



MA PETITE  
**MAISON**

**Montessori**

Chaque chose à sa place !





# SOMMAIRE

## **pag.4 - Introduction**

---

## **pag.6 - Maria Montessori et l'autonomie**

Qu'est-ce que l'autonomie ?

L'éducateur-observateur

---

## **pag.8 - Ma Petite Maison Montessori**

À qui s'adresse le jeu

Présentation

Contenu

Objectifs pédagogiques

Les intelligences impliquées

---

## **pag.11 - Les activités proposées**

Construis ta maisonnette

Le loto des environnements

Trouve l'intrus

Trouve la bonne silhouette

---

## **pag.14 - Notes**

---







## Introduction

***Ma Petite Maison Montessori** est un dispositif didactique efficace pour l'acquisition de l'autonomie, de la confiance en soi et de l'estime de soi. Il s'inspire de la théorie Montessori selon laquelle le jeu, lorsqu'il est agréable, actif et spontané est susceptible de favoriser le développement d'une multitude d'habiletés et de compétences telles que **l'identité personnelle, la créativité, l'intuition, la vivacité d'esprit, l'attention, la pensée logique, les habiletés langagières et sociales.***

Dès le plus jeune âge, il est nécessaire d'orienter le questionnement de l'enfant pour renforcer sa capacité à faire face à des situations inhabituelles et à résoudre des problèmes. C'est dans ses expériences d'apprentissage qu'il apprend à traiter les informations, analyser des contextes complexes, effectuer des choix conscients et orienter ses efforts dans le bon sens.

« **Apprendre à apprendre** » constitue aujourd'hui un savoir indispensable pour s'adapter et tirer profit des expériences personnelles.

À travers le jeu, les enfants apprennent à connaître le monde qui les entoure, à gérer leurs émotions et à mettre à l'épreuve, leurs convictions concernant les objets et autrui en procédant par essais et erreurs.

## Maria Montessori et l'autonomie

« ...L'enfant arrive à se concentrer sur son exercice avec une telle intensité qu'il ne s'aperçoit plus de ce qui l'entoure, et qu'il continue à travailler, répétant son exercice uniformément des dizaines et des dizaines de fois consécutives. C'est le phénomène de la concentration et de la répétition de l'exercice auquel est lié le développement intérieur... » (Maria Montessori)



### Qu'est-ce que l'autonomie ?

« Aide-moi à faire seul ».

Voici le principe sur lequel Maria Montessori s'appuie afin de placer l'enfant au centre de tout processus d'apprentissage. « *L'éducation de la première enfance doit reposer sur ce principe : aider le développement naturel de l'enfant.* »

(M. Montessori, *La découverte de l'enfant*).

D'après la méthode Montessori, l'enfant doit être libre d'explorer son environnement en toute autonomie. Les « libres choix » naissent d'un intérêt spontané, à l'origine du développement d'un processus d'auto-éducation et d'auto-contrôle visant la réalisation d'objectifs : l'auto-évaluation ! En affinant les sens, en particulier le toucher et la vue, l'enfant apprend à exécuter correctement des gestes coordonnés, orientés vers un objectif précis. L'éducation sensorielle constitue une étape fondamentale et préparatoire du développement cognitif de l'enfant.

## L'éducateur-observateur

« Libérez le potentiel de l'enfant et vous transformerez le monde avec lui. » (Maria Montessori)  
Le rôle du parent-éducateur est indispensable : il doit comprendre le potentiel immense de l'enfant afin de créer autour de lui un environnement adapté dans lequel il puisse jouer de manière naturelle, autonome et joyeuse. Il est important d'écouter l'enfant, de comprendre ses besoins et son état d'esprit en se montrant attentif et confiant en ses capacités. Un comportement positif est indispensable afin qu'il atteigne son autonomie.

« Lâchez les enfants : qu'ils courent dehors quand il pleut, qu'ils enlèvent leurs souliers quand ils trouvent un peu d'eau, et quand l'herbe des prés est humide de rosée, laissez leurs pieds nus la fouler : qu'ils se reposent paisiblement quand un arbre les invite à dormir sous son ombre... »

[Maria Montessori, Educare alla libertà]



## À qui s'adresse le jeu

Ce jeu est conçu pour les enfants compris entre 2 et 5 ans. Au cours de cette phase de la croissance, il est essentiel de favoriser le développement de l'intérêt et de la curiosité des enfants envers le monde qui les entoure, étant donné que leurs potentialités sont considérables.



## L'enfant et les sens

L'enfant utilise ses sens et sa motricité pour explorer et établir des relations, évoluant ainsi du stade des réflexes à celui de la représentation de l'objet et de la symbolisation. À partir de 2 ans, il est capable d'utiliser les symboles en tant qu'entités en représentant d'autres. Il utilise alors l'objet dans un but autre que celui pour lequel il est réellement conçu, c'est-à-dire autre que sa véritable fonction : par exemple, il utilisera une boîte comme table, des feuilles comme assiettes et ainsi de suite. Le langage verbal également peut être différé et donc utilisé pour évoquer des expériences passées, anticiper des situations futures ou encore évoquer des personnes et des objets qui ne sont pas présents au moment de l'élocution.



## Présentation

Il est important d'utiliser le jeu dans un environnement adapté, c'est-à-dire calme et dépourvu de distractions. Il est également important de donner à l'enfant tout le temps dont il a besoin pour achever le jeu et stimuler sa concentration. Chaque enfant a ses propres rythmes d'apprentissage et le parent-éducateur doit les comprendre et les respecter.



## Contenu

6 fiches illustrées représentant les différents espaces de la maison : cuisine, salon, salle de bain, chambre, terrasse, grenier. 30 objets prédécoupés appartenant aux différents espaces (5 par environnement).





## Objectifs pédagogiques

Ce jeu a pour objectif de développer :

- l'autonomie
- l'identité personnelle
- la capacité d'observation
- la perception tactile
- la coordination œil-main
- l'orientation dans l'espace
- la mémoire visuelle au travers de la reconnaissance des formes
- la motricité fine à travers l'encastrement des silhouettes
- la capacité à associer, distinguer et catégoriser

## Les intelligences impliquées

L'intelligence est la capacité à adapter sa pensée à des circonstances nouvelles afin d'atteindre les objectifs souhaités. Les stratégies auxquelles l'enfant doit faire appel pour atteindre les objectifs proposés par ce jeu stimulent le développement des intelligences suivantes :



**Intelligence personnelle** : en comprenant qui il est et quels sont ses objectifs ainsi qu'en identifiant les stratégies efficaces dans le but de les atteindre.



**Intelligence corporelle-kinesthésique** : en favorisant la manipulation, la coordination œil-main et la latéralisation et par conséquent l'acquisition du schéma corporel et la capacité à communiquer avec le corps.



**Intelligence spatiale** : en familiarisant les enfants avec les couleurs, les lignes, les formes et l'espace, notamment en exerçant la mémoire visuelle.

123

**Intelligence logico-mathématique** : en proposant des activités propédeutiques à la catégorisation, susceptibles de préparer les enfants à exercer un type de pensée leur permettant de manipuler symboles et chiffres.

# Les activités proposées

## Construis ta maisonnette

Ce jeu prévoit des activités *d'observation*, *d'orientation* et *de motricité* que l'enfant peut effectuer de manière totalement autonome. Il s'amuse tout d'abord à compléter les 6 fiches-environnements en y insérant les 30 objets prédécoupés, puis les assemble pour construire une grande maison. Il pourra jouer en toute liberté ou bien effectuer de premières opérations de catégorisation en rangeant les objets en fonction du micro-environnement auquel ils appartiennent.



## L'absorption au travers des sens

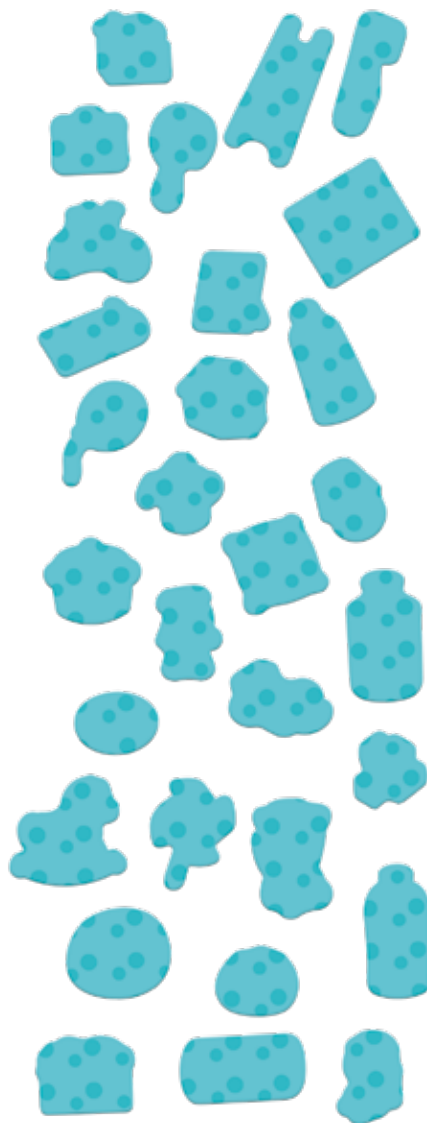
Les organes sensoriels susceptibles de fournir des informations sur l'espace sont la vue, l'ouïe et le toucher. Les activités qui impliquent la sensibilité tactile sont particulièrement appréciées par l'enfant car elles lui permettent non seulement de reconnaître les caractéristiques des objets telles que forme, résistance, douceur, rugosité mais également d'en garder le souvenir à court et à long terme.

## Reconnaître formes et silhouettes

Dès la plus tendre enfance, l'enfant est doué d'une grande curiosité qui le pousse à observer de manière analytique le monde qui l'entoure. Au cours du développement de sa mémoire visuelle, il apprend à reconnaître un certain nombre de formes canoniques et à associer les objets qu'il rencontre à l'une de ces formes, classant ainsi les objets sur la base de ressemblances, analogies et différences et développant d'importantes capacités cognitives spatiales.

### Le loto des environnements

Le jeu est prévu pour 2 à 6 joueurs. Il s'agit d'une activité impliquant l'*observation*, l'*orientation* et la *motricité*. Chaque enfant choisit son carton-environnement et le place devant soi. Les 30 objets prédécoupés sont mélangés et déposés face cachée au centre de la table. Chacun à leur tour, les enfants retournent l'un des objets. Si l'objet retourné est représenté sur leur carton, ils le gardent et le placent à l'endroit correspondant ; dans le cas contraire, ils replacent l'objet face cachée, sur le plan de jeu. Le premier à compléter son carton avec les 5 objets prédécoupés sera le gagnant.



### La mémoire visuelle

Il est important de stimuler la mémoire visuelle à court et à long terme de l'enfant, c'est-à-dire de l'encourager à se rappeler les objets rencontrés aussi bien concrets qu'abstraites. L'enfant est appelé à exercer sa mémoire quand il est impliqué dans des exercices de rappel et de reconnaissance visuels ou encore des exercices en série activant diverses stratégies mnémotechniques.

## Trouve l'intrus

Cette activité prévoit 2 équipes de 2 joueurs.

Placez dans la boîte 4 objets appartenant à un même environnement et 1 intrus. L'un des deux joueurs de chaque équipe devra courir vers la boîte, trouver l'intrus et le ramener en courant à son partenaire qui devra dire le nom de l'intrus à haute voix. L'équipe qui accomplit la tâche en premier remporte le tour.



## Trouve la silhouette

Cette activité est prévue pour 2 équipes de 2 joueurs.

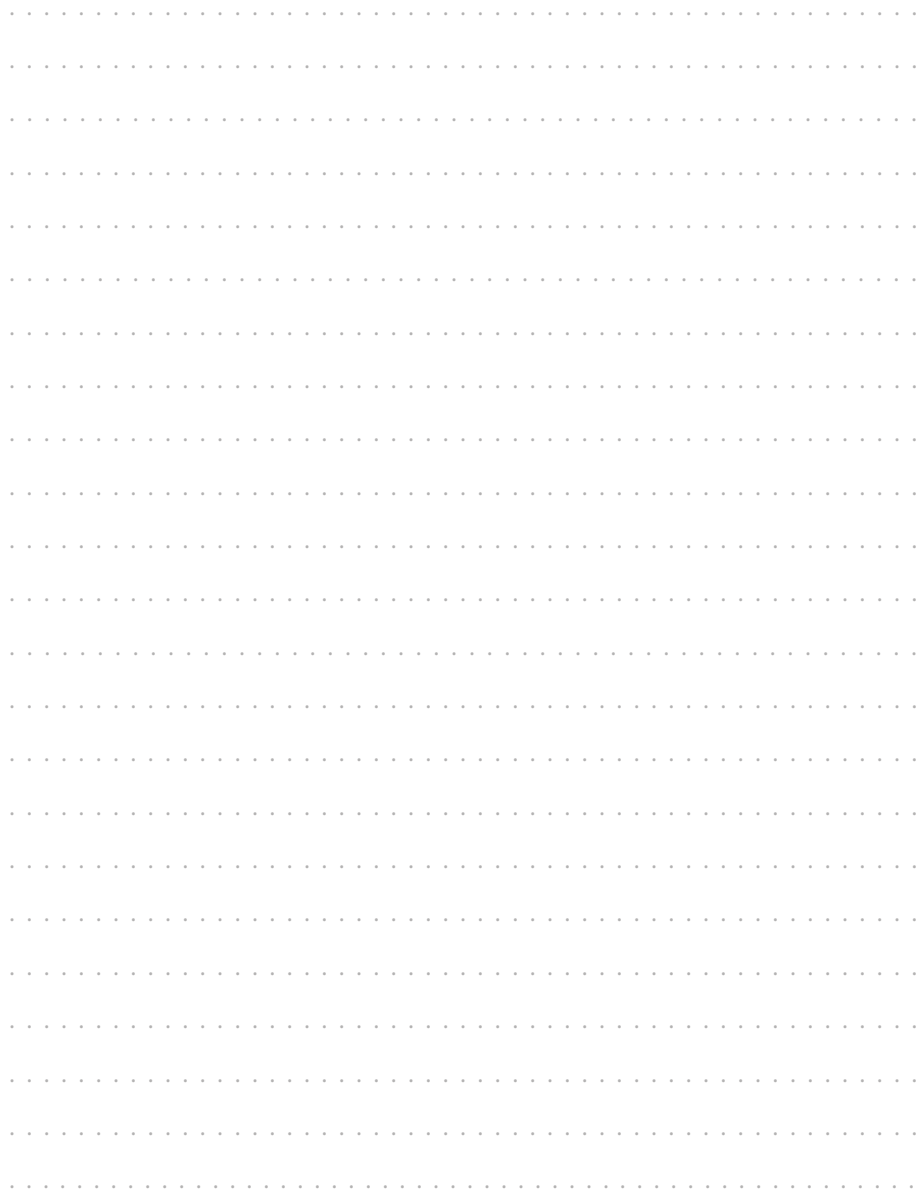
Placez les 30 objets prédécoupés dans la boîte. L'adulte demandera aux enfants de retrouver un objet commençant par une lettre donnée. Un joueur de chaque équipe devra alors courir vers la boîte et chercher l'objet puis le ramener en courant à son partenaire qui devra à son tour dire le nom de l'objet à haute voix. L'équipe qui accomplit la tâche en premier remporte le tour.

## Cooperative Learning

Les jeux impliquant le Cooperative Learning demandent aux enfants de s'entre-aider, favorisant ainsi le développement d'un sens de co-responsabilité vis-à-vis de la réussite du jeu (« problem solving de groupe »).

# NOTES

Dotted lines for writing notes.





**lifelong playing, lifelong learning!**