

ATELIER POUPEES



INTRODUCTION

Le coin poupées est un espace présent dans toutes les classes de petits et jardins d'enfants. Les enfants exercent librement leur besoin de reproduire ce qu'ils ont vécu à la maison et peuvent laisser libre cours à leur imagination.

Le jeu d'imitation est ainsi déterminant dans le développement global de l'enfant. En imitant, l'enfant interagit avec son environnement, il construit ainsi ses structures cognitives alors qu'il ne maîtrise pas encore totalement le langage. Il prend du recul par rapport à ce qu'il vit.

Le jeu d'imitation participe également au développement de sa motricité. Lorsqu'il donne à manger au bébé ou l'habille, il ajuste ses gestes pour parvenir à son but et développe sa motricité fine.

Enfin, l'imitation joue un rôle majeur dans la socialisation. Le fait de jouer d'autres rôles permet de prendre conscience de l'existence de l'autre mais aussi de soi-même et de jouer en interaction.

Cet atelier a pour but de compléter les activités libres de l'enfant et en aucun cas de s'y substituer, par des activités qui lui permettent de structurer sa pensée et son langage : savoir nommer les différentes pièces de vêtement, reproduire un modèle, choisir une tenue vestimentaire en fonction du sexe de la poupée, du moment de la journée, du temps qu'il fait...

Il permet des activités d'observation : reconnaissance des couleurs, distinguer les imprimés, percevoir les ressemblances, les différences...

Les différentes pièces de vêtements, grâce à la variété de leurs formes, favoriseront le développement de la motricité fine et l'acquisition du schéma corporel.

Enfin, les différentes activités contribuent aux échanges entre enfants et à la participation en groupe à une activité commune.

Mais ayons à l'esprit que c'est la poupée en jeu libre dans les bras de l'enfant qui doit avoir le dernier mot !



SOMMAIRE

INTRODUCTION			p 2
SOMMAIRE			p 3
COMPOSITION DU JEU			p 4
LES ACTIVITES			
ACTIVITES DECOUVERTE			
▪ Découverte du matériel	FICHE N°1		p 5
ACTIVITES DE LANGAGE			
▪ Nommer les poupées	FICHE N °2		p 6
▪ Nommer les vêtements	FICHE N °3		p 7
▪ Etiquettes vêtements à photocopier	FICHE N° 4		p 8
▪ Fiche à photocopier : les pièces de vêtements	FICHE N° 5		p 9
ACTIVITES D'OBSERVATION			
▪ Les couleurs et les imprimés	FICHE N°6		p 10
▪ Etiquettes les imprimés à photocopier	FICHE N°7		p 11
▪ Fiche à photocopier : les imprimés	FICHE N°8		p 12
ACTIVITE DECOUVERTE : Les moments de la journée			
▪ Les différences	FICHE N°9		p 13
▪ Le repas	FICHE N°10		p 14
▪ La toilette	FICHE N°11		p 15
▪ Le coucher	FICHE N°12		p 16
▪ L'habillage	FICHE N°13		p 17
▪ Etiquettes les moments de la journée	FICHE N°14		p 18
▪ Le temps qu'il fait	FICHE N°15		p 19
▪ Etiquettes le temps qu'il fait	FICHE N°16		p 20

COMPOSITION DU MATERIEL

Le matériel se compose de :

- 1 fichier pour le maître de 20 pages comprenant des activités en ateliers, sensorielles, d'observation, de lecture d'images, de langage et de découverte pour les enfants de 2 à 6 ans.
- 1 fichier d'activités individuelles pour les enfants de 12 fiches modèles destinées à reproduire à l'identique ou décomposée par étapes, la tenue des poupées pour exercer son sens de l'observation, sa motricité fine et la lecture d'image.

Si on ne possède pas de poupées ou de vêtements ou seulement une partie, voici les références produits qui permettent de mettre en œuvre les activités.

Toutefois, toutes les fiches d'activité ont été conçues pour être utilisées aussi avec du matériel personnel, des poupons de 40 cm et des habits que l'on possède dans la classe ou que les enfants peuvent prêter.

Les poupées (40 cm). Références :

Fille européenne 40061
Garçon européen 40060

Fille africaine 40058
Garçon africain 40059

Les vêtements. Références :

4 vêtements fille « Fancy » 40376
4 vêtements fille européenne 40375
3 vêtements fille « C » 40385
3 vêtements fille extérieur 40436

3 vêtements fille nuit 40436
3 vêtements garçon « A » 40363
3 vêtements garçon « C » 40386
3 vêtements garçon nuit 40384

Les fiches d'activités enfants

Pour compléter le fichier d'activités en groupe, 12 fiches modèles individuelles à reproduire avec deux niveaux :

- Reproduction de la tenue dans son ensemble dans une lecture globale de l'image.
- Reproduction de la tenue décomposée par vêtement.



- Logo indiquant : s'il s'agit d'une fille ou d'un garçon.
- Logo indiquant : s'il s'agit d'une tenue de jour, de nuit ou d'extérieur.
- La photo de chacun des vêtements qui constituent la tenue (1 fiche sur 2).
- Le numéro de la fiche.

DECOUVERTE DU MATERIEL



- **AGE** 2 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Jouer librement, imaginer, échanger.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Créer la surprise en faisant découvrir aux enfants deux nouveaux poupons, fille et garçon, habillés, dans le coin poupées par exemple.

- **DEROULEMENT**

Laisser les enfants découvrir les poupées, en parler et jouer librement avec elles. L'envie qu'elles vont susciter va permettre d'introduire les futures activités.

- **PROLONGEMENT**

On proposera les deux autres poupées un autre jour pour relancer l'intérêt et l'envie de s'exprimer.

NOMMER LES POUPEES



- **AGE 2 ans**

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Personnaliser et identifier les poupées car elles pourront si on le souhaite être utilisées comme médiateur au niveau de la classe.

Prendre conscience de son existence et de l'existence de l'autre.

Favoriser les échanges et le langage.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Choisir deux poupées, de préférence, une fille et un garçon, européen et africain.

- **DEROULEMENT**

En petits groupes. Il existe plusieurs façons de procéder, en voici trois :

- Installer deux poupées, une fille et un garçon au moment de l'appel du matin. Demander aux enfants comment elles s'appellent.
- Pendant le moment de regroupement, se munir de deux poupées et engager les échanges pour leur trouver un prénom.
- Si les enfants sont trop petits, on nommera d'emblée les deux poupées en les présentant.

Laisser les enfants échanger. Faire voter les plus grands et trouver un consensus pour les plus petits. Ce sera pour l'ensemble des enfants la référence commune qui permettra d'introduire d'autres activités.

Surtout, laisser les enfants appeler les poupées du prénom qu'ils veulent lorsqu'ils jouent librement seuls ou en groupe. C'est la véritable vocation de la poupée : se l'approprier et transférer son propre vécu.

NOMMER LES VÊTEMENTS



- **AGE** 2 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Acquérir du vocabulaire en situation.
Echanger avec les autres.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Habiller préalablement deux poupées en veillant à mélanger les différents types de vêtements : jupe, pantalon, pull-over, gilet, chemisier, manteau à capuche, bonnet....

- **DEROULEMENT**

En petit groupe ou avec l'ensemble des enfants, présenter les poupées, l'une après l'autre, et demander aux enfants comment elles sont habillées.

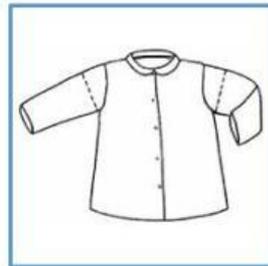
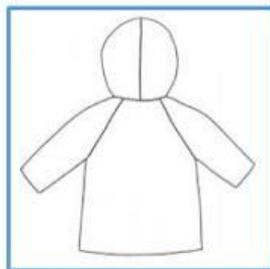
Enlever au fur et à mesure les vêtements reconnus. Donner le nom de ceux que les enfants ne connaissent pas.

- **PROLONGEMENT**

En petit groupe ou avec l'ensemble des enfants, présenter les poupées déshabillées et demander aux enfants de les habiller en fonction des étiquettes que l'on va distribuer.

Pour ce faire, photocopier les étiquettes « vêtements » que l'on trouvera ci-dessous : Fiche N° 4 et fiche d'activité à photocopier N°5.

ETIQUETTES VÊTEMENTS



LES PIÈCES DE VÊTEMENTS

Entoure en rouge la casquette. 

Entoure en bleu les moufles. 

Entoure en vert les chaussettes. 



LES COULEURS ET LES IMPRIMES



- **AGE** 3/4 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer le sens de l'observation : Connaître les principales couleurs, aborder la notion plus difficile, d'imprimé : uni, à pois, à carreaux, à rayures, à fleurs.

Savoir lire une consigne en image.

Développer la motricité fine.

Favoriser l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Choisir 4 tenues vestimentaires à dominance unie, à pois, à rayures, à fleurs ou à carreaux.

Préparer 4 poupées sans vêtement.

Découper les étiquettes dans la fiche ci-après N°7.

- **DEROULEMENT**

Pour un atelier de 4 enfants.

Donner une poupée à chaque enfant et un panier de vêtements.

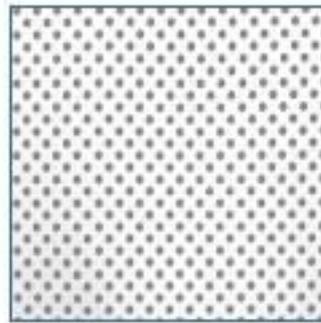
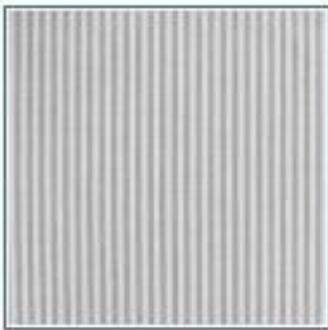
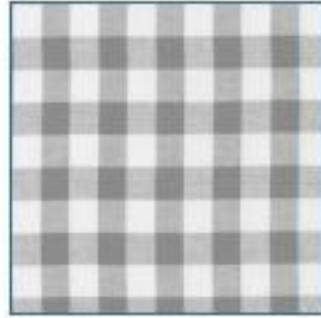
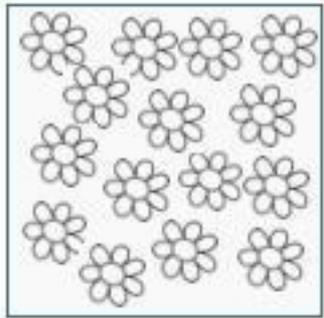
Expliquer avec les enfants ce qu'ils voient sur les étiquettes : des fleurs, des pois, des rayures...

Distribuer une étiquette pour chaque poupée. Demander aux enfants d'habiller leur poupée selon l'étiquette consigne et de les comparer. « Elle a une robe avec des fleurs », « il a une chemise à carreaux ».

- **PROLONGEMENT**

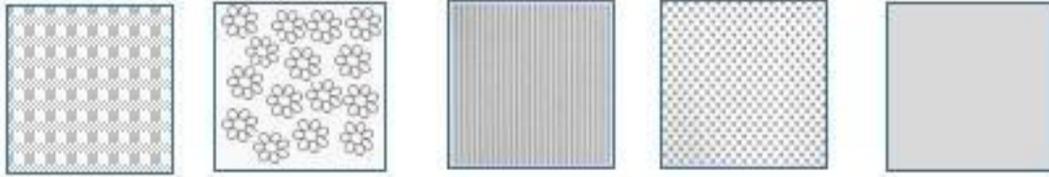
On pourra photocopier et distribuer la Fiche N°8 aux enfants selon leur âge, afin de consolider leurs acquis.

ETIQUETTES LES IMPRIMES



LES IMPRIMES

Relie chaque vêtement au bon imprimé.



LES DIFFERENCES



- **AGE** 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Aborder la notion de sexe par comparaison.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer deux poupées, fille et garçon et les habiller de manière très différenciée : volontairement une robe pour les filles et un pantalon pour les garçons même si on sait que les filles s'habillent avec un pantalon.

Préparer deux autres poupées, fille et garçon et les habiller de manière quasi identique en tous cas toutes deux avec un pantalon.

- **DEROULEMENT**

En petit groupe, montrer les deux premières poupées. Leur demander si ce sont des filles ou des garçons. Leur demander comment ils ont deviné. Certains diront que la fille porte une robe et le garçon, un pantalon. D'autres vont peut-être contester et donner d'autres explications.

Montrer alors les deux autres poupées en pantalon et reposer la même question. Le sexe des poupées apparaîtra forcément.

LE MOMENT DU REPAS



- **AGE 2 ans**

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Profiter de la présence de la poupée pour aborder les moments de la journée et de la fréquence des repas voire de leur composition.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Installer une ou plusieurs poupées dans le coin regroupement ou sur le tapis, avec biberons, assiettes, verres, couverts.

- **DEROULEMENT**

En petit groupe, laisser les enfants choisir une poupée, un biberon ou une assiette. Leur demander ce qu'ils veulent donner à manger aux poupées.

Recueillir les réponses, les commenter avec les enfants. Faire préciser leur pensée sur le moment de donner à manger, sur ce qu'ils vont donner à manger.

Les laisser ensuite jouer librement.

- **PROLONGEMENT**

Ne pas hésiter à prendre des photos des différents moments de la journée pour les utiliser et aborder dans des futures activités les notions de déroulement du temps.

LA TOILETTE



- **AGE** 3/6 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Profiter de la présence de la poupée pour aborder les notions d'hygiène.

Favoriser l'expression et les échanges, acquérir du vocabulaire.

Développer la motricité fine.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer une petite baignoire avec de l'eau, du savon, une éponge ou un gant, une serviette de toilette.

- **DEROULEMENT**

En tout petit groupe, provoquer la surprise et l'envie en installant devant les enfants une petite baignoire et les accessoires de toilette.

Leur demander d'aller chercher une ou plusieurs poupées habillées.

Spontanément, les enfants vont déshabiller la poupée.

Les accompagner pour décomposer les actions avec eux : savonnage, lavage, rinçage, essuyage, habillage. Les faire verbaliser les actions et échanger de la nécessité de se laver régulièrement.

- **PROLONGEMENT**

Cette activité commune va permettre d'encren des comportements.

Laisser ensuite les enfants s'occuper librement des poupées dans le coin jeu. Ils pourront imiter ce qu'ils ont vu lors de l'activité ou continuer à reproduire ce qu'ils vivent chez eux.

LE COUCHER



- **AGE** 3/6 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Profiter de la présence des poupées pour aborder les notions des moments rituels de la journée.

Favoriser l'expression et les échanges, acquérir du vocabulaire.

Développer la motricité fine.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Installer les poupées nues sur un tapis avec leur lit.

Utiliser références LAP n° 40394, 40388 ou 40392.

Un panier de vêtements.

- **DEROULEMENT**

Par petits groupes, dire aux enfants que l'on va coucher les poupées.

Laisser faire et dire les enfants : choix des vêtements de nuit, habillage, rituel du coucher qu'ils vivent au domicile. Recueillir les commentaires et favoriser les échanges entre enfants.

- **PROLONGEMENT**

Ne pas hésiter à prendre des photos des différents moments de la journée pour les utiliser et aborder dans des futures activités les notions de déroulement du temps.

L'HABILLAGE



- **AGE** 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer l'observation.

Développer la motricité fine.

Mettre en relation la tenue vestimentaire avec le moment de la journée.

Répondre à une consigne, décoder des images.

Echanger et développer son vocabulaire.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer les poupées nues, un panier rempli de vêtements ainsi que les étiquettes « Moments de la journée » que l'on trouvera ci-après Fiche N°14.

- **DEROULEMENT**

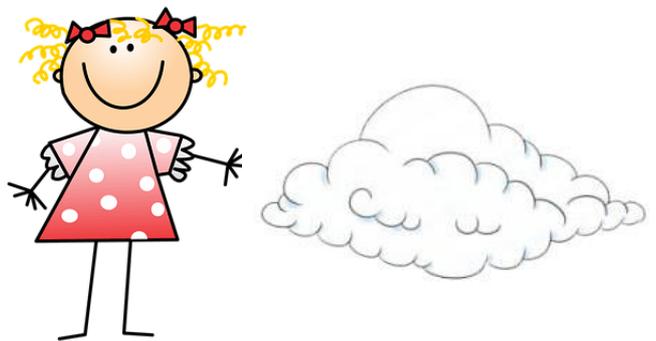
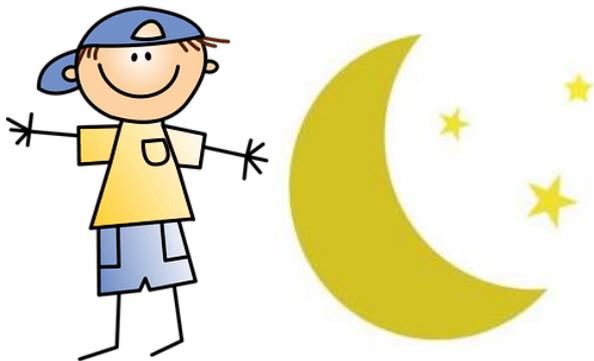
Par groupe de 4 enfants si on possède 4 poupées de sexe différent, leur expliquer qu'ils vont habiller les poupées mais selon la consigne qu'on va leur distribuer. Demander aux enfants de décoder les consignes : garçon, fille, nuit, jour...Les aider si c'est nécessaire.

Leur demander de les habiller selon l'étiquette consigne « Les moments de la journée » que l'on aura préalablement distribuée à chacun ou qu'ils auront choisie. Laisser les enfants choisir la poupée du sexe demandé.

Accompagner les enfants pour les choix de vêtements, l'habillage qui demande une bonne habileté.

Comparer en groupe le résultat des habillages. Recueillir les commentaires.

ETIQUETTES LES MOMENTS DE LA JOURNEE



LE TEMPS QU'IL FAIT



- **AGE** 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Aborder la notion du temps qu'il fait en habillant les poupées.

Lire une consigne en image.

Favoriser l'expression et les échanges.

Développer la motricité fine.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Découper les étiquettes jointes ci-après fiche N°16

4 poupées nues.

L'ensemble des tenues en votre possession.

- **DEROULEMENT**

Pour un atelier de 4 enfants.

Donner à chaque enfant une poupée nue et un panier rempli avec les vêtements dont on dispose.

Donner à chacun une étiquette météo dont on en aura préalablement discuté et expliqué la signification avec les enfants.

Leur demander d'habiller leur poupée avec les vêtements correspondant au temps indiqué sur leur étiquette.

Une fois l'habillage réalisé, demander à chaque enfant de justifier leur choix et laisser les échanges s'exprimer.

- **PROLONGEMENT**

S'il manque un vêtement, on aura le projet de se le procurer soit en demandant aux enfants de prêter un vêtement provenant de chez eux, de le fabriquer ou de l'acquérir.

ETIQUETTES LE TEMPS QU'IL FAIT

