7J UN JOUR UN T-SHIRT

3–6 ans

LA MISSION DU MATIN

Se préparer avec l'apprentissage par le jeu.

Astuce de maman

« Je propose une course au chrono pour enfiler nos affaires. À force de jouer, Gabriel a pris ses repères et invente ses jeux ! »

Anasthasia ♡



Comment faire ?

1 Préparez

Regroupez chaussures, manteau et sac à sa portée.



2 Lancez le chrono

Une minute pour une petite mission, ou davantage selon ses gestes.



3 Faites la course

Le premier prêt a gagné ! Jouez aussi et laissez-le gagner parfois.



4 Recommencez

Gardez les mêmes étapes, puis laissez-le donner le départ.



Des variantes à essayer

- **Ni oui ni non :** discutez sans dire ces deux mots pendant les préparatifs.
- **Le manteau voyageur :** d'un commun accord, déplacez un peu le manteau de l'autre, toujours visible et accessible.
- **À toi d'inventer :** quel jeu proposes-tu ce matin ?

Ce que votre enfant apprend

- Retrouver les étapes
- Prendre des initiatives
- S'exercer à s'habiller

À adapter selon l'âge

3–4 ans : une mission simple, avec votre aide.

5–6 ans : enchaîner les étapes et proposer un jeu.

Le chrono sert à jouer. S'il met la pression, allongez le temps ou retirez-le. On s'équipe sans courir.

UN JOUR
UN T-SHIRT

3–6 ans

LÉO PRÉPARE SON DÉPART

La mission du matin.









1 Observe bien.

Montre les affaires que Léo doit encore prendre pour partir.

Tu peux les nommer ou demander à un adulte de les écrire.

2 À ton tour !

Montre tes pieds, puis l'endroit où tu ranges ton manteau.



UN JOUR
UN T-SHIRT

3-6 ans

Prêt pour la mission ?

Je réfléchis, puis je crée.



Léo a mis son manteau.
Que lui reste-t-il à prendre ?

Et toi, quel jeu choisis-tu pour te préparer ?

À toi de créer !

Dessine un motif sur le manteau et le sac, puis colorie la scène.

