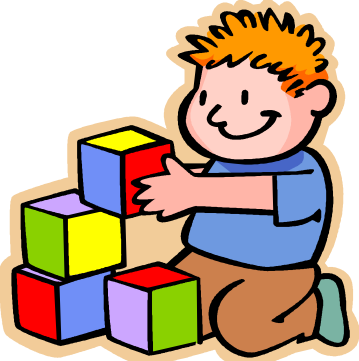



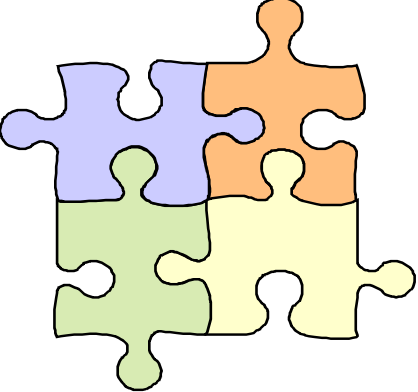



## ORGANISATION DES AIRES DE JEU


AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCTION</b></p> 	<p><b>Blocs</b> : en mousse, bois, carton, construction, à soies, magnétiques</p> <p><b>Duplo</b> et leurs accessoires</p> <p><b>Kid K'nex</b>: créatures, véhicules</p> <p><b>Legó</b> et leurs accessoires</p> <p><b>Figurines</b> : de personnes, d'animaux, d'insectes, de poissons</p> <p><b>Véhicules</b> : autos, camions, trains, bicyclette, moto, autobus, avions</p> <p><b>Boîtes en carton</b> : toutes les grosseurs</p> <p><b>Briques</b> géantes multi-couleurs</p> <p><b>Gismo</b> : plaques, roues dentées( super set) ferme , maison, garage, village, hôpital</p> <p><b>Magformers</b>: super, carnaval</p> <p><b>Chapeaux</b> : construction, police, etc.</p>	<p>Contenants, paniers (ensemble harmonieux)</p> <p>Meuble à étagères</p> <p>Bacs de rangement: étiquetés, identifiés de façon clair et constructif.</p>	<p><b>Encourage l'enfant à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Expérimenter ses idées et s'initier à des concepts mathématiques</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Se représenter le monde qui l'entoure et mieux le comprendre</li> </ul> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Découvrir et approfondir sa compréhension des relations spatiales</li> <li>* Se servir de ses deux mains et percevoir sa dominance latérale</li> <li>* Utiliser du matériel de construction et des outils</li> <li>* Construire des choses, mais également à les défaire</li> <li>* Monter et démonter ( rails et véhicules ) avec les blocs.</li> </ul>


AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>IMITATION</b> jeux symboliques</p>  	<p><b>Appareils ménagers</b> : frigo, cuisinière, lave-vaisselle ustensiles, batterie de cuisine, vaisselle, napperons, contenants d'aliments vides, bouilloire, thèière, grille pain jouet, évier, cafetière, sucrier, four à micro-ondes, tasses à mesurer, bols à mélanger, plateau etc.</p> <p><b>Ensemble d'aliments</b> : de préférence en bois</p> <p><b>Matériel de simulation</b> : restaurant(menu, tablier, chapeau de cuisinier, gants, carnet de commandes, napperons)</p> <p><b>Personnes imaginaires</b> : fées, princesses, héros</p> <p><b>Poupées</b> : sexuées ( garçons et filles), poupées et accessoires d'origines ethniques diverses</p> <p><b>Déguisements</b> : sac à main, souliers, paniers, vêtements et accessoires de cultures diverses, chapeaux, perruques, lunettes, maquillage</p> <p><b>Ferme</b> : chapeau de paille, bottes, outils horticoles, brosse pour animaux</p> <p><b>Bureau de médecin</b> : trousse médicale, chemise blanche</p> <p><b>Épicerie</b> : caisse enregistreuse, panier, circulaires, argent</p> <p>Coffres à outils, miroir, téléphone, lampe de poche, planche à repasser et fer, balai et porte poussière, marionnette et castelet (théâtre), matériel de récupération.</p>	<p>Table et chaises</p> <p>Meuble à étagères</p> <p>Contenants, paniers (ensemble harmonieux)</p> <p>Panier ou portemanteau pour ranger les costumes de déguisements</p> <p>Grand miroir à la hauteur des enfants</p> <p>Chaise berçante</p> <p>Lit de poupée</p> <p>Pousse-pousse de poupée</p> <p>Chaise haute pour poupée</p> <p>Panier à provisions</p> <p>Vous pouvez embellir cette aire de jeux en ajoutant par ex: des pots de fleurs, habiller les fenêtres avec des vrais rideaux, petit sofa, tapis etc.</p> <p>Coussins ou poufs</p> <p>Couverture</p>	<p><b>Encourage l'enfant à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Utiliser ses cinq sens pour expérimenter et partager l'espace et le matériel</li> <li>* Imaginer et organiser des jeux, des situations</li> <li>* Expérimenter et résoudre des problèmes</li> <li>* Se servir de son sens logique pour distribuer et placer le matériel</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Faire des choix et s'exprimer</li> <li>* Partager l'espace avec les autres</li> <li>* Respecter les règles et en inventer d'autres</li> <li>* Exprimer ses émotions</li> <li>* Créer des scénarios et y participer</li> </ul> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Se servir de toutes les parties de son corps de façon statique et en mouvement</li> <li>* Approfondir sa compréhension du monde</li> </ul> <p><b>Sur le plan langagier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Expliquer, préciser son idée, décrire ses actions et verbaliser son rôle</li> <li>* Imiter les sons, crier et jouer avec les mots</li> </ul> <p><b>Sur le plan artistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Improviser des histoires, changer de voix, chanter, danser</li> <li>* Imiter des modèles en jouant le rôle de personnes importantes dans sa vie</li> <li>* Faire semblant de jouer à l'école</li> <li>* Jouer des rôles quotidiens et sociaux.</li> </ul>

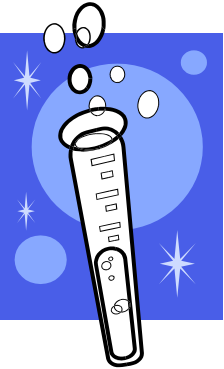
AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>BRICOLAGE ET DESSIN</b></p> 	<p><b>Matériel de peinture et coloriage :</b> chevalets, pinceaux (diverses tailles), pots pour verser la peinture, pochoirs, rouleaux à peinture, tabliers (sarraus), gouache, éponges, vieilles brosse à dents, plâtre, argile, pastels secs et à l'huile, crayons de cire, de couleurs, feutres et marqueurs etc.</p> <p><b>Matériel de découpage et collage :</b> ciseaux, colle, corde, différents types et couleurs de papier (soie, épais, ondulé, carton), magazines, catalogues, revues, journal, circulaires, autocollants, poinçons, pailles, yeux mobiles boules de coton, boules de mousse, paille, pompons, plumes, brillants, laines, ficelle, ouate, élastiques, papier mâché, cartons, agrafeuse</p> <p><b>Matériel divers :</b> tissu, sable coloré, macaronis, billes, boutons, vaporisateurs, rouleaux de papier de toilette, essuie-tout, pâte à modeler etc.</p>	<p>Bacs de rangement transparent, contenant, paniers semblables</p> <p>Chevalets doubles</p> <p>Tableau d'affichage</p> <p>Séchoir de métal ou de bois pour les "oeuvres"</p> <p>Table et chaises</p> <p>Corde à linge avec pinces</p>	<p><b>Encourage l'enfant à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Utiliser ses cinq sens pour choisir les couleurs matières et autres (dessins, modelage)</li> <li>* Développer sa créativité en utilisant du matériel qui laisse libre cours à son imagination</li> <li>* Développer son aptitude à résoudre des problèmes et à améliorer sa pensée créative</li> <li>* Augmenter ses capacités sensorielles</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Décider et faire des choix, se calmer, s'apprécier, imaginer</li> <li>* Exprimer ses désirs et ses émotions</li> <li>* Développer, concrétiser la connaissance de soi-même et son environnement</li> <li>* Construction de soi-même</li> <li>* Utiliser ses capacités et découvrir ses talents</li> </ul> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Se servir de ses deux mains et percevoir sa dominance latérale (prendre, tenir, jouer, lâcher)</li> </ul> <p><b>Sur le plan langagier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Exprimer ses désirs, ses besoins, ses émotions</li> <li>* Raconter, s'exprimer sur ses réalisations</li> </ul> <p><b>Sur le plan artistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* dessiner, exercer le graphisme, peindre, découper, coller, modeler, décorer</li> <li>* Chantonner ou mimer l'action qu'il veut représenter</li> <li>* Reproduire sa propre perception de son corps et son environnement.</li> </ul>

AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>JEUX DE TABLE</b></p> 	<p><b><u>Jeux d'associations :</u></b> jeux de règles ou de société (dominos, cartes, dames) jeux de concentration et de mémoire(loto )</p> <p><b><u>Manipulation :</u></b> billes, perles, bobines à enfiler, Mr patate, cartes à broder et à lacer, clown à visser Jeux tactiles à manipuler et à assembler Jeux sonores, des lotos de sons Jeu à empiler et à emboîter ; jeux de lettres et chiffres à encastrier (jeux de pêche magnétique) Labyrinthe magnétique, table mains agiles, circuit au mur, dessin avec des lacets filo... Casse-tête de table et de plancher, ( à degré de difficulté variée, du 2 morceaux en bois au 100 morceaux en carton).</p> <p><b><u>Jeux pré-mathématiques</u></b> blocs de différentes formes et couleurs, ensemble de boutons, pions, jetons, bâtonnets de bois, cartes et figurines propices aux classements Jeux de mosaïques, des formes magnétiques et des jeux de clous et marteaux Objets et cartes de jeu se plaçant par ordre croissant, décroissant ou séquentiel (ordonner).</p>	<p>Bacs de rangement transparent Meuble pour ranger les jeux de table Table et chaises Tapis</p>	<p><b>Encourage l'enfant à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b> * Classer, ordonner, précompter, sérier, exercer l'organisation spatio-temporelle * Faire des constructions, inventer et utiliser de nouvelles aptitudes mathématiques * Imaginer et trouver des solutions</p> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b> * Faire des choix, se calmer, gérer ses émotions se sécuriser, s'apprécier * Accepter les consignes et s'y confirmer * Exprimer ses désirs et ses besoins</p> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b> * Améliorer sa motricité fine et sa coordination oeil-main (colliers de perles, casse-têtes) * Prendre, tenir, emboîter, superposer, vider, ouvrir, fermer, tirer, pousser, rouler etc.</p> <p><b>Sur le plan langagier</b> * Décrire des objets et des actions * Parler, demander, raconter, négocier</p> <p><b>Sur le plan artistique</b> * Chanter en jouant * Percevoir les éléments de base du graphisme (couleurs, formes, volumes).</p>


AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>LECTURE PRÉ-ÉCRITURE ET PRÉ-MATHÉMATIQUE</b></p> 	<p>Collection de livres Livres-CD ou cassettes de musique calme, chansons ou comptines Revue pour enfants Toutous, marionnettes, poupées et animaux en peluche Tableau de feutre avec accessoires Albums photos, affiches, images CD de jeux d'ordinateur pour enfants Centre d'écoute (baladeur et casque) Papiers et crayons Tableaux et craies Lettres et chiffres aimantés, Enregistreuse Graphique à reproduire Prénoms des enfants Feuilles de pré-mathématique Jeux de mots et de lettres Machine à écrire ou clavier d'ordinateur</p>	<p>Coussins Couvertures Paniers Fauteuils-poires mous Ordinateur et table d'ordi. Petite chaise berçante Petit sofa, matelas Présentoirs pour livres Tapis Télévision, vidéo ou DVD Tableau magnétique Des contenants étiquetés pour les crayons, les formes ou pour papier de construction Un babillard pour affichages Pochettes</p>	<p><b>Encourage l'enfant à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Apprendre à aimer et à découvrir les livres</li> <li>* Se concentrer, mémoriser, faire des liens entre les histoires</li> <li>* Rentrer dans l'univers de l'imaginaire et du merveilleux</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Se reconnaître dans les histoires et les ressentir</li> <li>* Partager sa perception des choses avec autrui</li> <li>* Intégrer et reproduire des règles sociales</li> <li>* Chronologie des événements</li> </ul> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Prendre, tenir, manipuler les marionnettes et les livres, tourner les pages</li> <li>* Utiliser ses deux mains, contrôler ses mouvements</li> <li>* Coin tranquille et / ou calme</li> </ul> <p><b>Sur le plan langagier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Raconter des histoires à lui-même et aux autres</li> <li>* Respecter la suite logique des événements</li> <li>* Poser des questions</li> </ul> <p><b>Sur le plan artistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Exprimer, inventer des comptines et/ou des chansons</li> <li>* Observer l'expression plastique et graphique des livres et des albums .</li> </ul>

AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>POUPON</b></p> 	<p><b><u>Jouets stimulants sonores</u></b> :</p> mobiles musicaux, boîtes à musique, hochet avec grelots <p><b><u>Jouets visuels</u></b> :</p> hochets, jouets colorés, boutons à pousser, barres d'action et/ou de réaction, tapis d'éveil ou 3D, miroir incassable <p><b><u>Jouets sensoriels et tactiles</u></b> :</p> balle et ballon tactile, ballon texturé Grosses perles à assembler, formes à imbriquer (former des structures en 2D ou 3D) Casse-tête en bois à poignées géantes ( à partir de 2 morceaux) Animaux à manipuler liés par un élastique Animaux attachants Gros crayons Ballon	Lits pour poupon ou parcs pliables, drap, contour rembouré, couvertures, poussette, carosse, chaise berçante Matelas à langer Chaise haute, siège d'appoint, Chaise d'aisance (petit-pot) Un sac à couches Interphones ( pour écouter bébé qui dort) Barre de soutien	<p><b>Encourage le poupon à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Développer son audition ;</li> <li>* Favoriser l'exploration et la créativité ;</li> <li>* Éveiller son intérêt ;</li> <li>* Développer son côté sensoriel ;</li> <li>* Favoriser le tri, le dénombrement , reconnaissance de formes et des couleurs.</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Développer le lien d'attachement avec autrui ;</li> <li>* Exprimer ses émotions ;</li> </ul> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Motricité fine</li> <li>* Favoriser le développement de la coordination des gestes pied-main, oeil-main et la perception visuelle</li> </ul> <p><b>Sur le plan langagier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Favoriser le langage.</li> </ul>

AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>JEU EXTÉRIEUR ET INTÉRIEUR</b></p> 	<p>Ballons (de plage, soccer, basket-ball..)  Bâtons et rubans rythmiques, bascules, trampoline  Cerceaux, cônes, cordes à danser, quilles  Échasses, foulards,  instruments de musique, jeu de hockey, golf,  parachutes, sacs de sable et jouets de sable  Tricycles, petits véhicules, trains, chariots,  camions, poussettes, tunnels  Équipement de camping, outils de jardinage,  pelles et pioches, jumelles, loupes, traîneaux,  ensemble de bulles, craies, coquillages, boyau  d'arrosage, casques et chapeaux, jeux de  marelle fait avec craie de trottoir (tapis)etc..  Gros véhicules pouvant être enfourchés, poussés,  ou tirés  Savon à bulles  Structure psychomotrice pour grimper (échelle,  glissoire).</p>	<p>Bac d'eau et bac de sable  Balançoires  Banc de pique-nique  Banc de travail  Chevalets  Glissoire  Maisonnette de jeu  Remise  Tipi  Module intérieur  Poutre d'équilibre  Tunnels et tapis</p>	<p><b>Encourage l'enfant à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Utiliser la vue, l'ouïe, le toucher pour partager l'espace et le matériel</li> <li>* Organiser, prévoir et imaginer des jeux</li> <li>* Se servir de son sens logique pour distribuer le matériel, se diriger dans l'espace et le temps</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Exprimer et gérer ses émotions en groupe</li> <li>* Préciser ses besoins, imposer ses idées, s'adapter</li> <li>* Partager l'espace et le matériel avec les autres</li> <li>* Respecter les règles de sécurité et sociales</li> <li>* S'organiser avec ses amis et coopérer</li> </ul> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Développer sa motricité globale (courir et grimper), à renforcer le haut et le bas de son corps et à améliorer son équilibre et sa coordination</li> <li>* Se servir de ses deux mains (prendre, tenir, lâcher) et percevoir sa dominance latérale</li> </ul> <p><b>Sur le plan langagier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Parler, expliquer, écouter, comprendre, négocier, répondre, organiser des jeux, décrire des actions et des objets</li> </ul> <p><b>Sur le plan artistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Bouger, danser, imiter des situations</li> <li>* Improviser des chansons et des comptines, chanter, exprimer ses émotions verbalement et corporellement .</li> </ul>

AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>SCIENCES</b></p> 	<p>Tasses et cuillères à mesurer, balance, microscope, jumelles, loupes, kaléidoscope, globe terrestre, lampe de poche, télescope, compte-gouttes, miroir incassable, aquarium, terrarium, bocaux en plastique avec couvercles, entonnoirs, éponges, gants, poids, animaux domestiques (poisson, chat, tortue, etc), éléments naturels (feuilles, coquillages, cocottes etc.) insectes en plastique, aimants et objets aimantés, colorants etc.</p> <p>Des calendriers, des livres et des affiches d'animaux, d'insectes, de fruits et de légumes , de plantes, du corps humain, des saisons, de la température, etc.</p> <p>Matériel recyclé.</p>	<p>Bacs transparent            Contenants, paniers            Meuble de rangement            Table et chaises            Bac de manipulation</p>	<p><b>Encourage l'enfant à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Utiliser ses 5 sens pour observer, comparer, classer, mesurer, explorer, se concentrer, analyser, trier, expérimenter, regrouper...</li> <li>* Découvrir et comprendre certains principes des sciences</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Apprendre sur la nature et le monde qui l'entoure ;</li> <li>* Faire des liens</li> <li>* Décider, à faire des choix, utiliser ses forces et ses talents</li> <li>* Exprimer ses désirs et ses émotions</li> </ul> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Expérimenter en suivant des séquences logiques</li> <li>* Évaluer des surfaces et des volumes</li> <li>* Prendre, tenir, lâcher, fermer, ouvrir, mélanger</li> </ul> <p><b>Sur le plan langagier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Utiliser des mots pour décrire des notions et raconter ses expériences</li> <li>* Comparer, demander, inventer, préciser sa pensée</li> </ul> <p><b>Sur le plan artistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Chanter des comptines ou des chansons sur les animaux, les plantes, etc.</li> <li>* danser et mimer des nouvelles expériences</li> <li>* Bricoler et décorer avec des éléments de la nature etc.</li> </ul>



AIRE DE JEU	MATÉRIEL REQUIS DANS CHAQUE AIRE	MEUBLES ET ÉQUIPEMENT	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b>MUSIQUE</b></p> 	<p><b>Accessoires de musique :</b></p> <p>Cassettes et CD de chansons d'enfants            Cerceaux            Foulards colorés, banderoles            Haricots, fèves            Matériel de bricolage et de peinture            Rubans rythmiques            Sacs de sable</p> <p><b>Instruments de musique :</b></p> <p>Bâtons de rythme , blocs de sable,            castagnettes, cloches et rubans de clochettes,            cymbales, maracas et hochets,            mini-cymbales, tambourins, tambours,            triangles, xylophones, flûtes, sifflets,            petite guitare, harmonicas, claviers, etc.</p>	<p>Meuble de rangement</p> <p>Casques d'écoute            Lecteur de cassettes et de CD            Microphone</p>	<p><b>Encourage l'enfant à :</b></p> <p><b>Sur le plan sensoriel et cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Développer son rythme par le mouvement</li> <li>* Mémoriser des paroles et des mouvements</li> <li>* Imaginer, reconnaître et respecter les consignes</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif, social et moral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Intégrer les règles sociales et morales à travers les paroles et les mouvements</li> <li>* Exprimer ses désirs, ses besoins, ses émotions</li> <li>* Tenir compte des autres pour s'exprimer vocalement ou corporellement</li> </ul> <p><b>Sur le plan moteur et psychomoteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Danser, courir, sauter, galoper, s'étirer</li> <li>* Se servir de son corps de façon statique, contrôler</li> </ul> <p><b>Sur le plan langagier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Chanter répéter, mémoriser, entendre, apprendre du nouveau vocabulaire, comprendre les consignes</li> </ul> <p><b>Sur le plan artistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Improviser, reproduire des rythmes ou toutes composantes de la musique</li> <li>* Exprimer une émotion, une histoire, tenir un rôle et mimer, etc.</li> <li>* S'exprimer par la musique et le chant</li> <li>* faire danser des marionnettes.</li> </ul>

**Bibliographie :**

Vision Enfance et Famille, **Le programme éducatif : un outil créatif**  
 Ministère de la Famille et des Aînés, **Accueillir la petite enfance**  
 Rosine Des Chênes, **Moi, j'apprends en jouant**