



LÉA S'HABILLE

18 mois à 3 ans

Axl
France DEWISME

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Léa ne veut pas s'habiller et papa l'accompagne.
Ils jouent avec des questions : sur les pieds, sur les jambes, sur le ventre.
Léa s'habille, puis elle remarque que papa a sa veste à l'envers.

Et si s'habiller devenait un jeu simple, étape par étape ?



AVQ



Motricité et corps



Communication

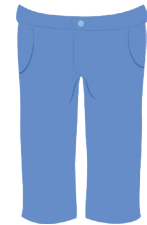
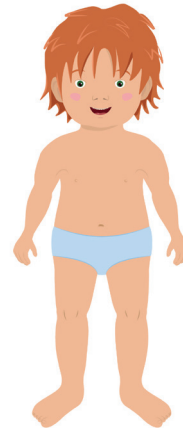


Objectif général

Rendre la routine d'habillage plus facile et plus positive, en associant vêtements et parties du corps et en favorisant la coopération avec l'adulte.

Compétences visées / usages en séance

- Associer une partie du corps à un vêtement (pieds/chaussettes, jambes/pantalon, ventre/tee-shirt).
- Comprendre une question à choix et faire un choix (pointer, donner, dire le mot).
- S'entraîner aux gestes d'habillage (enfiler, tirer, ajuster) sur support ou sur soi.
- Coopérer : accepter l'aide, attendre, encourager.
- Dédramatiser l'erreur grâce à l'humour (veste à l'envers).



Axe pédagogique	Idées d'activités ou de situations
AVQ – motricité	Faire un “mini-habillage” sur une poupée ou sur soi : culotte, chaussettes, pantalon, tee-shirt. On découpe la tâche : “je commence”, “je tire”, “je finis”. On félicite l'effort, même si ce n'est pas parfait.
Langage – compréhension	Jeu des choix : l'adulte pose des questions comme dans l'album (“sur tes pieds, tu mets quoi ?”). Toujours 2 options, dont une drôle (chaussettes ou casquette). L'enfant pointe, puis essaie de dire le mot.
Langage – expression orale	L'enfant prend le rôle de Léa et pose lui-même la question : “Sur mes jambes, je mets quoi ?”. L'adulte répond, puis on inverse. On garde des phrases courtes et répétées.
Motricité fine	Ateliers “petites mains” : tirer une fermeture, ouvrir/fermer un scratch, mettre un bouton dans une boutonnière, enfiler un élastique autour d'un « tube ».
Cognition – association	Cartes “corps et vêtements” : l'enfant associe pied/chaussette, jambe/pantalon, ventre/tee-shirt. Variante : l'adulte mélange et l'enfant corrige.
Relations sociales & Communication	Mise en scène “papa aide” : apprendre 3 phrases utiles : “Aide-moi”, “J'ai réussi”, “Merci”. On encourage la coopération plutôt que la rapidité.
Émotions	Dire ce qui est “trop compliqué” et ce qui aide : choisir un vêtement facile, faire une pause, demander de l'aide. On conclut par une émotion positive : “je suis content/fière”.
Humour / flexibilité	Rejouer la fin : “la veste à l'envers”. L'adulte se trompe exprès sur un vêtement, l'enfant repère et corrige. On apprend que l'erreur, ce n'est pas grave.

Exemples d'activité

Habiller Léa & Le jeu des devinettes

Matériel (Habiller Léa)

Les cartes "Léa en culotte" + vêtements.

Déroulement

1. Poser Léa au centre. L'adulte dit : "On l'habille."
2. L'enfant choisit un vêtement et le place. L'adulte aide à l'ordre : chaussettes → pantalon → tee-shirt.
3. À chaque étape : "C'est fait". À la fin : "Léa est habillée"

Objectif pédagogique : Suivre une routine simple d'habillage et réussir par étapes.

Matériel (Le jeu des devinettes)

Les cartes vêtements (2 à la fois).

Déroulement

1. L'adulte montre 2 cartes : "Sur tes pieds, tu mets quoi ?"
2. L'enfant pointe la bonne carte et la pose sur Léa.
3. On recommence avec jambes/ventre. Variante : l'enfant invente la question.

Objectif pédagogique : Comprendre une consigne à choix et nommer les vêtements.