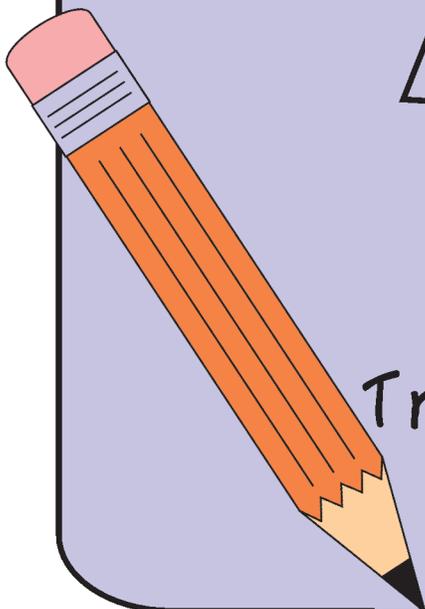


Je joue, j'apprends!

Préparation à l'école



Trousse pour les 3-5 ans
et leur famille

Chers parents,

Cette trousse a été préparée pour vous aider à préparer votre enfant à bien fonctionner en milieu scolaire et à être heureux dans son apprentissage. L'enfant qui est épanoui, a une bonne image de lui et a confiance en lui va généralement s'adapter plus facilement à l'école.

Les exercices suggérés dans cette trousse ont été choisis selon les habiletés de base à développer chez un enfant de 3 à 5 ans. Ils ne sont que quelques exemples d'activités que vous pouvez faire à la maison avec votre enfant. N'hésitez surtout pas d'utiliser votre imagination et vos propres idées en ajoutant aux activités pour stimuler votre enfant telles que des sorties enrichissantes, visites à la bibliothèque, visites d'une ferme et surtout d'impliquer les enfants dans les activités quotidiennes de la famille.

Il est bon de se rappeler que vous, parents, pouvez grandement aider votre enfant en le préparant dès son jeune âge à cette grande aventure qu'est l'école, en s'intéressant à lui, en étant attentifs à ses besoins: sommeil, nourriture, amour et affection, à tout ce qui peut contribuer à faciliter son apprentissage dès la maternelle. Ce cahier contient des exercices qui peuvent aider chacun, chacune, dans cette grande responsabilité.

Vous pouvez trouver d'autres exercices en vous référant au livre "Préparez votre enfant à l'école dès l'âge de 2 ans" par Louise Doyon des Éditions de l'Homme.

Bonne chance avec votre enfant!

*Cette trousse a été préparée grâce à la collaboration de:
Le Centre de ressources familiales de Kent
Le District scolaire # 11
DRHNB (Développement et Ressources Humaines NB)
L'école Marée montante de St-Louis
L'école Soleil Levant de Richibucto
Le Programme Premier Pas (Intervention Précoce)
Santé publique
Services familiaux et communautaires*

Ce qui facilite le succès chez l'enfant!

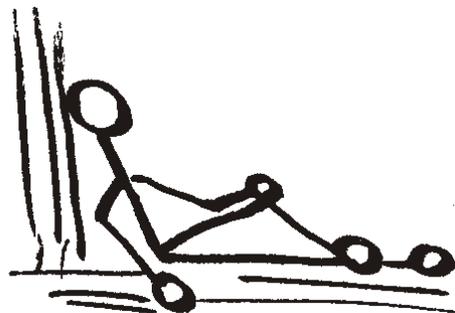
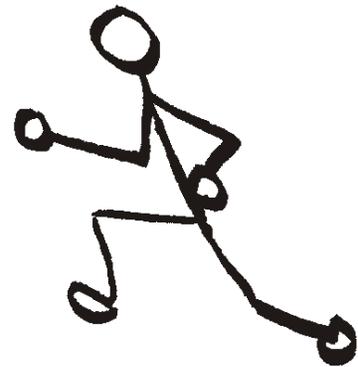
- Avoir ses besoins de base rencontrés (nourriture saine, logement adéquat, aspect médical, habitudes de sommeil adéquates)
- Se sentir en sécurité dans son foyer
- Se savoir aimé, et reconnu comme étant unique
- Avoir une bonne estime de soi
- Être écouté et permis d'exprimer ses idées, ses opinions
- Être permis d'exprimer ses sentiments
- Être valorisé pour les efforts et les succès accomplis
- Être permis et encourager à vivre des expériences nouvelles et enrichissantes
- Être exposé à différentes situations d'apprentissage
- Être permis de jouer et manipuler des objets
- Avoir la possibilité de créer, d'inventer
- Être exposé à des livres, de la musique, de l'exercice physique souvent
- Avoir la chance de rencontrer d'autres enfants de son âge pour apprendre à socialiser
- Connaître des manières positives de solutionner des problèmes

Motricité globale

L'ensemble des mouvements importants que l'enfant doit acquérir.

Exemples:

- s'asseoir
- se tenir debout
- ramper
- marcher à 4 pattes
- rouler
- grimper
- courir
- sautiller
- etc.

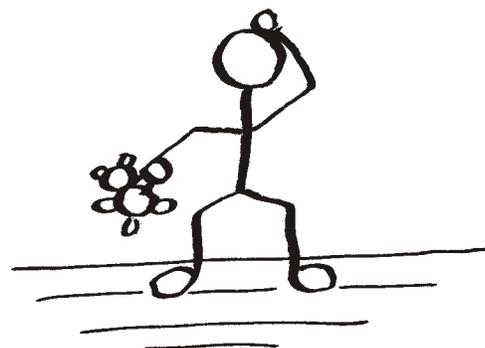


Flexion et équilibre

Matériel: il faut commencer avec de gros objets (ourson, verre, assiette) pour terminer avec des boutons

Avec votre enfant, tenez-vous debout et mettez un objet par terre devant vous. Vous devez ramasser l'objet en:

- vous pliant les genoux
- vous pliant à la taille
- vous tenant sur la jambe droite
- vous tenant sur la jambe gauche

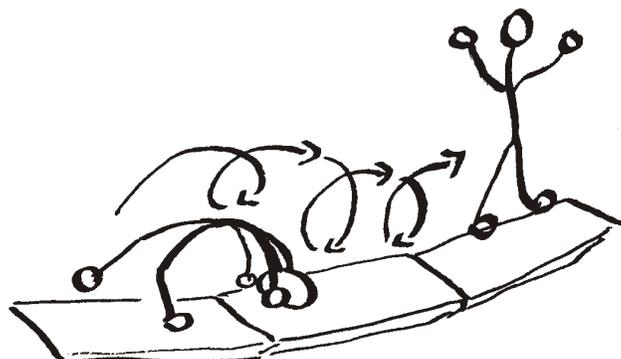


Culbute

Matériel: matelas, serviette de bain, coussin ou couverture

(n'importe quel objet mou pour ne pas vous faire mal)

Avec votre enfant, vous vous tenez debout en ayant les pieds écartés. Vous mettez votre tête et vos mains sur l'objet mou et vous poussez avec vos pieds et vos mains afin de faire une culbute par en avant.



“Simon dit”

Exemple :

- Simon dit : mets ta main sur ta tête (l'enfant met sa main sur sa tête)-Tiens-toi sur une jambe (l'enfant ne doit pas faire cela parce que « Simon dit » n'a pas été dit avant l'ordre)

L'enfant se tient debout et vous dites des ordres qu'il doit obéir seulement si vous avez dit « Simon dit » avant.

- touche ta tête - touche tes oreilles - touche ton bras
- touche ton nez - touche tes pieds - tourne en rond
- ferme les yeux - roule en boule - etc.



Ne bougez plus

Matériel : musique ou chant

Vous et votre enfant écoutez de la musique ou chantez une chanson. Vous bougez de toutes sortes de manières au son de la musique. Vous arrêtez la musique et vous devez rester sans bouger comme une statue pendant quelques secondes. Ensuite vous recommencez.

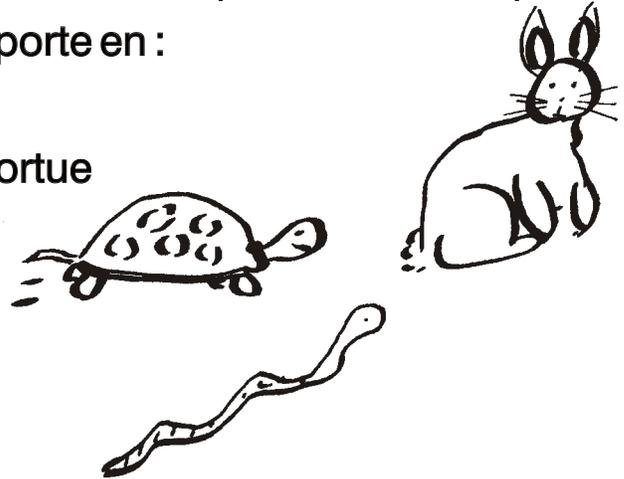


Je fais comme...

Matériel : boule en papier d'aluminium (ou paire de bas, boule de styrofoam, boule en plastique, etc.)

Vous lancez une boule en papier d'aluminium (ou autre chose) et votre enfant doit aller la chercher. Il la rapporte en :

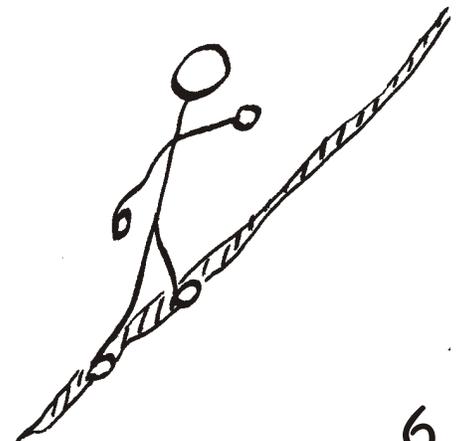
- marchant lentement comme une tortue
- sautant comme un lapin
- rampant comme un serpent
- volant comme un oiseau
- etc.



Chemin à suivre

Matériel : n'importe quel objet qui pourrait servir à faire un chemin par terre (serviettes de bains, papier journal, ficelle, bas, etc.)

Placez l'objet choisi par terre afin de faire un chemin pas très large (10 cm), mais assez long (1 m et plus). Votre enfant devra suivre le chemin sans tomber à côté et revenir à reculons.

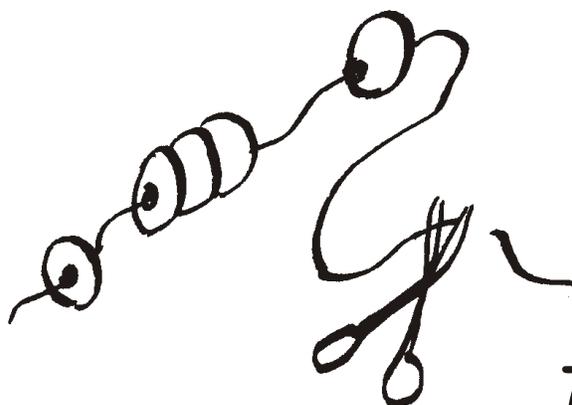


Motricité fine

Les mouvements fins qui permettent un meilleur contrôle et une bonne coordination des doigts, des mains et des yeux.

Exemples:

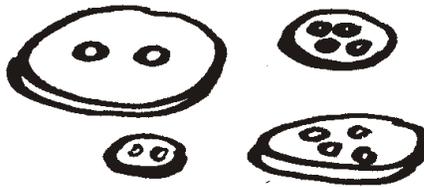
- tenir un crayon
- découper
- coller
- enfiler
- manipuler des petits objets
- etc.



Collier enfilé

Matériel : objets à enfiler (Cheerios, macaroni, boutons, bobines de fil, pailles, etc.) et ficelle.

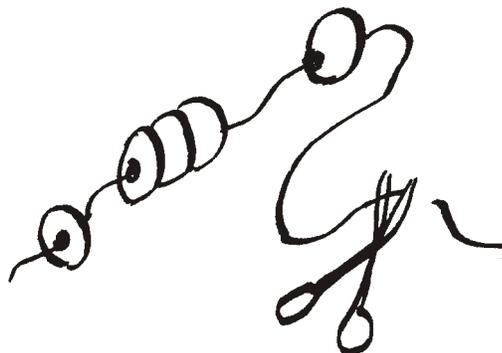
Vous vous installez avec votre enfant afin de faire un collier en enfilant les objets choisis sur la ficelle.



Carte à enfiler

Matériel : carte plastifiée et trouée dans la trousse et lacet ou ficelle.

Avec une ficelle ou un lacet et la carte plastifiée et trouée qui est dans la trousse, votre enfant se pratique à enfiler dans les trous.



Boules de pâte à modeler

Matériel : pâte à modeler (recette à la page 65)

Vous demandez à votre enfant de faire des boules de pâte à modeler de toutes les grandeurs en roulant la pâte sur la table avec une main. Il peut placer les boules de la plus grosse à la plus petite et de la plus petite à la plus grosse

donner des « pichenottes » aux boules de pâte à modeler pour les envoyer le plus loin possible



Je trace

Matériel : crayon ou crayon de cire et feuille de papier

Vous faites des lignes sur une feuille et vous demandez à votre enfant de tracer par dessus. Votre enfant peut faire une ligne sur la page et vous tracez par dessus.

Vous faites un point quelque part sur la feuille et un autre plus loin. Votre enfant trace une ligne d'un point à l'autre. Vous ajoutez d'autres points et votre enfant doit continuer en gardant son crayon sur la feuille.

Attrape-moi

Matériel : ciseaux, boules de papier de toilette, de papier mouchoir **ou** coton de ouate et bol

Vous mettez les boules de papier de toilette, de papier mouchoir ou de coton de ouate sur la table près d'un bol. L'enfant doit prendre les boules avec les ciseaux et les déposer dans le bol (comme un jeu de pêche).



Je découpe et je colle

Matériel : ciseaux, colle, papier et feuilles à découper dans la trousse, revues ou journaux.

*** Il est bon de découper et de coller souvent. ***

Vous demandez à votre enfant de découper des images (sur feuilles à découper dans la trousse, revue ou journaux) et de les coller sur une autre feuille. Il peut ensuite les colorier.

Schéma corporel

La représentation de son corps. Pour mieux bouger et coordonner ses mouvements l'enfant doit prendre conscience de toutes les parties de son corps et distinguer le rapport qu'elles ont entre elles.

Exemples :

- nommer les parties du corps
- être capable de reproduire un bonhomme
- s'observer et observer les autres
- associer les vêtements aux parties du corps
- savoir à quoi servent les différentes parties du corps
- etc.



Répète

Matériel : aucun

Vous touchez une partie de votre corps en la nommant et votre enfant fait la même chose en vous imitant.



“Ceci est mon nez” et vous touchez votre nez (l'enfant répète: “Ceci est mon nez” et il touche son nez)

-oreilles, yeux, nez, bouche, front, sourcils, paupières, tête, menton, mâchoires, cheveux, cils, joues, dents, lèvres, cou, épaules, dos, bras, mains, doigts, ventre, fesses, jambes, genoux, coudes, hanches, chevilles, pieds, orteils, ongles, poils, etc.

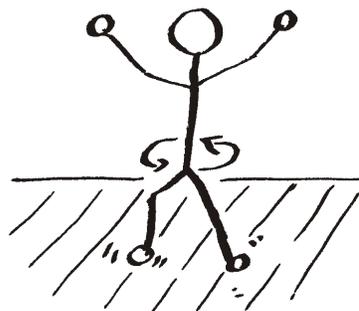


Chantons

Matériel : pages de chansons dans la trousse

Vous pouvez apprendre les parties du corps à votre enfant en chantant des petites chansons simples et en pointant les parties du corps.

- Si tu aimes le soleil
- Boogie Woogie
- Tête, épaules



Si tu aimes le soleil

Si tu aimes le soleil

Frappe des mains

Si tu aimes le soleil

Frappe des mains

Si tu aimes le soleil

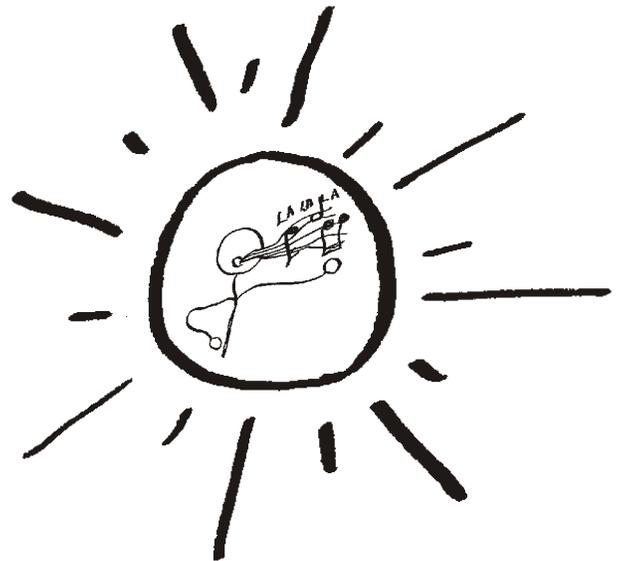
Sa chaleur qui te réveille (ou Le printemps qui se réveille)

Si tu aimes le soleil

Frappe des mains

Continuer avec d'autres parties :

- Touche tes yeux
- Touche ta tête
- Frappe des pieds
- Claque la langue
- Touche ton nez
- Fais un sourire
- Claque des doigts
- Pince ton nez
- Touche tes bras
- Touche tes oreilles
- Etc.



Boogie Woogie

Je mets la jambe droite devant

Je mets la jambe droite derrière

Je mets la jambe droite devant

Et je fais un petit rond

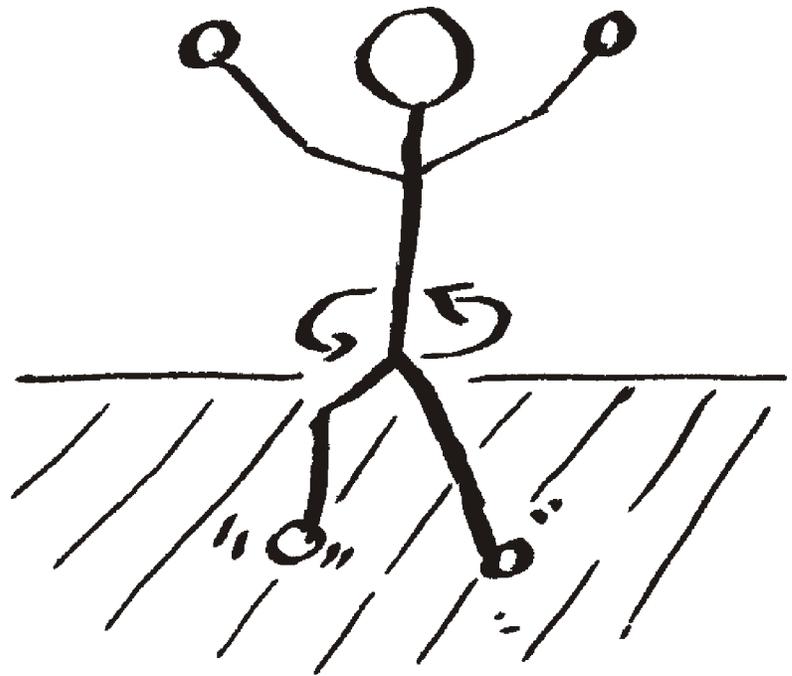
Je danse le Boogie Woogie

Et je tourne en rond!

(danser le Boogie Woogie veut dire se brasser les fesses)

Continuer avec d'autres parties :

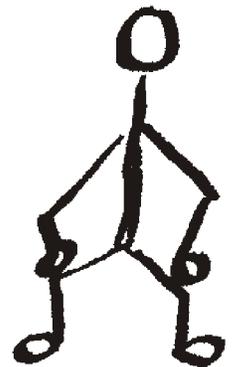
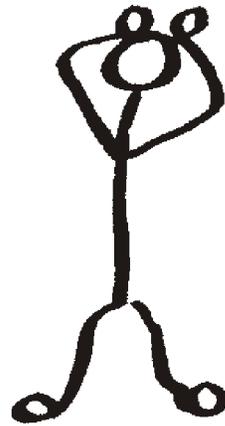
- jambe gauche
- bras droit
- bras gauche
- pouce droit
- pouce gauche
- hanche droite
- hanche gauche
- épaule droite
- épaule gauche
- etc.



Tête, épaules

Tête, épaules, genoux, orteils,
Genoux, orteils, genoux, orteils,
Tête, épaules, genoux, orteils,
Yeux, nez, bouche, oreilles.

Pieds, orteils, chevilles, poignets,
Chevilles, poignets, chevilles, poignets,
Pieds, orteils, chevilles, poignets,
Yeux, nez, bouche, oreilles.



Continuer avec d'autres parties :

Jambes, fesses, hanches, dos,
Hanches, dos, hanches, dos,
Jambes, fesses, hanches, dos,
Yeux, nez, bouche, oreilles.

Cheveux, joues, menton, cou,
Menton, cou, menton, cou,
Cheveux, joues, menton, cou,
Yeux, nez, bouche, oreilles.

- Etc.



Mon bonhomme

Matériel : Bonhomme avec parties du corps (les deux pages suivantes sont à découper)

Avec le bonhomme et les parties du corps, votre enfant peut reconstruire le bonhomme en plaçant les bonnes parties aux bons endroits. Vous pouvez en profiter pour nommer les parties du corps avec votre enfant.

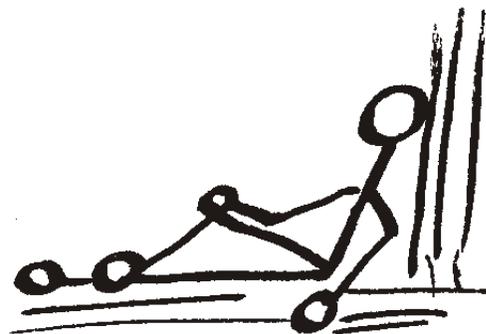


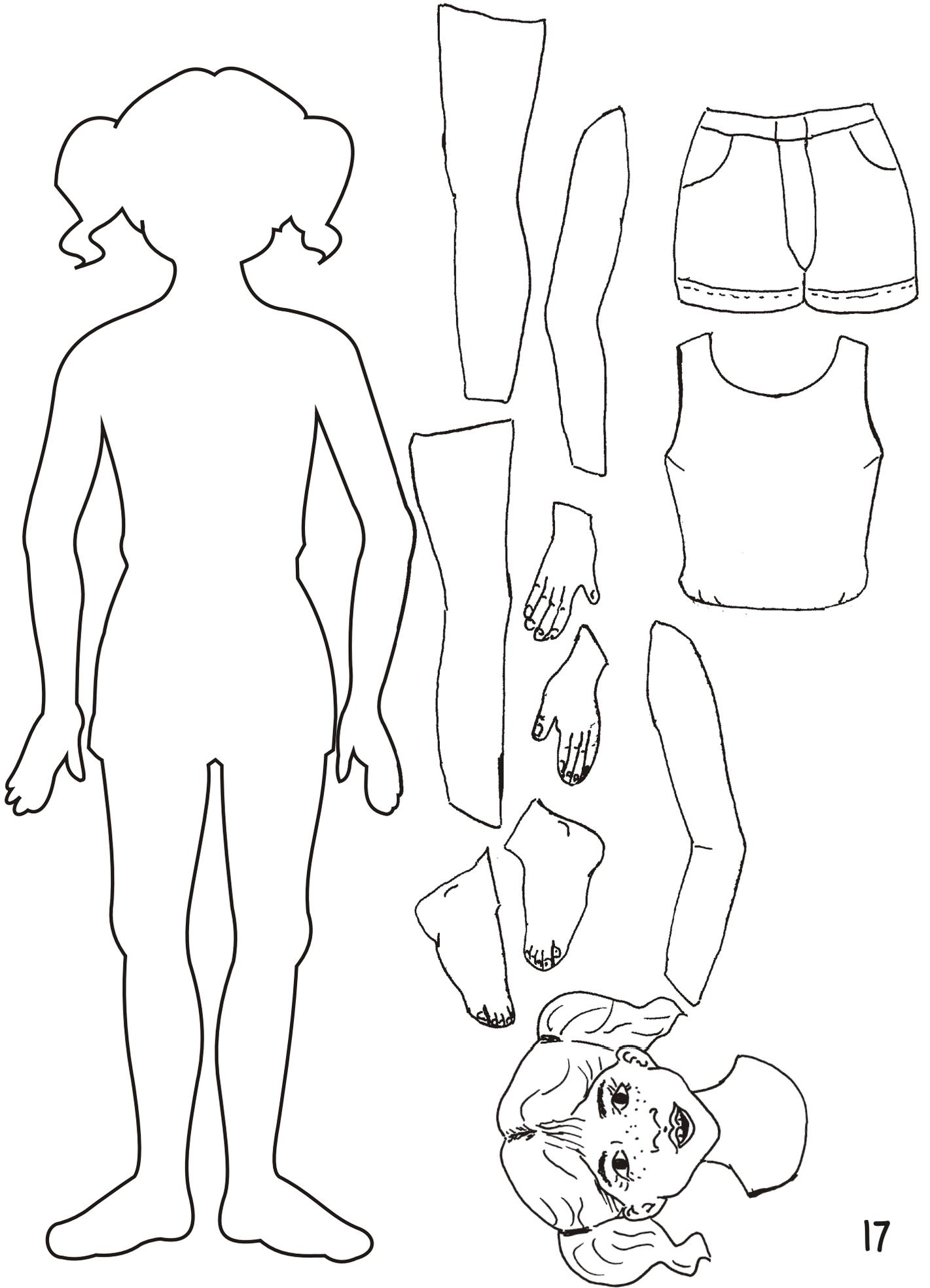
Qu'est-ce qui touche?

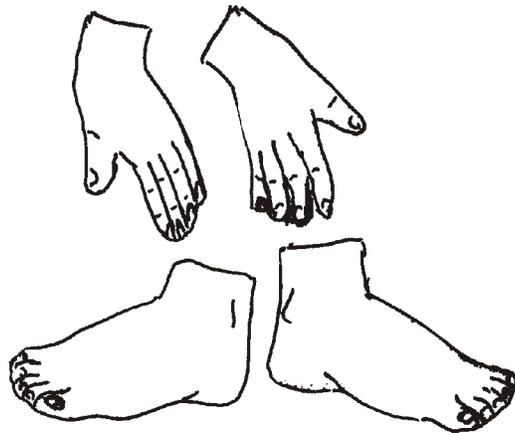
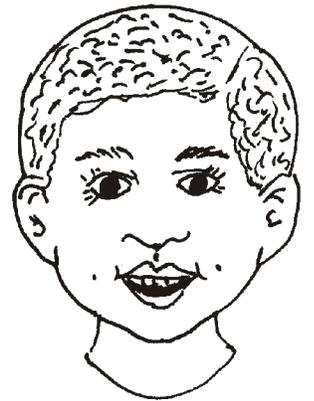
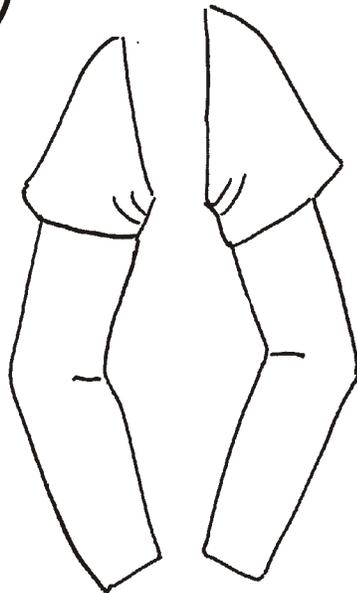
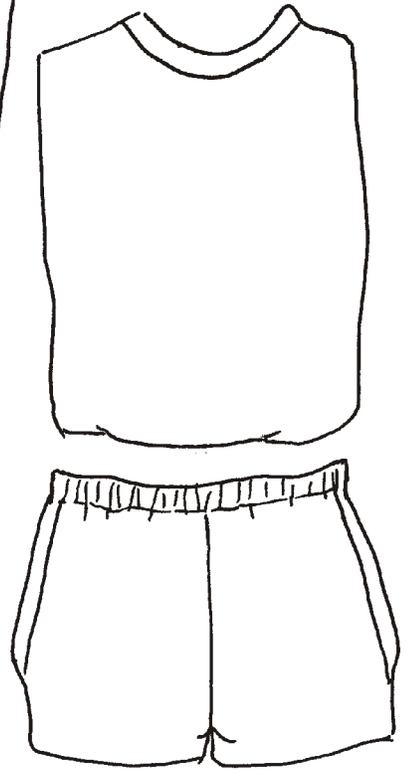
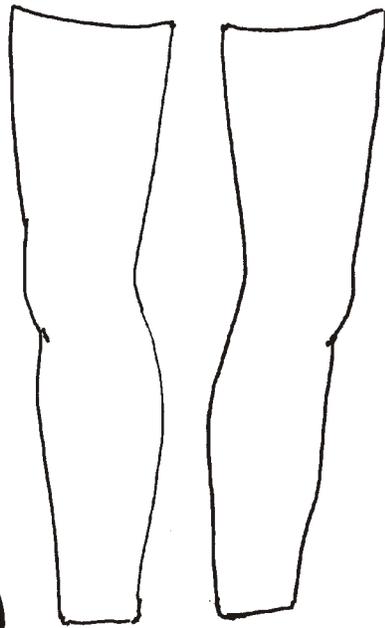
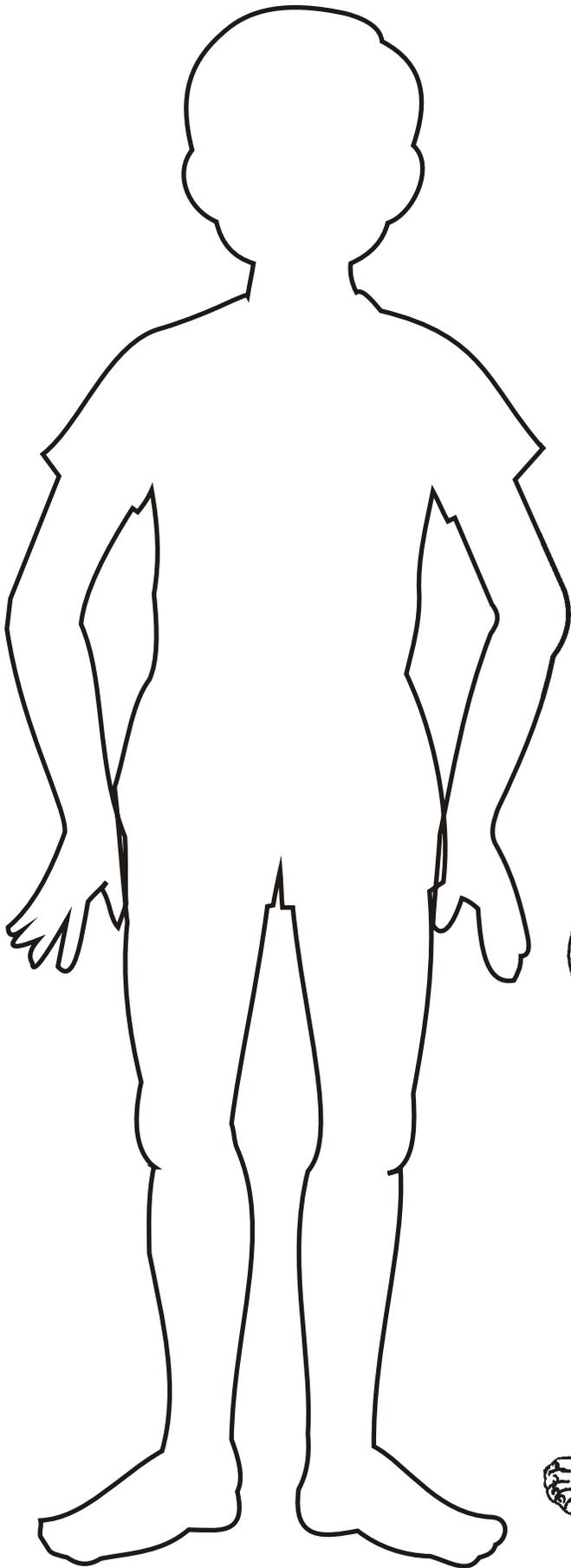
Matériel : aucun

Vous et votre enfant nommez les parties de votre corps qui touchent le plancher lorsque vous êtes :

- couché sur le dos
- couché sur le ventre
- à quatre pattes
- couché sur les côtés





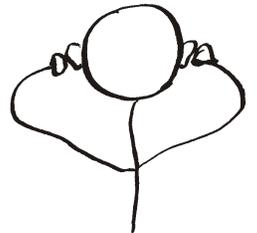


Mime

Matériel : aucun

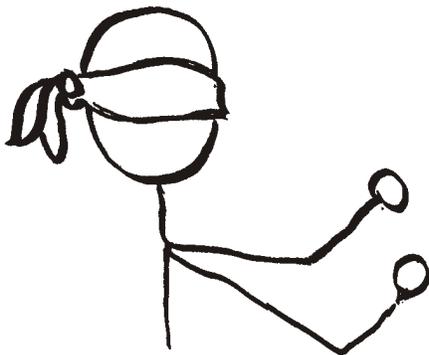
Vous vous placez de différentes façons et votre enfant vous imite. Dites ce que vous faites : Exemple : Je lève mon bras droit.

- Je plie ma jambe gauche pliée par en arrière
- Je tourne la tête à gauche
- Je ferme les yeux
- Je touche mes oreilles
- etc.



Yeux cachés

Matériel : foulard ou serviette (n'importe quel objet qui peut cacher les yeux de votre enfant)



Vous cachez les yeux de votre enfant avec quelque chose et vous touchez les parties de son corps. Votre enfant nomme les parties que vous touchez sans les voir.

Latéralité

La préférence d'utilisation d'un côté du corps par rapport à l'autre (main, oeil, jambe). Apprentissage de la droite et de la gauche (orientation spatiale, lecture et écriture). L'enfant prend conscience qu'il a deux côtés identiques même s'il démontre une préférence. (définitif vers 4 ans)

Exemples :

- lancer une balle
- pousser un ballon avec un pied
- exercices gauche droite
- bouger le côté droit du corps, puis le côté gauche
- etc.

Recommence

Matériel : reprendre le matériel qui était nommé dans les autres activités

Il est important que votre enfant commence à préférer utiliser un côté plus que l'autre. Il sera soit droitier ou gaucher. Pour lui permettre de découvrir sa préférence, vous pouvez refaire les jeux des sections « Motricité globale » et « Motricité fine ». Ces jeux demandent à l'enfant d'utiliser son corps et donc de découvrir son côté préféré.

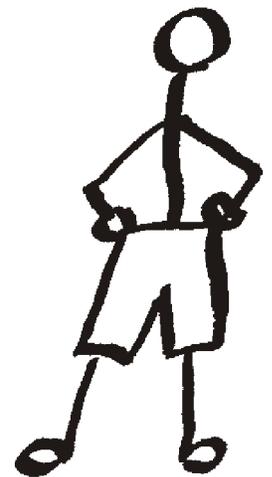


Je m'habille

Matériel : les vêtements que l'enfant portera ce jour-là

Lorsque votre enfant s'habille le matin (ou lorsqu'il se met en pyjama le soir), il est important de lui parler. Vous pouvez en profiter pour parler des parties du corps qu'il est en train d'habiller et de parler de la droite et de la gauche.

Bon, maintenant on met ton bras gauche dans la manche de ton chandail.



Orientation spatiale

Aide l'enfant à déterminer la position qu'il occupe par rapport aux objets qui l'entourent (devant, derrière, en haut, en bas, à côté,...)

Exemples :

- Où est le ballon?
- Place-toi sur la chaise, derrière la chaise, devant...
- Course à obstacle (sous la table, sur le banc, à côté de la chaise)
- etc.



Suit l'instruction

Matériel : Un objet que l'enfant peut tenir dans ses mains (toutou, ballon, etc.

Ayez chacun un objet, tenez-vous à côté de votre enfant. Jouez à mettre cet objet à différents endroits et dites-lui où vous placez l'objet. L'enfant vous imite.

- Je tiens l'objet devant moi avec les deux mains.
- Je lève l'objet au-dessus de ma tête avec les deux mains.
- Je tiens l'objet derrière ma tête avec les deux mains. Etc...

Plus tard on peut demander à l'enfant de le faire en lui donnant la directive.



Où est le jouet?

Matériel : bol et petits objets (petite voiture, ballon, dé, bouton, crayon, etc.)

Vous placez les petits objets à différents endroits autour et à l'intérieur du bol en lui disant où vous les placez. Ex : Je place le bouton devant le bol. Où est le bouton? (l'enfant répond : devant le bol)

Vous pouvez reprendre le jeu en plaçant les objets à d'autres endroits. Votre enfant peut aussi les placer lui-même et vous dire où ils se trouvent. Assurez-vous d'être à côté de lui et non en face de lui.

Chaise parlante

Matériel : une chaise

Votre enfant se place près d'une chaise et vous faites semblant d'écouter le secret que vous dit la chaise en mettant l'oreille près de la chaise pour 2-3 secondes.

- “La chaise dit de te placer sous elle” et votre enfant se place sous la chaise.
- Faites-le avec lui ou montrez-lui où se placer:
- dessus,
- derrière,
- devant,
- à droite,
- à gauche,
- à côté
- etc.

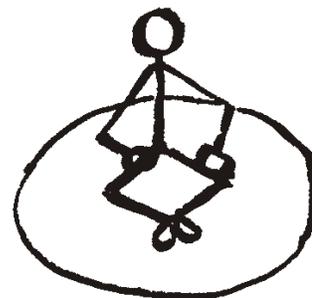


Cercle

Matériel : ficelle, corde ou n'importe quoi qui peut être mis par terre pour faire un cercle

Vous faites un cercle par terre avec l'objet choisi. Vous et votre enfant allez :

- S'asseoir à l'intérieur du cercle
- S'asseoir à l'extérieur du cercle
- Marcher autour du cercle
- Sauter dans le cercle
- Etc.

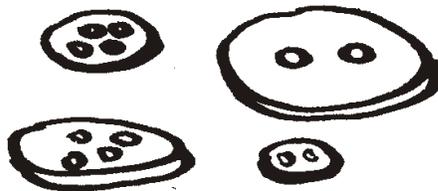


Dites-lui ce que vous faites : « Nous sommes à l'intérieur du cercle. »

Les boutons

Matériel : bol et boutons

Vous donnez un bol à l'enfant et des boutons. Il doit placer les petits boutons dans le bol et les gros boutons autour du bol. Il peut aussi faire le contraire



Dis-moi

Matériel : chaise et petits objets (cuillère, fourchette, cure-dent, bouton, carte, crayon, etc.)

Jouez avec l'enfant en les plaçant à différents endroits et en lui disant où vous les placez. L'enfant fait de même.

- Je place la cuillère sur la chaise
- Je place la fourchette devant la chaise
- Je place le bouton sous la chaise
- etc.

Vous pouvez ensuite lui demander de placer lui-même les objets et il doit vous dire où ils sont.

- la cuillère est sur la chaise
- etc.

Orientation temporelle et rythme

Permet à l'enfant de situer une action dans le temps. Fait appel à trois notions de base:

- **Ordre (suite des événements)**
- **Durée (le temps qui s'écoule entre deux événements)**
- **Mesure (vitesse de déroulement du temps)**

Exemples :

- marcher lentement, marcher rapidement
- calendrier, saisons et jours de la semaine
- jeux rythmiques avec les mains et les pieds
- Que fait-on la nuit? le jour? le matin?
- etc.



Marchons

Matériel : aucun

Vous et votre enfant marchez dans la maison ou à l'extérieur à différentes vitesses tout en lui disant de quelle manière vous vous déplacez.

Lentement, vite, lentement, rapidement, vite, lentement, rapidement, etc.



Mouchoir

Matériel : mouchoir **ou** papier de toilette

Vous donnez un mouchoir ou un morceau de papier de toilette à votre enfant et il doit le lancer en l'air et s'asseoir par terre avant que ça touche le plancher. Il vous dit ensuite ce qu'il a fait. (J'ai lancé le mouchoir et je me suis assis par terre.)

Vous pouvez aussi dire à votre enfant d'autres instructions :

il doit frapper dans ses mains pendant que le mouchoir descend et crier « Bravo! » quand le mouchoir touche le plancher.

Etc.

Suit le rythme

Matériel : aucun

Vous frappez sur la table ou dans vos mains avec un rythme. L'enfant écoute puis il marche en suivant votre rythme lent ou rapide.

- tape....tape....tape....tape
- tape..tape..tape..tape
- tape.tape.tape.tape
- tape.....tape.....tape.....tape
- etc.



Les jours de la semaine

Matériel : la chanson des jours de la semaine qui est dans la trousse

Vous pouvez apprendre à votre enfant les jours de la semaine en lui apprenant la chanson des canards. Vous pouvez pratiquer cette chanson assez souvent et discuter des jours de la semaine avec votre enfant.



Pour apprendre les jours de la semaine

Lundi, les canards sont dans la **mare, mare, mare**

Mardi, ils s'en vont jusqu'à la **mer, mer, mer**

Mercredi, ils organisent un grand **jeu, jeu, jeu**

Jeudi, ils se promènent dans le **vent, vent, vent**

Vendredi, ils se dandinent comme **ça, ça, ça**

Samedi, ils se lavent comme on **dit, dit, dit**

Dimanche, ils se reposent et voient la vie en rose

La semaine recommencera demain, **coin, coin**



Pour apprendre les saisons

Au printemps, p'tites feuilles

En été, grandes feuilles

En automne, pleins d'feuilles

En hiver, plus d'feuilles

(Il est bon de faire les gestes avec les mots, l'enfant apprendra la comptine plus facilement.)



La table

Matériel : table, fourchette, cuillère, crayon et bouton (vous pouvez prendre d'autres objets si vous voulez)

Vous demandez à votre enfant de placer les objets à différents endroits sur la table. Il doit bien écouter pour placer les objets dans le bon ordre. S'assurer qu'il connaît ces concepts avant, sinon lui apprendre en plaçant des objets et dire à l'enfant. Ex : Je mets la fourchette au centre de la table.

- cuillère après la fourchette
- crayon avant le bouton
- bouton après la cuillère
- etc.



Frappe, frappe

Matériel : cuillère et fourchette

Vous montrez un de ces objets à votre enfant et il doit frapper dans ses mains :

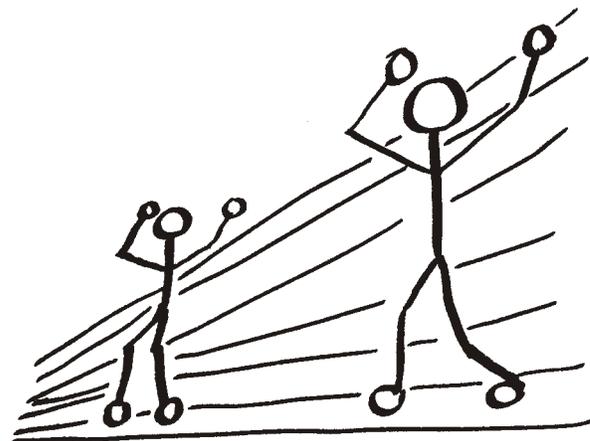
- fort s'il voit la cuillère
- doux s'il voit la fourchette

Discrimination visuelle: Sens de l'observation

Capacité de reconnaître les différences et les ressemblances entre divers éléments.

Exemples :

- placer en ordre de grandeur : grand, petit
- trier des petits objets (boutons, pâtes alimentaires)
- placer un jeu de cartes selon les couleurs et formes
- Qu'est-ce qui manque dans le dessin?
- etc.



Jeux des mitaines

Matériel : Feuilles incluses avec mitaines.

Découpez les deux pages de mitaines. Demandez à l'enfant d'appareiller celles qui sont semblables. Ensuite en mettre deux semblables et une différente. Demandez à l'enfant de trouver celles qui est différente ou qui n'appartient pas. Pourquoi?

Ce jeu peut se faire avec de vrais objets également. On peut s'en servir pour un jeu de mémoire visuelle.



Souliers mélangés

Matériel : les paires de souliers, des bas ou des mitaines qui sont dans la maison

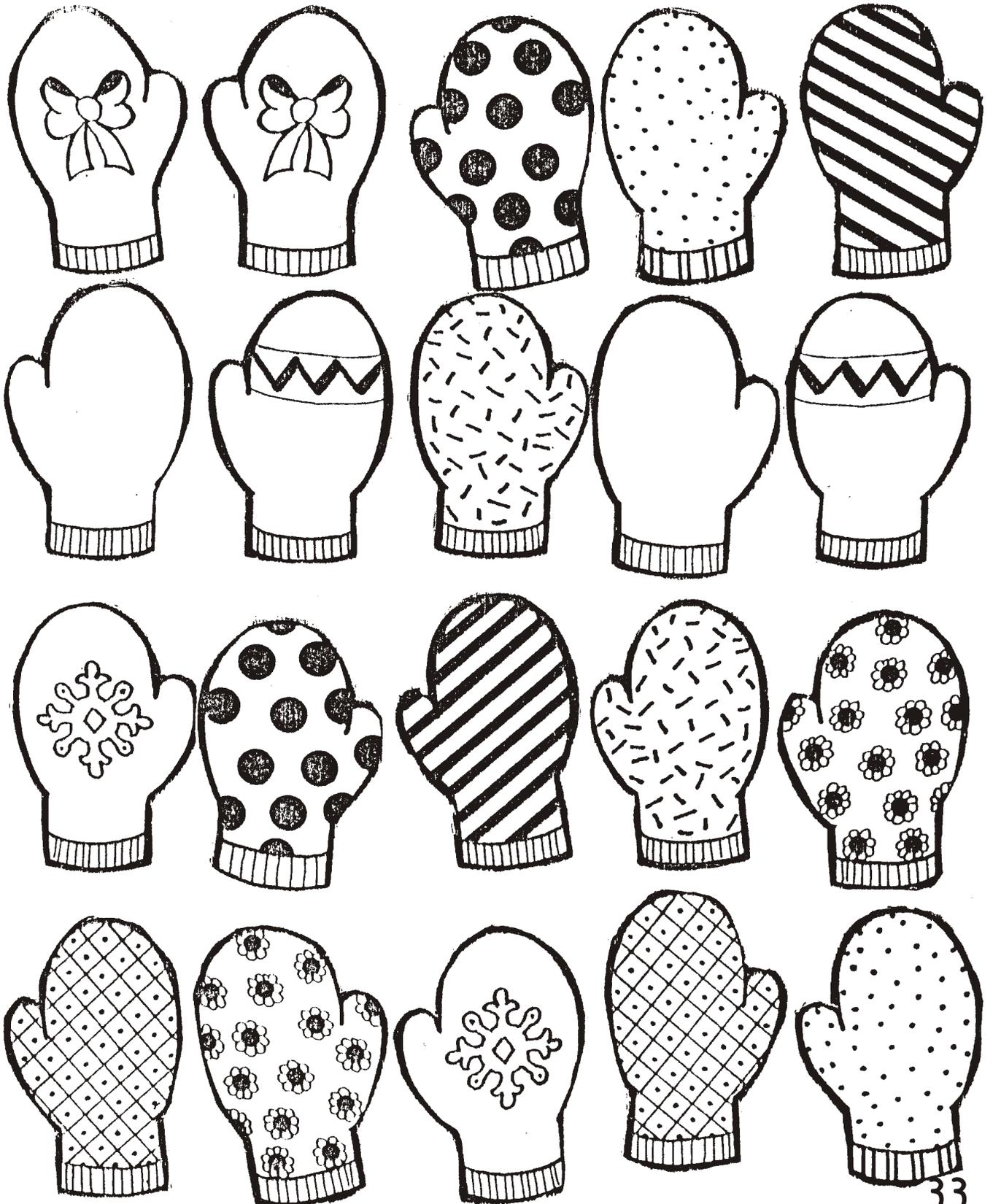
Vous mélangez les souliers.

Demandez à votre enfant de :

- mettre les paires ensemble (ceux qui se ressemblent)
- placer les paires selon leur couleur (Tous les bruns ensemble)
- placer les paires en ordre de grandeur du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit
- placer ensemble les souliers qui ont des lacets et faire un groupe de souliers qui n'ont pas de lacets.

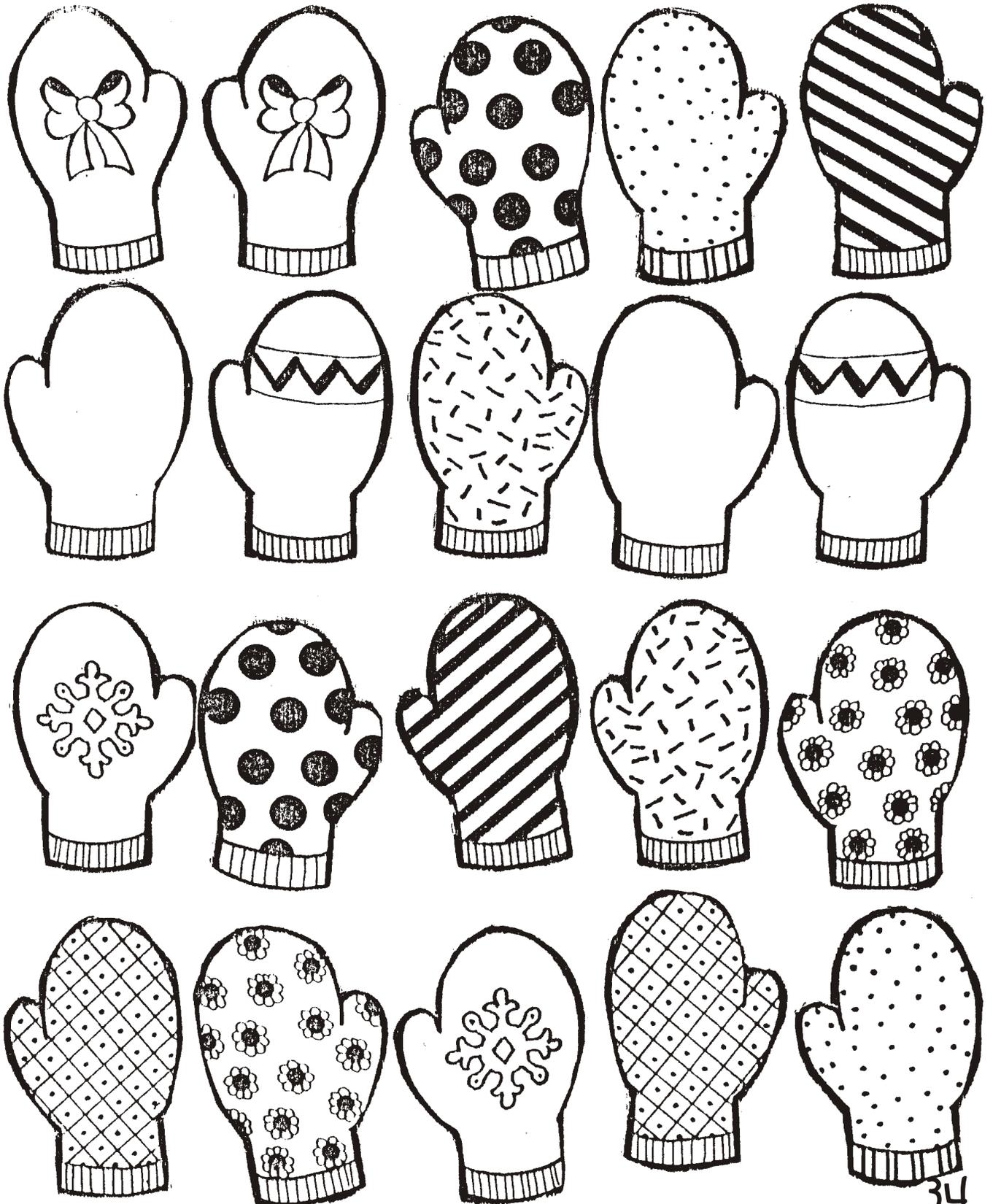
Jeu de discrimination visuelle

Veillez colorier et découper pour faire le jeu de mitaines de la page 32.



Jeu de discrimination visuelle

Veillez colorier et découper pour faire le jeu de mitaines de la page 32.



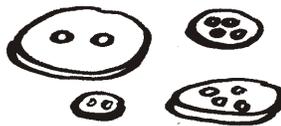
Avec qui vais-je?

Matériel : boutons (gros, petits, plusieurs couleurs, 2 trous et 4 trous)

Vous placez différentes sortes de boutons devant votre enfant. Il peut les placer selon leur :

- grosseur
- couleur
- 2 trous
- 4 trous

Demandez toujours à l'enfant de dire qu'est-ce qui est pareil et qu'est-ce qui est différent ou pas pareil.



Les cartes

Matériel : jeu de cartes

Vous placez un jeu de cartes devant votre enfant. Il peut faire des groupes selon leur :

- couleur (rouge ou noir)
- forme (carreau, coeur, pique, trèfle)
- chiffre (2, 3, 4, etc.)

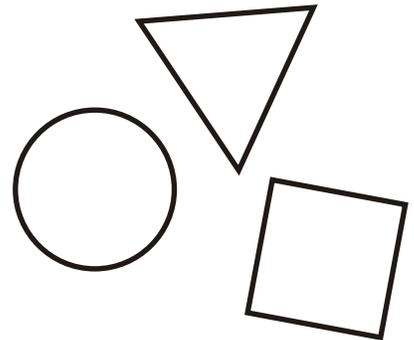


Place en ordre

Matériel : cercles, carrés et triangles découpés (utiliser feuilles disponibles dans la trousse)

Coloriez et découpez les cercles, carrés et triangles qui sont sur les feuilles dans la trousse. Il peut ensuite les placer en ordre de grandeur, de couleur et de forme :

- plus petit cercle jusqu'au plus grand cercle
- plus grand carré jusqu'au plus petit carré
- plus petit triangle jusqu'au plus grand triangle
- grosses formes ensemble
- couleurs semblables ensemble
- etc.



Les verres

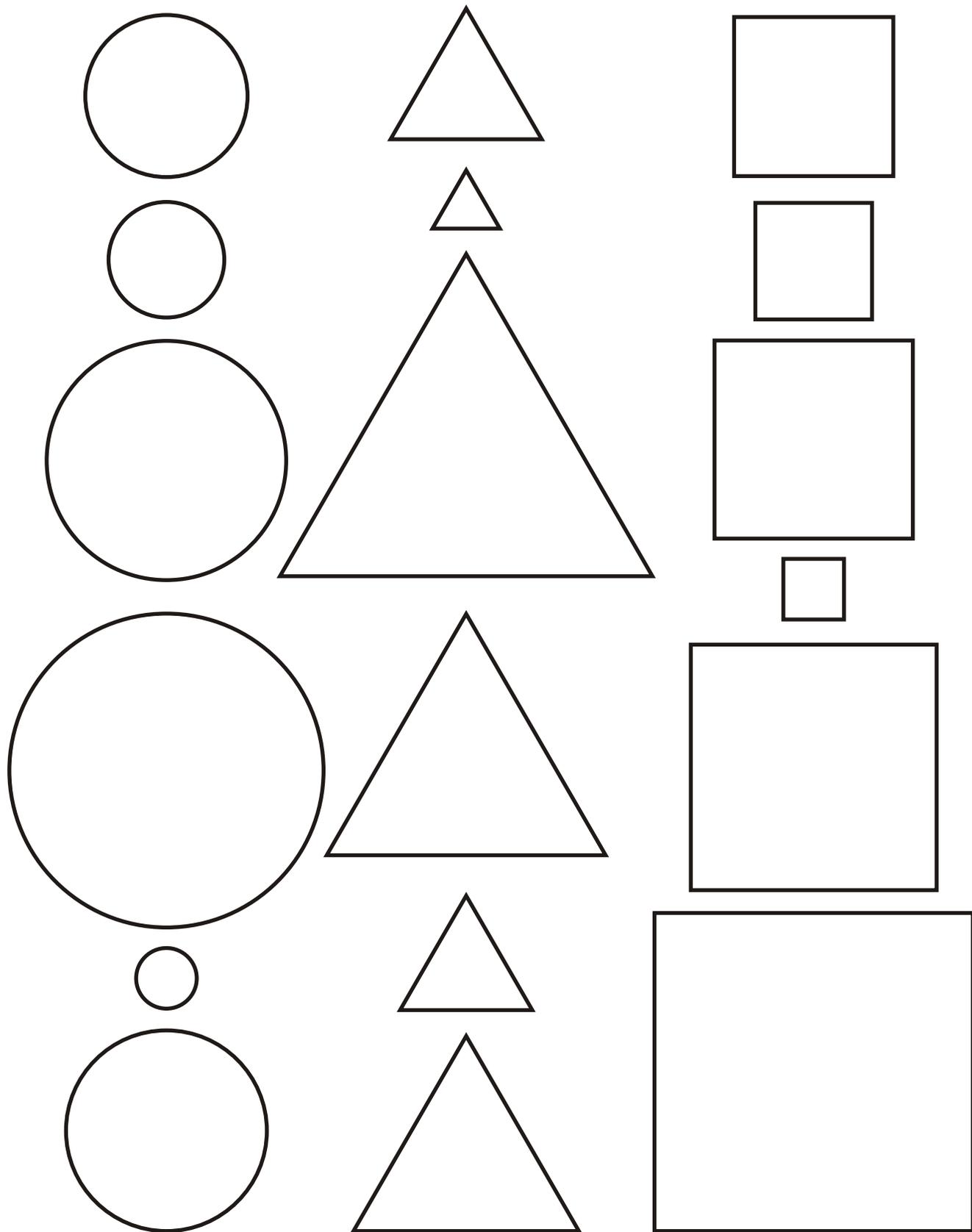
Matériel : plusieurs verres de différentes hauteurs

Vous donnez à votre enfant des verres de différentes hauteurs. Il doit les placer :

- du plus haut au plus court
- du plus court au plus haut



Coloriez de différentes couleurs et découpez.



Mémoire visuelle

Capacité de se rappeler certaines choses ou formes vues. Essentiel pour apprendre à différencier les lettres et les chiffres.

Exemples :

- observer une image, fermer le livre et se rappeler certains détails
- demander à l'enfant de placer des formes géométriques dans un certain ordre
- faire observer des objets, les déplacer et demander à l'enfant de les replacer dans l'ordre
- cacher des objets avec l'enfant et lui demander de les retrouver
- etc.

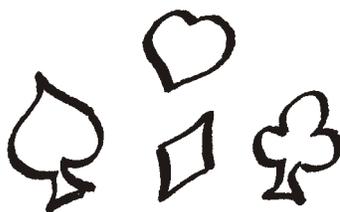
Jeu de mémoire

Matériel : Veuillez utiliser les pages 40 et 41 pour faire le jeu de mémoire.

But : Trouver les paires (les deux cartes pareilles)

Placez les cartes du jeu de mémoire à l'envers devant vous et votre enfant. Demandez à l'enfant de retrouver les deux cartes qui sont pareilles.

* Assurez-vous de jouer avec un petit nombre de paires et augmenter à mesure que l'enfant devient plus habile. Deux jeux de cartes semblables peuvent être utilisés pour faire cette activité.



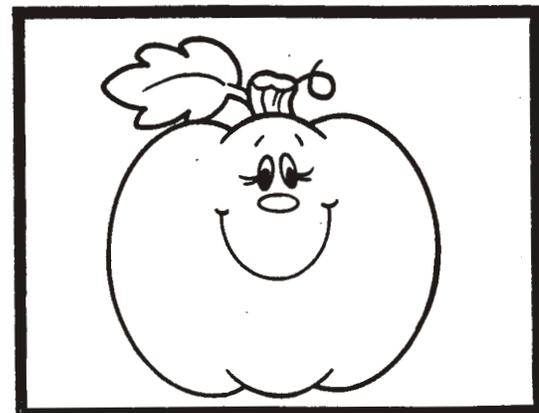
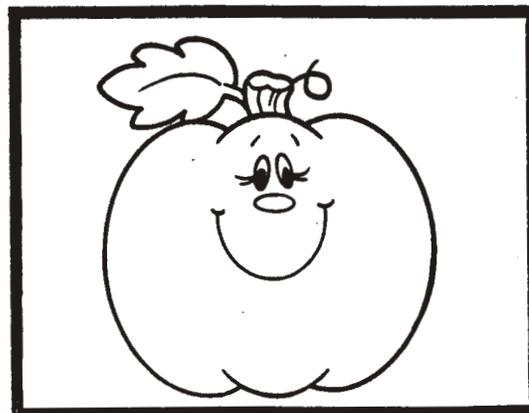
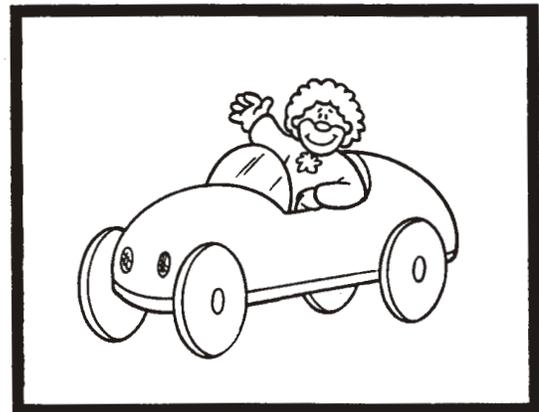
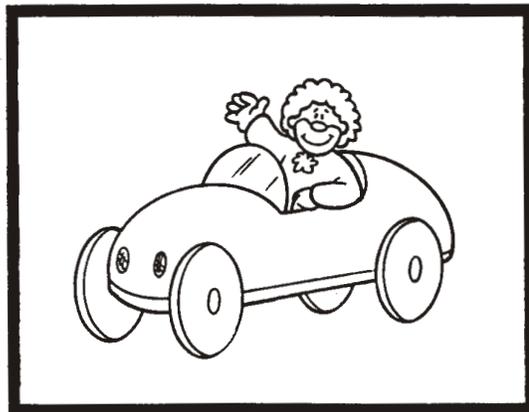
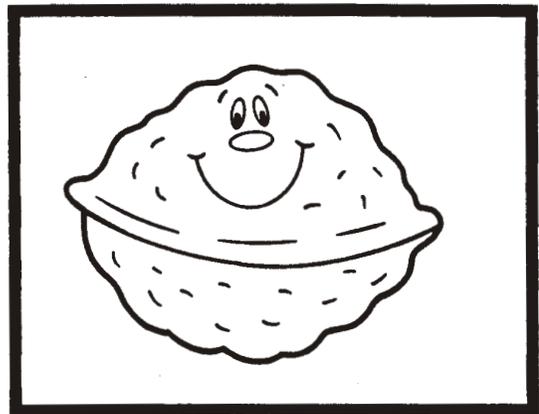
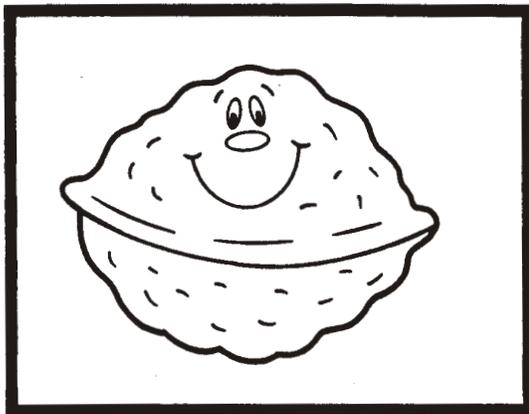
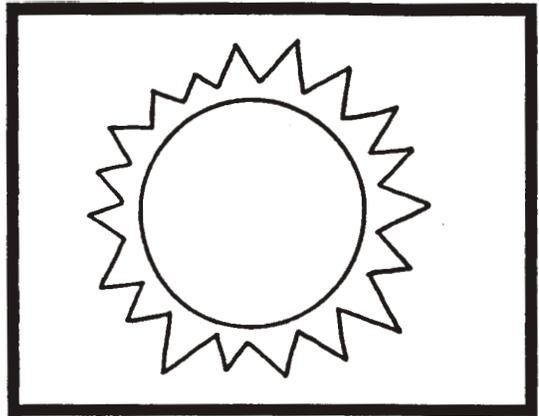
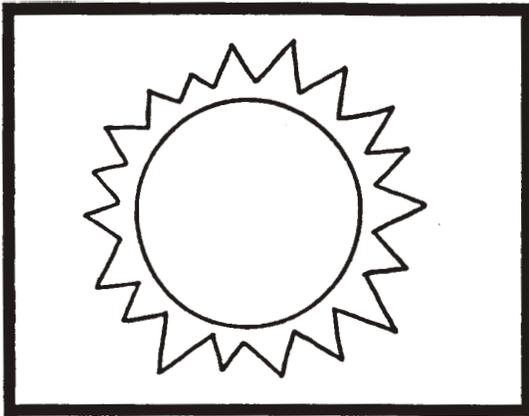
Qu'est-ce qui est caché?

Matériel : plusieurs petits objets (petite voiture, brosse à dent, fourchette, cuillère, etc.) et serviette de bain

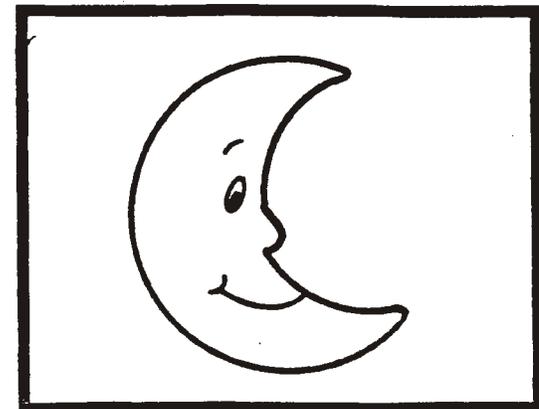
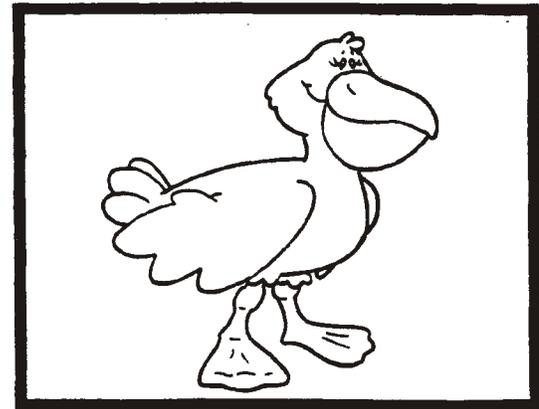
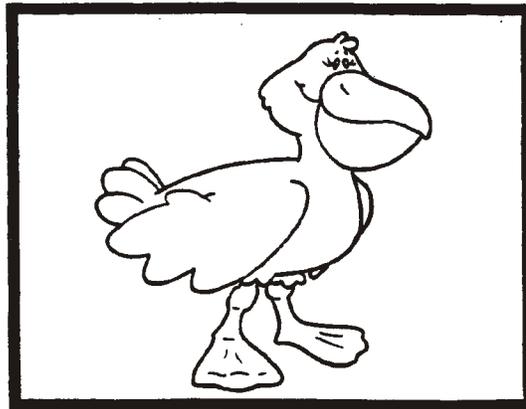
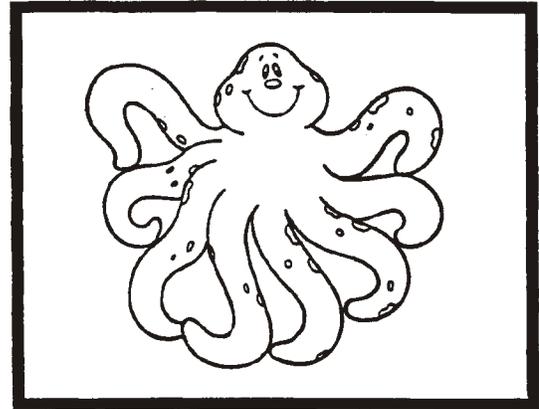
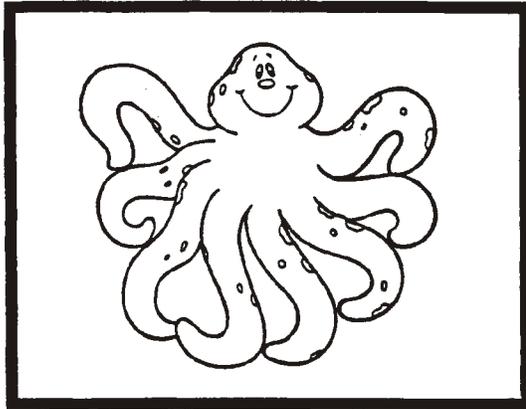
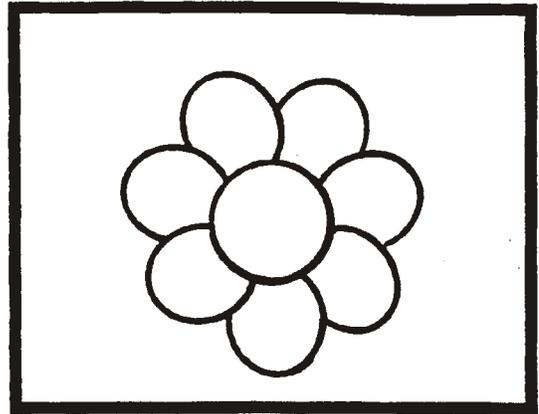
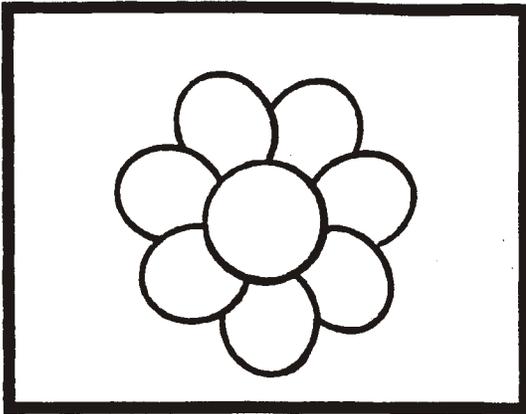
Placez les petits objets devant votre enfant et demandez lui de bien les regarder. Laissez-le regarder quelques secondes. Placez la serviette de bain sur les objets et enlevez-en un. Enlevez la serviette de bain et demandez à votre enfant de vous dire quel objet vous avez caché. (Vous pouvez rendre le jeu plus difficile en ajoutant d'autres objets)



Veillez colorier et découper pour en faire un jeu de mémoire.



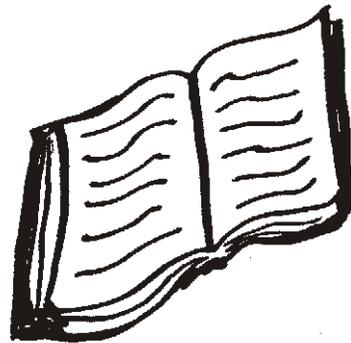
Veillez colorier et découper pour en faire un jeu de mémoire.



Qu'est-ce que tu as vu?

Matériel : un livre (disponible dans la trousse)

Vous donnez un livre à votre enfant et vous regardez une image. Fermez le livre et demandez à votre enfant de se rappeler ce qu'il a vu dans l'image. Recommencez avec une autre image et essayez de toujours vous rappeler de plus de choses qui étaient dans l'image.



Combien de doigts?

Matériel : une main

Montrez pendant quelques secondes un certain nombre de doigts à votre enfant (pas plus de 5). Votre enfant doit vous montrer le même nombre que vous lui avez montré.

Augmentez le nombre de doigts à mesure que l'enfant connaît ses nombres.

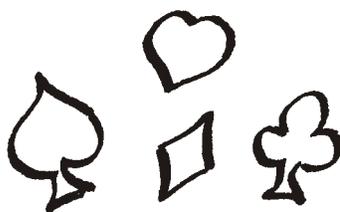


L'ordre des cartes

Matériel : un jeu de cartes (ce jeu peut aussi être fait avec des objets)

Placez 3 cartes différentes devant votre enfant. Dites-lui de bien les regarder. Demandez-lui de se tourner et déplacez les cartes. Demandez à votre enfant de se retourner et de replacer les cartes dans l'ordre que vous les aviez mises au début.

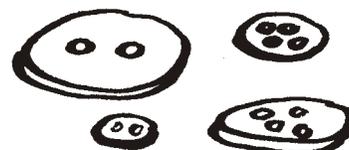
Vous pouvez augmenter le nombre de cartes à mesure que l'enfant devient plus habile.



Dessins de boutons

Matériel : boutons (2, 3 ou 4 différents) ou dessins d'objets découpés dans un catalogue.

Placez 2 boutons différents d'une certaine façon sur la table. Laissez du temps à votre enfant pour qu'il regarde comme il faut. Enlevez les boutons et donnez-les à votre enfant pour qu'il les replace comme vous les aviez placés. Continuez le jeu en ajoutant d'autres boutons ou en les plaçant de différentes manières sur la table.

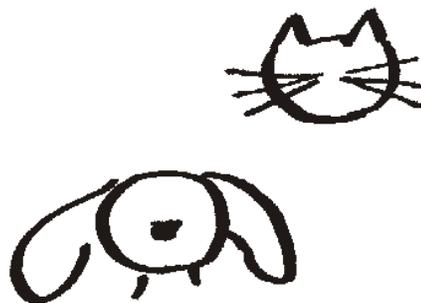


Discrimination auditive

Perceptions des différences et des ressemblances entre les sons. Essentiel au développement du langage.

Exemples :

- quel est ce bruit?
- imiter sons d'animaux
- les yeux bandés : d'où vient ce bruit?
- son aigu? son grave?



Aigu ou grave?

Matériel : aucun

Donnez un exemple à votre enfant en imitant ce qu'est un son aigu et ce qu'est un son grave. Dites à votre enfant de lever la main si le son que vous faites est aigu et de baisser la main si le son que vous faites est grave. (vous pouvez changer le jeu en changeant les instructions :

- ouvre les yeux = aigu et ferme les yeux = grave
- touche ton nez = aigu et touche tes oreilles = grave
- etc.

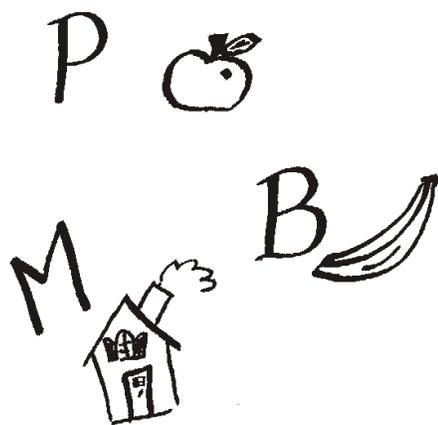


M..m..m Le chocolat!

Matériel : aucun

Dites une lettre à votre enfant et dites-lui le son qu'elle fait. Dites un mot à votre enfant et il doit vous dire s'il entend ce son dans ce mot.

- m : maman, pomme, chien, maison, canard, etc.
- z : verre, zéro, raisin, plume, magasin, zoo, camion, etc.



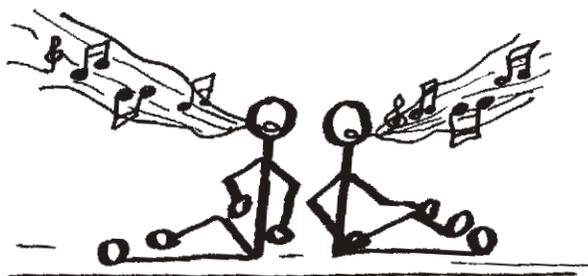
Dos à dos

Matériel : aucun

Vous donnez des instructions :

- Lorsque je vais siffler, tu vas t'asseoir
- Lorsque je vais chanter, tu vas sauter
- Lorsque je vais taper du pied, tu vas t'accroupir

Vous vous placez dos à dos avec votre enfant et vous faites les bruits que vous lui avez dit. Il doit exécuter la directive que vous lui avez donnée. (vous pouvez changer le jeu en faisant des cris d'animaux ou en changeant les instructions)



Fort ou doux?

Matériel : n'importe quels objets qui peuvent faire des sons forts ou doux (ex. : fourchette = fort, crayon = doux) et quelque chose pour cacher les yeux de votre enfant

Faites écouter des sons forts et des sons doux à votre enfant. Cachez-lui les yeux et faites d'autres sons forts et d'autres sons doux. Demandez-lui si le son que vous faites est fort ou s'il est doux.

Cris d'animaux

Matériel : aucun

Vous faites un cri d'animal et vous demandez à votre enfant de dire quel animal vous avez imité et de répéter le cri.

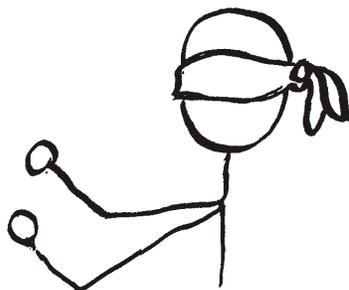
- chat - oiseau - poule - hibou - chien
- vache - cochon - canard - cheval - etc.



Où suis-je?

Matériel : foulard **ou** serviette de bain (n'importe quoi qui peut servir à cacher les yeux de votre enfant)

Assurez-vous qu'il n'y ait pas d'objets près pour ne pas vous blesser. Cachez les yeux de votre enfant pour qu'il ne voit pas où vous êtes. Allez quelque part dans la pièce et faites un bruit avec votre bouche. Votre enfant essaye de venir vous rejoindre avec l'aide de ce bruit.

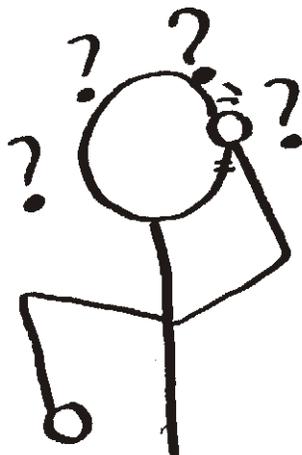


Mémoire auditive

Permet à l'enfant de se souvenir des bruits déjà appris et de les reproduire correctement.

Exemples :

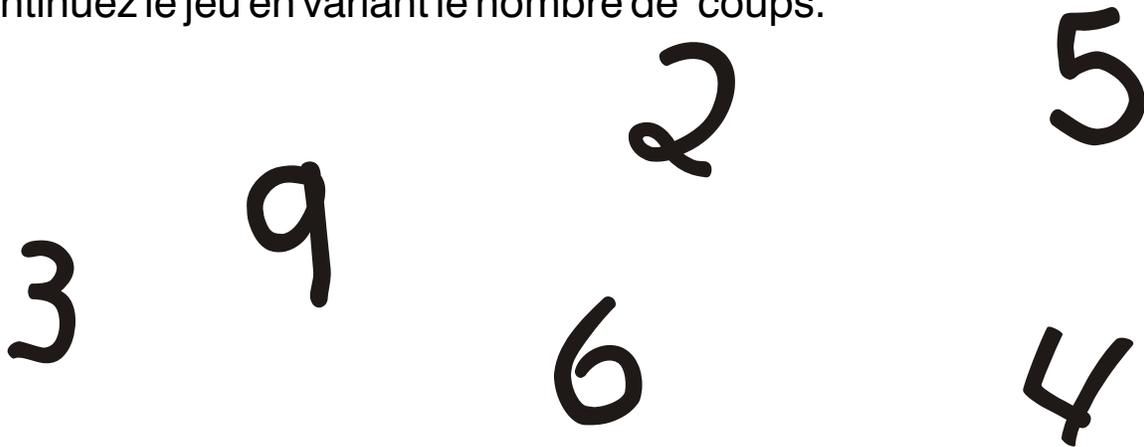
- répéter des sons à travers un rouleau
- chanter
- jouer au perroquet
- lire une histoire, fermer le livre et poser des questions.
- etc.



Écoute-bien

Matériel : quelques boutons (2-5) ou autres objets

Vous donnez quelques boutons à votre enfant. Vous frappez dans vos mains 2 fois et vous demandez à votre enfant de mettre le même nombre de boutons que le nombre de fois que vous avez frappé dans vos mains. Continuez le jeu en variant le nombre de coups.



Continuons la phrase

Matériel : aucun

Commencez une phrase et ajoutez un mot à tour de rôle avec votre enfant. Répétez toujours la phrase à partir du début.

- Le lapin est gris.
- Le lapin est gris et blanc.
- Le lapin est gris et blanc et petit.
- Etc.

Répète la phrase

Matériel : journal, livre **ou** revue (quelque chose pour lire)

Vous lisez une phrase à haute voix et votre enfant doit la répéter.

Vous pouvez augmenter le nombre de mots à mesure que l'enfant devient plus habile.

Jean et Julie jouent avec leur chien.

Jean et Julie jouent avec leur ch???



Raconte-moi une histoire

Matériel : livre de lecture (disponible dans la trousse)

Vous faites la lecture d'une histoire à votre enfant et vous lui posez des questions afin de savoir ce qu'il a compris et retenu.



Perroquet

Matériel : aucun

Faites le son de deux animaux et demandez à votre enfant de les refaire dans le bon ordre. Ajoutez d'autres sons pour rendre le jeu plus difficile.

- chien et chat (wouf et miaou)
- mouton, hibou et canard (bêê, hou hou et coïn-coïn)
- vache, chat, oiseau et cochon (meu, miaou, pit pit et oink oink)
- etc.

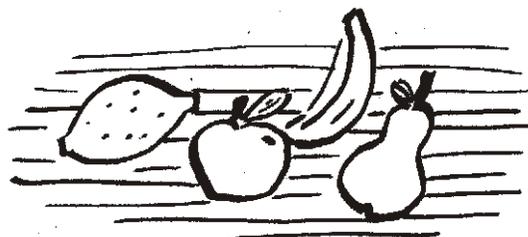


Répète le mot

Matériel : aucun

Vous commencez par dire 2 mots et l'enfant doit les répéter dans l'ordre que vous les avez dits. Vous pouvez rendre le jeu de plus en plus difficile en disant plusieurs mots à la fois.

- rose, tulipe
- vache, cochon, chien
- citron, pomme, banane et poire
- etc.

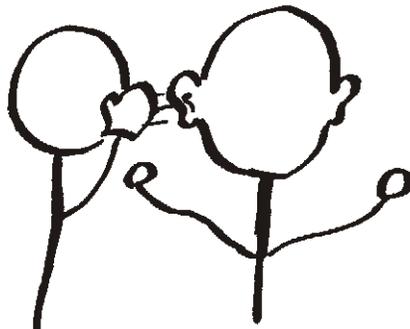


Attention: concentration, écoute

Rend l'enfant apte et disponible à recevoir l'information.

Exemples :

- écouter les bruits ambiants afin de les nommer
- chuchoter dans l'oreille et demander à l'enfant de répéter
- jouer à la statue
- jouer à « Jean dit »
- l'enfant reproduit vos gestes (mime)
- etc.



Veillez découper les cartes et les phrases suivantes, jouez avec votre enfant pour qu'il trouve la carte correspondant avec la phrase que vous lui lisez.



Julie se brosse les dents.

Je me lave les mains

Justin prend un bain.

Jules boit un verre d'eau.

Marie nage vite.

Gaston lave son auto.

Maman étend le linge sur la corde.

Gustave lave la vaisselle.

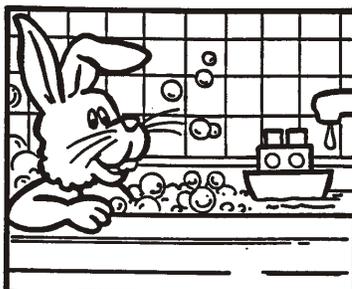
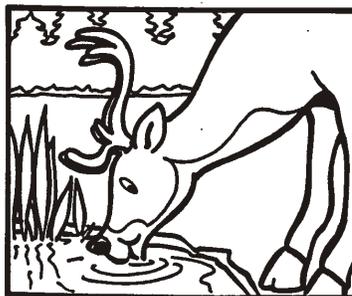
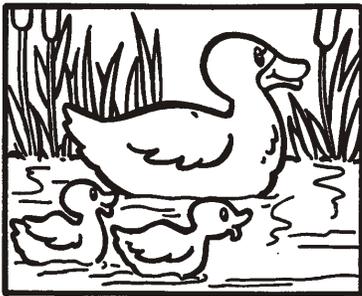
Fido, le chien, boit son eau.

Samuel se fait arroser.

J'arrose mon jardin.

Joachim lave le plancher

Veillez découper les cartes et les phrases suivantes, jouez avec votre enfant pour qu'il trouve la carte correspondant avec la phrase que vous lui lisez.



Les canards sont dans la mare.

Le chevreuil boit dans l'étang.

L'ours, Nounours, pêche la truite.

Le raton laveur lave sa nourriture.

Le lapin prend un bain.

Le castor construit sa maison.

La grenouille est assise.

L'oiseau prend un bain.

Julius, le singe, se brosse les dents.

Le chameau boit une limonade.

Le chat boit du bon lait.

Le chien fait du ski sur l'eau.

Main ouverte

Matériel : un bouton, un crayon ou autres objets

Vous montrez votre main ouverte ou fermée à votre enfant et vous lui dites :

Lorsque j'aurai ma main ouverte, tu me montreras un bouton.

Lorsque j'aurai ma main fermée, tu me montreras un crayon.

Lorsque votre enfant devient plus habile, vous pouvez ajouter un autre objet avec une autre directive.

Ex : Lorsque je te montrerai 1 doigt, tu me montreras une cuillère.



Lequel est déplacé?

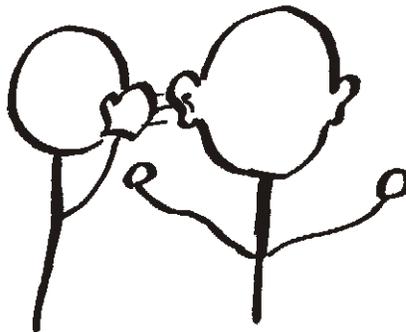
Matériel : différents objets (cuillère, fourchette, bouton, petite voiture, etc.)

Placez les objets en ligne droite sur la table et demandez à votre enfant de regarder où ils sont placés. Demandez-lui de nommer les objets. Il doit se retourner pour quelques secondes pendant que vous changez un objet de place. Lorsqu'il se retourne, demandez-lui de vous dire quel objet a changé de place.

Secret

Matériel : aucun

Vous dites quelque chose à votre enfant en chuchotant comme pour dire un secret et il doit répéter à voix haute ce que vous lui avez dit. Faites aussi le contraire.



Chat, lapin

Matériel : aucun

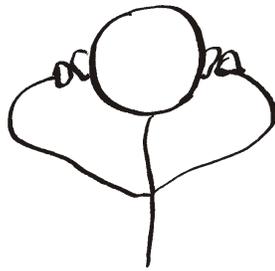
Vous dites à l'enfant que lorsque vous allez frapper des mains, il devra marcher comme un chat et lorsque vous allez arrêter il devra sauter comme un lapin. (Changez le jeu en donnant d'autres instructions)

- frappe = nage comme un poisson; arrête = vole comme l'oiseau
- frappe = saute comme un kangourou; arrête = rampe comme un serpent
- etc.

Attention on écoute

Matériel : aucun

Vous et votre enfant mettez votre tête sur la table. Vous écoutez pour quelques secondes ce que vous entendez à l'intérieur et à l'extérieur de la maison. Après, vous vous dites ce que vous avez entendu. (Il serait bon que ce soit votre enfant qui commence et vous ajouterez s'il y a des bruits qu'il n'a pas identifiés.)

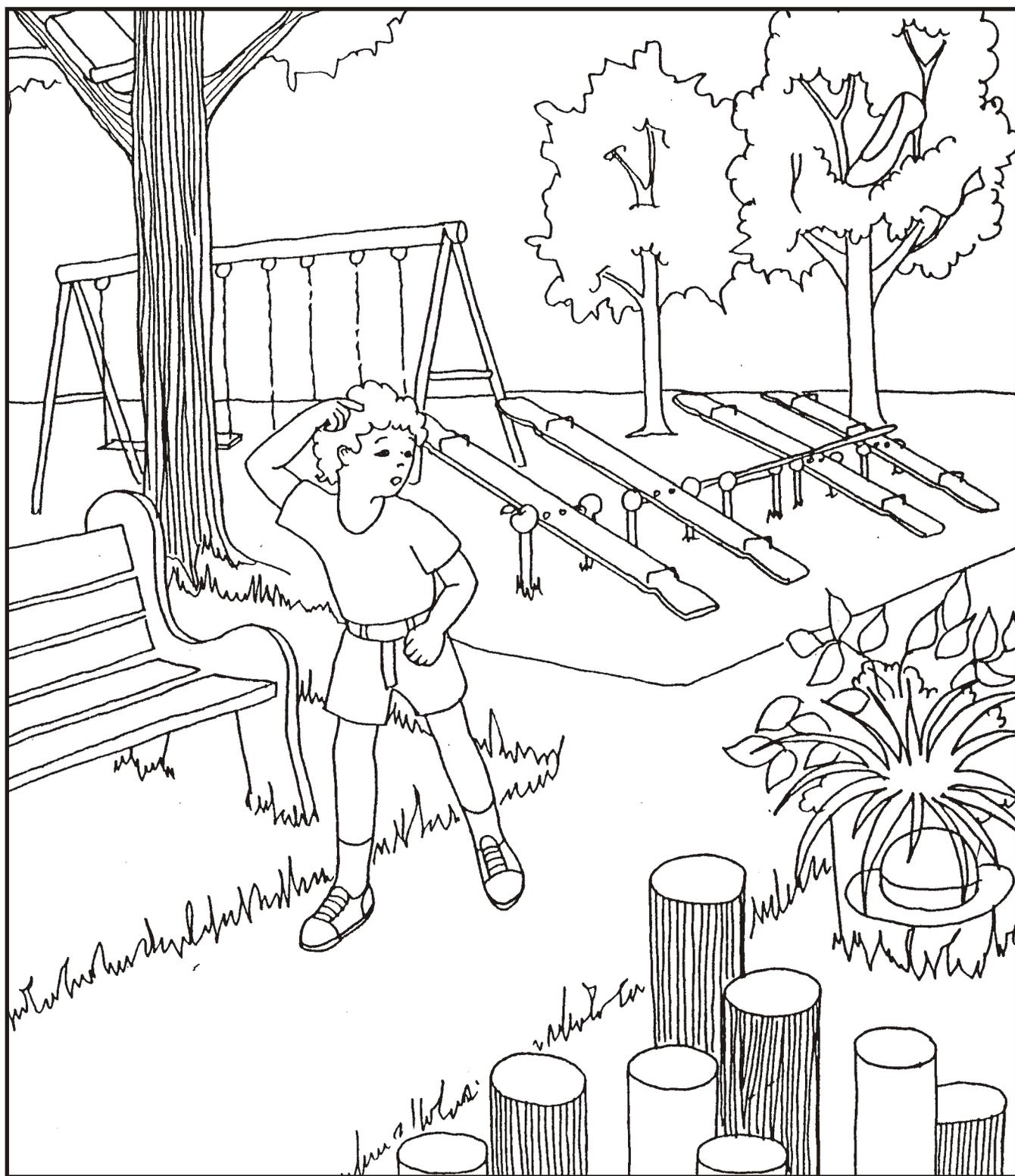


Arrête

Matériel : un objet (bâton de colle, petite voiture, crayon, etc.)

Vous dites à votre enfant que lorsque vous allez lui montrer l'objet, il devra rester debout sans bouger. Il peut marcher ou courir dans la pièce; il s'arrête aussi longtemps que vous lui montrez l'objet et il continue à circuler lorsque vous cachez l'objet.

Paul se promène dans le parc. Il y a 4 objets cachés : un soulier, un livre, une pomme et un chapeau. Peux-tu l'aider à les trouver?



Raisonnement et préparation aux mathématiques

Le raisonnement permet à l'enfant de réfléchir pour résoudre un problème. Essentiel à l'acquisition des mathématiques.

Exemples :

- coller des objets d'une même couleur (même forme) sur une même page
- coller différents morceaux de tissus dans un cahier
- trouver dans la maison des objets ronds ou carrés
- reproduire formes géométriques avec pâte à modeler
- jeux pour apprendre à compter (1 à 10)
- Combien de doigts? Combien de pieds?
- etc.

Autant, plus, moins...

Matériel : boutons ou autres objets

Avec les boutons ou autres objets, vous pouvez apprendre à votre enfant des mots comme : autant, égal, plus, moins, plusieurs et un. Ce sont des concepts qu'il faut comprendre en mathématiques.

Avec des boutons, jouez avec votre enfant à en :

- mettant autant à côté que moi j'en ai
- mettant plus à côté que moi j'en ai
- mettant plusieurs à côté des miens
- etc.

Lui dire qui en a le plus, qui en a le moins. Etc.

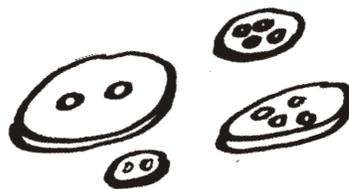
L'enfant doit manipuler beaucoup d'objets et entendre ces mots souvent pour comprendre ces concepts.



1, 2, 3 comptons

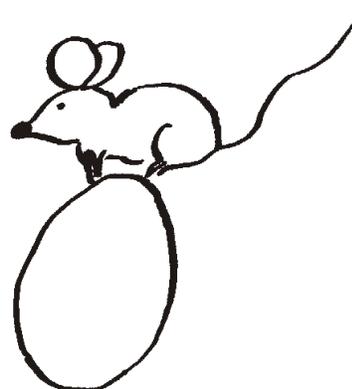
Matériel : objets pour compter et comptines (disponible dans la trousse)

Vous apprenez à votre enfant à compter à l'aide des objets. Il peut compter les objets que vous placez devant lui en les pointant. Vous pouvez aussi utiliser les comptines qui sont dans la trousse pour chanter et compter.



Qui est sur le toit?

1, 2, 3, qui est sur le toit?
4, 5, 6, une souris grise
7, 8, 9, debout sur un oeuf
10, 11, 12, sur un oeuf tout rouge
L'oeuf est tombé
La souricette a préparé
Une omelette
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7!



Violette

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Violette, Violette
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Violette à bicyclette!



Un, deux, trois

Un, deux, trois – j'irai dans les bois
Quatre, cinq, six – cueillir des cerises
Sept, huit, neuf – dans mon panier neuf
Dix, onze, douze – elles sont toutes rouges
Les cerises de Toulouse



Un, deux, trois

Un, deux, trois – nous avons un gros chat
Quatre, cinq, six – il a de longues griffes
Sept, huit, neuf – il a mangé un oeuf
Dix, onze, douze – il est blanc et rouge



J'ai des chaud un

J'ai des chaud un
J'ai des chaud deux
J'ai des chaud trois
J'ai des chaud quatre
J'ai des chaud cinq
J'ai des chaud six
J'ai des chaud sept! (des chaussettes)



Un nez, deux nez

Un nez, deux nez, trois nez, quatre nez, cinq nez, six nez, sept nez, huit nez, neuf nez, dix nez! (dîner)



Chanson pour apprendre son numéro de téléphone

Sous la mélodie de Ah! Vous dirai-je maman (Twinkle Little Star)

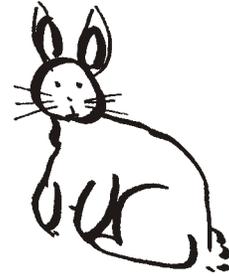
523-7733

523-7733

523-7733... Chante le bien, tu le sauras

Un et un, deux

Un et un, deux
Un lapin sans queue
Deux et deux, quatre
Un lapin sans pattes



Ma petite vache à mal aux pattes

Un, deux, trois, quatre
Ma petite vache à mal aux pattes
Tirons-la par la queue
Elle sera bien mieux
Dans un jour ou deux



Ma maison est en carton

Ma maison est en carton
L'escalier est en papier,
Le numéro est effacé,
Devinez lequel?

3

Un, deux, trois

(on peut continuer cette comptine en disant d'autres numéros et l'enfant doit compter jusqu'à ce numéro)

3

Qu'est-ce qui va ensemble?

Matériel : 3 ustensiles, 3 vêtements et 3 jouets

Vous placez devant votre enfant les 9 objets. Il devra placer les choses qui vont ensemble. Lorsqu'il aura terminé, demandez-lui pourquoi il a mis tel objet avec tel autre objet.



Formes

Matériel : feuille des formes disponible dans la trousse (à la page 37) et pâte à modeler (recette à la page suivante)

À l'aide de la feuille des formes, apprenez à votre enfant les formes. Dites-lui leur nom et faites-lui suivre la forme avec son doigt. Dites-lui qu'un :

- cercle est rond. (Avec des ficelles, faites des cercles)
- carré à 4 côtés égaux, triangle à 3 côtés
- rectangle à 2 petits côtés égaux et 2 grands côtés égaux

(Avec des cure-dents ou des batonnets, faites des carrés, des triangles, des rectangles.)

Votre enfant peut pratiquer à faire les formes avec la pâte à modeler. Vous pouvez lui demander de vous montrer où est le cercle, le carré, le triangle et le rectangle. En manipulant, il apprend à reconnaître les formes, à les nommer et à les dessiner. Dans la maison, lui faire trouver des objets ayant ces différentes formes. Ex : assiettes, télévision, miroir...



Recette de pâte à modeler

Il vous faudra les ustensiles suivants:

- Une cuillère en bois
- Un chaudron ou bol (grosseur moyenne)
- Une tasse à mesurer
- Des cuillères à mesurer

Ingrédients:

- 1 tasse de farine
- ½ tasse sel
- 2 c. à thé crème de tartre
- 1 tasse d'eau
- 1 c. à table d'huile
- 1 enveloppe Kool-Aid (non sucré)

Instructions:

Mélanger les ingrédients. Cuire à feu doux pour 3 à 5 min jusqu'à ce que la pâte devienne une boule.

Refroidir et pétrir sans ajouter de farine.

Au micro-onde

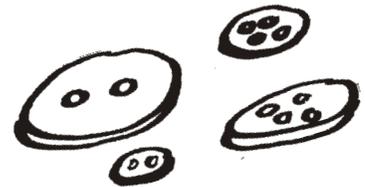
Bien mélanger tous les ingrédients et placer au four micro-onde pour 1 ½ min, mélanger à nouveau et remettre au four micro-onde une autre 1 ½ min.

Trier les boutons ou autres objets

Matériel : boutons ou autres objets

Prenez un bouton d'une certaine couleur. Dites la couleur et demandez à votre enfant de mettre tous les boutons de cette couleur avec celui-là. Continuez l'activité avec toutes les couleurs. Ensuite demandez à votre enfant où se trouvent les boutons rouges, verts, noirs, etc.

- Donne-en 2 rouges et tous les noirs
- Donne-en un vert et 2 jaunes
- Donne-en trois blancs, 2 rouges et un noir. Etc.



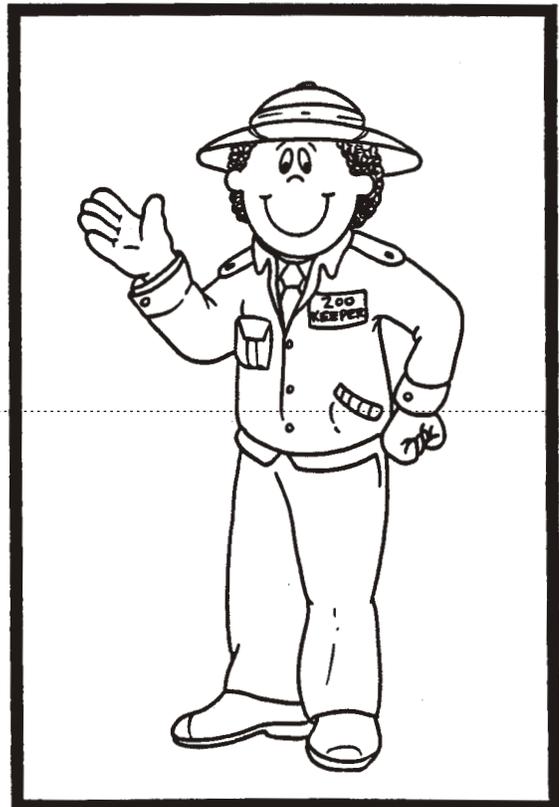
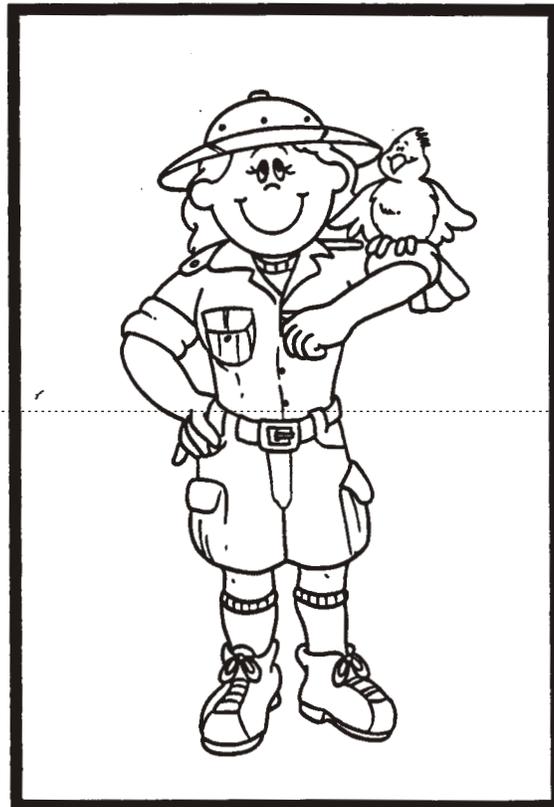
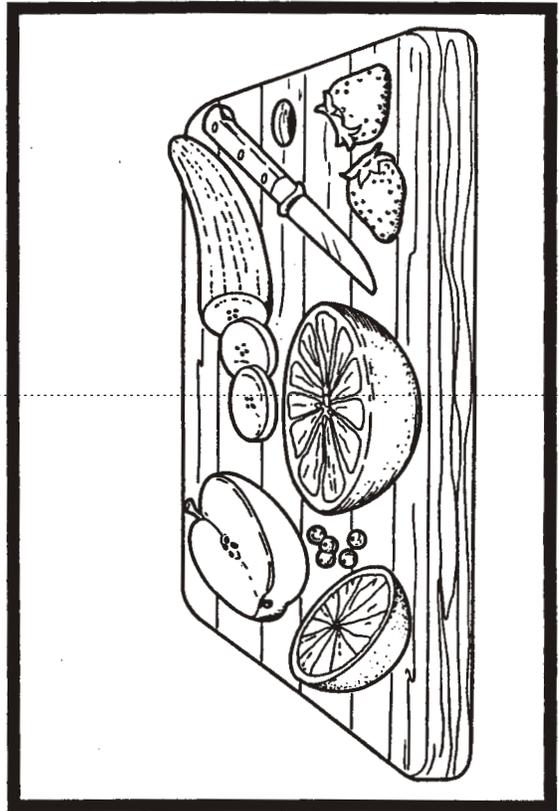
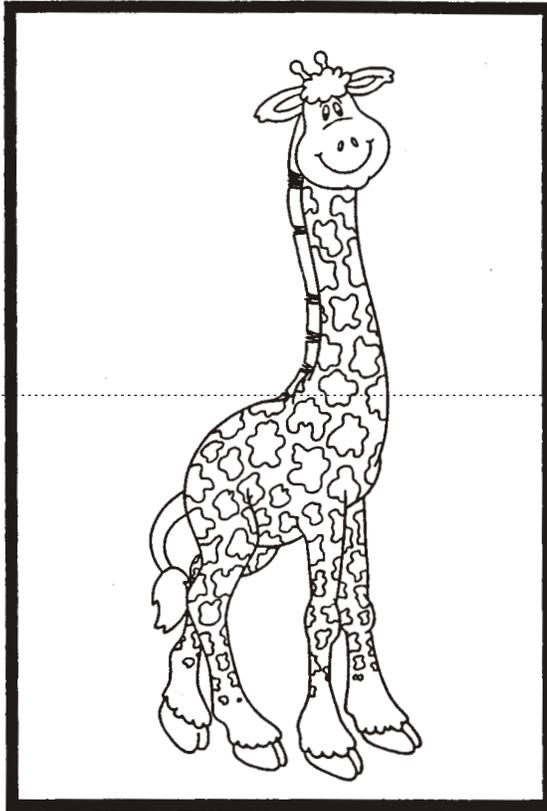
Peu, beaucoup, plus, moins, autant

Matériel : raisins, cherrios ou boutons et 2 petites assiettes

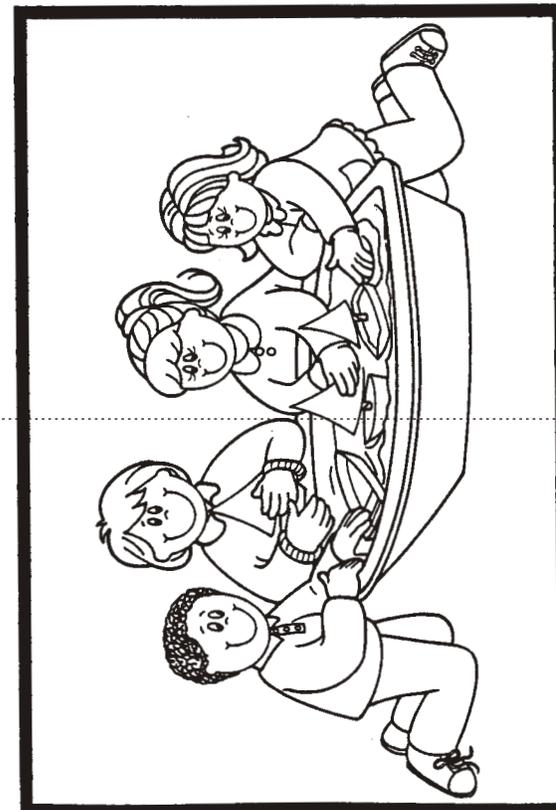
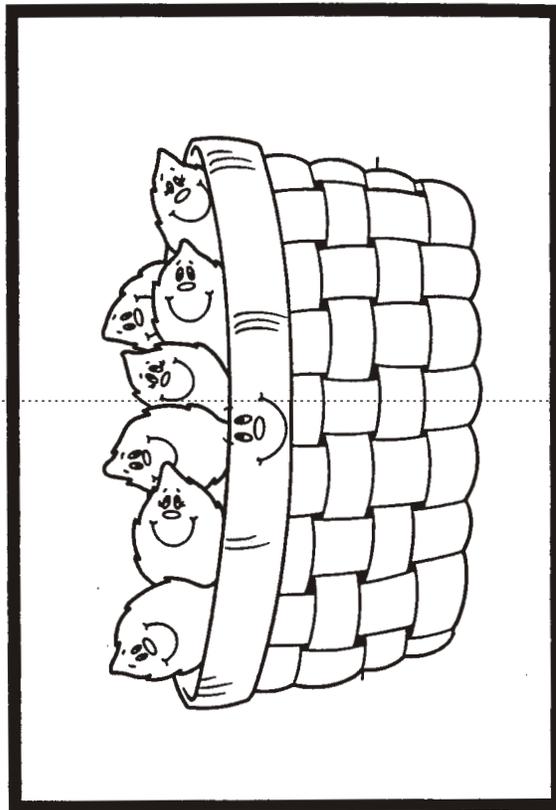
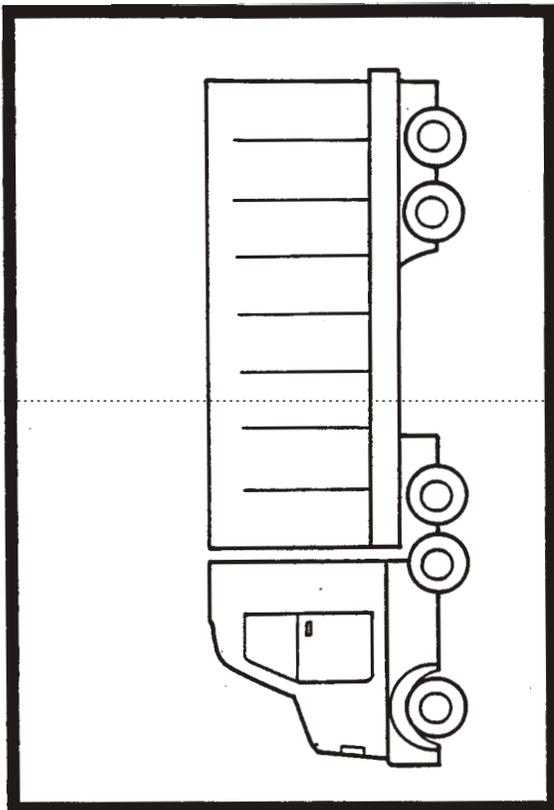
Jouez avec votre enfant en utilisant les objets. Utilisez les termes tels que:

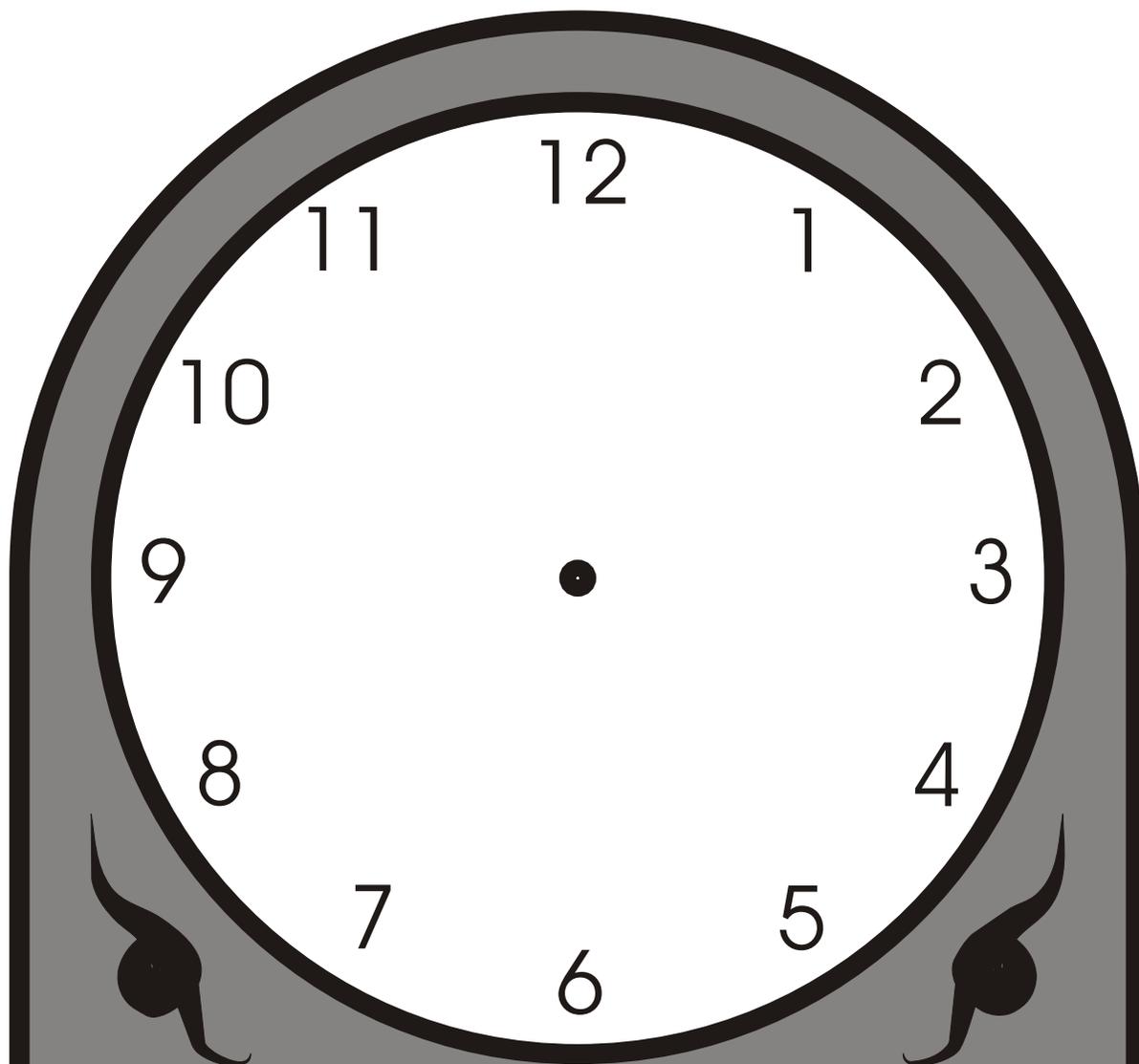
- J'en ai un petit peu, tu en as beaucoup.
- J'en ai moins que toi.
- Tu en as plus que moi.
- Mets-en autant que moi dans ton assiette.
- J'en ai trois, mets-en trois toi aussi.
- C'est en manipulant ainsi les quantités que votre enfant comprendra ces concepts importants.

Veillez colorier et découper chaque image en deux. L'enfant pourra associer les deux images ensemble. Vous pouvez aussi faire un jeu semblable avec des images de revues.



Veillez colorier et découper chaque image en deux. L'enfant pourra associer les deux images ensemble. Vous pouvez aussi faire un jeu semblable avec des images de revues.





**Qu'est-ce que vous pouvez faire avec une horloge?
Orientation dans le temps:**

Exemples:

- Donne 5 minutes à maman pour qu'elle fasse telle chose (montrez-lui où sera la petite aiguille dans 5 minutes et montrez-lui sur une horloge qui fonctionne pour vrai pour qu'il puisse vous dire lorsque le 5 minutes sera écoulé)
- Apprenez-lui que la petite aiguille sert à lire les heures tandis que la grande sert à lire les minutes
- Apprenez-lui qu'il y a toujours un espace de 5 minutes entre chaque chiffre sur l'horloge
- Il est bon que votre enfant commence à voir à quoi sert une horloge et qu'il s'habitue au fonctionnement de celle-ci, puisqu'à l'école, il aura à l'apprendre.

Expression orale

Permet d'exprimer et de communiquer aux autres ce que l'on ressent. Essentiel au développement général de l'enfant.

Exemples :

- faire des bruits avec la bouche
- découper des images, les coller en les nommant
- jouer à « qui suis-je? »
- inventer des histoires avec quelques images
- faire changer la fin de l'histoire
- l'enfant décrit une photo, une image
- etc.

Stimulez le langage de votre enfant, c'est important!

En jouant avec lui - Suivez-le et décrivez ce qu'il fait, répondez à ce qu'il vous dit. Ex.: "Ah! tu roules ton auto derrière l'hôpital. Moi je mets le mien à côté de la bibliothèque."



En conversant dans la vie de tous les jours - Lorsqu'il s'intéresse à une découverte profitez-en pour converser avec lui. Ex.: -Il aperçoit un papillon et dit: "Regarde maman!" Poursuivez en ajoutant: "Oui, c'est un papillon. Il a de belles couleurs, du noir, du jaune et de l'orange. Il vole pour se déplacer." Observez avec lui et profitez des occasions qui se présentent à vous pour augmenter son vocabulaire et ses connaissances.



En vivant des sorties enrichissantes - Préparez avec lui la liste d'épicerie, puis amenez-la avec vous. Permettez-lui d'aller chercher des aliments de la liste en les nommant. Des sorties à la bibliothèque, au zoo, au terrain de jeu, à l'hôpital, au cinéma sont enrichissantes si vous prenez le temps de lui parler de ce qui s'y trouve.



En étant exposé aux livres - Les livres sont des trésors à découvrir et sont d'une richesse inestimable pour l'enfant. Ceux-ci enrichissent ses connaissances, son vocabulaire, l'aident à découvrir des structures de phrases et lui apprennent à raconter. Permettez-lui de découvrir ces richesses avec vous.



En écoutant de la musique et en récitant des comptines - Il apprend à écouter, à se rappeler les sons, les rythmes et il prend goût au monde des chansons. Chantez en travaillant, en auto, dans le bain, et apprenez-lui à s'exprimer par les gestes également. De nombreuses comptines permettent également d'apprendre les concepts.



En faisant du bricolage - Donnez-lui le nom des matériaux qu'il utilise, parlez-lui tout en le laissant créer et inventer. Il se sentira valorisé pour ce qu'il est et pour ce qu'il fait.

Je vais à l'épicerie

Matériel : aucun

Vous et votre enfant faites semblant d'aller faire l'épicerie.

- Je vais à l'épicerie et je mets des pommes dans mon panier.
- Je vais à l'épicerie et je mets des pommes et des oranges dans mon panier.
- Je vais à l'épicerie et je mets des pommes, des oranges et du concombre dans mon panier.
- Etc.

Il est important d'impliquer son enfant dans des tâches quotidiennes telles que préparer la liste d'épicerie avec son enfant en le laissant nommer les aliments. Puis en l'amenant avec vous à l'épicerie, laissez-le trouver les aliments et les nommer. Lui donner le nom des aliments en français pour qu'il apprenne le nom correct en français.

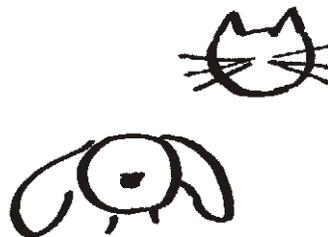


Que met-on dans le sac?

Matériel : aucun

Vous dites un mot et l'enfant en dit un autre qui commence avec le même son **ou** qui rime et vous continuez jusqu'à ce que ce soit trop difficile.

- Dans le sac, je mets un chapeau, un chat, un chien, etc.
- Dans le sac, je mets un camion, un avion, un ballon, etc.



J'achète...

Matériel : images d'objets (revues, journaux, etc.)

Vous et votre enfant achetez les objets en disant leur nom et pourquoi vous les achetez.

- Aujourd'hui, j'achète une fourchette pour manger.
- Aujourd'hui, j'achète une fourchette pour manger et un chandail pour m'habiller.
- Aujourd'hui, j'achète une fourchette pour manger, un chandail pour m'habiller et un lit pour dormir.
- Etc.



Je pars en voyage

Matériel : aucun

Vous et votre enfant nommez un objet que vous voulez emmener en voyage et vous dites pourquoi.

- Je pars en voyage et j'apporte un ballon pour jouer.
- Je pars en voyage et j'apporte un ballon pour jouer et un livre pour lire.
- Je pars en voyage et j'apporte un ballon pour jouer, un livre pour lire et mon maillot de bain pour me baigner.
- Etc.

Que suis-je?

Matériel : catalogue, journal ou revue

Demandez à l'enfant de découper des objets dans un catalogue. Apprenez-lui le nom des objets et faites-lui coller les objets découpés sur une feuille. Demandez-lui à quoi servent ces objets. Essayez de lui faire voir les liens entre ces objets. Ex.: le couteau et la fourchette sont des ustensiles. Ils servent à manger.



Histoire inventée

Matériel : images de catalogues, de revues, de journaux, de revues ou de livres

Demandez à votre enfant de choisir une image qu'il aime et d'inventer une histoire à propos de cette image. Si votre enfant ne sait plus quoi dire, vous pouvez lui demander des questions pour qu'il continue à parler.

Expression graphique

Permet à l'enfant de former des lettres et des chiffres, des courbes, des lignes et des spirales. Essentiel à l'apprentissage de l'écriture.

Exemples :

- avec un crayon, relier les différents objets dessinés
- encercler un objet
- demander à l'enfant de terminer un dessin que vous avez commencé (ajouter le sourire dans un visage, les rayons du soleil, la fumée de la cheminée,...)
- tracer le contour de la main posée sur le papier
- montrer à l'enfant à écrire son nom
- tracer des formes avec son doigt (dessiner dans les airs)
- etc..

Lecture

Matériel : livre de lecture

Lorsque vous lisez une histoire à votre enfant, montrez-lui où on commence et dans quelle direction on va pour lire les mots. Il peut suivre avec son doigt à mesure que vous lisez l'histoire et s'il ne le fait pas il est bon que vous le fassiez pour qu'il voit comment on fait pour lire.

Jean joue avec Luc.



Mon nom

Matériel : feuille, crayon et pâte à modeler

Apprenez à votre enfant comment écrire son nom. Montrez-lui les lettres qui forment son nom et demandez-lui de les suivre avec un doigt. La première lettre est une majuscule et les autres sont des minuscules. Il peut :

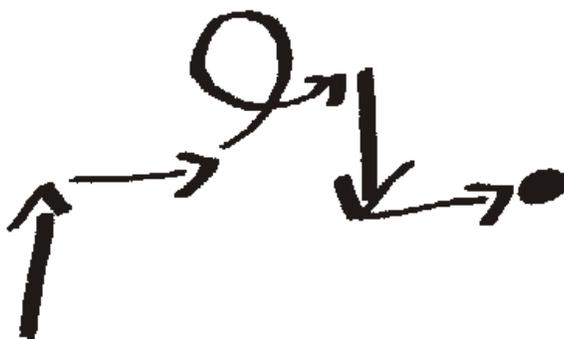
- tracer par-dessus son nom que vous avez écrit
- faire les lettres de son nom avec de la pâte à modeler
- écrire son nom en regardant sur un modèle
- etc.

Les chemins

Matériel : feuille et crayon

Demandez à votre enfant de faire des chemins sur sa feuille en suivant vos directives.

Monte, tourne à droite, monte, tourne à gauche, descend, tourne à gauche, etc.



Dessins

Matériel : feuille et craies de cire



Demandez à votre enfant de faire des dessins.

- une route
- un soleil
- des ponts
- des oeufs
- une fleur
- un bonhomme de neige
- les vagues de la mer
- des suçons
- des croix
- des cercles
- une grappe de raisins
- la pluie
- une échelle
- des points
- un escalier
- des colliers
- etc.

Toujours en faire avec lui pendant qu'il vous observe. Puis il en fait avec vous en vous imitant.

L'abeille

Matériel : feuille et crayon

Dessinez des fleurs un peu partout sur la feuille et demandez à votre enfant de faire comme l'abeille qui tourne autour des fleurs pour prendre le nectar.

Vous pouvez aussi faire :

- des cerfs-volants et votre enfant ajoute les cordes
- des maisons et votre enfant ajoute la fumée de cheminée et le chemin qui se rend à la porte
- etc.



Les mains

Matériel: feuille et crayon

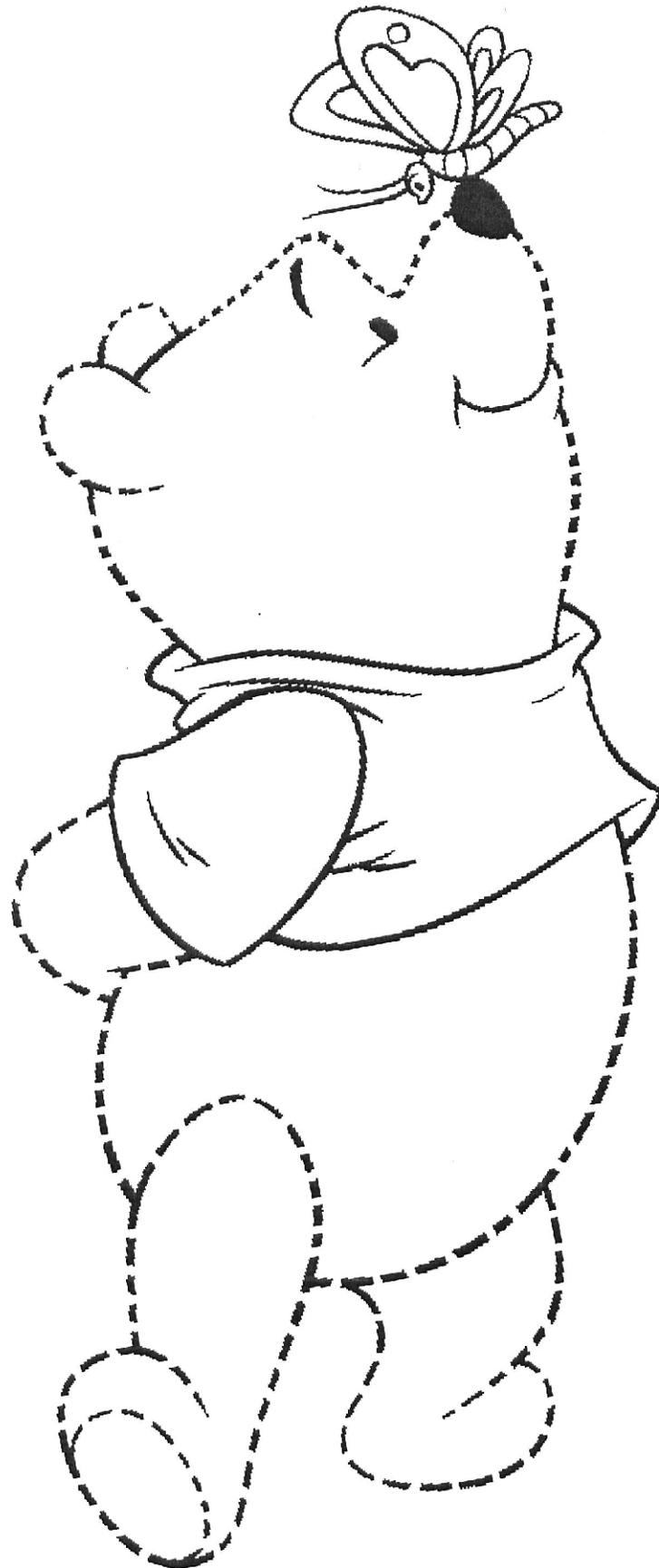
Vous demandez à votre enfant de tracer sa main sur une page. Vous pouvez ajouter son nom, son âge et la date pour en faire un souvenir.



Relie les pointillés et colorie le dessin!



Relie les pointillés et colorie le dessin!



Littéracie familiale

C'est l'éveil au monde de la lecture et de l'écriture avant même l'entrée à l'école. C'est un élément clé de la réussite scolaire.

Exemples :

- Lire à l'enfant tous les jours pour développer son goût de lire, pour enrichir son vocabulaire, pour être un bon modèle de lecteur, pour acquérir des habiletés qui l'aideront à l'école et pour développer des liens affectifs avec l'enfant
- Lire une variété de livres (bandes dessinées, conte, album, journal, revue)
- Visiter les bibliothèques et les librairies
- Mettre des livres à la disposition de l'enfant.
- Lorsqu'on lit un livre à l'enfant;

AVANT LA LECTURE

- Lire le titre, le nom de l'auteur et l'illustrateur
- Parler de la page couverture, regarder les images et faire parler l'enfant de ce qu'il voit
- Questionner l'enfant
- Demander ce qui va se passer dans le livre

PENDANT LA LECTURE

- Questionner l'enfant : Que va-t-il arriver après...?
- Que veut dire le mot...?
- Qu'arriverait-il si...?
- Penses-tu que c'est une bonne idée?

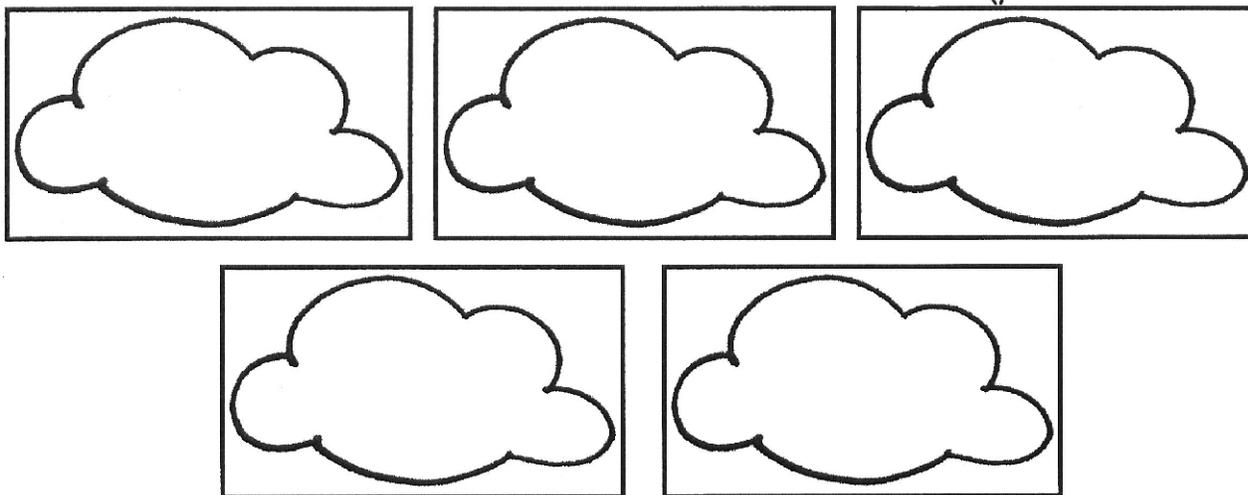
APRÈS LA LECTURE

- Questionner l'enfant : Qu'as-tu aimé de ce livre?
- Qu'as-tu le moins aimé?
- Qu'as-tu appris?

Carte 1

Ça commence par...

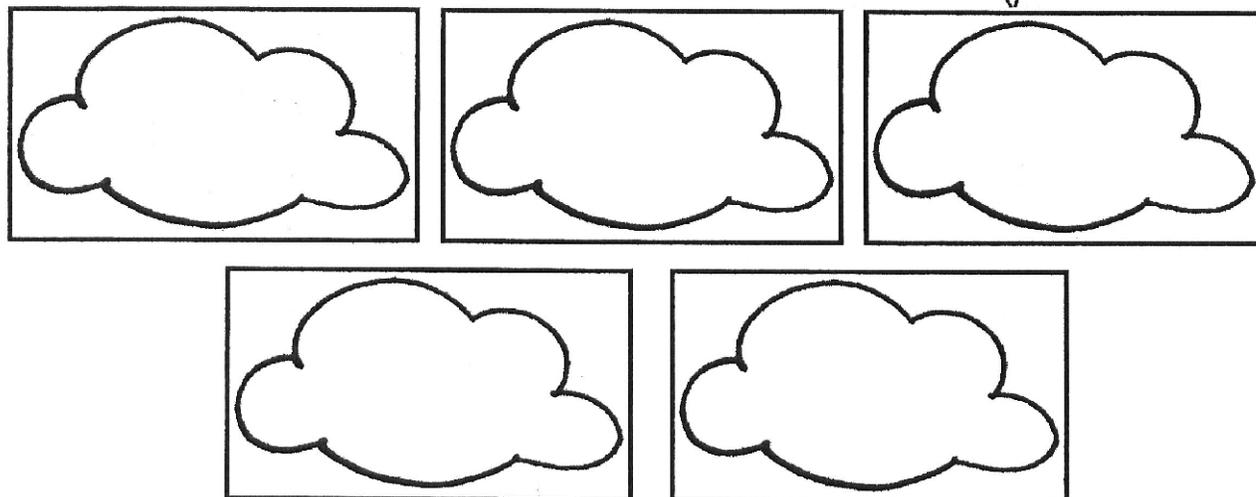
Complète la carte en plaçant, dans les nuages, les images dont le nom commence par le phonème illustré dans le soleil à droite. Découpe les images à la page 84 pour jouer avec ce jeu.



Carte 2

Ça commence par...

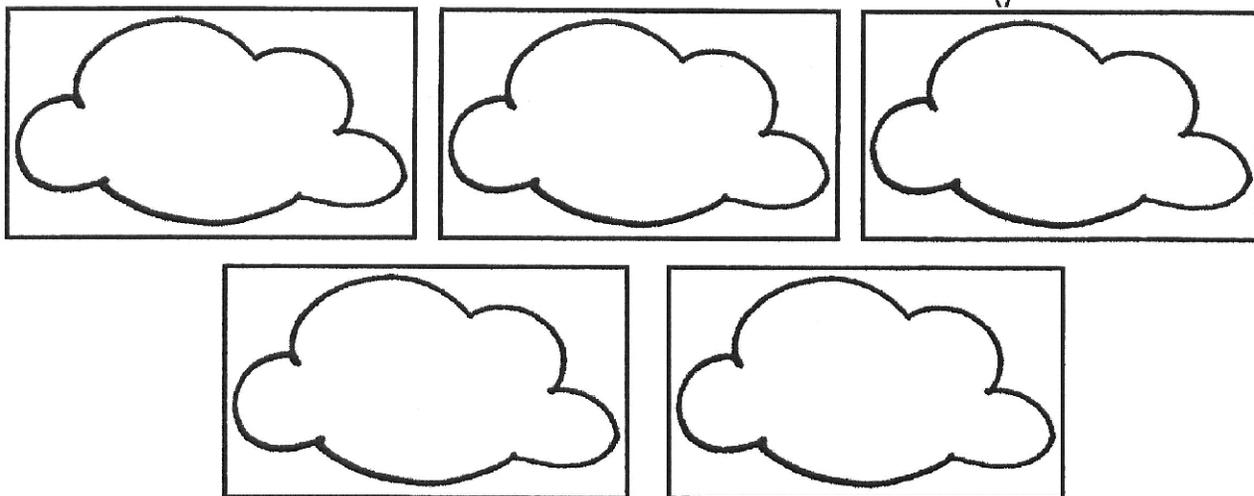
Complète la carte en plaçant, dans les nuages, les images dont le nom commence par le phonème illustré dans le soleil à droite. Découpe les images à la page 84 pour jouer avec ce jeu.



Carte 1

Ça commence par...

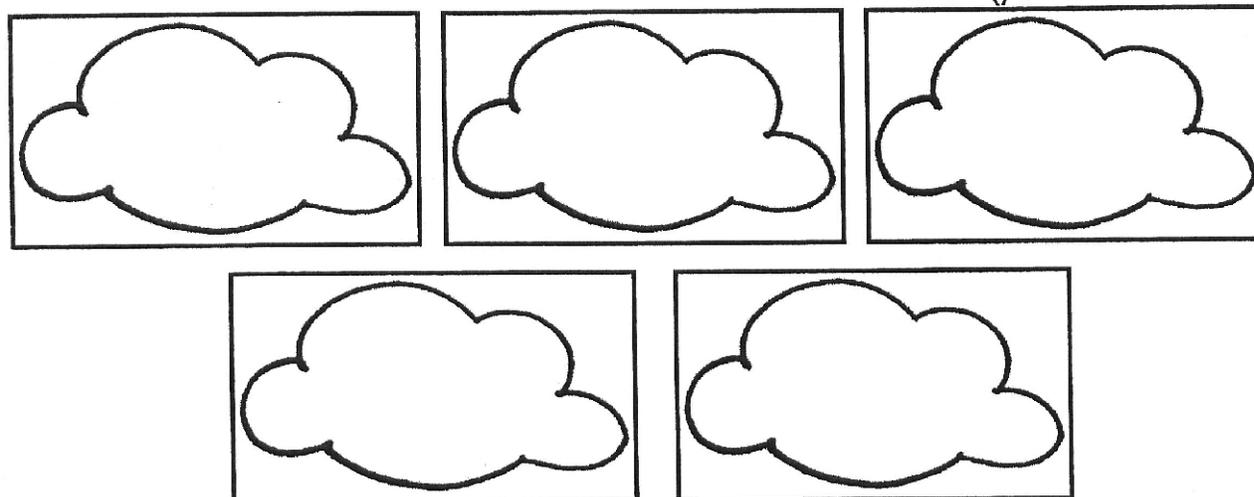
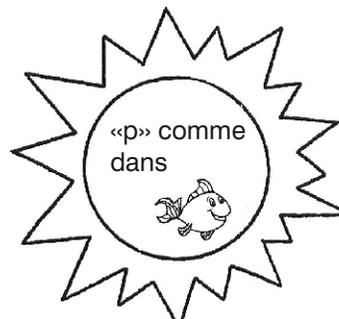
Complète la carte en plaçant, dans les nuages, les images dont le nom commence par le phonème illustré dans le soleil à droite. Découpe les images à la page 84 pour jouer avec ce jeu.

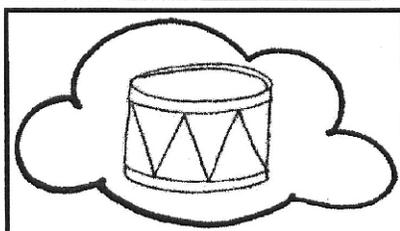
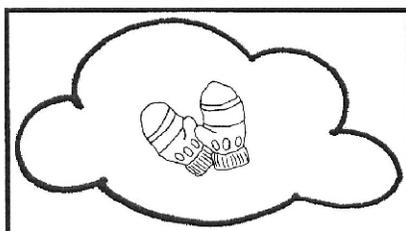
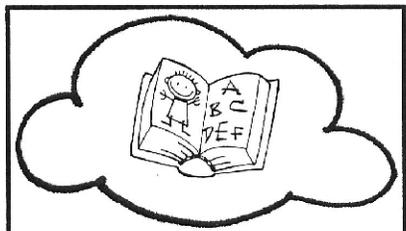
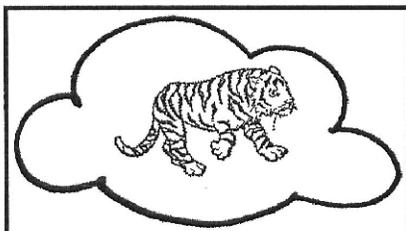
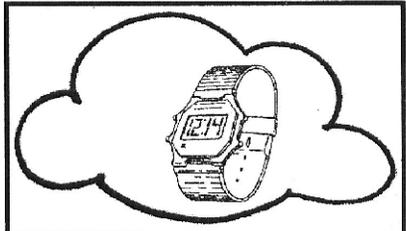
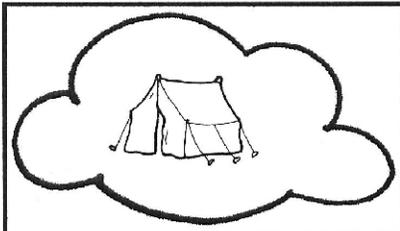
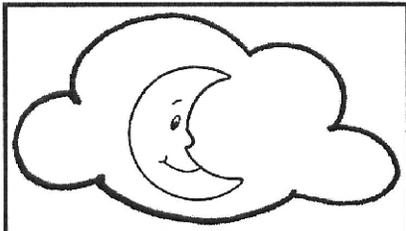
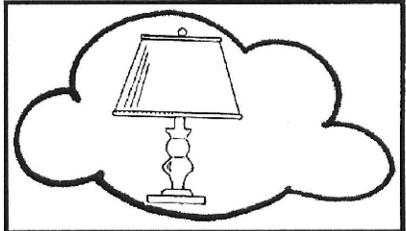
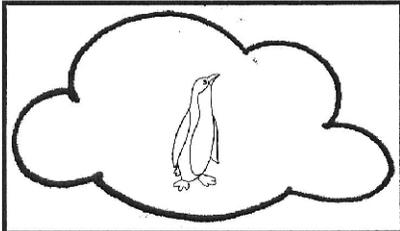
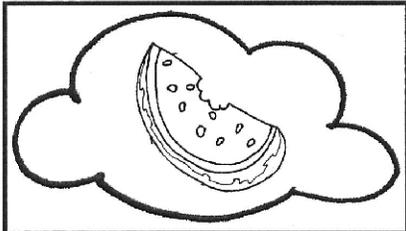
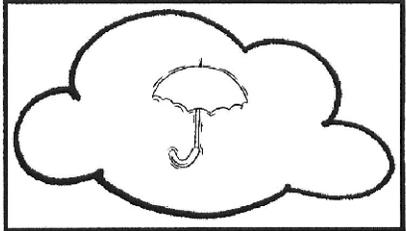
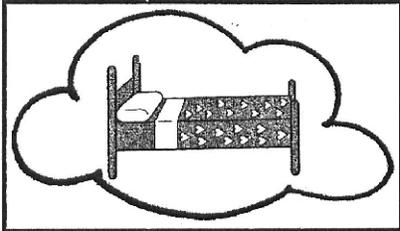
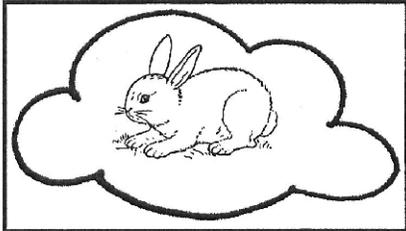
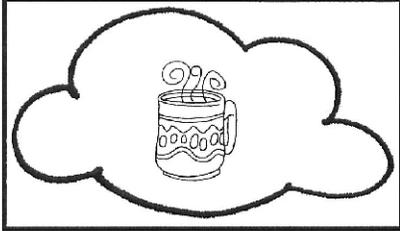
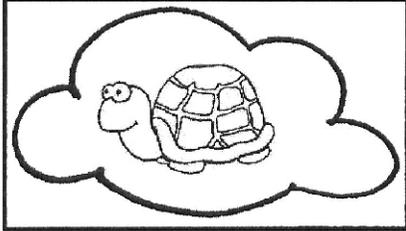
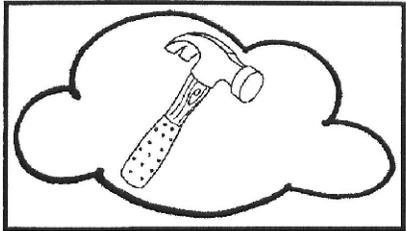
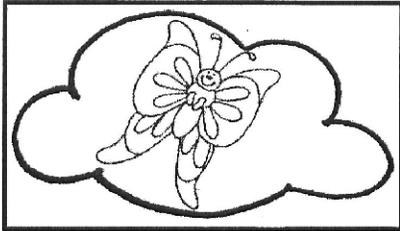
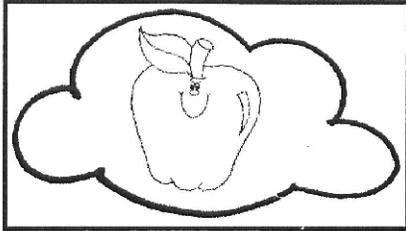


Carte 2

Ça commence par...

Complète la carte en plaçant, dans les nuages, les images dont le nom commence par le phonème illustré dans le soleil à droite. Découpe les images à la page 84 pour jouer avec ce jeu.

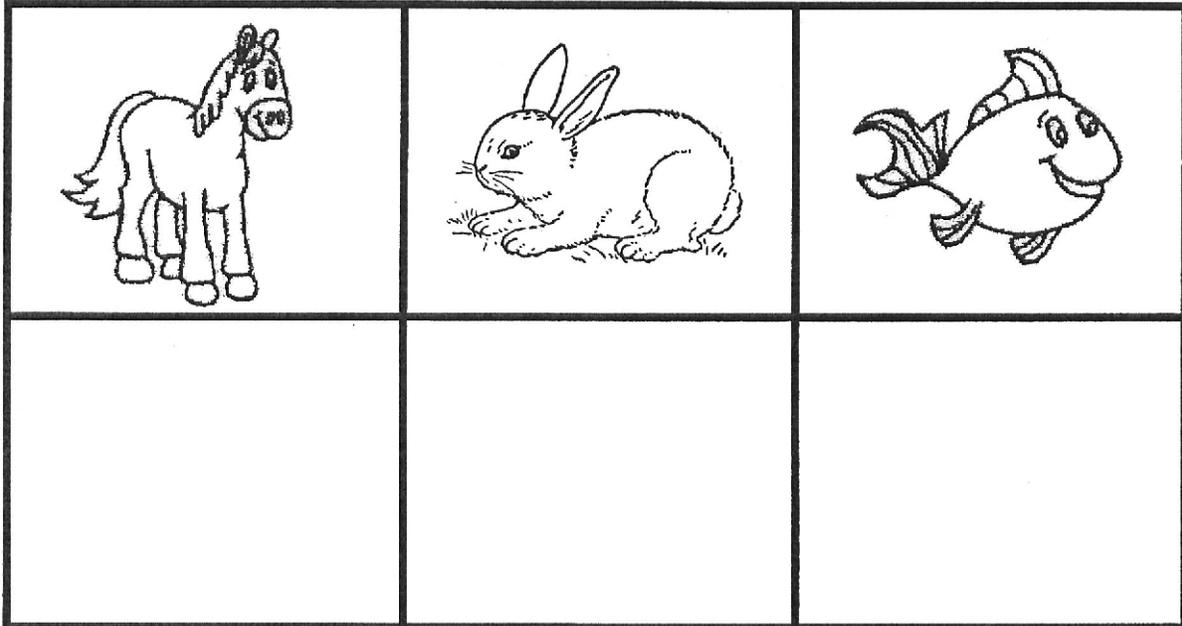




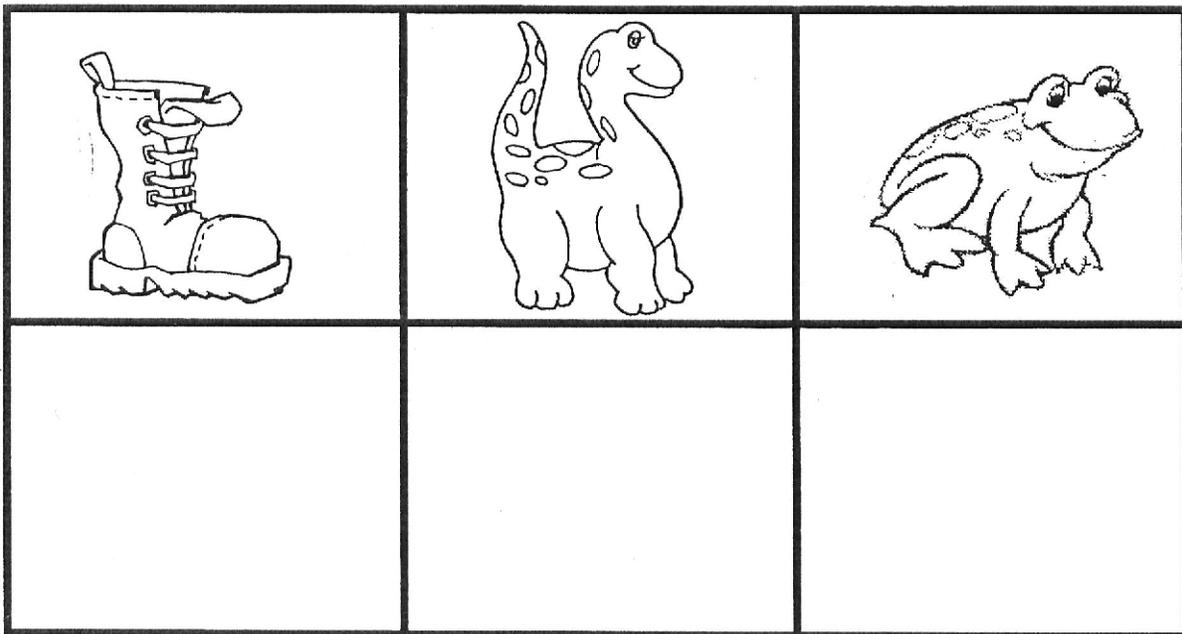
Rimes variées

- Trouve les images qui riment avec les dessins.
- Place-les dans les cases vides.

Carte 1



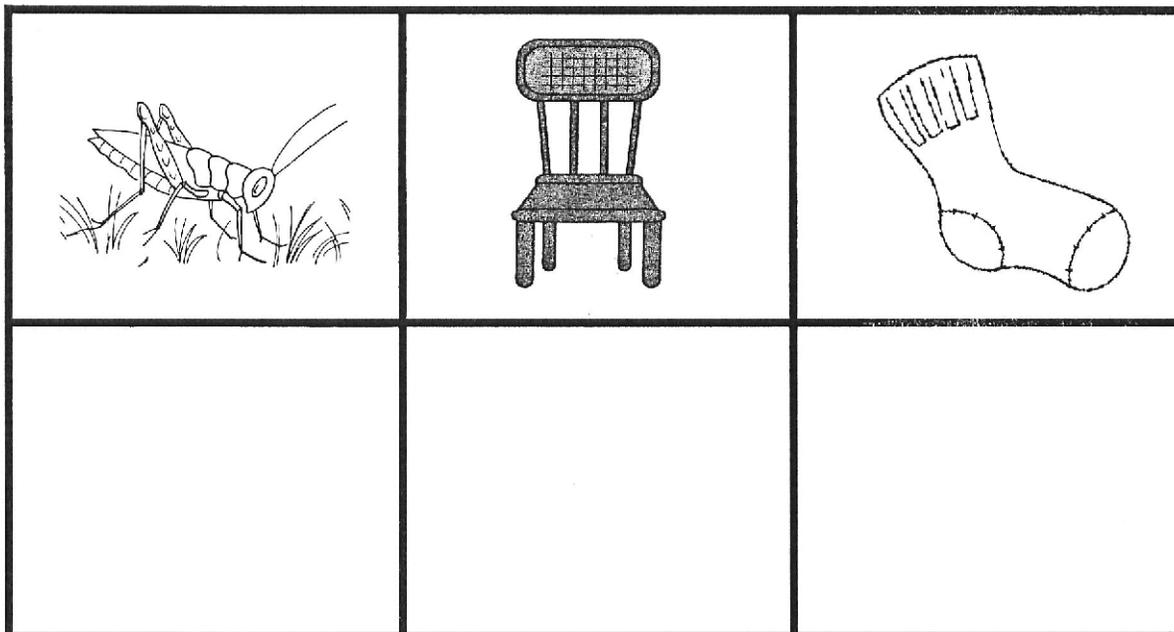
Carte 2



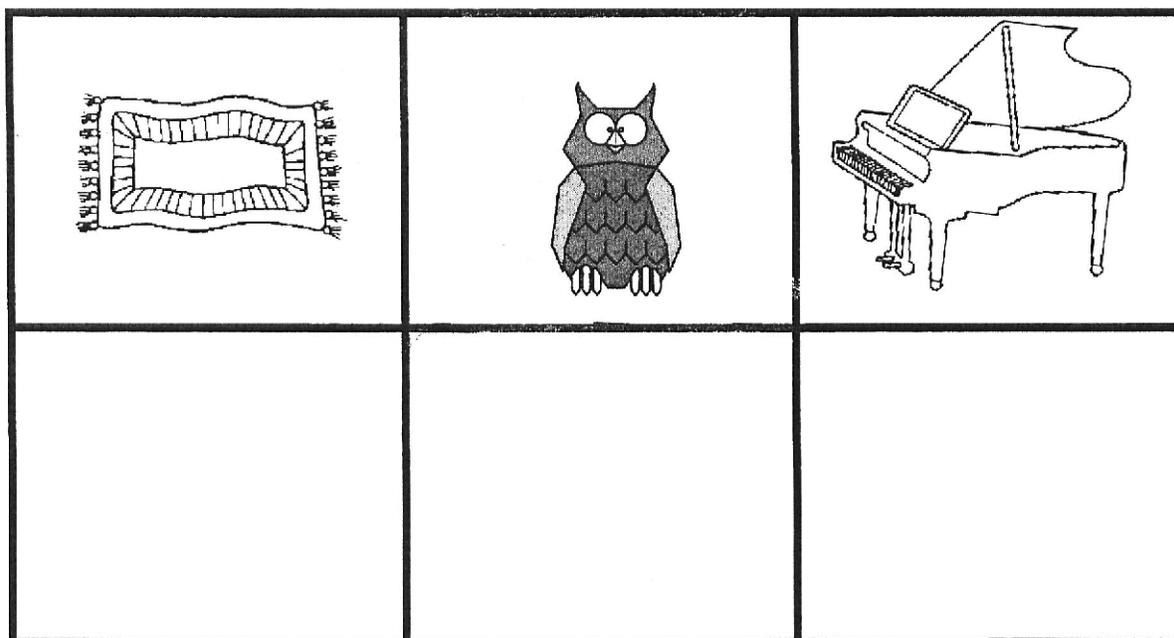
Rimes variées

- Trouve les images qui riment avec les dessins.
- Place-les dans les cases vides.

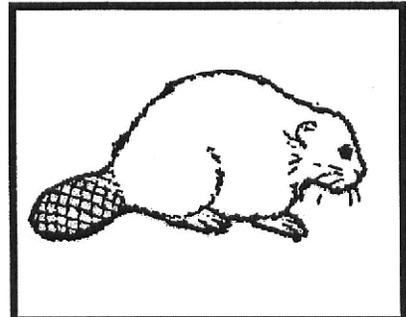
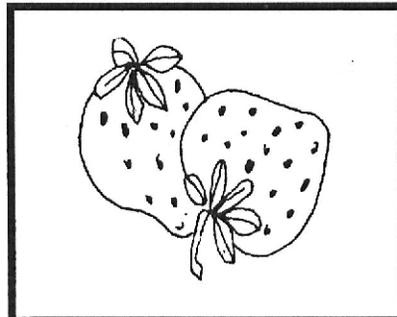
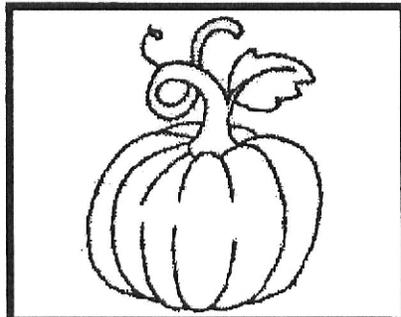
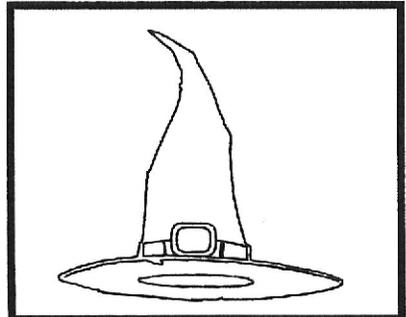
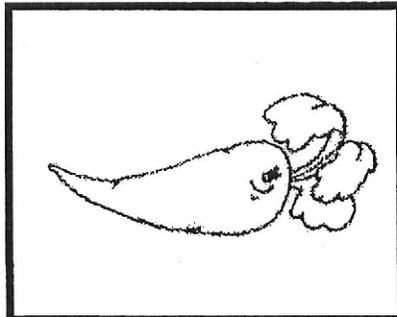
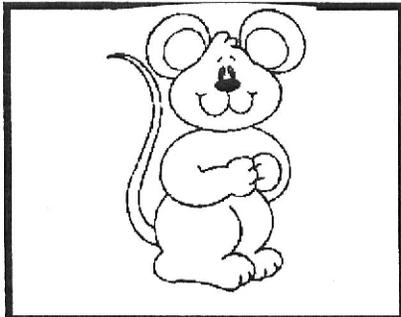
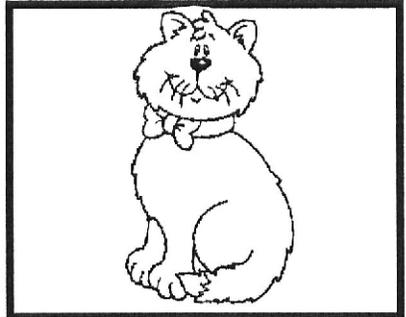
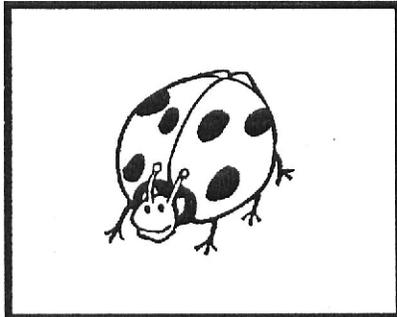
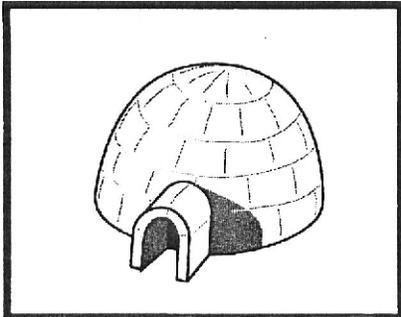
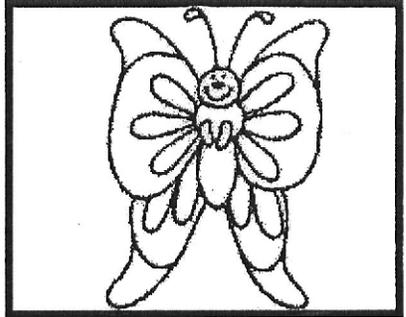
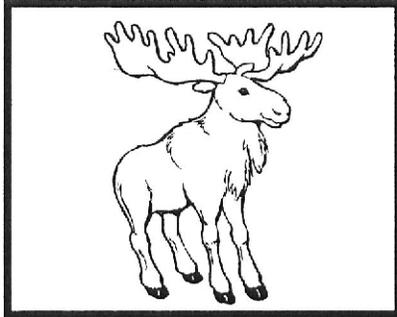
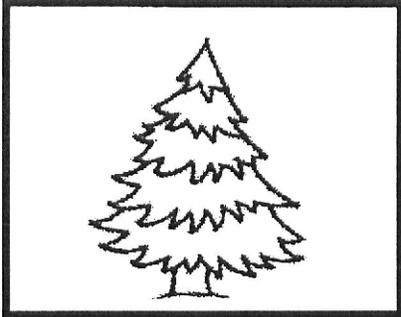
Carte 3



Carte 4



Découper pour jouer au jeu des rimes
variées qui se trouve aux pages 85 et 86



Séquences

Avec les images de la page 89, place les dessins en ordre dans les tableaux ci-dessous.

Jeu 1

--	--	--	--

Jeu 2

--	--	--	--

Jeu 3

--	--	--	--

Jeu 4

--	--	--	--

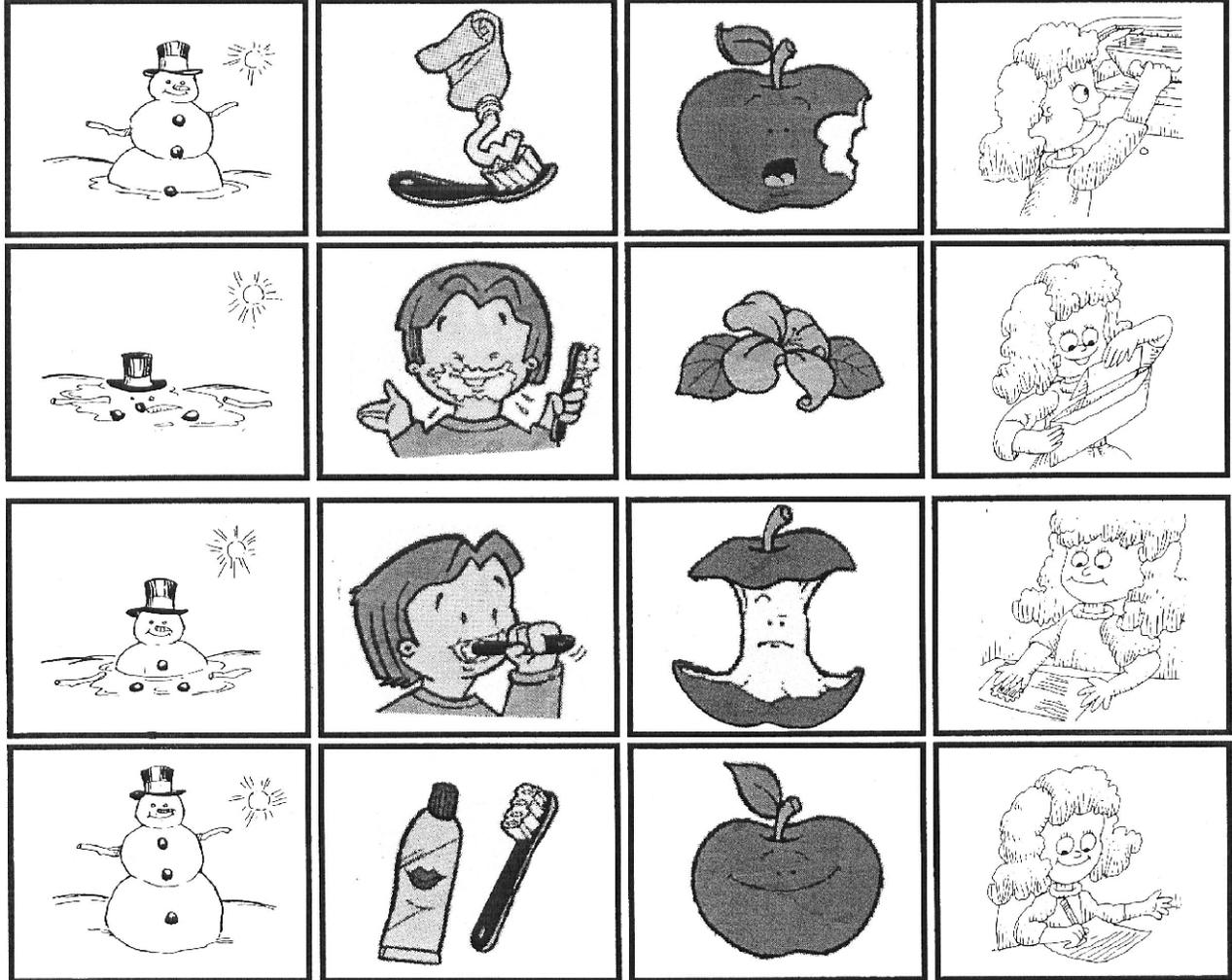
Découpe pour utiliser avec le jeu des séquences.

Jeu 1

Jeu 2

Jeu 3

Jeu 4

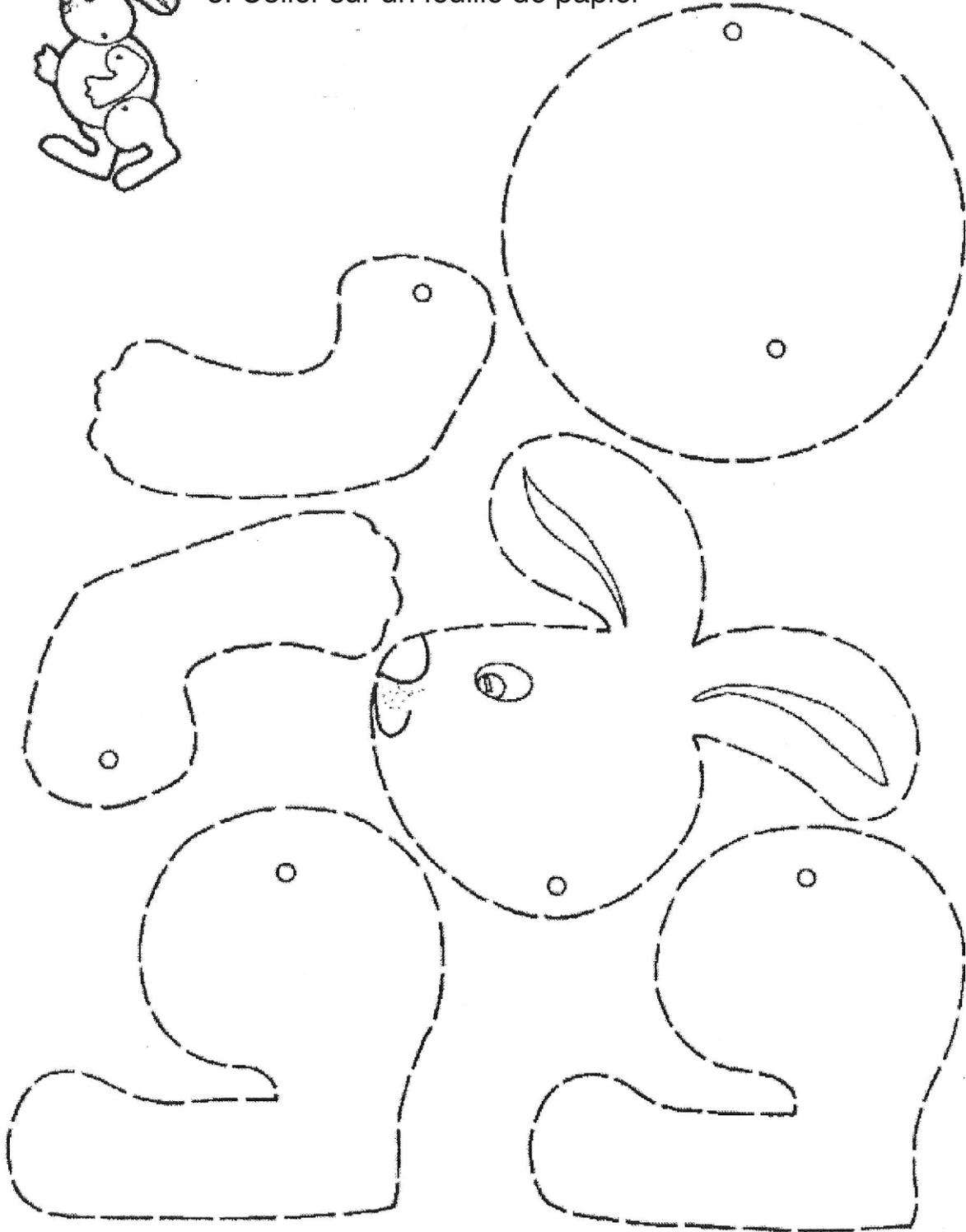


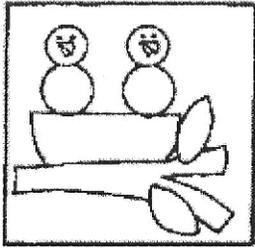
Activités Supplémentaires



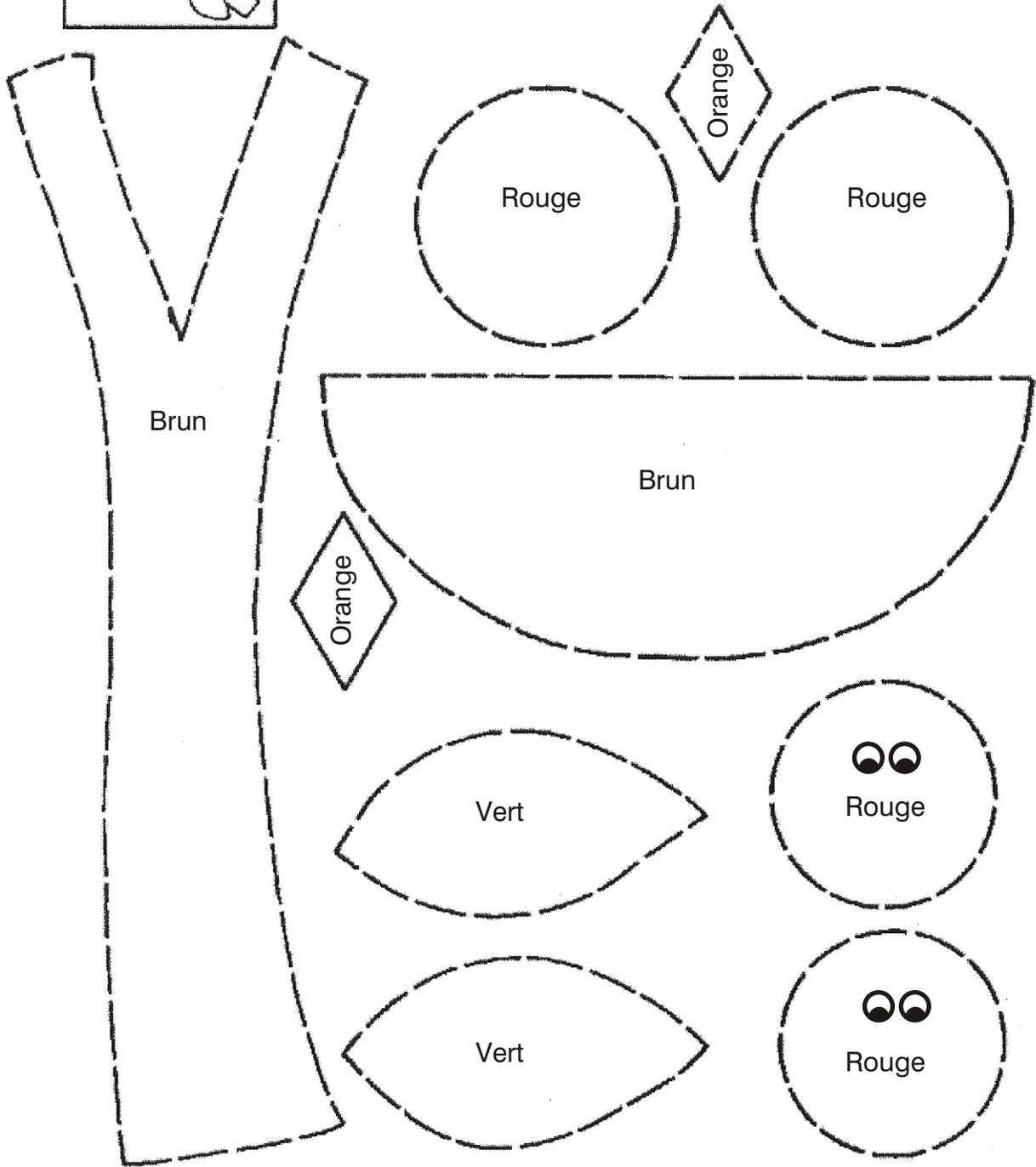
Lapin qui danse...

1. Colorier
2. Découper
3. Coller sur un feuille de papier

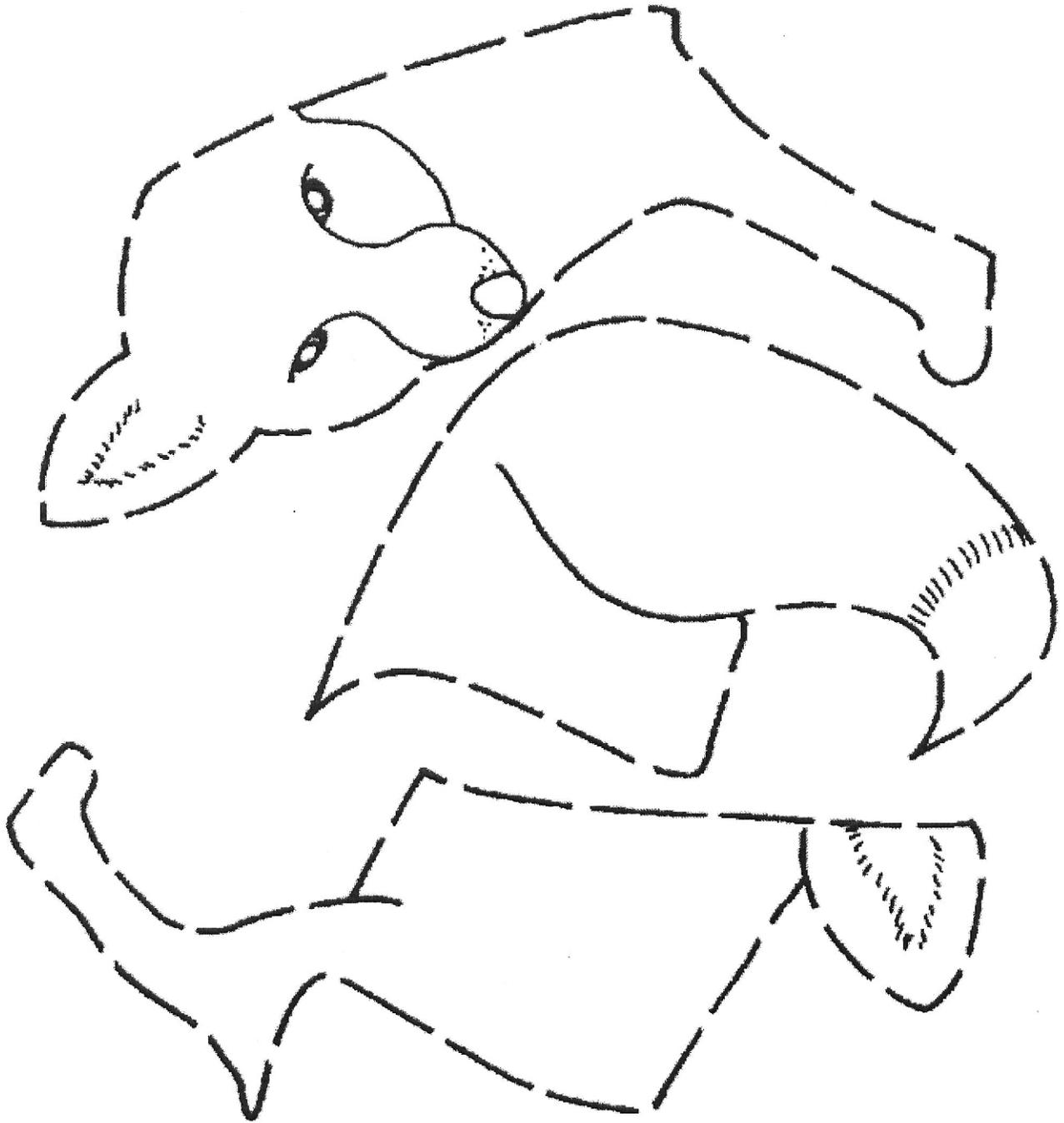




1. Colorier
2. Découper
3. Coller sur un feuille de papier



1. Colorier 2. Découper 3. Coller sur un feuille de papier



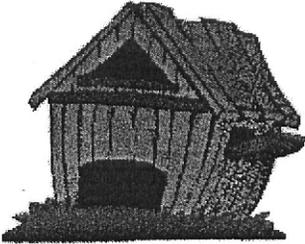




Relie l'animal à sa maison.



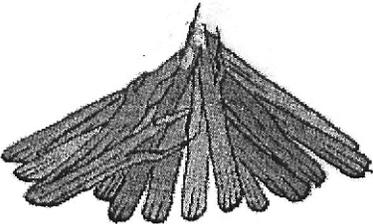
oiseau



étable



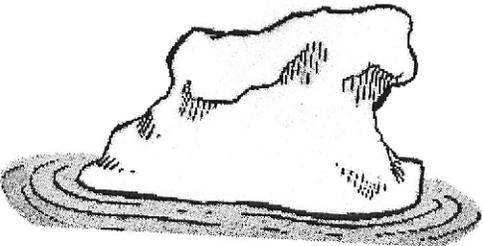
vache



barrage



chien



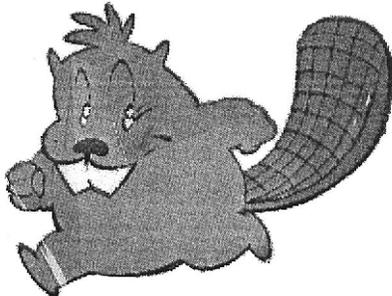
banquise



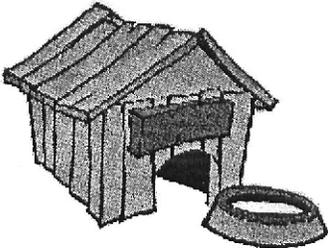
ours polaire



nid



castor



niche

Qu'est-ce que vous pouvez faire avec un jeu de cartes?

Motricité fine :

- tenir plusieurs cartes dans une main
- brasser des cartes sans en échapper

Langage :

- comprendre un jeu que vous lui expliquez et en expliquer un à quelqu'un d'autre

Écoute et attention :

- suivre les directives du jeu donc être attentif

Mémoire visuelle :

- faire le jeu de mémoire

Classification :

- faire des groupes de cartes : les noires, les rouges, le pique, le trèfle, - etc.

Latéralité :

- placer les cartes de gauche à droite
- mettre le 3 de coeur à gauche du 2 de pique, etc

Ordre et suites logiques des nombres :

- bataille : celui qui a la plus grosse carte mange la carte de l'autre (plus petite)

3, __, 5

2, __, 4

