



et Patati et Patata

Le grand journal de ma garderie

N° 66 – Mars/Avril 2022

edito

Les deux mois à venir seront marqués par le carnaval et la chasse aux œufs. Mais le thème retenu et qui nous conduira jusqu'aux vacances d'été porte, lui, sur le jardinage. Nous allons donc découvrir les outils, les légumes, les fruits, les fleurs, les graines et les insectes et autres bestioles amis du jardinier... ou faisant son désespoir !

Si le temps le permet, nous remettons le potager en service rapidement.

Il a souffert des différents confinements. Si vous avez des repousses d'herbes aromatiques, de fleurs... dont vous ne savez que faire, nous les accepterons avec grand plaisir !

De même, si vous avez des imagiers ou des histoires portant sur la nature, le potager, le jardinage, n'hésitez pas à les apporter.

Merci d'avance.

P1 Où, quoi ?

P3

Edito

page 1

P4

L'imagination des enfants, pas à pas

page 2

P5

Mots d'enfants

page 4

P6

Retour en images sur :

page 5

P7

Le coin des petits cuisiniers

page 6

P8

Courrier

page 6

P9

Au fil des pages

page 7

P10

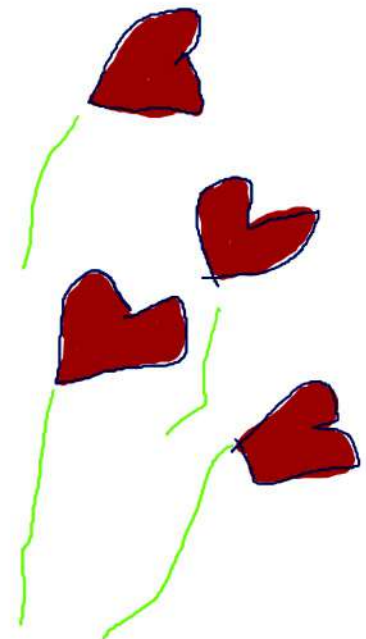
Anniversaires

page 8

P11

Mon petit doigt m'a dit

page 8



L'IMAGINATION DES ENFANTS, PAS A PAS

De quoi parlez-vous ?

Les histoires racontées ou lues par un adulte enrichissent très tôt le monde imaginaire du jeune enfant. Mais c'est seulement au milieu de la deuxième année qu'il commence, tout doucement, à faire preuve d'imagination. Cette nouvelle capacité lui ouvre une porte sur la création, la fantaisie, le merveilleux. En même temps, elle est sa manière de comprendre ce qui l'entoure. Fabienne Agnès Levine, psychopédagogue, donne ici quelques jalons de ce cheminement qui le mènera vers la distinction entre fiction et réalité, et quelques conseils sur la place de l'adulte.

Un objet qui avance sur la table, entre les mains d'un enfant qui produit le son d'une voiture ; deux crayons ou deux bouts de bois face à face qui se disent « bonjour » grâce à la voix qui leur donne vie ; trois cubes de tailles différentes comme point de départ d'une histoire de bébé avec son papa et sa maman ; un panier à linge qui devient bateau ou quelques chaises alignées qui forment un train... Devant les créations enfantines, les réactions de l'adulte sont variées : se demander « Où vont-ils chercher tout ce qu'ils inventent ? » et être impressionné par cette capacité à prêter vie à des objets inanimés, ou bien encore guetter les manifestations de l'intelligence et s'émerveiller des progrès du langage ; En fait, dans les productions imaginaires de l'enfant entre 2 et 6 ans (et après), deux directions coexistent : l'essor de la créativité et la volonté de comprendre le réel.

De la fonction symbolique à l'expression de l'imagination

Au début de la deuxième année, la fonction symbolique se manifeste par un comportement nouveau : l'imitation différée. L'enfant est spectateur d'une scène et en garde une image mentale ; en décalé dans le temps, il reproduira de mémoire une action qu'il a vu faire. L'imitation, différée et non plus en présence du modèle, devient le point de départ de petites scènes qui s'inspirent du réel et qui, souvent, sont déformées, volontairement ou non. L'enfant commence par reproduire les actes qui l'intéressent mais aussi ceux qui sont les plus faciles à reproduire : boire, manger, se laver, se peigner, tenir un volant, téléphoner... Bienvenue aux premiers jeux d'imitation (dînette, voiture, ménage, bricolage, docteur, etc.) dans lesquels le comportement est plus de faire « comme » que faire « comme si » et « on dirait que ». A ce stade, le manque de réalisme est le fruit du hasard et non de l'intention d'être créatif.

C'est à force d'évoquer des situations ordinaires auxquelles il a participé ou assisté que l'enfant de 2 ans commence à s'éloigner du modèle imité pour ajouter des éléments qui témoignent de plus en plus de sa vie affective (ses désirs, ses frustrations, ses fantasmes).

Par exemple, dans le coin dînette, un enfant joue à acheter des carottes et des tomates, inspiré par ce qu'il a vu au marché le matin même. Il enchaîne sur l'achat fictif de bonbons alors qu'il ne s'en trouvait pas au marché et que ses parents lui avaient refusés quelques jours auparavant dans un magasin. Ou bien, il introduit dans son jeu un chat qui a renversé le sac de tomates, que le marchand a disputé et qui s'est enfui. Il est improbable que cette scène se soit produite sous ses yeux. Pour peu que ses partenaires de jeu s'emparent de l'idée, la scène de marché peut aussi se transformer en une histoire de chats qui font plein de bêtises. Ainsi s'opère le glissement progressif du jeu d'imitation, favorisé par les progrès du langage à partir de la troisième année.

Le rôle de l'adulte au moment de l'émergence de l'imagination

Entre 14 et 18 mois, vérifier que l'enfant, parleur ou non parleur, commence à imiter en l'absence d'un modèle. La fonction symbolique est l'aptitude à représenter un objet ou un événement absent par autre chose : un autre objet, un mot, un geste.

Veiller à laisser à l'enfant des plages de temps suffisantes sans sollicitation extérieure (paroles, écrans, jouets électroniques...) en vue de favoriser la rêverie éveillée. Ce que l'adulte peut percevoir comme de l'ennui est un temps de production d'images mentales nécessaires à l'activité psychique.

L'imagination reproductrice et l'imagination créatrice

Il n'est pas si simple de définir l'origine et les manifestations de l'imagination : son étude n'est pas uniquement du ressort de la psychologie, d'autant plus qu'elle a d'abord été explorée par la littérature et la philosophie. La distinction entre imagination reproductrice et imagination créatrice est ancienne : la première décrit le fait d'explorer le monde mentalement en vue de résoudre des problèmes et de prendre des décisions, la seconde se met au service de la création par la capacité à produire de la nouveauté sans tenir compte du réel. La création par la capacité à produire de la nouveauté sans tenir compte du réel. Toutes deux sont utiles mais n'occupent pas la même fonction aux différents âges de la vie.

Pendant la petite enfance, si l'imagination est créatrice, ce n'est pas toujours volontaire. En effet, toute invention se base d'abord sur des représentations imagées d'objets et d'événements vécus par l'enfant lui-même. En même temps, rien n'est impossible car il sait mettre le réel au service de ses envies. Lorsqu'un enfant se glisse derrière un fauteuil en déclarant : « Je vais dans ma maison », le pense-t-il vraiment ? Et quand il tend une part de pizza en plastique à un adulte, ne se précipite-t-il pas pour l'empêcher de manger le jouet en cas de simulation ? Il suffit d'observer des enfants construire ensemble un scénario, surtout entre 3 et 8 ans, pour remarquer à la fois leur souci de réalisme et la facilité avec laquelle ils s'accordent une grande liberté d'invention. Lorsqu'ils s'engagent dans la mise en place d'un jeu symbolique, ils n'économisent pas non plus leurs efforts. La formule de Philippe Gutton, psychologue et psychanalyste, donne à réfléchir sur cette ambiguïté et sur la valeur éducative du faire semblant : « Plus l'enfant joue ce qu'il croit, moins il y croit. » (Le jeu chez l'enfant, Larousse, 1989, P.55)

La posture de l'adulte pendant les jeux d'imagination

En amont, installer des espaces de jeu favorisant la liberté d'expression ; au cas par cas, diversifier les thèmes évoqués par les jouets ou au contraire fournir des objets qui n'ont pas de fonction prédéfinie (objets de récupération, éléments de la nature).

Pendant le jeu, se mettre en retrait, éviter toute remarque normative (« Ca sert à ceci, pas à cela »), participer modérément seulement si l'enfant le demande, accueillir l'univers imaginaire de l'enfant sans lui imposer le nôtre.

La pensée magique à l'œuvre

La pensée magique est un mode de fonctionnement intellectuel qui s'appuie sur la toute-puissance du désir plutôt que sur des principes rationnels. C'est une pensée prélogique qui s'épanouit à la fin de la période de l'intelligence sensori-motrice (vers 2 ans) et pendant laquelle celle de l'intelligence représentative (entre 2 et 6 ans). Le langage est utilisé tantôt pour structurer un début de raisonnement intuitif, tantôt pour juxtaposer et relier des événements sans se heurter aux contradictions, condition essentielle de l'imagination. La pensée magique se manifeste par le fait de prêter des sentiments et des intentions aux objets comme s'ils étaient des êtres vivants. Affranchis des lois de causalité, les jeunes enfants projettent facilement ce qu'ils ressentent dans des éléments matériels : la table contre laquelle ils se cognent est méchante, il pleut parce que le ciel est en colère, etc. Une autre composante de la pensée enfantine qui influence le contenu imaginaire est l'égoïsme, cette difficulté à se décentrer pour adopter un point de vue autre que le sien dure jusqu'à au moins 4 ans. Quand il invente une histoire, l'enfant part de ce qu'il connaît, perçoit ou ressent pour le transposer chez des êtres animés et inanimés. Depuis longtemps, ces caractéristiques sont prises en compte dans beaucoup de fictions destinées aux jeunes enfants : animaux et véhicules doués de parole, arbres et maisons qui ont un visage, contexte dans lequel évoluent les personnages qui rappellent la vie quotidienne des tout-petits.

Les réponses des adultes aux manifestations de la pensée magique

Avant 2 ans, prendre le temps d'utiliser un jouet ou un autre objet pour raconter à l'enfant une petite scène simple comme celles de manger, se laver, s'habiller, se promener, chercher un ami...

Après 2 ans, accueillir positivement les inventions de l'enfant sans lui faire remarquer leur absence de réalisme et de logique.

Dès qu'il commence à parler, l'enfant exprime un regard sur ce qui l'entoure qui nous semble décalé par rapport au réel. Que ce soit en racontant une histoire, en faisant parler ses jouets ou en dessinant, il met en scène un univers dans lequel les lois de causalité semblent ne pas avoir de prise. Dans tous les cas, il nous parle de lui et de son rapport au monde. Les premières fois qu'un enfant nous fait partager son imaginaire, c'est par la simple évocation d'un personnage ou d'un fait ; Quelques mois plus tard, il entre dans la narration en utilisant les temps de l'indicatif et en abusant des conjonctions qui permettent de juxtaposer les événements au gré de ses associations d'idées (sous forme d'images), « et », « après », « alors ». Notre rôle est peut-être d'adopter un comportement qui reflète un juste milieu entre l'enfermer dans son monde intérieur et l'embarquer trop tôt dans une réalité objective.

mots d'enfants

Martin : « On chante ? »

Muriel : « Si tu veux. Qu'est-ce qu'on chante ? »

Silence qui se prolonge...

Muriel : « Bon alors, on chante quoi ? »

Martin (se tapotant la joue avec un doigt) : « Attends ! Je réfléchis ! »



LE MOT DU « MOI »

« Si vous voulez qu'il vous parle, écoutez-le. »



traicière

Les cinq sens

Mon nez, pour sentir les fleurs du jardin.
Mes yeux, pour voir tous les petits lapins.
Les fleurs, je les cueille avec mes mains au cœur du petit matin.

Mes oreilles écoutent les oiseaux chanter.
Ma bouche pour goûter les fruits de l'été.
Avec mes cinq sens, je découvre tout !
Je raconterai à doudou.



Financiers

Ingrédients :

- 75 g de beurre
- 80 g de sucre glace
- 80 g de blancs d'œufs
- 45 g de poudre d'amandes
- 25 g de farine
- De l'extrait de vanille

Réaliser un beurre noisette. Réserver.
Mélanger le sucre glace, la poudre d'amandes, la farine, la vanille et les blancs d'œufs.

Ajouter petit à petit le beurre noisette.

Verser dans de petits moules individuels et faire cuire environ 15 mn à 180°C.



Merci à tous les retardataires de bien vouloir apporter au plus vite la photocopie de leur avis d'imposition 2021 portant sur les revenus 2020 et le nouveau contrat signé. C'est urgent maintenant !

Notre structure ferme le vendredi 18 juillet au soir et ouvre le lundi 8 août au matin. Attention ! Pour ceux qui ne l'ont pas encore fait et qui ont besoin que leur enfant soit accueilli en juillet et/ou août, merci de vous manifester au plus vite.

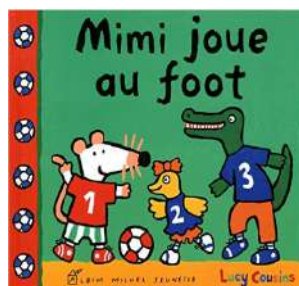
au fil des pages



Et pourquoi ?

Michel Van Zeveren, Pastel, L'école des loisirs (à partir de 3 ans).

En allant chez sa grand-mère le petit chaperon rouge rencontre le loup ... Rien que de très normal jusque là me direz-vous. Certes, mais il s'avère que la petite fille a un don certain pour exaspérer le loup avec ses « pourquoi » ...



Mimi joue au foot,

Lucy Cousins, Albin Michel jeunesse, à partir de 18 mois.

Aujourd'hui Mimi va jouer au foot avec ses amis. Il faut s'équiper, former les équipes et puis le match peut commencer !



Pourquoi ça n'avance pas ?,

Tomoko Ohmura, L'école des loisirs, à partir de 2 ans.

Un panneau sur le bord de la route indique « Excusez-nous pour le dérangement ». De là nous assistons à l'arrivée de tout un tas de véhicules très variés (du pousse-pousse au side-car en passant par le monocycle et la bêtaillère). Et tout le monde se demande ce qui peut bien occasionner cet embouteillage monstre.

Anniversaires

7

MARS :

Raphaël fêtera son premier anniversaire le 20.



AVRIL :

Gabriel fêtera ses 3 ans le 8.

mon P^tit doigt m'a dit...

MARS

Le lundi 28 ce sera carnaval ! Merci de penser à déguiser votre enfant à cette occasion (s'il le veut bien).

Du 28 mars au 1^{er} avril nous accueillerons pour sa seconde partie de stage Melle Mériam Karoua (préparation au CAP Petite Enfance).

AVRIL

Du 4 au 15 nous accueillerons en stage Melle Océane Durand qui prépare un CAP Petite Enfance.

Le mardi 12, le docteur Werner viendra vérifier les carnets de santé.

Le mardi 19, nous ferons une grande chasse aux œufs de Pâques dans la Pinède.



Une bonne idée ?

On attend toutes vos astuces à partager ; elles pourront être publiées dans le prochain numéro !