

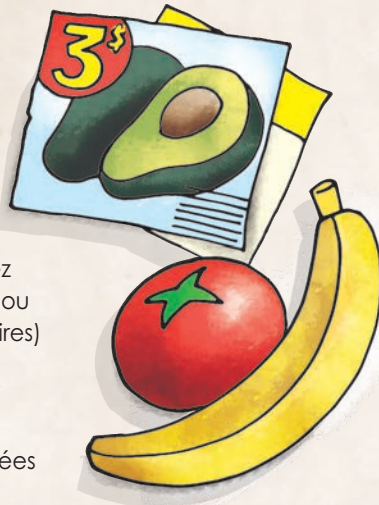
LES JEUX ET JOUETS

LES JOUETS DE VOTRE MAISON SONT TRÈS UTILES POUR STIMULER LE LANGAGE DE VOTRE ENFANT.

CUISINETTE

Transformez votre cuisine en restaurant et amusez-vous...

- Inventez un menu (écrivez les mots, faites des dessins ou découpez dans les circulaires)
- Jouez à devenir le serveur, le client, le cuisinier.
- Invitez les toutous et poupées à venir au restaurant
- Classez les aliments par catégories (les fruits, les gâteries, le pain, etc.)



? Phrases/sons

● Vocabulaire

👍 Utilisation

CHERCHE ET TROUVE (LIVRE OU PLANCHE DE JEU)

- Identifiez, avec votre enfant, les « choses bizarres » à travers les pages. Expliquez POURQUOI c'est bizarre, en quoi ça ne se peut pas.
- Ciblez des personnages, à partir des actions ou des expressions, amusez-vous à prédire ce qui pourrait se passer.

? Phrases/sons

● Vocabulaire

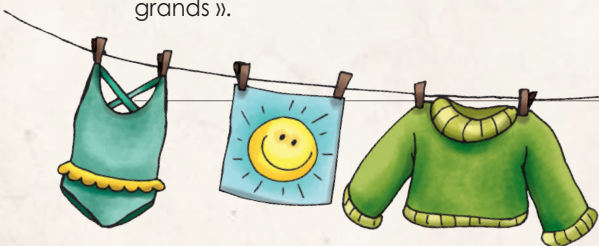
👍 Utilisation

DÉGUISEMENTS

Laissez les enfants se déguiser et observez-les.

Jouez au présentateur : « Voici Charlotte qui s'avance avec son chapeau de paille rouge et ses souliers beaucoup trop grands ».

● Vocabulaire



PARCOURS

Faites des parcours avec votre enfant en prenant des objets de la maison. Par exemple : Passer par-dessus une chaise, lancer un ballon dans un panier de lavage, zigzaguer entre les souliers.

- **Pour les enfants de moins de 2 ans :** Faites le parcours avec votre enfant et ensuite laissez-le refaire le parcours seul.
- **Pour les enfants de 2 à 3 ans :** Faites une démonstration et ensuite votre enfant réalise le parcours.
- **Pour les enfants de plus de 3 ans :** Donnez uniquement des explications verbales et laissez votre enfant s'amuser dans le parcours.

Amusez-vous à nommer les actions: Sauter, ramper, passer, se faufiler, rouler, grimper, etc.

Utilisez les concepts d'espace: En-dessous, à côté, en-avant, dedans, etc.

⚙️ Compréhension des consignes et des concepts d'espace

PÂTE À MODELER

Décrivez vos gestes lorsque vous faites de la pâte à modeler. Utilisez des verbes variés (couper, appuyer, rouler, pétrir, façonner, créer, aplatir, etc.)

● Vocabulaire des verbes actions

MONSIEUR PATATE

En cachette, créez un monsieur Patate. Ensuite, donnez à l'enfant des consignes pour qu'il crée un monsieur Patate pareille comme le vôtre. Comparez-les, mentionnez les ressemblances et les différences.

⚙️ Compréhension des consignes et des questions

PETITES AUTOS

- Assoyez-vous par terre et suivez le jeu de votre enfant. C'est lui le maître du jeu!
- Créez des situations à partir desquelles votre enfant doit trouver des solutions. Un pneu crevé, une auto en panne, un trou sur la route, etc.
- En jouant, utilisez les mots : vite, rapide, lent, en arrière, en avant, au-dessus, en premier, en dernier, au début, à la fin.



Utilisation



Compréhension



FERME ET ANIMAUX

- Classez les animaux par leurs caractéristiques (nombres de pattes, plumes, poils, ferme, savane, couleurs, types de nourritures, etc)
- L'enfant cache un animal. Posez des questions pour le découvrir (**Combien** de pattes a-t-il? **Où** vit-il? **Comment** il se nourrit?). Échangez les rôles.



BLOCS

- Construisez des voitures, des maisons ou d'autres superbes créations que votre enfant aime. Discutez de la taille, de la forme et de la couleur des blocs. Demandez-lui si vous avez besoin d'un gros, d'un bleu, d'un rond, d'un pointu.
- Construisez une petite tour, sans la montrer à l'enfant. Décrivez votre tour et votre enfant doit construire à partir de vos explications. À la fin, regardez vos tours et comparez-les, sans mentionner les erreurs.



Vocabulaire (catégorisation)



Compréhension (questions)

BRICOLAGE

Laissez l'enfant **demander** le matériel dont il a besoin (ne pas aller au-devant). Au besoin, aidez-le, « Lorsque tu as besoin des ciseaux, tu peux me dire « J'ai besoin des ciseaux » ».

Découpez des formes dans du papier de couleur (rond, carré, cœur) et réalisez un bricolage à partir de ces formes en les nommant.



Phrases



Utilisation



Vocabulaire



Vocabulaire (catégorisation)



Compréhension (questions)

OUTILS DE CONSTRUCTION

Déterminer le nom d'un outil qui contient un son à stimuler pour votre enfant (Exemple : Le son T dans marteau).

Inventez une construction (maison, château) et utilisez l'outil déterminé en accentuant le son ciblé. Je prends le mar**T**eau, je clou avec le mar**T**eau, mon mar**T**eau est rouge...



Phrases/sons

POUPÉES

- Assoyez-vous par terre et suivez le jeu de votre enfant. C'est lui le maître du jeu!
- Créez des situations à partir desquelles votre enfant doit trouver des solutions : Le bébé pleure. Qu'est-ce qui ne va pas ? Le bébé a mal à l'orteil. Qu'est-ce qu'il faut faire ?



Utilisation



Compréhension



Certaines activités mentionnées sont inspirées du document Communi-clés, 2007 Alberta Health services

LE PLAISIR DE LIRE !

LE LIVRE EST UN MOYEN TRÈS EFFICACE DE DÉVELOPPER LE LANGAGE,
EN PLUS DE PRÉPARER LES ENFANTS À LIRE ET À ÉCRIRE.

QUELQUES IDÉES POUR QUE L'AMOUR DES LIVRES PRENNE VIE.

L'ESPACE

Installez-vous confortablement avec votre enfant. Variez les lieux et les moments de lecture. Laissez votre enfant choisir son coin préféré. Collez-vous!

L'ÉCRITURE

Avant de débiter la lecture, parlez de l'auteur... Pendant la lecture, amusez-vous à placer le livre l'envers et faites remarquer le sens des dessins et de l'écriture. Pointez et suivez le texte avec le doigt.

LES SONS

Mentionnez, à voix haute, des mots qui riment : « Écoute! Chapeau rime avec panneau, chapeau-panneau ». Selon les besoins, accentuez des sons dans certains mots (*Il y a un **S**erpent*).

LES MOTS

Trouvez des mots dans l'histoire qui sont moins utilisés dans la vie de tous les jours. Expliquez-les à voix-haute. Exemple : « Une marmite, c'est un gros chaudron qui sert à faire cuire des aliments. Dans les histoires, les sorcières ont souvent une marmite. As-tu déjà vu une marmite? »



LES RÉFLEXIONS

Pendant la lecture, réfléchissez à haute voix pour :

- Nommez les sentiments des personnages. Exemple : « Je crois qu'il est fâché parce qu'il s'est fait voler son jouet. Regarde ses sourcils sont froncés. »
- Nommez des solutions à un problème vécu par un personnage du livre. Exemple : « Pour sortir de la cage, il pourrait crier À l'AIDE ou prendre un gros ciseau pour couper les barreaux. »
- Maintenant, aidez l'enfant à réfléchir. Posez des questions commençant par « Pourquoi, comment, avec qui, qu'est-ce que tu penses, etc. »

LE PLAISIR

Avoir du plaisir et partager un moment agréable avec votre enfant, c'est le plus important. Prenez différentes voix selon les personnages et imitez-les, laissez votre enfant raconter l'histoire et manipuler le livre.

QUELQUES SUGGESTIONS DE LIVRES À DÉCOUVRIR À VOTRE BIBLIOTHÈQUE OU DANS LES LIBRAIRIES

C'EST UN PETIT LIVRE (0-2 ans)

Auteur : Lane Smith – Éditions Gallimard

DAME POULETTE ET SON ŒUF (0-2 ans)

Auteure : Hélène Chetaud- Éditions Casterman

NE BOUGE PAS (Dès la naissance)

Auteure : Anne-Sophie Tilly – Illustrateur :
Julien Chung - Éditions des 400 coups

L'ARCHE DES ANIMAUX (18 mois et +)

Auteure : Marianne Dubuc –
Édition La courte échelle

BONJOUR, LES CAMIONS ! (2 ans et +)

Auteurs : Sherri Duskey Rinker et Tom Lichtenheld –
Éditions Scholastic Canada

JE T'AIMERAI TOUJOURS (2 ans et +)

Auteurs : Robert Munsch et Sheila Mcgraw –
Édition Firefly

LES ÉCUREUILS QUI SE QUERELLENT (2 ans et +)

Auteurs : Rachel Bright et Jim Field – Édition Scholastic

LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS (2 ans et +)

Auteur : Eric Carle – Éditions Mijade

UNE BESTIOLE À L'ÉCOLE (3 ans et +)

Auteure : Mireille Messier – Éditions de l'Isatis

BISCUIT ET CASSONADE (Plusieurs livres disponibles)
(3 ans et +)

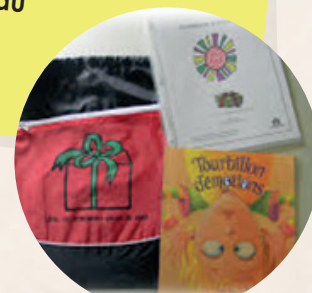
Auteure : Caroline Munger – Éditions La Bagnole



Illustrations: Irène Lumineau

Allez découvrir les livres pour
enfants à la bibliothèque de
votre municipalité. C'est gratuit!

Découvrez-y la collection
Lire, un cadeau
pour la vie!



JOUER AVEC LES IMAGES

Pour les enfants qui ont un défi de prononciation, jouer avec les images est un moyen amusant de les aider. Sélectionnez celles qui contiennent un son à stimuler. Utilisez les images remises par votre orthophoniste ou celles d'un jeu de cherche et trouve ou même des images dans les circulaires ou les journaux.

Voici quelques suggestions de jeux à faire avec ces petites images :

LE VOYAGE

« Je pars en voyage, je mets dans ma valise _____ . »
Dites cette phrase à tour de rôle en utilisant les cartes ou répétez tout ce qu'il y a déjà dans la valise et ajoutez un objet...

LE DÉTECTIVE

Cachez les cartes dans la pièce et demandez à l'enfant de les retrouver.
On peut utiliser une loupe ou fermer les lumières et s'éclairer avec une lampe de poche.

LE BASKET

Collez un sou sur chaque image pour donner du poids. L'enfant nomme l'image et la lance dans un panier.

LE FREEZBEE

Collez les images sur les couvercles de yogourt ou margarine et lancez les « freezbee » vers une cible.

LA SAUTERELLE

Collez les images sur des feuilles et les déposer par terre pour faire un chemin qui mène vers le but. Un espace est laissé entre chaque feuille. On s'amuse à sauter par-dessus en nommant les images.

NOURRIR LA MARIONNETTE

Nourrir la marionnette avec les images. Rigolade assurée.



JEUX DE SOCIÉTÉ

Il existe beaucoup de jeux sur le marché! Voici quelques suggestions.
Votre enfant doit avoir du plaisir à jouer et il doit se sentir bon et réussir.

Si vous voulez stimuler le langage, laissez tomber les règles du jeu et baissez le niveau de difficulté.



Chef en délire - Orchard toys (Vocabulaire, phrases)

COLLECTION DES JEUX PLACOTE :



Destination consigne (compréhension)



La maison des actions (parler)



Raisonne au parc (compréhension)



Stationne tes voitures (compréhension)



Fais-moi une devinette (parler)



Mont-a-mots pictos - Ludik Québec (catégories, vocabulaire)

Cranium Cariboo - Ludik Québec (catégories, vocabulaire)



Blablarama - Les jeux de Bri-Bri (compréhension)

Allez les escargots - Ravensburger (compréhension)



Mes premières énigmes animaux - Bioviva (vocabulaire)

Les trésors de ma maison (Priorité Enfants Lotbinière)
Disponible gratuitement sur le site de la Maison de la
Famille Valoise:

<https://maisondefamillevaloise.org/comite-langage/>



Illustrations: Irène Lumineau

JEUX EN LIGNE

Télé-Québec Applis (Mon ami bulle)

Radio-Canada Zone des petits
L'imagier de petit ours brun - Vocabulaire

APPLICATIONS

OrthoPicto - Jeu de langage (Édition Symbolicône inc.)

Tribal Nova - Vocabulaire

Trouve-les tous - Vocabulaire et questions



LE RYTHME, LA MUSIQUE, LES CHANSONS ET LES COMPTINES

À travers la musique, l'enfant centre son attention sur des éléments très utiles au développement du langage, tout en ayant du plaisir!

- L'écoute (l'attention auditive)
- La mémoire
- Le vocabulaire (mots moins connus)
- La prononciation (les sons qui se répètent)
- Les phrases complètes
- La compréhension (selon le thème de la chanson)
- La conscience phonologique (découper les mots en syllabes, rimes, reconnaître les sons, etc.)



Pour favoriser la stimulation du langage, choisissez des chansons et comptines...

- Courtes
- Chantez-les souvent, souvent, souvent et lentement
- Avec des gestes
- Thèmes aimés par l'enfant

DÉFIS DE L'ÉCOUTE

Faites jouer une musique sur un appareil électronique. Cachez-le dans la maison et demandez à votre enfant de le trouver.

Identifiez un mot dans la chanson. Nommez-le à l'enfant. Écoutez la musique et lorsque votre enfant entend ce mot, il doit le dire.

Jeu de loto-sonore : Plusieurs jeux existent en magasin ou sur internet.

2 suggestions : *Dessine-moi une histoire/loto-sonore (internet) et Kid audio safari (magasin)*

CHANSONS POUR LA PRONONCIATION

LE SON F :

Ainsi, **F**ont, **F**ont, **F**ont
les petites marionnettes

Ainsi, **F**ont, **F**ont, **F**ont

Trois petits tours et puis s'en vont !

Allongez le « F » en chantant. Faites glisser vos mains vers l'avant en allongeant le « F ».

Fabriquez des marionnettes avec des bas.

LE SON CH :

Trois petits **ch**ats, trois petits **ch**ats,

trois petits **ch**ats, **ch**ats, **ch**ats

Chapeau d'pailles, **ch**apeau d'pailles,

Chapeau d'pailles, pailles, pailles...

Allonger le « Ch » en chantant.

LE SON S :

Si tu aimes le **S**oleil,
frappe des mains (2 fois)

Si tu aimes le **S**oleil, le
printemps qui se réveille,

Si tu aimes le **S**oleil,
frappe des mains.

Allongez le « S » en chantant.

Faites le mouvement du serpent avec les mains en allongeant le « S ».

À votre tour de trouver des chansons/comptines avec des sons qui se répètent !



COMPTINES AU QUOTIDIEN

AU BAIN :

Touche ton front, ton menton,
Tes oreilles et tes orteils,
Mains aux hanches, mains au dos,
Aux épaules et aux orteils.
Plie tes coudes, tape du pied
Bouge tes doigts et tiens-les droit,
Bras levés, bras baissés,
Touche ton cou et puis c'est tout.

Faites les gestes en suivant les paroles.

EN PROMENADE :

Au printemps, petites feuilles.
En été, grandes feuilles.
En automne, plein d'feuilles.
En hiver, plus d'feuilles.

Faites des gestes et regardez les arbres en parlant des caractéristiques.

AU DODO :

C'est la poulette grise qui a pondu dans l'église.
Elle a pondu un petit coco pour « nom de l'enfant » qui va faire dodo.
Do di che do do.

Continuez la chanson avec (poulette noire - dans l'armoire, poulette blanche - sur la branche, etc.)



BOUGEONS AU RYTHME

TAMBOUR : (ou assiette d'aluminium)

Frappez un rythme lent : L'enfant doit marcher tranquillement.

Un rythme moyen : L'enfant marche d'un pas régulier.

Un rythme rapide : L'enfant court.

CORPS :

Créez un rythme en tapant des mains.
Demandez à l'enfant de reproduire ce rythme. Refaites le même rythme mais cette fois-ci en tapant sur les cuisses.

LA VOIX :

Utilisez le nom d'un toutou préféré de votre enfant (nom avec 2 syllabes). Cachez-le et, ensemble, appelez-le!

