

MODULE 9

RECUEIL D'ACTIVITÉS DE STIMULATION DU LANGAGE



1. CHERCHE ET TROUVE GRANDEUR NATURE

MATÉRIEL:

Aucun

ÂGE:

3 à 6 ans

PARTICIPANTS:

2 à 4

OBJECTIFS:

Stimuler le vocabulaire des verbes

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Installez-vous avec les participants à un endroit où il y a de nombreuses personnes. Cela peut-être au parc, devant une fenêtre, dans la cour d'une garderie, etc.

À tour de rôle, un des participants décrit une action qu'il voit:
« Je vois quelqu'un qui monte »...

Les participants doivent, le plus rapidement possible, trouver la personne qui fait cette action.

Le participant qui trouve la bonne personne en premier pourra faire la prochaine devinette.

Stimuler le volet réceptif seulement :

L'intervenant peut être le seul à donner les devinettes pour stimuler seulement le vocabulaire des verbes au niveau réceptif.

VARIANTES

Modifier les objectifs à stimuler :

- Certains concepts " Je vois quelque chose de *gros*." "Je vois quelque chose de *long*"

-Stimuler les phrases relatives" Je vois un enfant QUI court."

-Allonger les phrases "Je vois un monsieur qui marche avec son chien."

-Stimuler la catégorisation " je vois un moyen de transport jaune."



2. CHAISE MUSICALE

MATÉRIEL:

Chaises
Images
Radio/
téléphone

ÂGE:

3 à 6 ans

PARTICIPANTS:

3 à 6

OBJECTIFS:

Stimuler le
vocabulaire
des noms

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Placez plusieurs chaises en cercle, dossiers vis-à-vis dossiers. Placez autant de chaises que le nombre de participants.

Placez des images, faces retournées, sur chacune des chaises. Choisissez des images selon le vocabulaire à stimuler (aliments, vêtements, moyens de transport, etc.).

Choisissez une chanson amusante pour les enfants ou laissez-les vous faire une demande spéciale.

Comme dans la chaise musicale classique, les participants tournent autour des chaises jusqu'à ce que la musique s'arrête, puis s'assoient sur une chaise.

Invitez les enfants à nommer l'image placée sur leur chaise.

Faites quelques tours puis changez les images.

Chaque enfant aura toujours une chaise afin qu'il ait le plus d'occasions possibles de nommer ce qu'il voit sur les images. On ne retire pas une chaise à chaque tour comme la chaise musicale classique.

VARIANTES

Modifiez les objectifs à stimuler ;

- Images d'actions pour stimuler le vocabulaire des verbes.
- Images de concepts (Gros/petit, long/court, etc.)
- Accorder les déterminants en genre et en nombre ("UNE pomme, DES raisins, UN chat, etc.)



3. MOTS CACHÉS

MATÉRIEL:

Images coupées
en 3
(En annexe)

ÂGE:

3 à 4 ans

PARTICIPANTS:

1 à 3

OBJECTIFS:

Stimuler la
production de
mots à 3
syllabes

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Cachez dans une pièce les morceaux d'une image qui aura été préalablement découpée en 3 morceaux. (Image à découper dans le PDF : Matériel à imprimer)

Les enfants auront à chercher dans la pièce les 3 morceaux.

Lorsque les trois morceaux sont récupérés, nommez les mots avec les enfants, en mettant l'emphase sur les trois syllabes.

Recommencez avec une autre image. Vous pouvez également demander à un des participants de cacher la prochaine image.

Continuez jusqu'à ce que les images soient toutes découvertes.

VARIANTES

Adaptez l'activité pour d'autres groupes d'âge :

2 à 3 ans: 2 syllabes

4 à 5 ans: 4 et 5 syllabes

Stimuler les histoires en séquences :

Cachez plutôt des images d'une petite histoire en séquence et encouragez l'enfant à les remettre en ordre une fois tous les morceaux trouvés.



4. L'OBJET DISPARU

MATÉRIEL:

Une petite
couverture

ÂGE:

4 à 6 ans

PARTICIPANTS:

2 à 4

OBJECTIFS:

Vocabulaire
Description

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Installez-vous en cercle au sol.

Demandez à chaque enfant d'aller chercher deux objets dans le local et de revenir les porter au centre du cercle.

Demandez aux enfants de bien regarder chaque objet étant au centre du cercle.

Posez la couverture sur les objets et enlevez un objet sans que les participants le voient.

Donnez aux enfants des indices sur l'objet qui a disparu: «C'est gris.» «Ça sert à brasser.» «C'est un jouet.» «C'est dur.» Etc. Laissez un temps de réflexion entre chaque indice.

Le tour s'arrête lorsqu'un enfant a deviné l'objet disparu.

Par la suite, demandez à un enfant d'enlever un objet et de le décrire aux autres participants.



VARIANTES

Adaptez l'activité pour les plus petits:

Cachez moins d'objets à la fois.
Choisissez des objets connus ou appartenant aux enfants (Casquette, souliers, jouets, etc.) ou encore des objets représentant une même catégorie sémantique (des animaux, de la nourriture, moyens de transport, etc.)

5. LES DESSINS JUMEAUX

MATÉRIEL:

Crayons couleur
papier

ÂGE:

3 à 6 ans

PARTICIPANTS:

2 à 4

OBJECTIFS:

Vocabulaire
Description

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Imprimez deux dessins identiques. (Voir annexe 1 : Matériel à imprimer)

Installez-vous à une table avec l'enfant avec des crayons de couleur et vos dessins.

Demandez à l'enfant de décider ce que vous devrez dessiner en premier sur votre dessin. L'enfant nommera un item que vous dessinerez simultanément sur chacun de vos dessins.

L'enfant doit donc nommer les items que vous allez tous les deux dessiner.

Vous pouvez utiliser différentes stratégies pour l'amener à apprendre de nouveaux mots de vocabulaire.

- Encouragez-le à préciser son idée en ajoutant des détails.
- Posez-lui des questions qui l'aideront à apprendre de nouveaux mots "Est-ce qu'on dessine également le capuchon en bleu ? "
- Commentez ce que vous dessinez " Je dessine les feuilles, je dessine le tronc de l'arbre, je dessine les racines, etc."
- Commentez ce qu'il dessine " Tu dessines la cheminée de la maison en bleu !



VARIANTES

Adaptez l'activité pour les plus petits:

Vous pouvez faire cette activité pour stimuler le vocabulaire réceptif. L'adulte sera responsable de donner les consignes de dessin.

6. LES LÉGOS SONT EN FUITE

MATÉRIEL:

Figurines de blocs LEGO

ÂGE:

4 à 5 ans

PARTICIPANTS:

1

OBJECTIFS:

Concepts spatiaux

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'adulte cache une figurine de Lego dans la pièce pendant que l'enfant a les yeux fermés.

Lorsque c'est fait, l'adulte donne jusqu'à 3 indices à l'enfant pour l'aider à deviner la cachette.

Les indices doivent inclure des concepts spatiaux (à côté de, entre, derrière, etc.).

Lorsque l'enfant a deviné, les rôles sont inversés.

Attention à ne pas choisir des cachettes trop difficiles qui décourageraient l'enfant. Assurez-vous d'ajuster le niveau de difficulté aux capacités de l'enfant. Si les concepts sont difficiles et peu ou pas connus de l'enfant, utilisez-en un seul à la fois, puis un connu et un peu connu et ainsi de suite.

VARIANTES

Adaptez l'activité aux intérêts de l'enfant :

Utilisez des figurines de licornes, de chats, de dinosaures, etc.

Stimulez la compréhension des consignes :

Faites une partie à plusieurs participants. Demandez à l'enfant d'aller cacher la figurine pour les autres participants en lui donnant des consignes pour le faire.

Exemple : "Va la cacher sur la boîte bleue sous la table."



7. LES QUILLES EN FOLIE

MATÉRIEL:

Ballon
Petites quilles ou
bouteilles
Images d'objets

ÂGE:

3 à 6 ans

PARTICIPANTS:

2 à 4

OBJECTIFS:

Vocabulaire

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'adulte place les quilles debout en forme de jeu de quilles.

Il place des images préalablement choisies sous chaque quille face cachée.

À tour de rôle, un enfant lance le ballon et essaie de faire tomber des quilles.

L'enfant est encouragé à nommer les images sous les quilles qu'il a fait tomber. L'adulte lui offre un modèle verbal si l'enfant n'offre pas de réponse.

L'adulte remet les quilles en place et le joueur suivant peut lancer son ballon. Quand chaque participant a fait un tour, vous pouvez placer de nouvelles images sous les quilles et recommencer.

VARIANTES

Adaptez l'activité aux objectifs du plan orthophonique :

Choisissez les images qui correspondent aux objectifs du PIO pour mettre en dessous de vos quilles.

Adaptez aux habiletés motrices de l'enfant :

Lancer un ballon est difficile pour l'enfant ? Faites-le rouler par terre. Vous pouvez également vous rapprocher ou utiliser un ballon géant !



8. LA VISITE CHEZ LE GARAGISTE

MATÉRIEL:

Petites voitures
Boîtes de
différentes
couleurs

ÂGE:

2 à 3 ans

PARTICIPANTS:

1-2

OBJECTIFS:

Stimuler le
vocabulaire des
couleurs

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'adulte prépare les boîtes afin de les transformer en "garage". Pour le faire, il découpe des ouvertures à l'avant de chaque boîte. Il place les boîtes à plusieurs endroits sur le sol.

Assis au sol avec l'enfant, il lui raconte que les voitures sont brisées et qu'elles doivent aller au garage pour se faire réparer.

L'adulte donne une voiture à l'enfant puis, lui nomme dans quel garage elle doit aller se faire réparer. "Elle va dans le garage ROUGE."

L'enfant fait rouler la voiture jusque dans le bon garage.

L'adulte le félicite et lui nomme à nouveau la couleur "Bravo, la voiture est dans le garage ROUGE !"

VARIANTES

Adaptez l'activité aux intérêts de l'enfant :

L'enfant n'aime pas les voitures ? Pas de problème ! Les boîtes seront alors de petites maisons ou des cachettes pour les dinosaures.

Adaptez l'activité pour des enfants plus vieux :

- Stimulez les concepts spatiaux

Exemple: "*Place la voiture entre la maison rouge et la maison verte*"

-Stimuler la compréhension des consignes à plusieurs éléments.

Exemple: "*Place la voiture rouge dans le garage vert et le camion sur la maison rouge.*"



9. LE VOYAGE DANS LE FUTUR

MATÉRIEL:

Livre d'histoire

ÂGE:

4 à 5 ans

PARTICIPANTS:

1 à 8

OBJECTIFS:

Stimuler l'utilisation des verbes au futur proche

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'adulte et les enfants sont installés face à face pour la lecture d'un livre d'histoire. L'adulte dit aux enfants qu'ils pourront voyager dans le futur tout au long de l'histoire.

Pendant la lecture avant de tourner une page, l'adulte choisit un enfant qui pourra voyager dans le futur et venir regarder la page suivante.

Une fois que l'enfant a vu l'image, il retourne s'asseoir avec ses camarades sans divulguer ce qu'il a vu dans son voyage dans le temps.

L'adulte demande aux autres enfants ce qui va arriver au(x) personnage(s) à la prochaine page. Ils peuvent donc donner leurs hypothèses:

"Ils vont tomber?"

"Ils vont se perdre?"

L'enfant qui a voyagé dans le futur dit aux autres participants, si, oui ou non, leurs prédictions vont arriver.

Quand tout le monde s'est prononcé ou quand les enfants ont deviné la suite, l'adulte tourne la page et lit la suite de l'histoire.

Vous pouvez faire plusieurs voyages dans le futur pendant la lecture du livre afin de faire participer plusieurs enfants.



10. LE JEU DES CONSIGNES

MATÉRIEL:

Aucun

ÂGE:

4 à 5 ans

PARTICIPANTS:

1 à 4

OBJECTIFS:

Stimuler la compréhension de consignes à deux éléments.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'adulte se place devant les enfants qui sont debout. Après avoir expliqué le jeu, il donne une consigne à un élément pour graduellement aller vers la consigne à deux éléments. Un peu à la manière du jeu «Jean dit».

« Touche ton nez.»

« Va chercher une voiture et un bloc»

« Saute deux fois et viens taper dans ma main»

Tour à tour, les enfants peuvent venir donner les consignes. L'adulte se joint au groupe d'enfants pour exécuter la consigne.

Alternez entre consignes «sérieuses» et consignes «loufoques». Allez-y selon les besoins et les capacités de l'enfant ou du groupe.

VARIANTES

Pour des enfants plus jeunes, donnez des consignes à un seul élément. Faites des gestes qui représentent votre consigne pour soutenir la compréhension selon le besoin.

Vous pouvez complexifier vos consignes et rajouter des éléments pour des enfants plus vieux ou dont la compréhension est plus facile.

Un pas de plus :

Vous incluez le avant/après :

«Après avoir touché ta tête, tape des mains.»

«Avant de sauter, dit «allô !»



11. CACHE-CACHE 2.0 !

MATÉRIEL:

Un jouet

ÂGE:

3 à 5 ans

PARTICIPANTS:

2 à 6

OBJECTIFS:

Stimuler la compréhension des concepts spatiaux.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Vous pouvez être dans une cour de garderie avec un module de jeu, un local avec des tables et chaises tant qu'il y a possibilité de cacher un jouet sur et sous quelque chose.

L'adulte présente le jouet aux enfants. C'est ce jouet qu'ils devront chercher. Les enfants doivent se retourner et fermer les yeux pendant que vous cachez le jouet sous la table, sur la chaise, sous le module, sur le module ou tout autre endroit.

Ils partent ensuite à sa recherche.

Quand un enfant trouve le jouet, il doit rester sur place et dire où le jouet se trouve : « Il est sur le module ». C'est ensuite son tour de cacher le jouet. Une fois caché, il vient vous dire en secret où il est : « Je l'ai caché sous la chaise. » Les enfants partent à sa recherche et ainsi de suite.

VARIANTES

Si certains concepts spatiaux sont acquis, vous pouvez en ajouter.

Par exemple, si le « sur/sous » est acquis, on pourrait intégrer à notre cible de stimulation « devant/derrière », « à côté de », « dedans »...

Assurez-vous de travailler un seul concept non acquis à la fois.

Pour rendre l'expérience encore plus explicite, demander à un enfant de se cacher sous le module par exemple, plutôt que d'utiliser un jouet. Il expérimentera les concepts spatiaux. Ce qui peut faciliter sa compréhension.



12. LE JEU DES CERCEAUX

MATÉRIEL:

deux ou trois
petits cerceaux,
des objets, jouets
ou images

ÂGE:

3 à 5 ans

PARTICIPANTS:

2 à 6

OBJECTIFS:

Syllabation

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Vous aurez au préalable soigneusement sélectionné des objets, jouets ou images dont le nom correspond à des mots ayant le nombre de syllabes désiré. Ces objets seront cachés dans un sac ou une boîte afin que l'enfant puisse les piger un à un, sans les voir. Vos cerceaux sont déposés sur le sol, assez près pour qu'un enfant puisse sauter d'un à l'autre.

Une fois l'objet sorti du sac, l'enfant le nomme et saute dans le nombre de cerceaux requis. Donc si l'objet pigé est un bateau, l'enfant sautera dans deux cerceaux en disant: «bateau». Puis il revient à la pige, nomme le mot représenté puis saute dans les cerceaux.

Certains mots peuvent être complexes à syllaber.

Par exemple, le mot «vache» contient deux syllabes à l'écrit, mais une seule à l'oral.

On le prononcera alors: «vach» en une seule syllabe et non «va-che».

Variantes:

Selon là où en est l'enfant, vous pouvez placer seulement le nombre de cerceaux nécessaires (deux cerceaux pour mots à deux syllabes) ou plus de cerceaux si vous stimulez les mots avec un nombre de syllabes varié.

Comme dans toute autre activité, il est intéressant d'inclure des acquis dans l'activité: on veut que l'enfant vive des réussites, qu'il se sente compétent.

Donc, incluez des mots à une seule syllabe si votre cible d'apprentissage est le mot à deux syllabes par exemple.



13. BULLES EN FOLIE!

MATÉRIEL:

Ce qu'il faut pour faire des bulles

ÂGE:

3 à 5 ans

PARTICIPANTS:

1 à 4

OBJECTIFS:

Stimuler le concept de taille petit/gros

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'adulte souffle des bulles et demande aux enfants d'attraper les petites bulles, ensuite, les grosses bulles.

Si l'activité se fait avec un seul enfant, on peut lui demander de dire la grosseur de la bulle qu'il attrape: « Une grosse bulle.» « Une petite bulle.»

Ce jeu est d'une simplicité et d'une polyvalence incroyable. Plaisir et rire assuré!!

Pour varier, les objectifs, vous pourriez demander à l'enfant de souffler des bulles : en haut, puis en bas, devant vous ou derrière vous, sur la chaise, sous la chaise, un peu de bulles, beaucoup de bulles, etc.

Vous pourriez aussi utiliser ce même jeu pour stimuler du vocabulaire divers : les parties du corps "Souffle des bulles sur mon bras. ", les verbes d'action " Cours jusqu'à la bulle ! ", "Saute pour les attraper !).

Les bulles sont également une activité gagnante pour stimuler les précurseurs de la communication et les demandes. Vous pourriez travailler la demande "encore" avec cette activité. Soufflez des bulles et attendez quelques instants. Lorsque l'enfant manifeste des indices qu'il aimerait avoir encore des bulles, aider le à faire cette demande selon ce qui est convenu au PIO : ex. modelage, signes, gestes, mot, demande verbale, etc.

Variantes:



14. L'ALBUM PHOTO

MATÉRIEL:

Album avec des photos de l'entourage de l'enfant

ÂGE:

2 à 6 ans

PARTICIPANTS:

1

OBJECTIFS:

Stimuler les habiletés de conversation

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Installez-vous confortablement dans un endroit douillet puis feuillotez ensemble l'album de photo de l'enfant. Il pourra vous présenter les membres de sa famille, vous parler d'un évènement, de sa visite au zoo, de ses vacances, de sa chambre, de son animal de compagnie, selon les photos présentes dans l'album.

Vous l'écoutez, il vous écoutera. Vous commenterez, il réagira. Vous stimulerez ici tout le sens utile de la conversation ainsi que ses règles. Vous lui poserez des questions, il répondra du mieux qu'il le peut. Cependant, les questions sont à utiliser avec modération, les commentaires favoriseront la conversation.

En plus de stimuler les habiletés conversationnelles, vous passerez un beau moment avec cet enfant qui se sentira intéressant et important à vos yeux. Moyen intéressant pour créer ou renforcer le lien.

Variantes:

Apportez votre album de famille et faites le même exercice !

Vous piquerez à coup sûr la curiosité de l'enfant qui pourra imiter le modèle que vous lui avez offert quand vous avez fait l'activité avec son album. Un deux pour un!

Pensez à ajuster le niveau de difficulté en fonction de l'âge et des capacités de l'enfant.



15. LA COURSE À OBSTACLE

MATÉRIEL:

Espace suffisant et matériel pour créer des obstacles

ÂGE:

3 à 6 ans

PARTICIPANTS:

1 à 5

OBJECTIFS:

Stimuler le vocabulaire des verbes d'action

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Organisez le matériel à votre disposition afin de créer des obstacles qui vous permettront des actions telles que sauter, courir, rouler, tourner, monter, descendre, etc.

Faites d'abord le parcours en décrivant vos actions avec l'enfant qui vous accompagne afin qu'il puisse avoir le modèle gestuel et verbal. Par exemple, vous pourriez dire « Je saute, je cours, je tourne. », le tout en faisant l'action.

C'est ensuite le tour de l'enfant qui fait le parcours en nommant ses actions comme vous l'avez fait.

Cette activité semble demander un plus grand temps de préparation, mais gardez ça simple: une chaise, un cône, une poutre et un tunnel feront un beau parcours d'obstacles facile et rapide à installer.

Variantes:

Bien évidemment, vous adaptez le niveau de difficulté, soit en diminuant ou en augmentant le nombre d'actions à nommer. Vous pourriez mettre seulement des obstacles de saut pour stimuler le verbe «sauter» par exemple ou en rajouter des plus complexes et variés si tel est le besoin ou la capacité de l'enfant.

Il est possible d'utiliser ce genre d'activité pour stimuler l'utilisation du pronom «Je» ou encore «il/elle» dans le cas où ce sont les enfants qui attendent leur tour, qui commentent les actions de l'enfant qui exécute le parcours.



16. CHASSE AU TRÉSORS

MATÉRIEL:

Carré de sable
(ou bac de sable
ou de riz)
Quelques jouets

ÂGE:

2 à 4 ans

PARTICIPANTS:

1 à 5

OBJECTIFS:

Catégorisation

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Identifiez une zone de dépôt pour placer les jouets qui seront récoltés dans le riz.

Créez une zone de dépôt par catégorie de jouets. Par exemple, il pourrait y avoir une zone pour les vêtements, la nourriture, les animaux, etc.

Les catégories pourraient être divisées, par exemple, dans des boîtes ou sur des images représentant chacune des catégories. (Voir annexe 1 : Matériel à découper)

Les jouets à trouver sont cachés dans le sable ou le riz.

L'enfant qui découvre un jouet va le déposer dans la bonne catégorie d'objets.

L'adulte l'encourage à nommer l'objet et à dire à quelle famille de mots il appartient.

Variantes:

Pour des enfants plus jeunes, vous pouvez utiliser un plus petit nombre de catégories. Augmentez le nombre de catégories selon l'âge et les besoins/capacités des enfants. Pensez également à inclure une catégorie dans les intérêts de l'enfant. Par exemple, si l'enfant avec lequel vous travaillez adore les voitures, la catégorie «moyens de transport» s'impose !



17. SUR LE CHEMIN

MATÉRIEL:

Cartes illustrées
et/ou objets
pour marquer le
trajet, cônes

ÂGE:

3 à 5 ans

PARTICIPANTS:

1 à 4

OBJECTIFS:

Stimuler
l'utilisation des
verbes au futur
proche

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

À l'aide de cônes ou de divers objets, délimitez un trajet. Choisissez des cartes illustrant des verbes, des images variées ou divers objets (figurines, voitures, aliments, etc.).

Tout au long de ce trajet, placez les cartes et les objets sélectionnés par groupe de deux. Ce seront les stations.

Quand l'enfant arrive à une station, il doit choisir un objet ou une carte et vous annoncer son intention de la façon suivante: « Je vais....» puis il décrit son action.

Par exemple, l'enfant arrive à une station où il y a une figurine de chien et une de chat. Il fera son choix et vous dira: « Je vais prendre le chat.» L'enfant le prend et poursuit jusqu'à la prochaine station.

S'il trouve des cartes illustrant des verbes, par exemple une personne qui marche et une autre avec quelqu'un qui saute, l'enfant choisira puis dira son action. Par exemple, il dira : «Je vais sauter.» L'enfant sautera alors jusqu'à la prochaine station.



Variante

Vous pouvez offrir un petit sac à l'enfant pour y déposer ses trésors qu'il pourra apprécier à la fin de la course. Pour des enfants qui ont besoin de bouger, vous pouvez faire un parcours alternatif avec deux choix d'action au départ du parcours: «Tu vas faire le parcours en courant ou en rampant ?» L'enfant vous répond: « Je vais le faire en rampant.» Puis retour au point de départ avec un nouveau choix.

18. « IL » OU « ELLE »

MATÉRIEL :

Plusieurs illustrations ou figurines pouvant être identifiées selon «il» ou «elle»

ÂGE :

3 à 5 ans

PARTICIPANTS :

1 à 4

OBJECTIFS :

Stimuler l'utilisation des pronoms «il» et «elle»

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Placez les illustrations ou les figurines dans une boîte ou un sac.

L'enfant devra piger une figurine ou une image.

Quand l'enfant a pigé, il doit décrire ce qu'il voit.

Ex. : L'enfant pige une image d'une fille avec une robe. Il pourrait vous dire: « Elle a une robe. » L'important, c'est que l'enfant utilise le «il» ou le «elle» selon le cas.

Selon les capacités de l'enfant, vous pouvez mettre dans le contenant, seulement des images «il», seulement des images «elle» ou mélanger les deux types d'images/figurines.

Variante :

Vous pouvez jouer avec les enfants du groupe ou d'autres personnes qui vous entourent. Allez-y de la même façon, en faisant une courte description de cette personne en gardant en tête que l'objectif est l'utilisation du pronom «il» et «elle».

En général, on accepte l'utilisation du «i» pour «il» et du «a» pour «elle» puisque ça fait partie du langage courant dans notre belle province.



19. AVANT/MAINTENANT/APRÈS

MATÉRIEL:

Cartes illustrant des actions

ÂGE:

4 ans et+

PARTICIPANTS:

1 à 4

OBJECTIFS:

Stimuler l'utilisation des verbes au présent, passé, futur proche

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Dis-moi ce que tu vas faire, dis-moi que tu le fais, dis-moi ce que tu as fait. Ce sera le déroulement de l'activité !

L'enfant choisira ou pigera une carte d'action. Puis, comme écrit plus haut, il vous dira les trois étapes de l'action. Vous pouvez le guider verbalement en lui posant les trois questions.

Exemple: L'enfant pige une carte représentant un enfant qui marche. Ce dernier devra vous dire :

-« Je vais marcher.»

-En marchant, il vous dit: « Je marche.»

-Quand il arrête de marcher, il vous dit : « J'ai marché.»

Variante :

Vous pouvez stimuler ces trois temps de verbes en décrivant vos actions lors des activités du quotidien. Par exemple, si vous mettez votre manteau en présence de l'enfant, vous pouvez lui dire: « Je vais mettre mon manteau, je mets mon manteau, j'ai mis mon manteau. »

Évitez de dire autre chose lors de cette séquence afin que l'enfant s'y retrouve et puisse faire plus facilement le lien entre l'action et les mots.



20. LE JOUET CACHÉ

MATÉRIEL:

Un ou plusieurs
jouets musicaux
ou sonores
Des cachettes

ÂGE:

2 ans et+

PARTICIPANTS:

1 ou 2

OBJECTIFS:

Stimuler l'attention
auditive

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Dans ce jeu pour stimuler l'attention auditive, il s'agit de cacher un jouet musical ou sonore qui peut faire un bruit en continu et simplement laisser l'enfant le trouver.

Une fois le jouet trouvé, soit vous le recachez à un endroit différent, soit vous cachez un autre jouet (surtout dans le cas où l'enfant trouverait le premier jouet trouvé très intéressant !)

Variantes :

Vous pouvez aussi stimuler l'attention auditive avec des jeux de lotto sonore où des bruits sont associés à des images. L'enfant écoute le son et essaie d'en associer l'illustration.



EXEMPLES

21. UN MOT, UN BALLON!

MATÉRIEL:

Un ballon
Des illustrations ou
des objets choisis
selon les mots à
stimuler

ÂGE:

3 ans et+

PARTICIPANTS:

1 à 2

OBJECTIFS:

Stimulation du
vocabulaire

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'enfant découvre une carte ou un objet choisi selon les mots à stimuler. Une fois le mot produit, il peut alors vous lancer le ballon ou le rouler vers vous ou au mur en répétant le mot.

Une fois le mot suivant nommé, il vous relance le ballon et ainsi de suite.

Notez que si l'enfant n'est pas en mesure de prononcer le mot ou a de la difficulté à le faire, il lance ou roule tout de même le ballon en écoutant le modèle verbal que vous lui offrez.

Variantes :

Une multitude de variantes sont possibles autant dans les objectifs que dans les façons d'utiliser le ballon.

On pourrait le lancer dans un bac ou encore le faire rebondir au lieu de le lancer ou de le rouler.

Cette activité est modifiable pour atteindre plusieurs objectifs de prononciation et de stimulation du vocabulaire.



22. ROULADES RIGOLOTES

MATÉRIEL:

Un ballon

ÂGE:

3 ans et+

PARTICIPANTS:

1 à 2

OBJECTIFS:

Stimulation du contact visuel ou tour de rôle ou imitation motrice

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'enfant et vous êtes assis au sol, l'un en face de l'autre.

Demandez à l'enfant de rouler le ballon vers vous.

Quand vous attrapez le ballon, prenez-le dans vos mains et placez-le près de votre visage en faisant une grimace ou une mimique rigolote. Vous pouvez aussi ajouter un bruit pour attirer son attention vers votre visage.

Roulez, à votre tour, le ballon vers l'enfant qui vous le renvoie.

Comme l'attention visuelle de l'enfant sera probablement portée vers le ballon au départ, le fait de porter le ballon près de votre visage attirera son regard vers ce dernier.

Les grimaces ou mimiques rigolotes attireront aussi son attention vers votre visage.

Variantes:

Comme mentionné dans la section «objectifs» au haut de cette page, cette activité peut très bien être utilisée pour la stimulation/compréhension du tour de rôle ou l'imitation motrice. Le déroulement de l'activité sera sensiblement le même pour l'enfant, mais votre objectif sera différent.



23. L'OBJET MANQUANT

MATÉRIEL:

Jeux à
plusieurs
éléments

ÂGE:

12 mois et+

PARTICIPANTS:

1 à 2

OBJECTIFS:

Stimuler les
demandes

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Pour cette activité, vous offrirez à l'enfant un jeu ou jouet qu'il connaît bien et qu'il aime.

Vous lui offrirez seulement une petite partie du jeu et laisserez le reste du matériel à sa vue, mais hors de portée, de sorte qu'il devra vous demander le matériel ou de l'aide pour y accéder.

La demande est faite selon les capacités de l'enfant ; par un regard, un geste, à l'aide de pictogramme ou verbalement. Vous y répondez en donnant le modèle verbal associé au geste ou au pictogramme.

Variantes :

Pour des enfants plus jeunes ou pour stimuler précisément les demandes d'aide, vous pouvez placer un jouet dans un contenant transparent difficile à ouvrir pour l'enfant. Il ira fort probablement vous voir pour avoir de l'aide.



24. SUR LA ROUTE

MATÉRIEL:

une petite voiture
cartes illustrées
selon les
besoins

ÂGE:

2 ans et+

PARTICIPANTS:

1 à 2

OBJECTIFS:

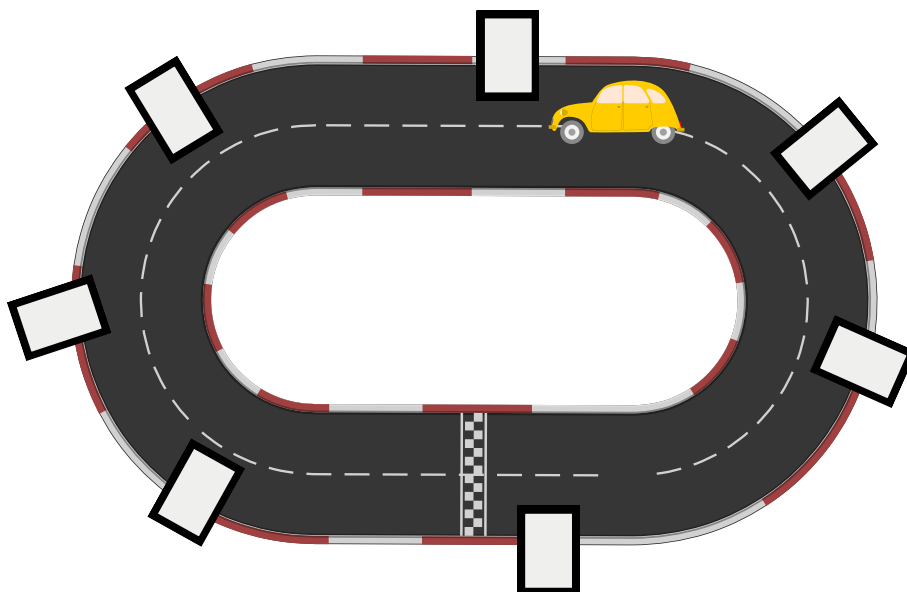
Stimuler le
vocabulaire

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Placez les cartes, face cachée, sur un trajet prédéterminé pour la voiture (voir annexe 1 : matériel à imprimer) . Sur ce trajet, la petite voiture a besoin de mots pour avancer.

Chaque fois que la voiture rencontre une carte, l'enfant la retourne et nomme ce qu'il voit. La voiture poursuit son chemin ainsi jusqu'à la fin du trajet.

Le nombre de cartes posées sur le trajet est déterminé en fonction des capacités de l'enfant.



Variantes :

Cette activité peut être utilisée en stimulation ciblée.

Par exemple, si vous avez un objectif de prononciation d'un son en particulier, utilisez des illustrations de mots contenant ce son.



25. LE SAUT DE LA GRENOUILLE

MATÉRIEL:

cerceaux,
cartes illustrées ou
objets, insectes en
jouet ou imprimer

ÂGE:

2 ans et+

PARTICIPANTS:

1 à 2

OBJECTIFS:

Stimuler le
vocabulaire

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Placez les cerceaux de façon à ce que l'enfant puisse sauter d'un à l'autre facilement, à la manière d'une grenouille.

Dans chacun des cerceaux, placez une carte ou un objet caché que l'enfant découvrira un à un.

Ajoutez des insectes dans quelques cerceaux pour nourrir la grenouille. (Voir annexe 1 : Matériel à imprimer)

L'enfant devra sauter d'un cerceau à l'autre en nommant ce qu'il découvre (cartes et objets) et en dégustant les insectes trouvés sur son chemin.

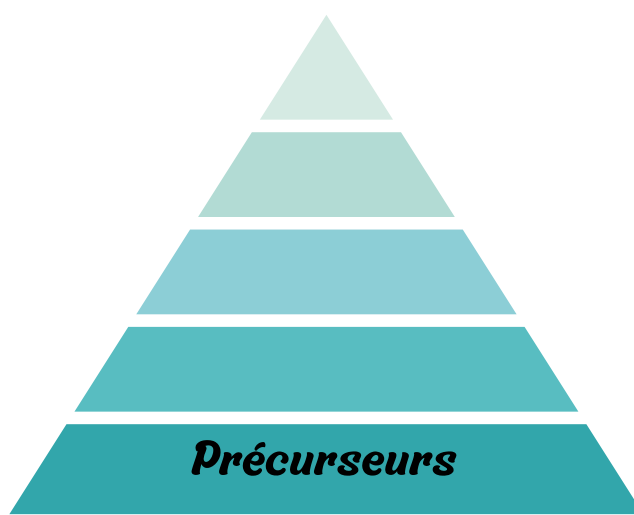
Variantes :

Cette activité peut être utilisée en stimulation ciblée. Par exemple, si vous avez un objectif de prononciation d'un son en particulier, utilisez des illustrations de mots contenant ce son.





LES PRÉCURSEURS DU LANGAGE COMMENT LES STIMULER



Comme leur nom l'indique, les précurseurs au langage et à la communication sont une étape qui vient avant le langage parler. Ils sont importants et peuvent, eux aussi, être stimulés. Voici quelques idées:

- **La compréhension non verbale :**

Ajoutez des gestes pour appuyer vos paroles. Les gestes des Mains animées et les autres programmes de signes pour les bébés sont associés à vos paroles. Si vous faites chaque fois le signe «encore» en disant le mot, il y a de grandes chances que l'enfant imite éventuellement votre geste pour faire sa demande. L'utilisation du mot viendra plus tard.

- **Intentions de communication/communication intentionnelle :**

Oubliez de donner l'ustensile au repas, faites des erreurs intentionnelles, créez des situations loufoques, placez le jouet préféré hors de portée de l'enfant. Toutes ces situations offriront des occasions à l'enfant de poser des questions, de commenter, de questionner.

- **Catégorisation :**

Attirez l'attention de l'enfant sur le chien que vous voyez en promenade et faites la comparaison avec son toutou chien. Quand vous regardez un livre, attirez son attention sur le chien et faites encore la comparaison. (Exemple valable avec tout ce qui existe sur la planète! Pas seulement les chiens et/ou les toutous !)



LES PRÉCURSEURS DU LANGAGE, COMMENT LES STIMULER?



- **Attention auditive :**

Dans un environnement peu bruyant (pas de télé, pas de radio), appelez l'enfant par son nom. Quand il se retourne pour regarder vers vous, félicitez-le. Utilisez des jouets sonores hors de la vue de l'enfant. Quand il réagit, montrez-lui l'objet en question.

- **Les verbalisations et le babillage :**

Quand l'enfant fait des bruits ou babille, répondez-lui, parlez-lui, accordez-lui un regard, un sourire, une part d'attention. Il comprendra que ces sons influencent son environnement, qu'ils servent à quelque chose.

- **Contact visuel :**

Mettez-vous à la hauteur des yeux de l'enfant. Quand vous dites son nom et qu'il établit un contact visuel, félicitez-le. Portez des objets/jouets qui l'intéressent vers vos yeux.

- **Attention conjointe :**

Utilisez un jouet apprécié de l'enfant. Placez-le près de vos yeux en faisant un petit bruit de surprise puis éloignez-le lentement en le regardant. Vous pouvez ensuite offrir le jouet à l'enfant. Les jeux de roulades de ballons, de voitures ou autre entre vous et l'enfant sont aussi de bons moyens de stimuler ce précurseur; vous vous intéressez tous les deux au même objet.

- **Imitation verbale et motrice :**

Les comptines avec des gestes répétitifs sont attrayantes pour l'enfant. Faites-les devant lui, modélez ses gestes au besoin. Incitez l'enfant à faire des gestes familiers comme «bye bye!» et taper des mains en disant «bravo!». En jouant, faites des bruits familiers comme «vroum vroum!» en jouant avec des voitures, «Boum!» quand quelque chose tombe.

- **Tour de rôle :**

Faire rouler des ballons ou des petites voitures, à tour de rôle, l'un vers l'autre en verbalisant le «mon tour/ton tour». Prendre une collation dans un plat commun, prenez un morceau chacun, à tour de rôle.