise en place	<ul style="list-style-type: none"> • Une table carrée à taille d'enfant. • Laver les pommes de terre, les sécher, et les couper. • Protéger la zone où vous allez peindre avec de vieux journaux et verser la peinture dans les plateaux peu profonds. • Porter et faire porter à l'enfant de vieux vêtements.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Couper les pommes de terre en deux et sculpter des formes. Montrer à l'enfant comment les plonger dans la peinture avant de les appliquer sur le papier. • Le laisser expérimenter les motifs qu'offrent les pommes de terre et les différentes couleurs. • Ne pas lui retirer sa feuille. Attendre qu'il réclame 1 autre forme. • Le laisser pratiquer jusqu'à épuisement de son intérêt.

Titre	Préparer de la pâte à modeler
Point d'intérêt pour l'enfant	Toucher et jouer avec de la pâte à modeler
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de jouer avec de la pâte à modeler
Objectif indirect	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser la dextérité manuelle de l'enfant • Réaliser la pâte à modeler sans danger pour l'enfant (il peut la mettre à la bouche)
Age de présentation	1 an
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tasse de farine • ½ tasse de sel fin • 1 tasse d'eau tiède • 1 cuillère à soupe d'alun de potassium (acheté en pharmacie) pour éviter le dessèchement • 1 cuillerée à café de colorant alimentaire • 1 saladier • 1 cuillère en bois • 1 boîte hermétique (pour conserver la pâte à modeler)
Mise en place	Mettre l'enfant assis sur une chaise, sur une table à sa hauteur.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Verser la farine et le sel fin dans un saladier et mélanger le tout avec une cuillère en bois. • Laisser l'enfant mélanger selon son âge et sa capacité. • Incorporer peu à peu l'eau et le colorant alimentaire. • Remuer sans interruption jusqu'à ce que la pâte à modeler commence à former une boule collante. • Si elle est trop collante, ajouter de la farine. Si elle est trop friable, ajouter de l'eau. • Montrer à l'enfant comment faire des formes (boudins, colombins ...). • Le laisser expérimenter seul en laissant la pâte à modeler à disposition.

Titre	Ma famille et mes amis
Point d'intérêt pour l'enfant	Se situer dans sa famille
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de mettre en relation les membres de sa famille et les situer par rapport à lui
Objectif indirect	Identifier et affirmer de son identité
Age de présentation	2 ans
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Des photographies de membres de la famille de l'enfant, proche et éloignée • Plusieurs photocopies d'une maison • 1 paire de ciseaux pour enfant • 1 marqueur • 1 tube de colle • 1 crayon • 1 grande feuille de papier sur laquelle coller les maisons • Des crayons de couleur, des crayons gras ou des feutres
Mise en place	Une table carrée à taille d'enfant. Préparer les photographies de la famille proche, les ciseaux et le marqueur. Inviter l'enfant à vous rejoindre.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer à l'enfant qu'il va faire une maison dans laquelle il va rassembler tous les membres de la famille. • Le laisser choisir une des photographies. • Au crayon, délimiter la partie de la photo qui tiendra dans l'une des fenêtres de la maison. • S'il en est capable, le laisser repasser le cercle au crayon avec le marqueur. • Commencer à découper en suivant le cercle et, s'il en est capable, laisser l'enfant terminer. • Recommencer les trois étapes précédentes avec une autre photo jusqu'à ce que toutes les photos de la famille soient découpées. • Demander à l'enfant de choisir la photo d'un membre de sa famille proche. Lui expliquer qu'il doit choisir dans quelle fenêtre placer la photo. • Une fois qu'il a choisi, il doit encoller le dos de la photo et la poser dans cette fenêtre. • Recommencer jusqu'à ce que toutes les photos soient collées dans la maison. • Sous chaque fenêtre, écrire le prénom et le nom du membre de la famille. • Inviter l'enfant à colorier la maison.

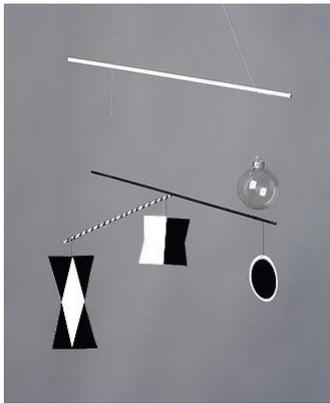
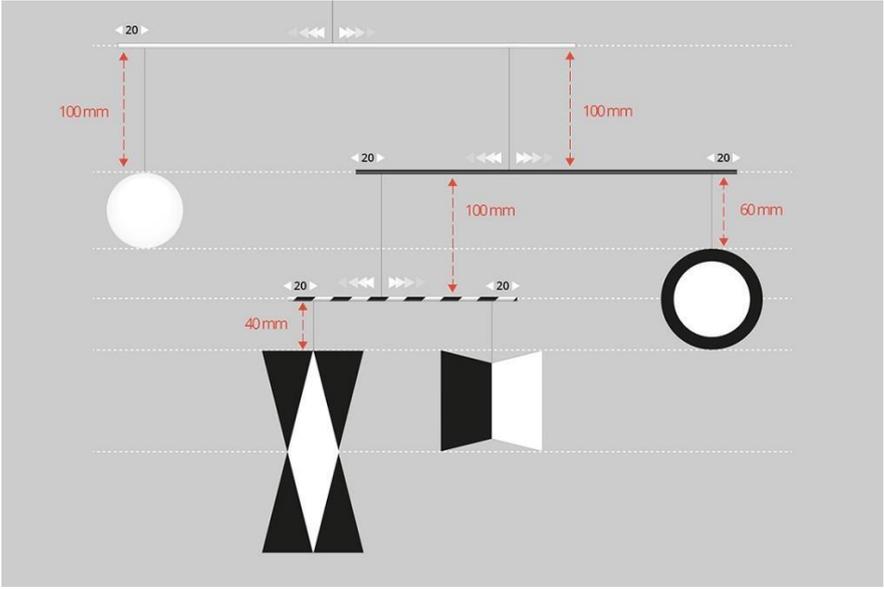
Titre	À la boutique, j'ai acheté...
Point d'intérêt pour l'enfant	Achat d'objets au magasin imaginaire
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant d'acheter divers objets lors d'une visite imaginaire au magasin.
Objectif indirect	Permanence de l'objet
Age de présentation	1 an ½
Durée de l'activité	5 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Une sélection d'objets familiers aux enfants • 1 panier, moyen ou grand • 1 chiffon suffisamment grand pour recouvrir le panier
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire à l'enfant de s'asseoir en cercle et lui annoncer que vous allez jouer à ce jeu. • Mettre les objets au centre du cercle. Commencer à 2 objets et augmenter progressivement. • Donner le panier à l'enfant. • Le laisser choisir un objet. • Lorsque son choix est fait, lui demander de dire : « À la boutique, j'ai acheté... » suivi du nom de l'objet choisi. Il le pose ensuite dans le panier. • Lorsque tous les objets sont dans le panier, le recouvrir avec le chiffon. • Demander à l'enfant d'essayer de se souvenir de ce qu'il a acheté. • Soulever le chiffon pour voir s'il avait raison.

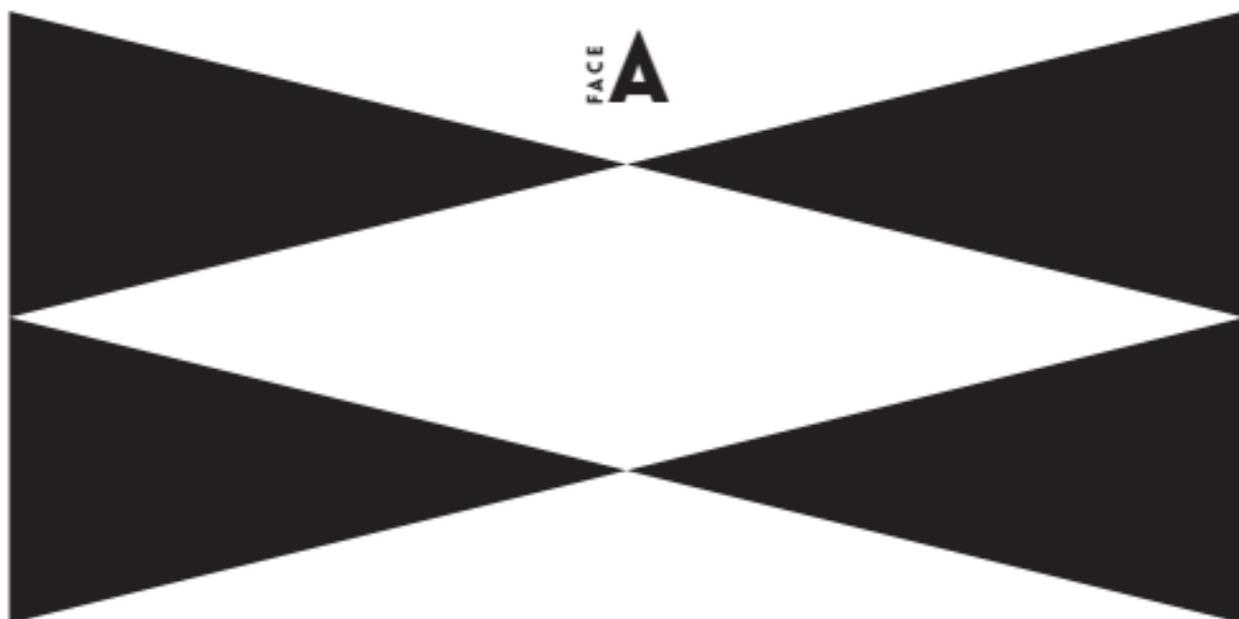
Titre	Les textures de la nature
Point d'intérêt pour l'enfant	Les textures des différents objets naturels dans le jardin ou au parc
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de développer son sens du toucher en explorant les diverses textures à l'extérieur
Objectif indirect	Découvrir son environnement et la nature
Age de présentation	2 ans
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Un parc ou un jardin • Des objets naturels aux textures variées, que l'enfant pourra bien différencier les unes des autres • 1 petit récipient
Mise en place	<ul style="list-style-type: none"> • Rassembler une variété d'objets du jardin ou du parc : des feuilles, des cailloux, de l'écorce, des brindilles, des plumes, des pétales et des brins d'herbe. Les mettre dans le récipient. • L'enfant ne doit pas participer à la préparation du jeu pour qu'il soit surpris lorsqu'il fera ses recherches !
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Laisser l'enfant choisir un des objets du récipient. • Dire à l'enfant qu'il doit trouver l'endroit du jardin d'où vient l'objet. • Parcourir le jardin et comparer la texture de l'objet qu'il a dans la main avec les écorces, l'herbe, etc. Lui faire comprendre qu'il doit trouver la texture correspondante en se servant de son toucher. • Lorsqu'il a trouvé, lui demander de replacer l'objet à cet endroit.

Titre	Je cherche et je trouve
Point d'intérêt pour l'enfant	Toucher et ramasser des objets à l'extérieur
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de trouver des objets à l'extérieur
Objectif indirect	Découvrir son environnement et la nature
Age de présentation	3 ans
Durée de l'activité	5 à 15 minutes
Matériel	Un grand espace extérieur avec beaucoup de choses à ramasser, comme des feuilles, des brindilles, des pierres...
Mise en place	<ul style="list-style-type: none"> • Avec plusieurs enfants • Délimiter 1 espace sans danger.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire une liste des objets que vous allez demander aux enfants de récolter. Par exemple : trois feuilles vertes, deux brindilles, une plume, une fleur. • Annoncer aux enfants ce qu'ils doivent trouver. • Envoyer les enfants chercher le premier objet. • Lorsqu'ils vous rapportent les trouvailles, faire un tas pour chaque enfant. • Une fois qu'ils ont trouvé tous les éléments, demandez à chacun de s'asseoir près de son tas. • Le jeu est terminé lorsque tous les enfants ont accompli la tâche.

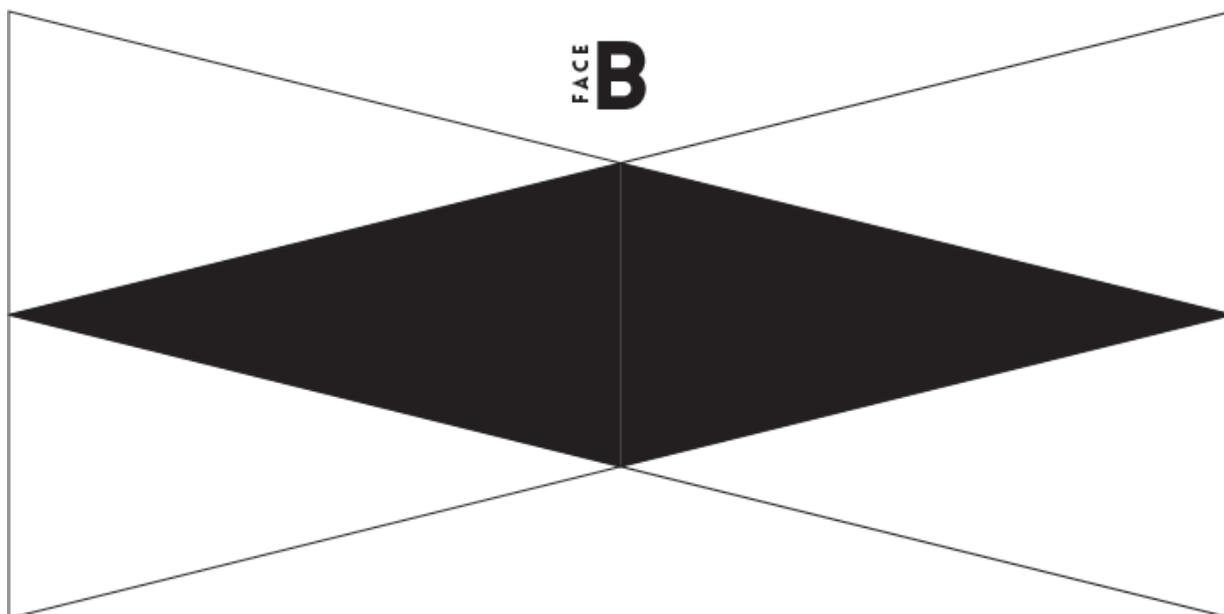
Titre	Je scrute dans la rue
Point d'intérêt pour l'enfant	Développer les capacités d'observation
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant de développer ses capacités d'observation
Objectif indirect	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir son environnement • Le faire patienter pendant un trajet
Age de présentation	2 ans
Durée de l'activité	5 à 15 minutes
Matériel	Aucun
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Demander à l'enfant de deviner la couleur de la porte d'entrée de la prochaine maison. • Lui demander de trouver une porte d'entrée de la même couleur que celle de chez vous. • Lui demander de trouver une voiture d'une couleur. • Lui demander de compter combien de voitures rouges il voit (pour les plus grands).

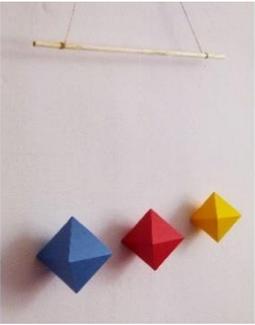
Titre	Où vit cet animal ?
Point d'intérêt pour l'enfant	Les animaux de la ferme et de la jungle en plastique
Objectif direct	Donner la possibilité à l'enfant d'accroître ses connaissances sur les habitats d'animaux
Objectif indirect	Apprendre du vocabulaire
Age de présentation	2 ans ½
Durée de l'activité	5 à 10 minutes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Des animaux de la ferme et de la jungle en plastique • 1 récipient pour ranger tous les animaux • 2 feuilles de carton ou de papier coloré A4 ou A3, une verte et une marron • 1 photo de la ferme ou 1 photo de la jungle (ou de la forêt)
Mise en place	Mettre les animaux dans la boîte et la poser par terre.
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Inviter l'enfant à placer les deux feuilles de papier colorées côte à côte. • Lui expliquer que la feuille marron représente le lieu où vivent les animaux de la ferme et la feuille verte le lieu où vivent les animaux de la jungle. (Eventuellement mettre 1 photo de la ferme et 1 photo de la jungle à côté des feuilles en couleur.) • Dire à l'enfant qu'il lui faut classer les animaux et les placer dans l'habitat qui leur correspond. • Le laisser choisir un animal et décider s'il doit être placé sur la feuille verte ou la feuille marron. • Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les animaux soient placés dans le bon groupe. • L'enfant voudra peut-être jouer à nouveau. Dans ce cas, lui faire ranger les animaux dans la boîte et recommencer.

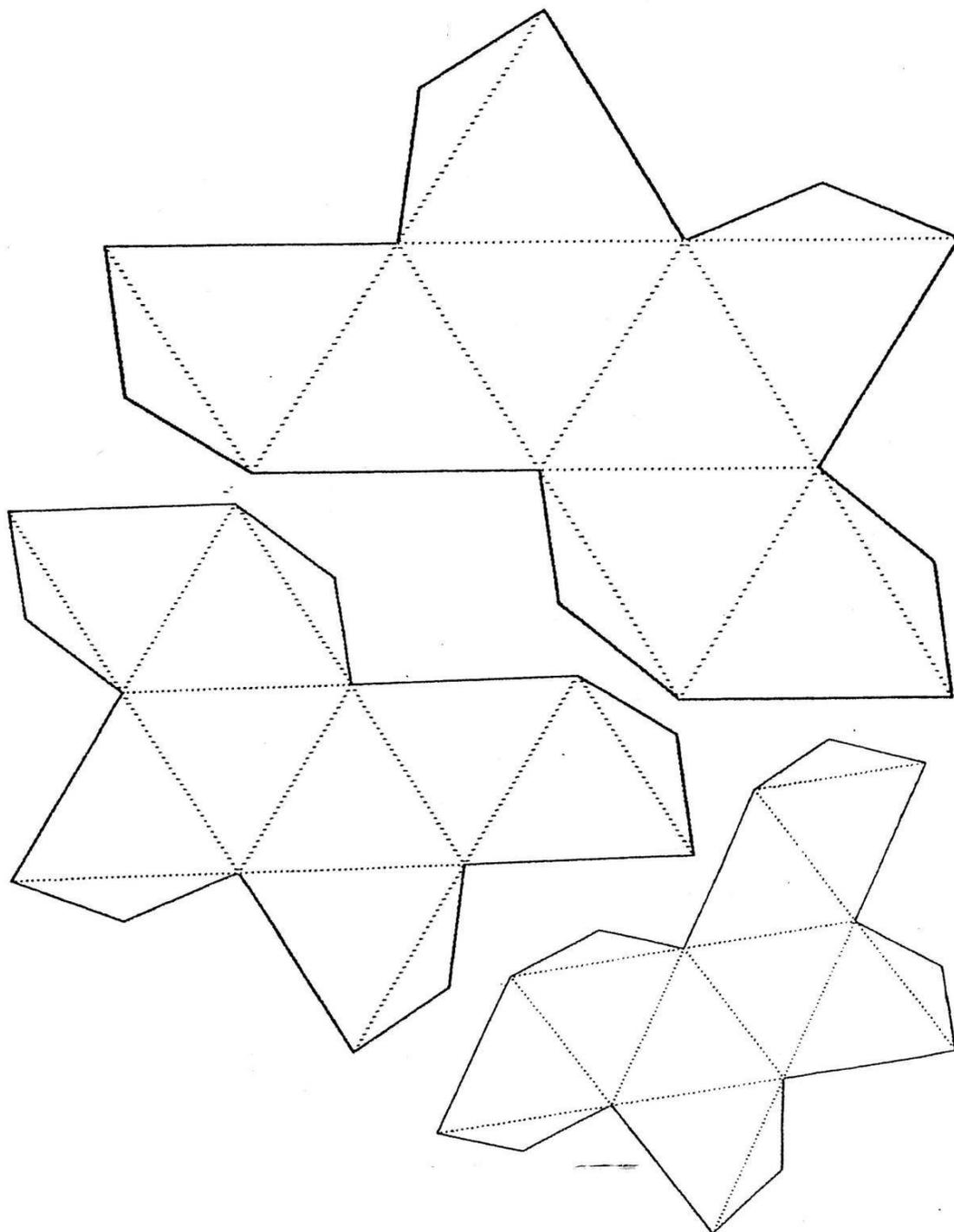
Titre	Mobiles de Munari
Point d'intérêt pour l'enfant	Fixer des objets en mouvement
Objectif direct	Observation des contrastes Observation de l'équilibre des éléments
Objectif indirect	Stimulation de la vision grâce au noir et blanc (le bébé ne distingue pas les couleurs)
Age de présentation	Dès la naissance
Durée de l'activité	Changer le mobile tous les 15 jours
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • De la colle • De la peinture blanche et noire • Du ruban à masquer • 3 baguettes en bois : <ul style="list-style-type: none"> • 1 de 360mm peinte en blanc • 1 de 30mm peinte en noir • 1 de 180mm. La peindre en blanc. Après séchage, coller du ruban à masquer en spirale. La peindre en noir. • 1 boule transparente d'environ 60cm de diamètre • Du fil de Nylon. • Imprimer la feuille jointe pour le disque et le polygone sur du papier un peu épais.
Mise en place	Le fixer à une hauteur où l'enfant pourra le voir distinctement
Préparation de l'activité	<p>Découper les Formes imprimées. Coller les 2 faces des polygones et du disque en insérer une ficelle. Assembler le mobile selon le schéma suivant :</p>  



FACE
A



Titre	Le mobile des octaèdres
Point d'intérêt pour l'enfant	Fixer un objet
Objectif direct	Observations des couleurs
Objectif indirect	Observations des proportions
Age de présentation	A partir de 2 mois
Durée de l'activité	Changer de mobiles tous les 15 jours
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Une baguette de bois • De la ficelle • Du fil de nylon • Des feuilles de couleurs primaires (rouges, jaune, bleu) • Le patron joint
Mise en place	Le fixer à une hauteur où l'enfant pourra le voir distinctement
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire les octaèdres, 1 taille par couleur. • Découper selon les contours. • Plier en fonction des pointillés. • Les attacher à la baguette de bois à l'aide la ficelle.



Titre	Le mobile des danseurs
Point d'intérêt pour l'enfant	Fixer des objets
Objectif direct	Observations des couleurs
Objectif indirect	Appréhender le schéma corporel
Age de présentation	A partir de 3 mois
Durée de l'activité	Changer de mobiles tous les 15 jours
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Du papier métallique coloré • La patron ci-joint • Des baguettes (ou pailles) • Des perles de couleurs • De la ficelle de nylon
Mise en place	Le fixer à une hauteur où l'enfant pourra le voir distinctement
Déroulement de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire 4 bonhommes dans du papier de différences couleurs. • Assembler les différentes parties à l'aide du fil de nylon. • Lester chaque bonhomme grâce à une perle. • Attacher les bonhommes sur les baguettes en bois comme sur la photo.

