

15 jeux d'imitation pour un enfant de 2 ans avec des objets du quotidien

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	2-3 ans
Durée	5 à 25 minutes
Matériel	objets factices ou réels sans danger, paniers, tissus
Contenu	15 fiches de jeux symboliques

15 jeux d'imitation pour un enfant de 2 ans avec des objets du quotidien est conçu comme une boîte à idées courte et réaliste. À cet âge, l'activité n'est ni un test ni un programme à terminer : l'adulte prépare un environnement sûr, montre peu, observe beaucoup et s'arrête dès que l'enfant détourne son attention.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. La cuisine

Durée : 2-5 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « La cuisine », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'La cuisine' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Si l'enfant détourne le regard, faites une pause et revenez plus tard.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

2. La lessive

Durée : 5-10 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « La lessive », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'La lessive' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Raccourcissez la proposition avant d'augmenter la difficulté.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

3. Le marché

Durée : 2-5 min Matériel : coussins fermes, tapis antidérapant, mobilier stable

Avec « Le marché », matérialisez un trajet de moins de deux mètres et laissez l'enfant choisir d'aller jusqu'au bout ou de revenir. Dégagez le sol, retirez les angles durs et construisez un parcours très bas. L'adulte se place au point de déséquilibre possible et laisse l'enfant choisir de contourner, revenir ou s'arrêter.

Repère : L'enfant ajuste ses appuis sans être tiré par la main ni poussé à franchir l'obstacle.

Variante : Si l'enfant détourne le regard, faites une pause et revenez plus tard.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

4. Le cabinet du vétérinaire

Durée : 5-10 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le cabinet du vétérinaire », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le cabinet du vétérinaire' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Raccourcissez la proposition avant d'augmenter la difficulté.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

5. Le garage

Durée : 5-10 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le garage », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le garage' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Raccourcissez la proposition avant d'augmenter la difficulté.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

6. La poupée

Durée : 3-8 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « La poupée », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'La poupée' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Changez seulement un objet lors de la prochaine séance pour conserver un repère connu.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

7. Le restaurant

Durée : 2-5 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le restaurant », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le restaurant' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Si l'enfant détourne le regard, faites une pause et revenez plus tard.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

8. Le jardin

Durée : 5-10 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le jardin », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le jardin' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Raccourcissez la proposition avant d'augmenter la difficulté.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

9. Le téléphone

Durée : 3-8 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le téléphone », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le téléphone' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Changez seulement un objet lors de la prochaine séance pour conserver un repère connu.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

10. Le ménage

Durée : 3-8 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le ménage », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le ménage' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Changez seulement un objet lors de la prochaine séance pour conserver un repère connu.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

11. Le pique-nique

Durée : 2-5 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le pique-nique », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le pique-nique' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Si l'enfant détourne le regard, faites une pause et revenez plus tard.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

12. Le chantier

Durée : 5-10 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le chantier », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le chantier' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Raccourcissez la proposition avant d'augmenter la difficulté.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

13. La bibliothèque

Durée : 5-10 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « La bibliothèque », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'La bibliothèque' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Raccourcissez la proposition avant d'augmenter la difficulté.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

14. Le train

Durée : 2-5 min Matériel : objets factices sûrs, sans pièces détachables ni produit réel

Pour « Le train », présentez une seule possibilité d'action au premier essai puis observez ce que l'enfant transforme de lui-même. Installez 'Le train' avec deux ou trois objets factices simples. Jouez une scène très courte ('je prépare', 'je donne', 'je range'), puis laissez l'enfant reprendre l'action et modifier l'histoire avec ses propres gestes.

Repère : L'enfant reprend un geste du quotidien ou invente une séquence, sans obligation d'imiter exactement l'adulte.

Variante : Si l'enfant détourne le regard, faites une pause et revenez plus tard.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

15. La météo

Durée : 5-10 min Matériel : livre solide ou photos plastifiées de grande taille

Pendant « La météo », attendez que l'enfant regarde ou pointe avant de nommer l'image ; tournez ensuite une seule page. Choisissez trois ou quatre images nettes et réalistes. Nommez ce que l'enfant regarde, attendez une réaction puis tournez la page; ne transformez pas le moment en série de questions auxquelles il devrait répondre.

Repère : L'enfant regarde, pointe ou revient vers une image; la durée reste libre.

Variante : Raccourcissez la proposition avant d'augmenter la difficulté.

Sécurité : Surveillance continue. Écartez piles bouton, aimants, cordons, sacs, pièces détachables, aliments durs et tout objet pouvant être porté entièrement à la bouche.

Checklist adulte - avant de proposer

☐ présence continue ☐ aucun petit élément détachable ☐ pas de pile bouton ni aimant ☐ cordons et sacs écartés ☐ surface stable et propre ☐ arrêt dès les signes de fatigue

Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.
- ☐ Aucun petit objet, aimant, pile bouton, cordon ou sac dangereux n'est accessible.
- ☐ L'adulte reste à portée de main pendant toute la proposition.