

8h / 9h

- Réveil
- Petit déjeuner
- Hygiène (lavage des dents, du corps, habillage...)
- Loisirs (télé, lecture, coloriage, puzzle...)
- Début activités (rituels date)
- Activités scolaire (voir site : [www.apajh-ardennes.org](http://www.apajh-ardennes.org))

10h30-11h

- Pause (sortie dans le jardin, jeux de société...)
- Activités scolaire (voir site : [www.apajh-ardennes.org](http://www.apajh-ardennes.org))

12h

- Repas + pause
  
- Jeu de numération : jeu de dada, jeu de l'oie
- Activités manuelles : découpage, collage, coloriage
- Pause
- Jeu de mémorisation : jeu de memory, jeu de kim

16h30

- Goûter + activités libres
  
- Douche

19h / 19h30

- Repas
  
- Activités calme, libre

21h

- Coucher

En jouant je poursuis mes apprentissages. Les jeux permettent d'apprendre en s'amusant.

Exemple jeu de **numération**: jeu de dada, de l'oie. Je peux aussi le fabriquer.

Les **activités manuelles** permettent le travail de l'imagination, et de poursuivre le travail de motricité fine (découpage, collage, coloriage...)

Exemple jeu de **mémorisation** :

**Jeu de memory** le Principe du jeu se compose de paires de cartes portant des illustrations identiques. L'ensemble des cartes est mélangé, puis étalé face contre table. À son tour, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. S'il découvre deux cartes identiques, il les ramasse et les conserve, ce qui lui permet de rejouer. Si les cartes ne sont pas identiques, il les retourne faces cachées à leur emplacement de départ.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires.

**Jeu de Kim** le Principe du jeu : Plusieurs objets (exemple: crayon, gomme, scotch..)Sont disposés devant tous les joueurs qui disposent d'un peu de temps pour les observer et les mémoriser tous. Puis les objets sont cachés et le meneur de jeu modifie quelque chose : il peut retirer un objet, en ajouter un, modifier les emplacements, etc. Après quoi, les objets sont à nouveau révélés aux joueurs qui doivent trouver quel objet a changé.

Une bonne méthode pour réussir à ce jeu, est l'utilisation de la mémoire.

Sur internet, exemple de site pour apprendre et jouer tout en s'amusant: jeux éducatifs (votre enfant le pratique à l'école), mais aussi takatamuser, lululataupe,toupt y