



Accompagnés d'une médiatrice, les élèves participent à une déambulation sensorielle mêlant manipulation de jouets, histoires et découvertes ludiques spécialement conçue pour les enfants à partir de 2 ans.

## À PRÉVOIR

La visite ne nécessite aucune préparation particulière. Il s'agit d'une visite guidée, les élèves ne repartent pas avec un objet réalisé.

## DÉROULÉ DE LA SÉANCE

### La visite (30 à 40 min)

La visite p'tits loups permet de découvrir 5 à 6 espaces parmi ces vitrines :

- **Espace d'accueil du musée** : accueil du groupe, passage aux sanitaires, présentation du lieu et de la médiatrice, explication des règles du musée.
  - Espace « **Jeux d'éveil** » : découverte et manipulation de jeux d'éveil (hochets, culbutos, jouets pouet, boîtes à musique, etc....)
  - Espace « **Ours en peluche** » : découverte des ours en peluche connus des enfants et présents dans la vitrine (Winnie l'Ourson, Petit Ours Brun, etc....), manipulation de jouets (toupie ours,...) et *lecture d'une histoire*.\*
  - Espace « **Trains** » : Observation et description des trains dans les vitrines, *lecture d'une histoire*.\*
  - Espace « **Jouets de transport** » : Observation et description des jouets de transport (voitures, bateaux, avions), manipulation de jouets de transport.
  - Espace « **Dinettes** » : Observation et comparaison des dinettes, *lecture d'une histoire*.\*
  - Espace « **Jouets Animaux** » : observation et comparaison des jouets animaux présents dans la vitrine (éléphant, singe, canard,.....), jeu de mime.
- « **Jouets mécaniques** » : découverte du fonctionnement d'un jouet mécanique.

\* *L'histoire lue et l'endroit où elle est lue dépend de l'âge des enfants et de l'effectif du groupe.*

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et ses collections de manière ludique.
- Décrire les jouets des vitrines, faire des liens avec ceux qu'ils connaissent ou qu'ils possèdent.
- Eveil sensoriel via la découverte et le test de jeux, l'écoute d'une histoire, l'observation des vitrines, etc....



## POUR PRÉPARER : ZOOM SUR UNE THÉMATIQUE DE LA VISITE

### Les jeux d'éveil

Les jeux d'éveil sont les premiers offerts aux tout-petits, et ce depuis des millénaires. Le hochet, par exemple, existe dans beaucoup de civilisations antiques comme la Grèce. Le hochet le plus ancien du musée a été fabriqué au II<sup>ème</sup> millénaire avant JC avec du bronze. Le son qu'il produit permet de calmer le bébé. Durant l'Antiquité romaine, on pensait que le bruit émis par cet objet éloignait les mauvais esprits. Désormais, ils sont vus comme des atouts favorisant l'éveil multisensoriel.

Les jouets d'éveil aident l'enfant à s'éveiller et à appréhender le monde qui l'entoure au travers des couleurs, des formes, des sons, des textures, etc...

## POUR ALLER PLUS LOIN : PRÉSENTATION D'UN OBJET NON VU EN VISITE GUIDÉE

Rendez-vous dans le chap. 2, espace «Porteurs»

### Porteur Plywood elephant

*Charles Eames et Reedite oar Vitra, 2008, Suisse.*

Dans les années 1940, les créateurs de ce jouet partent en Inde et sont fascinés par les éléphants. Ils imaginent un porteur en forme d'éléphant pour leur fille. La fabrication est relancée en 2007 pour le centième anniversaire de Charles Eames.

Le porteur a pendant très longtemps pris l'apparence d'un cheval, compagnon quotidien et irremplaçable dans les villes et villages jusqu'à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle. Il est ensuite détrôné par les cycles (vélos, voitures à pédales, trottinettes, etc...). Avec l'arrivée du plastique et son utilisation dans la fabrication des jouets, de nouvelles formes de véhicules apparaissent, comme ce porteur en forme d'éléphant.

Les porteurs permettent à l'enfant de développer sa motricité, son sens de l'équilibre et sa confiance en soi. Dès qu'il maîtrise la position debout, l'enfant utilise le porteur pour acquérir de l'assurance dans ses premiers pas.

