

Table des matières

Mot de l'auteure	7	25. Mémoire des trésors cachés	60
Notes pédagogiques	11	26. Jeu des sens	62
1. Le bruit des animaux	12	27. Langage muet	64
2. Des histoires de déplacements	14	28. Une histoire à trous	66
3. Questions d'affiches	16	29. Scander les mots!	68
4. Acquisition de vocabulaire	18	30. Aujourd'hui, j'achète...	70
5. Trouver l'image pareille	20	31. Le jeu du téléphone	72
6. Jeu des commissions	22	32. Complète la phrase	74
7. L'éclaireur	24	33. Classer en mouvement	76
8. La corde à linge	26	34. Mes amis et les notions d'espace	78
9. Trouver l'objet caché	28	35. Histoires à mémoriser	80
10. Jeu du magicien	30	36. Près de... Loin de...	82
11. Causeries sur la nourriture	32	37. Histoire en actions	84
12. En haut, en bas, au milieu	34	38. J'organise mon espace	86
13. Questions de couleur	36	39. Jeu du magasin	88
14. Parlons au « JE » et au « TU »	38	40. Jouer à la bouteille	90
15. Plus petit que... Plus grand que...	40	41. Formes à obstacles	92
16. Le jeu du perroquet	42	42. Des mots abracadabrants	94
17. Ouvrir et fermer	44	43. La mémoire des couleurs	96
18. Questions d'histoire	46	44. La mémoire des actions	98
19. Classification d'images	48	45. Des mots longs, des mots courts	100
20. Notions d'espace et figurines	50	46. Pareil comme toi!	102
21. Je pars en voyage... d'images	52	47. Le milieu de...	104
22. Reproduire l'organisation spatiale	54	48. Association d'idées	106
23. Questions de caractéristiques	56	49. Des objets à formes multiples	108
24. Images en mouvement	58	50. Phrases logiques	110

51. Des mots qui se ressemblent	112
52. Moi, je connais...	114
53. Raconte une histoire	116
54. Trouver le mot caché	118
55. Histoire collective	120
56. Je sais lire!	122
57. Je situe un objet	124
58. Questions de formes	126
59. Lequel est le plus gros?	128
60. Questions de raisonnement logique	130
61. Modeler en grosseur et en longueur	132
62. Former des équipes qui se ressemblent	134
63. Jeu de description	136
64. Pareil – Pas pareil (variante)	138
65. Histoire frappée	140
66. Classification par taille	142
67. Caractéristiques d'objets	144
68. Jeu de classification : les matériaux	146
69. Les contraires	148
70. Les synonymes	150
71. Le mot de la semaine	152
72. Féminin ou masculin?	154
73. Passé, présent ou futur?	156
Bibliographie	158

Les Productions Plus La Vraie Vie

**Le développement du langage de
l'enfant se fait par l'intégration
de toutes les facettes de son
être, de sa personnalité...**

- Lucie Brault Simard

Des histoires de déplacements

Activités pour les grands déplacements et les promenades dans le parc ou dans un sentier...

Pour animer l'activité

Âge suggéré :
À partir de
18 mois

Pour les plus jeunes :

Lors des différents déplacements, inventer des histoires qui encouragent l'écoute et la participation active des enfants.
S'imaginer que nous sommes :

- Des petits lapins qui se cachent dans le jardin, qui sautent, trouvent des carottes, s'arrêtent et écoutent à l'affût...
- Des espions qui ne veulent pas se faire voir, qui recherchent des indices, qui se cachent ou avancent à petits pas...
- Nous formons un gros mille-pattes qui se déplace en zigzaguant, qui monte et descend, qui s'arrête pour regarder partout...
- Nous sommes des mamans et des papas qui partent en promenade avec leur bébé...
- Nous partons promener le chien...
- Nous sommes dans la forêt et nous rencontrons des sentiers abrupts, des rochers à contourner, des ruisseaux que nous devons enjamber...
- Nous sommes des animaux imaginaires et nous avons des particularités bien spéciales...

Pour les plus vieux, ajouter :

- S'imaginer être des personnages de contes ou de films :
 - Babar, en promenade avec ses enfants et ses amis
 - Blanche-Neige et les sept nains
 - Mickey Mouse et ses amis
 - La petite sirène, au fond de la mer avec ses amis
 - Les jouets dans « Histoire de Jouets »
 - Les monstres de « Monstres inc. »
 - Les schtroumpfs
 - Caillou, son papa, sa maman, ses amis



Encourager les enfants à :

- Inventer des histoires en rapport avec les différents personnages.
- Parler du personnage : ce qu'ils aiment de lui et pourquoi ?

Mes notes :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Apprentissages :**
1. Savoir écouter
 2. Compréhension du langage oral
 3. Imagination
 4. Créativité
 5. Participation
 6. Coopération

Trouver l'objet caché

Des cartes qui disparaissent ? Mettez un peu de magie dans votre animation et ils seront ravis !

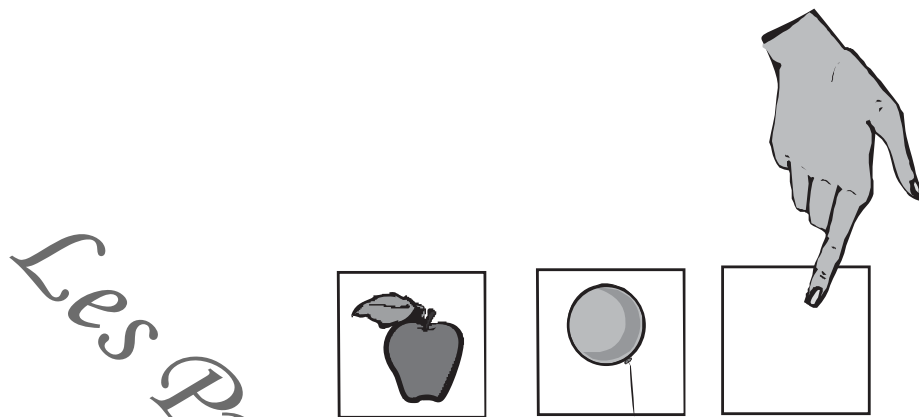
Prérequis : Être capable de reconnaître et de nommer les objets

Déroulement de l'activité

1. Choisir 3 images, de même grandeur, que l'enfant reconnaît bien et qu'il peut nommer facilement.
2. Placer les 3 cartes sur l'aire de jeu, face vers le haut de façon à ce que l'enfant (ou les enfants) puissent bien les voir.
3. Nommer chaque objet à voix haute en les pointant du doigt. Pour les plus jeunes, on peut nommer les objets plusieurs fois.
4. Demander à l'enfant de bien observer les cartes pour se les rappeler. Laisser 10 à 15 secondes d'observation silencieuse.
5. Retourner les cartes de façon à ce qu'elles soient face cachée.
6. Les déplacer, les mélanger.
7. Retourner 2 cartes seulement en les nommant.
8. Puis, demander à l'enfant de nommer l'objet illustrant la carte cachée.
9. Augmenter le nombre de cartes, selon l'habileté de l'enfant.

Suggestions

Pour permettre à chaque enfant d'avoir son tour de réponse, on peut procéder chacun son tour. Certains enfants sont très rapides et réussissent à être toujours les premiers à répondre, ce qui est très frustrant pour les autres. Cependant, certains enfants peuvent ne pas avoir compris le jeu ou n'être pas assez confiants pour répondre ouvertement. À ce moment, permettre à tous de répondre quand bon lui semble peut s'avérer la façon la plus efficace d'atteindre son objectif. Donc, à vous de juger...



Variantes :

- Cacher trois petits objets différents, chacun sous un verre opaque. Procéder comme décrit plus haut.
- Animer à la manière des magiciens : mettez-y de l'intonation, des regards mystérieux, des claquements de doigts, des gestes théâtraux... et observez leur intérêt augmenter.
- Encourager les enfants à devenir l'animateur, chacun leur tour et à jouer avec leurs amis sans la collaboration de l'adulte.

Mes notes :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Apprentissages :

1. Mémoire visuelle
2. Raisonnement logique
3. Concentration
4. Rapidité
5. Initiative
6. Mémoire du vocabulaire
7. Prononciation