

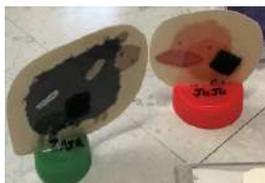
## Le machin (voir aussi message du 16 janvier)

### 1. Raconter l'histoire



Un tablier ou un tapis pour raconter l'histoire

Des patrons là : <http://lapetitemaisondesylvie-maminou.blogspot.com/2012/09/>



Les personnages et les accessoires dans une boîte à histoire (avec le tapuscrit)

### 2. Imaginer et utiliser un machin



Un "grand machin" pour l'enfant ou son parent (ou un "petit machin" pour la poupée ou la mascotte - plus facile pour obtenir des photos),

### 3. Des jeux d'association



Des personnages en tissu (aussi pour raconter) couplés à des jeux d'association (associer le personnage et son utilisation du machin ; associer la matière du personnage et la matière ou la couleur d'un petit coussin)



Associer la photo (en réel) avec le personnage de l'histoire

### 4. Un autre jeu (fichier en PJ)



+ un jeu d'association (images identiques) en PJ

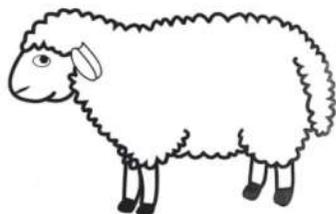
## 5. L'histoire enregistrée (par le PE et/ou l'EJE)



## 6. Travailler le vocabulaire des vêtements (et faire un "défilé de mode")



## 7. Un bricolage dans le sac



Couper des brins de laine pour coller sur une silhouette et faire Zaza la brebis