

## Une journée type pour un enfant de PS

Accompagner les moments du quotidien en prenant le temps de poser des mots sur les objets, les parties du corps, les actions en jeu et en amenant doucement l'enfant à développer son autonomie ; **se lever, prendre son petit déjeuner, se laver et s'habiller;**

Temps 1 : Jeu de société avec des apprentissages langagiers (memory, loto, certains dominos, pique plume...) ou jeu de société avec des apprentissages mathématiques (dés, cartes, jeu de plateau, domino...suivant les jours)

Temps 2 : Jeux symboliques (au choix de l'enfant) : le laisser sortir beaucoup de matériel et développer son imagination puis rangement. Le moment de rangement est l'occasion de procéder à des tris. Un espace peut rester "déballé" pour y revenir le lendemain avec nécessité de se remémorer l'histoire de la veille.

Temps 3: Si le temps le permet, proposer une activité mettant en jeu la motricité (jeu dans la jardin, le square, ballon)... habillage, déshabillage, laçage de chaussures le plus possible en autonomie

Préparer le repas (si le menu le permet), mettre la table, apprentissage de la comptine pour se laver les mains, manger.

Sieste

Temps 4 : Temps calme sans trop de stimulation. Il peut être l'occasion d'une écoute musicale.

Temps 5 : Laisser l'enfant exprimer sa créativité : coloriage, aquarellum, peinture, pochoirs... puis aider à nettoyer.

Temps 6 : Jeux symboliques (au choix de l'enfant)

Temps 7 : Ecouter une histoire puis la jouer avec des personnages.