

# 1. OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT

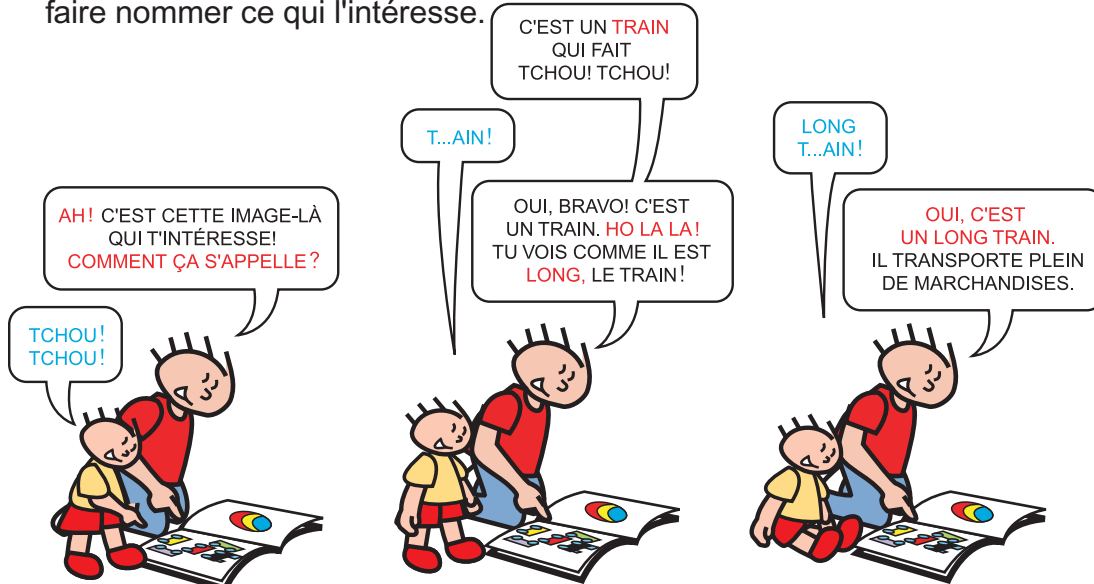
**C**ette première technique vise à inciter l'enfant à regarder le livre et son contenu, et à y porter attention. Elle permet aussi de l'aider à parler de ce qui l'intéresse.

Il peut arriver que l'enfant ne porte pas du tout attention au livre qu'on lui présente. Il faut donc d'abord attirer son attention vers les images du livre. Ceci n'est pas toujours facile!

Pour **obtenir son attention**, on peut ajouter des exclamations qui vont piquer sa curiosité et l'amèneront à regarder le livre ou l'image que l'on pointe.



Par contre, s'il porte déjà **intérêt** à une image ou à un livre différent, il faut se recentrer sur **son** intérêt et utiliser cette image ou ce livre pour le faire nommer ce qui l'intéresse.



## 2. NOMMER LES IMAGES

**P**our augmenter la quantité de mots qu'il connaît, l'enfant doit apprendre le nom de ce qu'il voit sur les images et autour de lui. Le fait de nommer souvent les images pendant la lecture aide l'enfant à identifier les mots qui vont avec les images. C'est un moyen simple et efficace d'augmenter son vocabulaire.

Toujours **nommer les images** que l'on pointe du doigt.



Lorsqu'il regarde une image en particulier, il faut **la nommer** et **la pointer** aussi pour être sûr qu'il associe la bonne image au mot que l'on dit.

ÇA, C'EST UNE **FERME!**  
IL Y A BEAUCOUP D'**ANIMAUX** À LA FERME.  
TU VOIS, IL Y A DES **CHEVAUX**, DES **COCHONS** ET DES **POULES!**

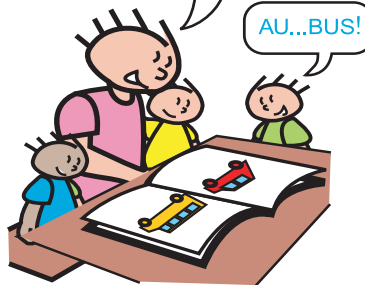


On peut nommer **ce qu'il connaît** - cela permet de consolider ce qu'il sait déjà -, mais il est important de nommer **ce qu'il ne connaît pas encore** pour enrichir son vocabulaire.

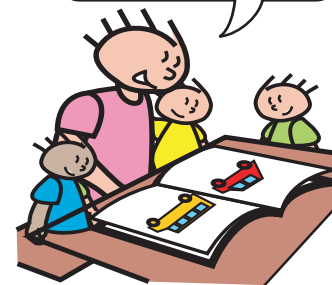
**Attention!** Il n'est peut-être pas pertinent de nommer toutes les images d'un livre, surtout si ce dernier comporte de nombreuses images aux noms complexes. Il est souvent préférable de n'introduire que quelques mots nouveaux lors d'une période de lecture, selon le rythme de l'enfant. En regardant une autre fois le livre avec lui, on répète les mots utilisés la fois précédente. Ceci lui permet de mieux les mémoriser.

MARTINE, **CE QUE TU REGARDES, C'EST UN AUTOBUS!** TU CONNAIS ÇA UN **AUTOBUS?**

AU...BUS!



BRAVO! C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE TU LE DIS: **AUTOBUS!**



### 3. RÉPÉTER ET ENCOURAGER

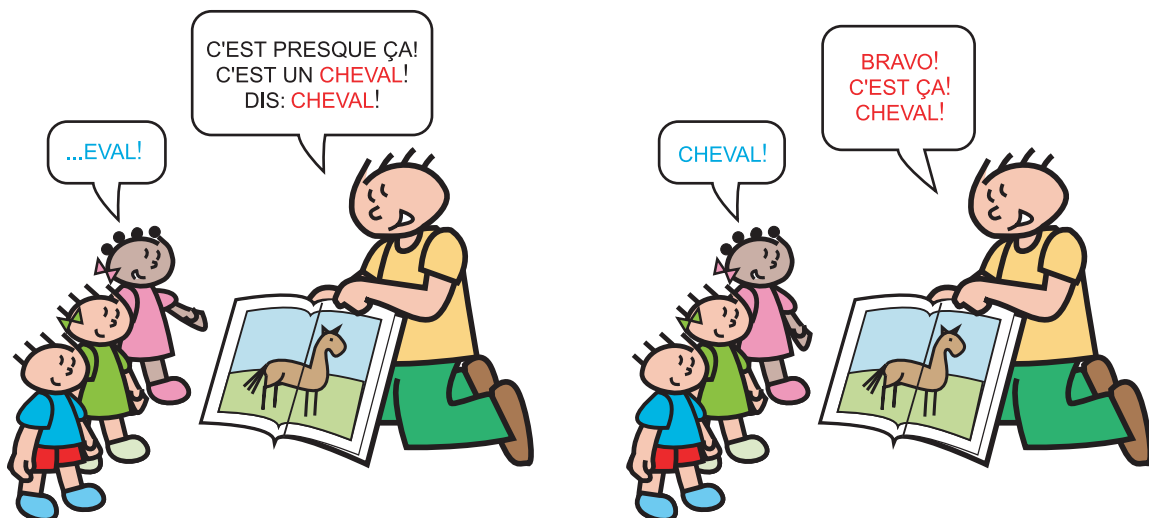
**L**orsque l'enfant dit quelque chose, il est important de lui montrer que l'on a bien compris. Il s'agit d'un ingrédient essentiel pour qu'il persiste à apprendre.

*Il faut répéter lentement le ou les mots qu'il vient de dire. En répétant les mots qu'il dit, on l'encourage à continuer!*

Si le mot qu'il dit n'est pas bien prononcé, articulé ou exact, on le répète lentement en utilisant **la prononciation juste** ou **le bon mot**.

Il faut aussi le **féliciter** pour les mots, même imparfaits, qu'il dit et encourager ses efforts.

Si c'est une des premières fois que l'enfant reconnaît et nomme une image, il faut souligner ce qu'il vient de réussir par des félicitations et répéter ce qu'il a dit avec la bonne prononciation.



## 4. POSER DES QUESTIONS

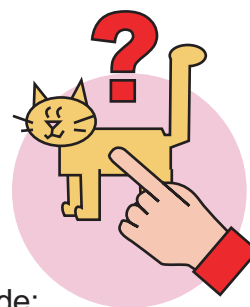
**I**l est important de poser des questions à l'enfant. Ceci contribue au développement de sa compréhension et l'incite à s'exprimer avec les mots qu'il connaît.

Il faut bien **ajuster les questions** que l'on pose à l'enfant **à son niveau de développement**.

**Au début**, lorsque l'enfant ne connaît pas encore très bien les mots qui correspondent aux images qu'il regarde, on lui pose des **questions simples** auxquelles il peut répondre par «oui» ou par «non», ou encore en pointant du doigt.

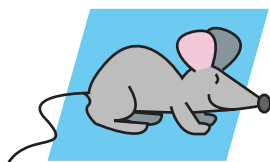
Des exemples de questions simples:

En regardant avec lui une image avec des animaux, on pointe le chat et on lui demande: «**Est-ce que c'est un chat?**».



En regardant avec lui la même image, on lui demande: «**Où est le chat? Montre-moi le chat!**».

**Par la suite**, quand il parvient à dire plus de mots, on pose des questions auxquelles l'enfant peut répondre par 1 ou 2 mots.



Des exemples de questions de ce type:  
«**Qu'est-ce que c'est?**»  
«**Qu'est-ce qu'il y a ici?**»  
«**C'est quoi cet animal sur l'image?**».

**Plus tard**, quand l'enfant utilise de plus en plus de mots, on pose des questions auxquelles il doit répondre avec une combinaison de mots ou par une courte phrase.

Des exemples de questions de ce type:  
«**Que fait le petit garçon?**»  
«**Qu'est-ce qui se passe dans l'image?**».



Il est important de faire des suites de questions et d'alterner les questions simples et générales. Après avoir posé une question à l'enfant, on attend qu'il réponde, puis on lui en pose d'autres. Ces questions peuvent être en lien avec la réponse qu'il vient de dire ou peuvent diriger son attention sur d'autres aspects de l'image. L'enfant apprend à décrire les divers aspects d'une même image.



**Rappel important:** il faut suivre le rythme de l'enfant!

S'il paraît incapable de répondre à un type de questions, lui en poser de plus simples!

S'il connaît de nouveaux mots et fait des combinaisons de 2 mots, lui poser des questions plus générales et un peu plus difficiles qui le feront parler plus!

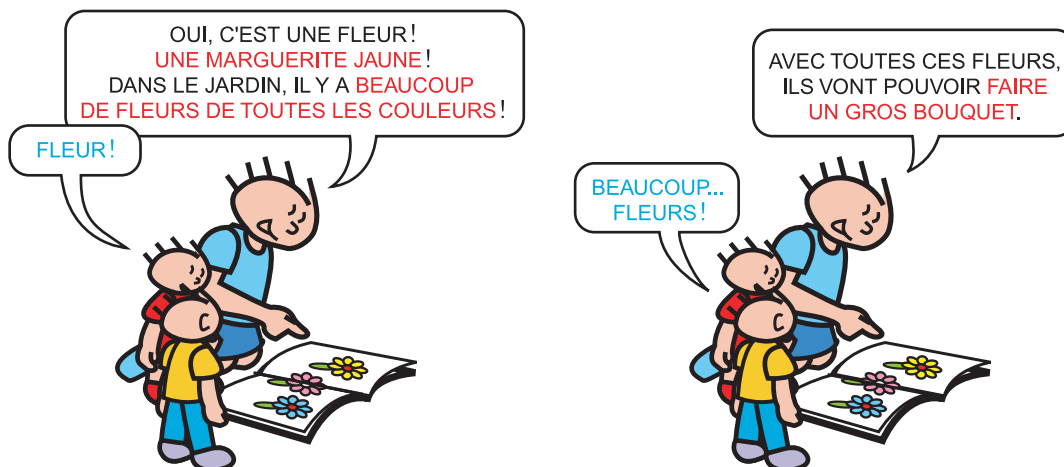
## 5. AJOUTER DE L'INFORMATION

**I**l est utile d'ajouter de l'information à ce que dit l'enfant à partir de ce qu'il voit. Ceci lui permet d'enrichir son vocabulaire et de saisir les liens entre un objet particulier et ses caractéristiques. Il devient ainsi plus à l'aise pour s'exprimer et se faire comprendre.

Lorsque l'enfant dit des mots à partir de l'image qu'il regarde, on part de ceux-ci pour ajouter des informations simples (par exemple, la **grosseur** ou la **couleur** de l'objet sur l'image).



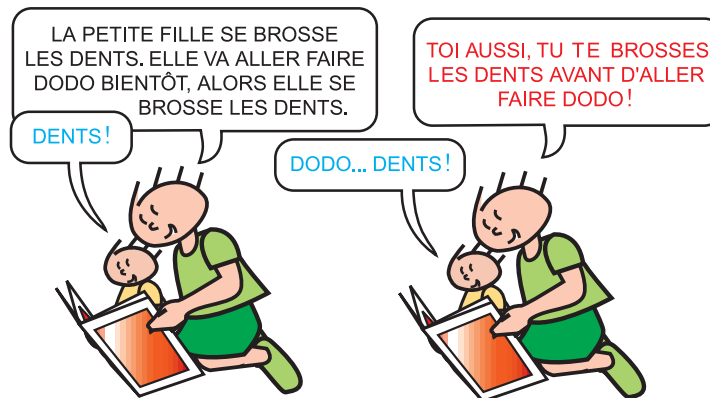
Il est également possible de faire une **phrase nouvelle** à partir de ce que vient de dire l'enfant.



## 6. FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT

**L**es livres d'enfants montrent souvent des situations de la vie courante: les personnages se rendent visite, se promènent ou mangent du gâteau. L'enfant doit pouvoir utiliser les mots appris en lecture interactive dans les situations de sa vie de tous les jours. Le rappel des expériences qu'il vit et les ressemblances avec ce qu'il voit dans les livres lui montrent bien la généralité des mots pour décrire les objets et les situations. De surcroît, faire des liens entre les deux contextes est un bon moyen pour l'inciter à parler et à communiquer. Ce qu'il apprend avec la lecture devient utile lorsqu'il veut parler de situations semblables.

Voici des exemples de façons de faire des liens entre les images du livre et la vie de l'enfant:



# UTILISER L'ENSEMBLE DES TECHNIQUES

**E**n regardant un livre avec l'enfant, il faut essayer de bien avoir en tête les 6 techniques du volet B. Il s'agit d'une habitude qui s'acquiert facilement et rapidement. Il est important d'utiliser un enchaînement de techniques approprié avec lequel la personne se sent à l'aise et qui semble bien convenir à l'enfant. Il n'est surtout pas obligatoire de recourir à toutes les techniques dans un même épisode et encore moins de suivre l'ordre dans lequel nous les avons présentées. Il faut viser à ce que l'enfant s'exprime, maintienne son intérêt et développe ses habiletés langagières. Nous réitérons, une fois de plus, l'importance de s'ajuster au niveau et au rythme propres de l'enfant!

Voici un exemple où les techniques s'enchaînent l'une l'autre:

**Scene 1:** The adult says, "REGARDE, UN BATEAU! ET QU'EST-CE QU'IL Y A ICI?". The child replies, "...FANT!".  
 Techniques: OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT (1), POSER DES QUESTIONS (4)

**Scene 2:** The adult says, "OUI! DES ENFANTS! ENFANTS! QU'EST-CE QU'ILS FONT, LES ENFANTS?". The child replies, "...ALLON!".  
 Techniques: RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3), POSER DES QUESTIONS (4)

**Scene 3:** The adult says, "C'EST-ÇA! UN BALLON! ILS JOUENT AVEC LE BALLON BLEU SUR LA PLAGE!".  
 Techniques: RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3), AJOUTER DE L'INFORMATION (5)

**Scene 4:** The adult says, "ET À CÔTÉ, IL Y A UNE PETITE PELLE, DES SEAUX ET DES RÂTEAUX."  
 Technique: NOMMER LES IMAGES (2)

**Scene 5:** The adult says, "AVEC QUOI TU JOUES DANS LE SABLE, TOI?". The child replies, "AUTO!".  
 Techniques: POSER DES QUESTIONS (4), FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT (6)

**Scene 6:** The adult says, "OUJ! BRAVO! TU JOUES AVEC DES AUTOS!". The child replies, "JOUE AUTO!".  
 Technique: RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3)



## ACTIVITÉS DE JEU

**L**e bambin est maintenant capable de dire de nombreux mots. Bien qu'il n'arrive pas encore à très bien exprimer tout ce qu'il voudrait dire, il comprend la plupart des demandes simples qu'on lui adresse. Il comprend aussi beaucoup plus de mots que de mots qu'il parvient à dire. En termes techniques, on dit que la **compréhension** de la parole se développe avant et plus rapidement que l'**expression**.

Nous présentons ici quelques activités de jeu qui viendront appuyer les effets de la lecture interactive. Ces activités permettront à l'enfant d'enrichir son vocabulaire, de développer ses capacités d'attention et d'association, et sa mémoire. Il développera aussi un peu plus sa dextérité manuelle. Durant ces activités, on peut utiliser avec profit les techniques du volet B (Obtenir l'attention et utiliser l'intérêt, Nommer, Répéter et encourager, Poser des questions, Ajouter de l'information, Faire des liens avec la vie de l'enfant).

### MES VÊTEMENTS ET LES PARTIES DE MON CORPS



**C**onnaître le nom des vêtements et des différentes parties du corps contribue à enrichir le vocabulaire de l'enfant à propos de ce qui lui est propre. Ces connaissances l'aideront à mieux répondre aux demandes de tous les jours et à s'exprimer clairement.

Dans une boîte de carton, placer divers vêtements (seulement quelques-uns, au début). Demander ensuite à l'enfant de fouiller dans cette boîte pour y trouver le vêtement nommé. Choisir des vêtements courants et simples (soulier, chandail, chapeau, etc.) qu'il pourra facilement identifier. Quand il devient habile à ce jeu, augmenter le nombre de vêtements (donc la difficulté). Pour hausser le plaisir du jeu, on peut aussi se vêtir avec les morceaux choisis (souliers de papa pour l'enfant, bonnet de bébé pour maman, etc.). Rires et bons moments garantis!

On peut montrer à l'enfant l'identification des parties de son corps avec, par exemple, la chanson «J'ai 2 yeux...», en combinant les mots et les gestes. L'important est d'amener l'enfant à imiter la personne qui chante, à toucher les parties de son corps correspondant à ce que dit la chanson. Plus tard, il pourra lui-même chanter.

## JEU DES DEMANDES

---

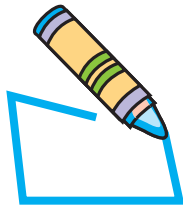


**O**n favorise le développement des capacités de compréhension de l'enfant et l'apprentissage des mots d'action en jouant à lui demander de réaliser de petites consignes. Par la même occasion, il apprend l'importance d'utiliser les verbes lorsqu'il s'exprime.

Demander à l'enfant d'exécuter des actions simples (par exemple, «Montre-moi comment tu dances!», «Va chercher tes souliers!», «Saute, tape des mains, puis touche ton nez!»). On peut aussi lui demander de faire exécuter les actions simples **par** ou **sur** une poupée ou un animal en peluche (par exemple, «Fais faire au revoir à la poupée!», «Peigne les cheveux de la poupée!», «Fais boire le toutou!»).

## FAIS-MOI UN DESSIN !

---



**E**n plus de développer ses habiletés à tenir un crayon et à l'utiliser, jouer avec des crayons permet de capter et maintenir l'attention du bambin. Cela l'habitue aussi à demeurer assis et concentré sur une tâche.

Après avoir fait une démonstration, on lui offre des crayons et on l'invite à gribouiller. Lorsqu'il parvient à faire des marques sur le papier, on l'incite alors à imiter les lignes que l'on trace devant lui. S'il y arrive, on dessine des formes plus complexes (des cercles, des carrés), puis on lui demande de les reproduire. Le but du jeu ne consiste pas à ce qu'il réussisse à faire des lignes droites ou des formes parfaites, mais à l'amener à tracer des lignes.

**Important:** il faut choisir de gros crayons solides faits de cire non toxique. Ils sont sécuritaires et dureront longtemps!

## QUE FAIT... ?

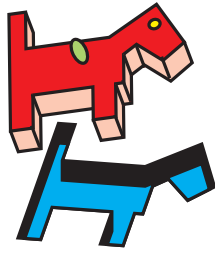
---



**L**e développement du langage dépend aussi de la mémoire. Il ne suffit pas de répéter un nouveau mot, il faut le retenir! On peut exercer la mémoire de l'enfant en lui demandant d'imiter le son ou le bruit que font les objets qui l'entourent ou qui apparaissent dans le livre qu'il regarde (par exemple, «Que fait le train?», «Que fait la scie?», «Que fait l'auto?»).

## LES CASSE-TÊTE

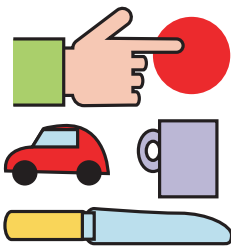
---



**J**ouer avec des casse-tête permet de développer la capacité d'attention de l'enfant et sa dextérité manuelle. Une telle activité favorise aussi le développement de son habileté à résoudre des problèmes. Au début, les casse-tête doivent contenir peu de pièces et celles-ci doivent être de formes simples. À mesure que son habileté à réaliser des casse-tête grandit, on lui présente des casse-tête plus complexes (plus de pièces, formes plus complexes, etc.) et de sujets variés.

## TROUVE DANS LA PIÈCE !

---



**O**n aide l'enfant à apprendre les caractéristiques des objets, telles leur couleur et leur grosseur, en lui demandant de pointer au moins un objet dans la pièce qui possède la caractéristique qu'on lui dit. Par exemple, on lui demande de trouver dans la cuisine un objet rouge ou encore un objet plus petit (plus grand) que lui.

Si l'enfant ne connaît pas encore le nom des couleurs, il faut commencer par lui montrer un objet d'une couleur simple (exemple, rouge, bleu, jaune, vert). Ensuite, on lui demande de trouver dans la pièce un objet qui est de la même couleur, en s'assurant au préalable qu'il y en ait effectivement un! Ce jeu peut se dérouler à peu près n'importe où, en choisissant les nombreuses caractéristiques d'un objet (forme, texture, utilité, etc.). Il s'agit d'autant d'occasions de développer le vocabulaire et les connaissances de l'enfant.

## CHANTONS ENSEMBLE

---



**C**hanter des chansons et réciter des comptines avec l'enfant est un excellent moyen de développer son langage et de l'initier au rythme et aux sons du langage parlé.

*«J'ai deux yeux, tant mieux  
Deux oreilles, c'est pareil  
Deux épaules, c'est drôle  
Deux bras, ça va  
Deux fesses qui se connaissent  
Deux jambes, il me semble  
Deux pieds, pour sauter!»*



## JOUETS SUGGÉRÉS

---



Voici des exemples de jouets suggérés à ce niveau de développement:

- Blocs
- Matériel de coloriage
- Véhicules de grosseur moyenne
- Jouets à classer et à enfiler (boîte pour classer les formes ou les couleurs, bobines de fil)
- Téléphone
- Jouets musicaux simples (petit piano, xylophone, etc.)
- Cassettes de chansons et de comptines simples
- Livres colorés de grosseurs et de thèmes variés
- Casse-tête.



# AIDE-MÉMOIRE ALI-BAMBIN B

## 1 OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT



## 2 NOMMER LES IMAGES



## 3 RÉPÉTER ET ENCOURAGER



## 4 POSER DES QUESTIONS



## 5 AJOUTER DE L'INFORMATION



## 6 FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT







# ALI-Bambin

## VOLET C

---



**À** ce niveau, le bambin connaît environ 100 mots. Il utilise des **phrases de 2 mots** et commence à en faire de **3 mots et plus**. Il comprend les principaux mots d'action (mange, saute, lance, etc.). Il commence donc à être en mesure de **répondre à des demandes plus complexes**, comme, par exemple, d'aller chercher un livre dans sa chambre ou sur l'étagère. Pour l'aider à progresser, on doit ajuster ses façons d'interagir avec lui et ses demandes aux compétences et exigences de l'enfant. Il faut le faire en lui offrant des défis stimulants et amusants!

L'emploi des techniques du volet C aidera l'enfant à utiliser les mots qu'il connaît déjà, à en apprendre de nouveaux et, surtout, à faire des combinaisons de mots pour exprimer clairement ce qu'il veut dire. Elles lui permettront d'être plus habile à décrire ce qui l'entoure et à parler de ce qu'il vit.

Après les techniques du volet C nous présentons des suggestions d'activités de jeu visant, entre autres, à enrichir le vocabulaire de l'enfant, à développer ses capacités d'attention et d'association, et sa mémoire. Elles permettent aussi d'améliorer sa dextérité manuelle.

# LES TECHNIQUES

**A**u cours du volet C, il faut amener l'enfant, non seulement à connaître les mots qui lui permettent de décrire ce qu'il voit dans le livre au cours des activités de lecture, mais à les utiliser dans sa vie de tous les jours. Il faut également l'initier aux règles de la communication et du dialogue avec une autre personne.

Les 7 techniques à utiliser sont:

- 1. OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT**
- 2. NOMMER LES IMAGES**
- 3. RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER**
- 4. POSER DES QUESTIONS**
- 5. AJOUTER DE L'INFORMATION**
- 6. FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT**
- 7. RESPECTER LE TOUR DE PAROLE**

Les 6 premières techniques, mis à part la technique 3, portent le même nom que celles du volet B. Comme dans le cas précédent, nous les avons adaptées pour qu'elles s'ajustent au niveau supérieur de développement du bambin. Elles vont permettre de favoriser encore plus le développement de ses habiletés de communication et de langage.

Par ses réactions, ses verbalisations et son intérêt, l'enfant signalera quelle technique, à un moment donné, devient la plus appropriée. Comme celles des volets précédents, les techniques du volet C coïncident largement avec ce que la plupart des personnes font spontanément quand elles interagissent avec un bambin.

Cependant, l'utilisation systématique de l'ensemble ou de certaines de ces techniques peut parfois paraître un peu compliquée. Il faut faire un petit effort pour les mémoriser. Après quelques séances de lecture, les personnes deviennent habiles à les utiliser. Si la conversation avec



l'enfant s'y prête, il est possible, et même souhaitable, de recourir à l'ensemble des techniques au cours d'une même séance de lecture.

Dans les mois qui viennent, l'enfant fera des progrès considérables. L'ampleur de son vocabulaire s'accroît beaucoup. Il devient de plus en plus apte à s'exprimer et à communiquer avec les autres. Ne pas oublier que cette relative explosion dans les habiletés langagières peut survenir plus tôt ou plus tard selon les enfants. Encore une fois, nous réitérons l'importance de **suivre le rythme propre de chaque enfant**.

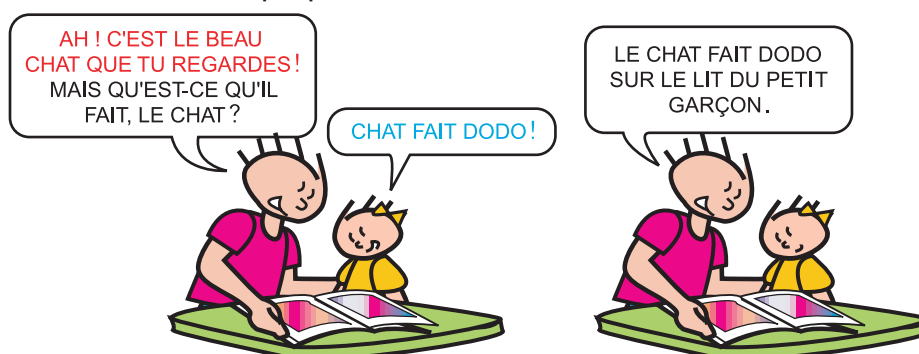
Si l'on constate que l'enfant possède un large vocabulaire et fait des combinaisons de 2 mots pour se faire comprendre, il est temps de le faire travailler un peu plus et de l'amener à produire des combinaisons de 3 mots et plus. Il faut rendre les moments de lecture interactive toujours stimulants et amusants pour l'enfant. Les techniques du volet C sont des moyens pour y parvenir.

Nous recommandons d'utiliser des livres variés pour maintenir l'intérêt de l'enfant. Se rappeler que l'enfant aime aussi regarder plusieurs fois le même livre.

# 1. OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT

**À** ce niveau de son développement, l'enfant initie souvent des conversations avec les gens de son entourage. Pendant les activités de lecture interactive, pour débiter une conversation et faire partager son intérêt, il va demander à l'adulte d'identifier ou de nommer l'image ou l'objet qu'il pointe. Il peut aussi lui-même nommer l'image qu'il fixe avec intérêt. Partager le même objet d'intérêt que le sien est toujours très important. Cela permet d'élaborer des échanges verbaux autour de ce qui l'intéresse. Son attention sera d'autant maintenue. Lorsque l'on constate qu'il porte attention à une image particulière, il faut utiliser cette image pour engager la conversation.

Cette technique vise à attirer et maintenir l'attention de l'enfant vers le livre et son contenu. On y parvient en utilisant des trucs, tels pointer du doigt une image et s'exclamer à son propos (par exemple: «Oh! Regarde la belle girafe! Il y a plein de beaux animaux sur cette page!»), mais on peut aussi utiliser le propre intérêt de l'enfant.



Par contre, si l'enfant semble distrait et n'arrive pas à fixer son regard sur le livre, on recourt au moyen efficace d'obtenir son attention: utiliser des exclamations de joie ou de surprise, tout en pointant du doigt l'image que l'on aimerait qu'il regarde!



## 2. NOMMER LES IMAGES

**L'**enfant élargit son vocabulaire à partir des mots qu'il entend et de leur correspondance avec une image, un objet, une personne ou une action. Il en retient certains après les avoir entendus une seule fois. Il devra en entendre d'autres plusieurs fois pour parvenir à les retenir. C'est pourquoi on l'aide à développer son vocabulaire en nommant aussi bien les choses qu'il semble connaître que celles qu'il ne connaît pas encore.

Il se peut que l'enfant utilise des mots de façon générale, sans faire de distinction entre les objets. Par exemple, il dira «chien» pour désigner tous les animaux domestiques ou il dira «auto» pour tous les véhicules avec des roues. Quand cela se produit, il convient de lui faire apprendre les distinctions utiles pour bien se faire comprendre. On précise alors les mots qui désignent des images différentes, images qu'il nomme de la même façon. Ceci enrichit son vocabulaire et l'aide à différencier les objets autour de lui.



Toutefois, lorsque l'on précise le nom des objets ou des images, il faut s'ajuster au niveau de développement de l'enfant. Par exemple, à son âge, il peut différencier le chien du chat ou du cochon, mais il n'est peut-être pas encore prêt à différencier (et ce n'est sûrement pas encore utile) les diverses races de chiens (labrador, caniche, etc.)



### 3. RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER

**T**out en s'amusant, l'enfant apprend beaucoup en répétant simplement les mots qu'il entend. Souvent, il répète plus facilement la fin des mots. Par exemple, pour «éléphant», il dira «phant» et pour «tortue», «tue» ou «otue». Il arrive aussi qu'il réduise une phrase complète à quelques syllabes. Par exemple, pour dire «il n'y en a plus», il dira «na pu». Il montre ainsi les niveaux de compréhension et d'expression langagières qu'il a atteints. Il est essentiel de lui indiquer que l'on a compris – et que l'on apprécie son effort de communication – en répétant ce qu'il vient de dire, tout en y apportant les corrections appropriées.

Il est nécessaire de bien écouter les mots que l'enfant dit. Si le mot qu'il dit n'est pas tout à fait adéquat, on le **répète** correctement. Par exemple, si l'enfant dit «feur» en regardant le dessin d'une fleur, on répète lentement son mot avec **la bonne prononciation**: «fleur». En corrigeant de cette façon les mots de l'enfant, on l'aide à mieux se faire comprendre.

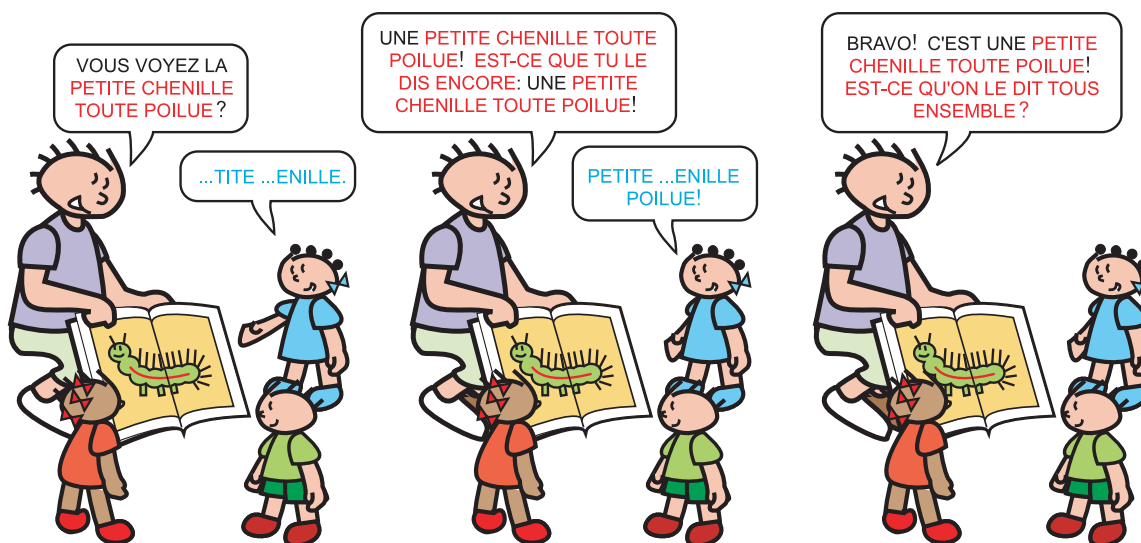
Lorsqu'on veut faire apprendre un mot nouveau à l'enfant ou un mot qu'il a du mal à prononcer, l'adulte le dit le plus clairement possible et lui demande de le répéter lentement et complètement. Pour y arriver, il faut mettre plus d'intonation sur les parties du mot qu'il ne prononce pas de façon adéquate.



Cette technique peut être utilisée avec des combinaisons de mots que l'enfant connaît déjà. Elle consiste alors à l'encourager à répéter au moins 2 mots. On doit d'abord lui offrir un exemple adéquat et s'assurer qu'il l'ait bien entendu. Dire lentement les mots en accentuant les sons les plus difficiles ou ceux qu'il ne parvient pas encore à dire clairement. On l'encourage en disant: «**Essaie encore !**» ou «**Vas-y ! Tu es capable !**».



Si l'enfant utilise des combinaisons de 2 mots, on l'encourage à répéter des combinaisons plus complexes de 3, puis de 4 mots. Par exemple, devant l'image d'un mouton, on dira «**Un mouton! C'est un beau mouton blanc ! Est-ce que tu dis: un beau mouton blanc ?**».



Il faut toutefois faire bien attention de ne pas forcer inutilement l'enfant à répéter chaque mot qu'on lui montre. Se rappeler qu'il ne peut réussir à tout coup. La difficulté de la demande ou l'échec peut lui faire perdre intérêt à la situation de lecture. Il est important d'être attentif à tous ses signaux et de souligner par des félicitations ses efforts et réussites.

## 4. POSER DES QUESTIONS

**L**orsque les questions que l'on pose à l'enfant sont ajustées à son niveau de développement, elles contribuent à améliorer sa compréhension et son expression des mots.

À cette étape, il est approprié de poser à l'enfant des questions générales, c'est-à-dire des questions auxquelles il doit répondre en utilisant quelques mots ou une courte phrase. Les questions générales se distinguent des questions simples auxquelles l'enfant répond par «oui» ou par «non», par un seul mot ou simplement en pointant du doigt. Une série de questions générales l'incite à parler davantage. Ainsi, il apprendra à communiquer ce qu'il voit et ce qu'il pense avec les mots qu'il connaît.



Voici quelques exemples de questions générales que l'on peut poser quand l'enfant regarde une image ou une page du livre:

- «**Mais qu'est-ce qui se passe ici ?**»
- «**Qu'est-ce qui arrive à la petite fille ?**»
- «**Que fait la maman ?**».

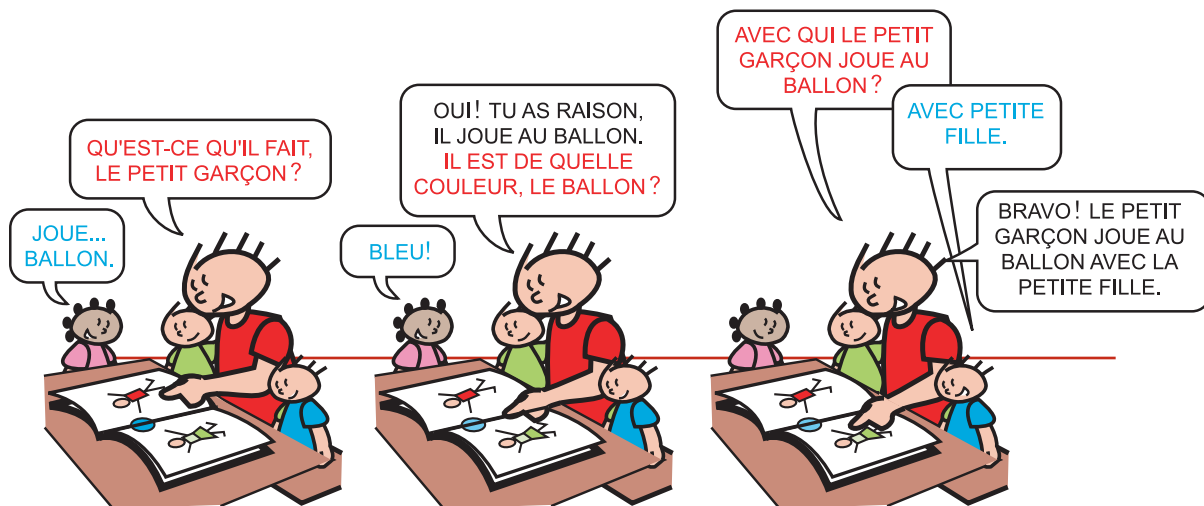
Bien que l'enfant puisse de plus en plus répondre à des questions générales, il ne faut pas cesser de lui poser aussi des questions simples.

Voici quelques exemples de **questions simples**:

- «**Montre-moi le ballon!**»
- «**Où est la souris?**»
- «**Est-ce que c'est une tortue?**»
- «**Qu'est-ce que c'est?**»
- «**Qu'est-ce qu'il y a dans l'image?**».



Pour maintenir l'intérêt de l'enfant et stimuler ses verbalisations, il est important de faire des suites de questions et d'alterner les types de questions générales et simples. Mais attention: après avoir posé une question à l'enfant, il faut lui laisser le temps de répondre **avant** de lui en poser d'autres. Les questions suivantes peuvent être en lien avec la réponse qu'il vient de donner; elles peuvent aussi diriger son attention sur d'autres aspects de l'image. L'enfant apprend ainsi à donner une description plus complète de l'image.

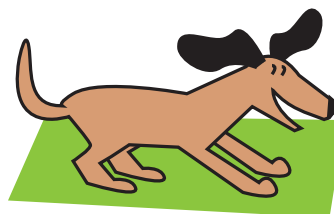


Le principe de base, en posant des questions, est d'offrir à l'enfant des défis à sa portée. Ceux-ci le stimulent et rendent les périodes de lecture intéressantes. Toutefois, il faut aussi s'assurer de lui poser, de temps en temps, des questions auxquelles il peut répondre aisément. De tels petits succès renforcent son sentiment de compétence et sa fierté!

## 5. AJOUTER DE L'INFORMATION

**A**jouter des informations à ce que dit l'enfant à propos de l'image qu'il regarde favorise l'apprentissage de mots nouveaux. Un tel enrichissement de son vocabulaire va lui permettre de mieux décrire ce qui l'entoure.

Lorsque l'enfant parle d'une image, on reprend les mots qu'il a dits et l'on ajoute de nouveaux éléments d'information. Ceux-ci peuvent faire référence à la couleur, la grosseur, la quantité ou la localisation des objets qu'il a nommés. Par exemple, s'il dit: «**Les oreilles du chien**», on ajoute: «**Oui, le chien a de grandes oreilles noires!**».



On peut aussi ajouter des verbes, comme manger, dormir, sauter ou courir pour décrire ce que fait la personne ou l'animal qu'il a nommé. Par exemple, s'il dit: «**Le bébé**», on complète en disant: «**Oui, le bébé, il boit du lait!**».

S'assurer que les mots que l'on ajoute ne sont pas trop difficiles à comprendre et à répéter pour l'enfant. Par exemple, dire: «**Il y a beaucoup de fleurs de toutes les couleurs**» plutôt que «Il y a une vingtaine de fleurs multicolores».



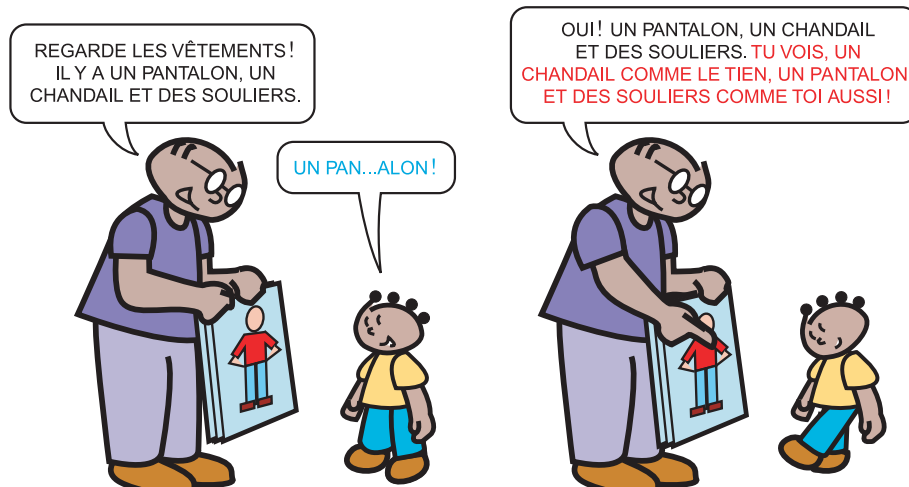
On constate aussi que l'enfant utilise à l'occasion des phrases de 2 ou 3 mots pour décrire son monde. C'est le début de son acquisition de la grammaire! Techniquement, la **grammaire** indique que l'ordre des mots est important pour transmettre une signification. Dans les débuts de son utilisation des phrases de 2, 3 ou 4 mots, l'enfant ne place pas toujours les mots dans le bon ordre. Par exemple, en regardant des souliers, il peut dire: «**Maman souliers**» pour signifier que ces souliers appartiennent à sa mère. Quand cela se produit, on reprend sa phrase en corrigeant l'ordre des mots qu'il a utilisés: «**Oui! Les souliers de maman !**».



## 6. FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT

**L'**enfant doit pouvoir utiliser les mots qu'il apprend en lecture interactive dans les situations de sa vie de tous les jours. Le fait de dire à l'enfant les ressemblances ou similitudes entre ce qu'il voit dans les livres et les expériences qu'il vit lui montre que les mêmes mots servent à décrire des objets, des personnes et des situations qui se retrouvent dans plusieurs contextes. Ce qu'il apprend avec la lecture devient utile lorsqu'il veut parler de choses semblables en d'autres circonstances. De surcroît, faire des liens entre les deux contextes est un bon moyen pour l'inciter à parler et à communiquer.

En regardant l'image d'un objet que l'enfant voit à d'autres moments, on le lui fait remarquer.



On peut faire de même avec les situations de vie illustrées dans le livre et le vécu de l'enfant.

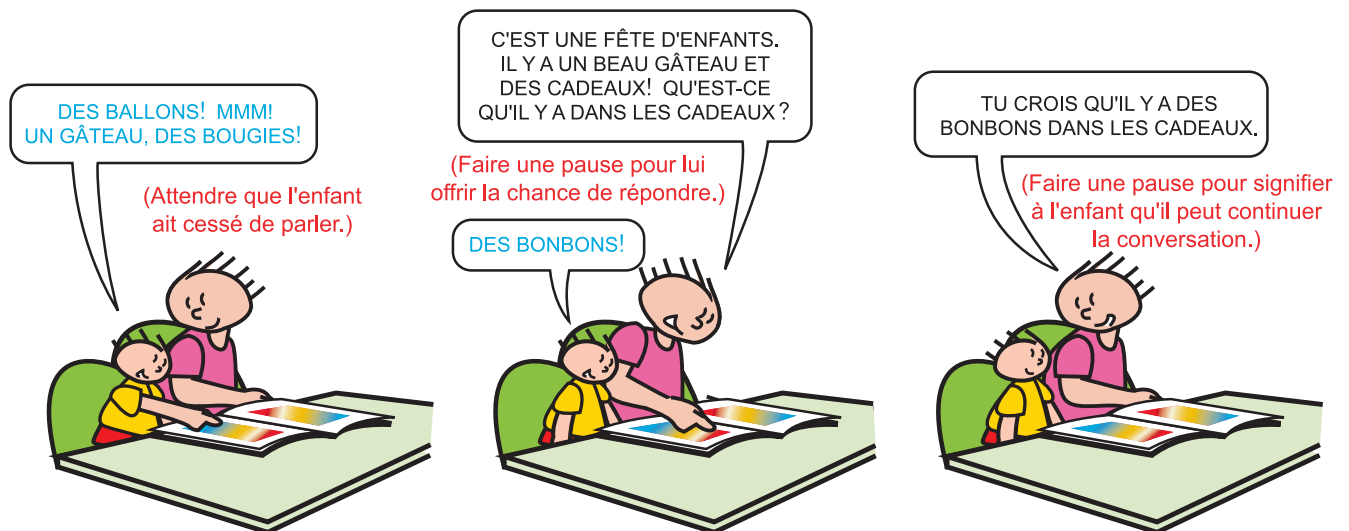


## 7. RESPECTER LE TOUR DE PAROLE

**I** est important de consolider chez l'enfant l'apprentissage d'une des toutes premières règles de la communication: le tour de parole. Il doit savoir écouter lorsqu'on lui parle et intervenir, à son tour, quand son interlocuteur fait une pause.

Pour l'aider à apprendre cette règle, il faut éviter les flots continus de paroles qui ne laissent aucun espace à l'enfant pour placer un mot. On aide l'enfant à cet apprentissage en utilisant des phrases courtes intercalées de pauses. Il faut aussi bien marquer par des intonations particulières de sa voix que l'on s'attend à ce que l'enfant intervienne dans la conversation.

Quand l'enfant parle, on écoute bien ce qu'il dit et l'on attend qu'il ait fini de parler avant de parler à son tour. Il faut s'assurer de lui laisser suffisamment de temps pour dire ce qu'il a à dire avant de poursuivre la conversation. En plus de maintenir son intérêt et son attention pour la lecture, cette façon de faire favorise l'acquisition de cette règle de la communication sociale.



C'est en observant comment les gens font avec lui que l'enfant apprend comment communiquer.

# UTILISER L'ENSEMBLE DES TECHNIQUES

**I**l faut essayer de bien avoir en tête les 7 techniques du volet C quand on fait la lecture d'un livre avec l'enfant. Nous conseillons d'utiliser un enchaînement de techniques avec lequel on se sent à l'aise et de se laisser guider par les réactions de l'enfant. Il s'agit d'une habitude qui s'acquiert assez facilement. Voici un exemple où les techniques s'enchaînent l'une l'autre:

**Scene 1:**

Parent: T...ACTEUR!  
 Child: AH OUI! TU AS RAISON, C'EST UN GROS TRACTEUR! EST-CE QUE TU LE DIS ENCORE: GROS TRACTEUR?

Techniques: RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3), AJOUTER DE L'INFORMATION (5)

**Scene 2:**

Parent: G...OS T...ACTEUR!  
 Child: BRAVO! UN GROS TRACTEUR VERT! MAIS REGARDE, QU'EST-CE QU'IL Y A À CÔTÉ DU TRACTEUR?

Techniques: RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3), AJOUTER DE L'INFORMATION (5), POSER DES QUESTIONS (4)

**Scene 3:**

Parent: UN MONSIEUR. UN G...OS CHIEN.  
 Child: OUI. IL Y A UN MONSIEUR, UN GROS CHIEN ET UN PETIT GARÇON!  
 Parent: GROS CHIEN!

Techniques: RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3), NOMMER LES IMAGES (2)

**Scene 4:**

Parent: BRAVO! LE CHIEN COURT PRÈS DU TRACTEUR. TU VOIS ICI? C'EST UN BALLOT DE FOIN! EST-CE QUE TU DIS : BALLOT DE FOIN?  
 Child: BALLOT DE FOIN!

Techniques: AJOUTER DE L'INFORMATION (5), NOMMER LES IMAGES (2), RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3)

**Scene 5:**

Parent: C'EST ÇA! LE FERMIER COUPE LE FOIN AVEC SON TRACTEUR.  
 Child: MOI AUSSI TRACTEUR.

Techniques: RESPECTER LE TOUR DE PAROLE (7), AJOUTER DE L'INFORMATION (5)

**Scene 6:**

Parent: TOI AUSSI, TU AS UN PETIT TRACTEUR DANS TON COFFRE À JOUETS. TOUT VERT, COMME CELUI-LÀ.

Techniques: FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT (6)

Il n'est surtout pas obligatoire de recourir à toutes les techniques dans un même épisode et encore moins de suivre l'ordre dans lequel nous les avons présentées. Il faut viser à ce que l'enfant s'exprime, maintienne son intérêt et développe ses habiletés langagières. **Il est important** de bien s'ajuster au niveau et au rythme propres de l'enfant!

# ACTIVITÉS DE JEU

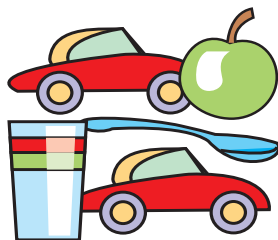
**N**ous présentons ici quelques activités de jeu qui viendront appuyer les effets de la lecture interactive.

Ces activités permettent à l'enfant d'enrichir son vocabulaire en apprenant les mots utiles pour décrire ce qui l'entoure (noms de la forme, de la couleur et des divers attributs des objets et personnes, notions de quantité, de catégorie, etc.). Elles l'aident aussi à développer ses capacités d'attention, d'association et sa mémoire, en plus d'améliorer sa dextérité manuelle.

Durant ces activités, on peut utiliser avec profit les techniques du volet C (Obtenir l'attention et utiliser l'intérêt, Nommer, Répéter, faire répéter et encourager, Poser des questions, Ajouter de l'information, Faire des liens avec la vie de l'enfant, Respecter le tour de parole).

## MON JUMENT

---



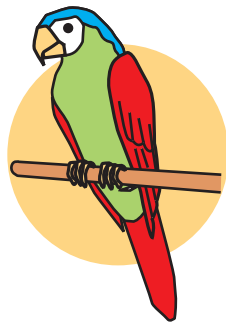
**A**fin de l'aider à comprendre, discriminer et utiliser des concepts abstraits, on fait passer leur acquisition par des jeux. On utilise une variété d'objets disponibles à la maison (pommes, oranges, noix, carottes, petites autos, etc.). On peut aussi fabriquer de petits jeux de cartes. Dans ce cas, on découpe des images dans un catalogue ou un magazine (ou on les dessine soi-même!) que l'on colle sur des petites fiches en carton.

On demande à l'enfant de choisir un objet ou une carte, de le ou la nommer, puis de trouver l'autre (ou les autres) qui est semblable.

On peut aussi lui demander de classer les objets ou images par catégorie: mettre ensemble ceux qui sont de la même couleur, de la même grosseur, de la même forme, etc., faire des regroupements avec les fruits, les jouets, les personnes, etc. Des boîtes ou des contenants de plastique peuvent servir à recueillir les différents ensembles créés (exemple, un bol pour les objets rouges, une boîte pour les objets ronds, etc.).

## JEU DU PERROQUET

---



**A**fin de l'exercer à se rappeler des mots et des groupes de mots, s'amuser à lui faire répéter des phrases simples de 2 ou 3 mots (par exemple, petit garçon, gros chien brun, 6-2-3, etc.). Ce jeu stimule sa mémoire auditive. Rendre le jeu plus complexe au fur et à mesure que l'enfant réussit à répéter les groupes de mots simples. Pour rendre le jeu plus amusant, demander à l'enfant de dire les mots et les phrases qu'il aimerait entendre l'adulte répéter. Il développera ainsi sa créativité en même temps que ses habiletés de communication.

## LES CASSE-TÊTE

---



**J**ouer avec des casse-tête permet de développer les capacités d'attention de l'enfant et sa dextérité manuelle. Une telle activité favorise aussi le développement de son habileté à résoudre des problèmes.

Présenter à l'enfant des casse-tête dont les formes sont relativement simples (et un peu plus grosses que celles des casse-tête pour adulte). Choisir d'abord des casse-tête contenant peu de morceaux, puis augmenter le nombre de morceaux selon l'habileté et l'intérêt de l'enfant.

## LE JEU DES DEMANDES

---



**O**n favorise le développement de la compréhension et de la mémoire de l'enfant en jouant à lui demander d'exécuter des actions simples en séquence. Par la même occasion, il apprend l'importance d'utiliser les verbes lorsqu'il s'exprime.

Demander à l'enfant d'exécuter une petite série d'actions simples (par exemple, «Danse en touchant ton nez!», «Saute, tape des mains, puis assieds-toi!») ou lui demander de les faire exécuter par ou sur une poupée ou un animal en peluche (par exemple, «Fais faire au revoir à ton ours, puis couche-le!», «Mets la robe à ta poupée, puis peigne-lui les cheveux!»).

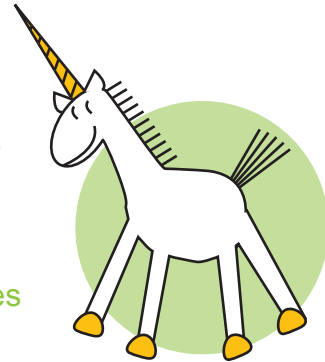
## CHANTONS ENSEMBLE

---



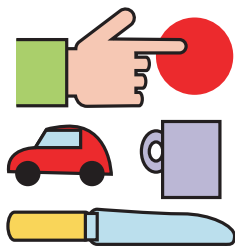
**C**hanter des chansons et réciter des comptines avec l'enfant est un excellent moyen pour l'initier au rythme et aux sons du langage parlé. Lorsque l'enfant connaît bien une comptine ou une chanson en particulier, il est possible de varier le ton de la voix (grave, aigu) ou la vitesse de production (lent, modéré, rapide). Il est aussi possible de changer certaines paroles.

«Il y avait des crocodiles  
et des orang-outangs  
Des affreux reptiles  
et de jolis moutons blancs  
Il y avait des chats,  
des rats, des éléphants  
Il ne manquait personne,  
pas même les deux lionnes  
Et la jolie licorne!»



## TROUVE !

---

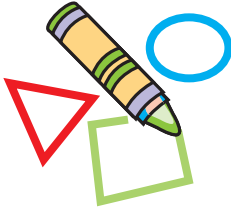


**À** l'aide d'objets qui l'entourent ou de jeux de cartes illustrées, demander à l'enfant de trouver celui (ou ceux) qui est doux, rond, dur, froid, piquant, etc. Rendre ce jeu de plus en plus complexe au fur et à mesure qu'il réussit les demandes simples. Ce jeu contribue à lui faire distinguer les caractéristiques des objets qu'il connaît, à apprendre un ensemble d'adjectifs et, par conséquent, à enrichir son vocabulaire.

Si l'enfant ne réussit pas encore les premiers niveaux du jeu, on commence par lui demander de trouver autour de lui un ou des objets d'une certaine couleur ou d'une certaine grosseur. On peut faire ce jeu à peu près n'importe où, en choisissant toutes les caractéristiques que possède un objet (forme, texture, utilité, etc.). Autant d'occasions de développer le vocabulaire et les connaissances de l'enfant!

## FAIS-MOI UN DESSIN !

---



**E**n plus de développer ses habiletés à tenir un crayon et à l'utiliser, jouer avec des crayons permet de capter et maintenir l'attention du bambin. Cela l'habitue aussi à demeurer assis et concentré sur une tâche. On l'incite à reproduire les lignes et les formes que l'on trace devant lui (lignes droites, vagues, zigzags, cercles, ovales, carrés). Le but du jeu ne consiste pas à ce qu'il réussisse à faire des lignes ou des formes parfaitement identiques à celles que l'on trace, mais à l'amener à tracer des traits ou des formes variés, et à devenir à l'aise dans le maniement du crayon.

**Note:** il est parfois plus facile pour l'enfant de tracer des lignes avec un crayon qui nécessite peu de pression, un crayon feutre par exemple. Choisir des crayons non toxiques et lavables!

## JOUETS SUGGÉRÉS

---



**E**xemples de jouets suggérés à ce niveau de développement:

- Blocs de construction
- Matériaux de bricolage diversifiés (papiers, cartons, tissus, etc.) et ciseaux à bouts arrondis (sous la surveillance d'un adulte!)
- Pâte à modeler
- Jouets musicaux
- Cassettes de chansons et de comptines
- Livres variés
- Figurines.





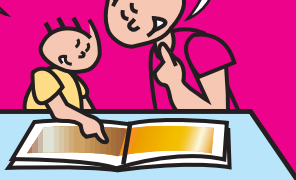


# AIDE-MÉMOIRE ALI-BAMBIN C

## 1 OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT

QUOI ÇA?

ÇA? CE SONT DE BEAUX  
LÉGUMES: IL Y A DES  
NAVETS ET DES ASPERGES.



## 2 NOMMER LES IMAGES

A'SEAU!

NON, CE N'EST PAS UN OISEAU.  
C'EST UN AVION QUI VOLE  
DANS LE CIEL.



## 3 RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER

G...OS  
CA...ION!

BRAVO ! UN GROS CAMION!  
EST-CE QU'ON RÉPÈTE:  
UN GROS CAMION!



## 4 POSER DES QUESTIONS

QU'EST-CE QU'IL A FAIT,  
LE PETIT CHIEN?

CASSÉ POT!

OUI! QU'EST-CE  
QU'ELLE VA DIRE,  
LA DAME?



## 5 AJOUTER DE L'INFORMATION

POMME!

OUI, IL Y A DES POMMES  
ROUGES DANS L'ARBRE.  
C'EST UN POMMIER.



## 6 FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT

CHAPEAU  
...OLEIL!

OUI! TU AS UN  
CHAPEAU COMME  
ÇA TOI AUSSI! TU  
LE PORTES QUAND  
IL FAIT SOLEIL!



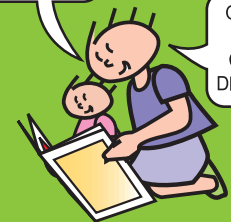
## 7 RESPECTER LE TOUR DE PAROLE

AUTO ...OUGE  
G...AND PAPA!

(Attendre que l'enfant  
ait fini de parler)

OUI, C'EST UNE  
AUTO ROUGE  
COMME CELLE  
DE GRAND-PAPA!

(Faire une pause  
pour lui donner  
la chance de  
continuer)







# ALI-Bambin

## VOLET D

---



**À** ce niveau de son développement, l'enfant aime beaucoup interagir avec des adultes pour communiquer ses besoins, ses intérêts, pour parler de ce qu'il voit, de ses expériences et de ce qu'il pense. Les livres d'images sont un excellent moyen pour l'inciter à le faire. L'enfant connaît maintenant la plupart des sons de sa langue maternelle. Sa prononciation et son élocution deviennent de meilleures en meilleures, même si elles ne sont pas encore parfaites. Il peut dire correctement de nombreux mots. Son vocabulaire expressif dépasse souvent la centaine de mots; il en comprend encore plus. Il utilise de plus en plus les pronoms (je, toi, elle), les articles (un, la, les) et les adjectifs possessifs ou leurs variantes (mes, à moi, à toi). Il doit à présent apprendre d'autres aspects du langage. Pour enrichir son vocabulaire, améliorer ses constructions de phrases et pour utiliser des mots complexes et variés, il faut qu'il parle et échange avec les gens de son entourage. De cette façon, il met en pratique le langage qu'il connaît déjà. Cela l'incite à continuer à apprendre. Il est donc important de créer des situations qui favorisent la conversation. Faire la lecture interactive avec lui est un moyen d'échanger tout en s'amusant.

**Rappelons**, une fois de plus, que les techniques de lecture interactive de ce volet peuvent être appliquées avec profit au cours d'autres activités quotidiennes et qu'il faut se laisser guider par le rythme et les intérêts de l'enfant. Après les techniques du volet D, nous présentons des suggestions d'activités de jeu visant à enrichir le vocabulaire de l'enfant, à développer ses capacités d'attention, d'association et sa mémoire et à améliorer sa dextérité manuelle.

# LES TECHNIQUES

**A**vec les techniques du volet D, on vise à amener l'enfant à décrire de mieux en mieux ce qu'il voit et, surtout, à préciser ce qu'il veut dire.

Les 7 techniques sont:

- 1. OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT**
- 2. NOMMER LES IMAGES**
- 3. RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER**
- 4. POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS**
- 5. AJOUTER DE L'INFORMATION**
- 6. FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT**
- 7. RESPECTER LE TOUR DE PAROLE**

Mis à part la technique 4, les techniques de ce volet portent le même nom que celles du volet C. Cependant, nous les avons adaptées pour correspondre à un niveau supérieur de développement de l'enfant.

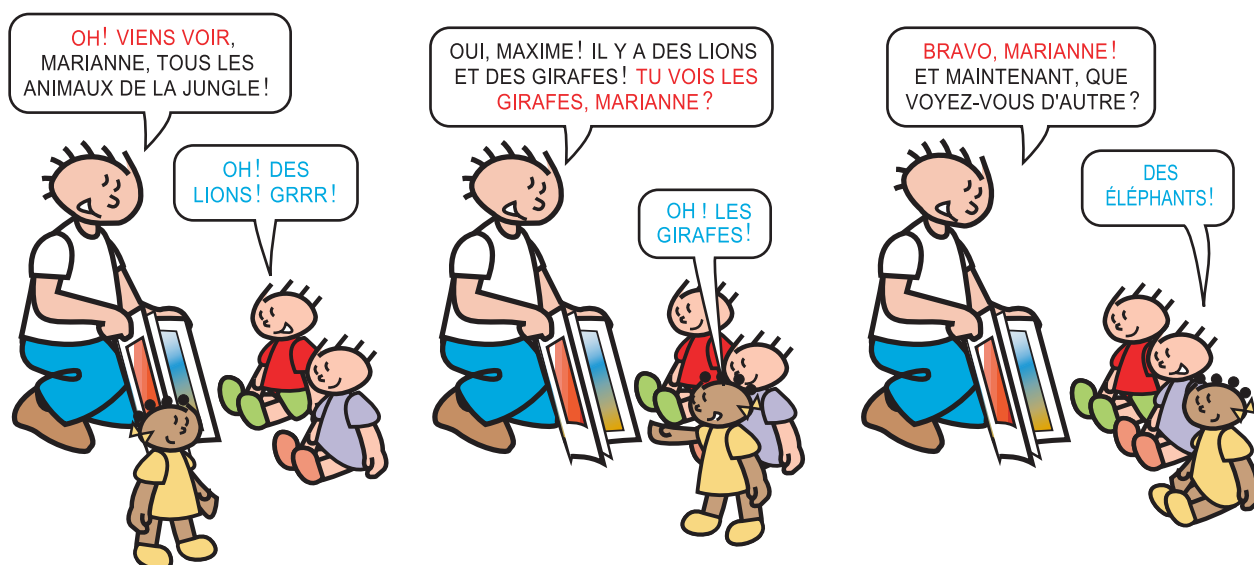
Précisons encore que l'une ou l'autre de ces techniques peut parfois paraître difficile à utiliser. Il faudra peut-être faire un effort pour les bien maîtriser. Après quelques séances de lecture, on devient habile et l'on parvient à les utiliser de façon spontanée et naturelle. Surtout, se rappeler de partir d'où est l'enfant et de suivre ses progrès!

# 1. OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT

**C**ette technique vise à diriger et maintenir l'attention de l'enfant sur le contenu du livre. On le fait en utilisant le propre intérêt de l'enfant ou, encore, en captant et créant son intérêt. Souvent, pour attirer l'attention de l'adulte et débiter une conversation, l'enfant demande: « C'est quoi ça? ». Souvent aussi, il pointe une image et la décrit. Partager le même objet d'intérêt que le sien est toujours très important. Ceci occasionne des échanges verbaux autour de ce qui l'intéresse lui! Lorsqu'il porte attention à une image, il faut utiliser celle-ci pour maintenir son intérêt.

Si l'enfant paraît distrait et ne regarde pas vraiment le livre, un moyen efficace d'attirer son attention consiste à utiliser des exclamations de surprise et d'intérêt. Aussi, le fait de pointer du doigt l'image que l'on aimerait qu'il regarde l'aide à centrer son attention.

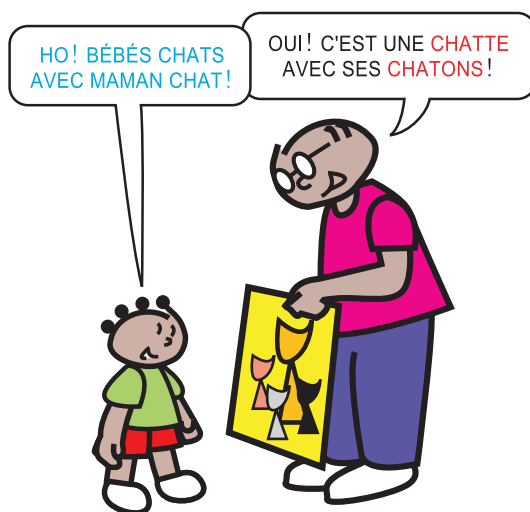
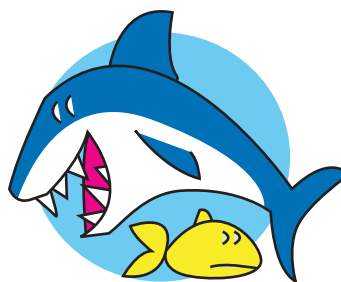
On facilite la capture et le maintien de l'attention de l'enfant en lui présentant un livre dont on sait que le thème l'intéresse. À ce niveau de développement, l'enfant préfère souvent les livres avec des images riches en détail et où l'on retrouve des situations de vie, réelles ou imaginaires. Il faut toutefois éviter ceux qui contiennent trop de texte; la personne qui fait la lecture interactive pourrait être tentée de lire le texte!



## 2. NOMMER LES IMAGES

**C**omme nous l'avons déjà écrit, l'enfant apprend de nouveaux mots à partir de ce qu'on lui dit. Il est donc important de nommer clairement les images dont il ignore (ou connaît peu) le nom. Tout comme l'adulte, il peut se rappeler d'un mot en ne l'ayant entendu qu'une fois. Mais, la plupart du temps, les mots doivent être répétés souvent pour qu'il les apprenne correctement.

Nous remarquons aussi que l'enfant emploie des mots de façon trop générale (par exemple, il dira «**poisson!**» en pointant l'image d'une baleine ou d'un requin). Il recourt également à des collages de mots simples pour nommer des images plutôt que les mots précis (par exemple, devant l'image d'un chaton et d'une chatte, il dira: «**Ho! Un bébé chat avec une maman chat!**»). Il est temps de lui apprendre les mots justes!



Ne pas oublier de prendre en considération le niveau de développement de l'enfant lorsqu'on souhaite lui faire apprendre des noms précis!

### 3. RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER

**L'**enfant utilise des mots nouveaux et fait des phrases de plus en plus complexes. Il faut l'encourager à décrire ce qu'il voit et à exprimer ce qu'il pense. Il tire beaucoup de plaisir à utiliser des mots nouveaux pour communiquer. Il est essentiel de souligner ses efforts quand il dit des mots difficiles à prononcer. Il faut lui signifier qu'on le comprend et qu'il parle bien. À ce niveau de son développement, l'enfant a encore de la difficulté à articuler des mots ou parties de mots. Il a parfois du mal à prononcer certains sons (techniquement, des **phonèmes**). Par exemple, les sons [s] et [z] sont difficiles à produire et l'enfant peut les prononcer sur le bout de la langue jusque vers 6 ou 7 ans. Il les remplace parfois par les sons [ch] et [j]. Le bambin éprouve aussi des problèmes avec les [r], surtout dans les mots comportant une suite de consonnes (exemple, **TR**acteur, **BR**as). C'est plus facile pour lui de prononcer correctement le son [r] s'il se trouve au début d'un mot ou entre deux voyelles (exemple, Rouge, ca**R**otte).

Il importe donc de prendre en considération cette particularité lorsqu'on lui demande de **répéter** un mot. Si le mot qu'on veut lui faire répéter est compliqué ou possède des sons difficiles à produire, il est bon de scinder ce mot en syllabes et de faire répéter chacune en séquence. Peu à peu, il sera capable de répéter le mot en entier. Faire attention à ne pas le forcer à répéter correctement chaque mot qu'on lui montre. Se rappeler qu'il ne réussit pas à tout coup et que cela peut lui faire perdre intérêt à la situation. Il est important d'encourager tous ses efforts et tentatives au long de ses apprentissages.



## 4. POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS

### POSER DES QUESTIONS

**P**our que l'enfant parle de ce qu'il voit dans les images, il faut lui poser des questions générales réclamant de courtes phrases pour y répondre. Une suite de questions générales aide l'enfant à élaborer ses descriptions avec les mots qu'il connaît et à maintenir son intérêt et son attention pour l'activité.

L'enfant est maintenant capable de décrire de façon relativement élaborée des images ou des situations un peu compliquées. On lui demandera de décrire ce qu'il voit en disant, par exemple,

«**Qu'est-ce qui se passe ici?**»

«**Que fait tel ou tel personnage?**»

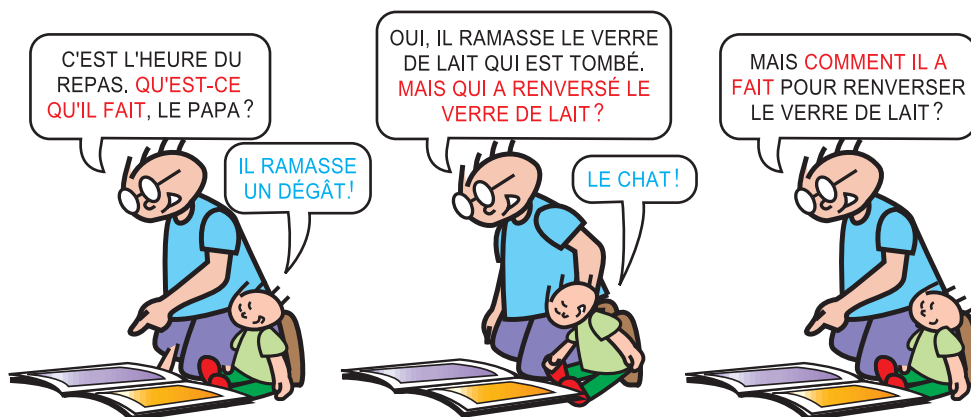
«**Qu'est-ce qui leur arrive?**».

On peut commencer à utiliser des questions sous la forme

«**Comment ... ?**»

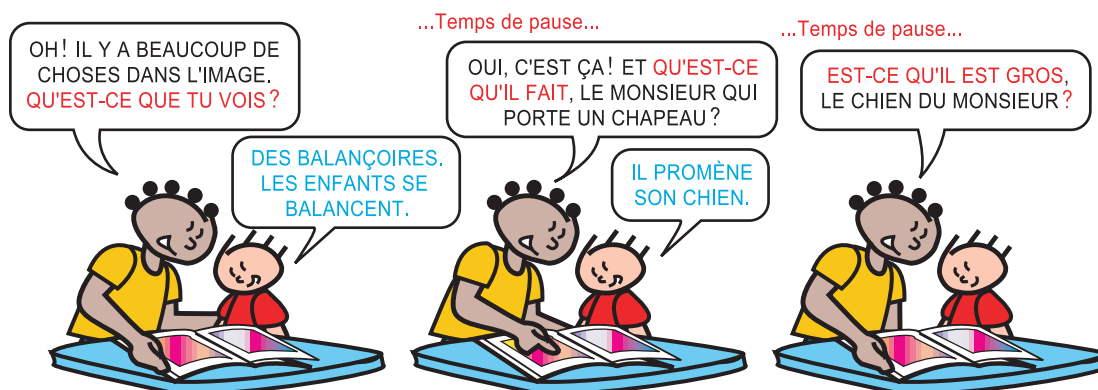
et

«**Pourquoi .. ?**».





Il est possible qu'une seule question soit suffisante pour inciter l'enfant à faire une description détaillée. Si l'enfant fait de longues pauses pendant sa description et s'il semble avoir de la difficulté, on pose, comme dans l'exemple suivant, une suite de questions générales de façon à maintenir la description.



La nouvelle habileté de l'enfant à répondre à des questions générales (techniquement aussi appelées **questions ouvertes**) ne doit pas faire oublier la pertinence de poser également des questions simples (**questions fermées**) auxquelles il peut répondre par «oui» ou par «non», par un mot ou encore en pointant du doigt.

Nous conseillons de faire des **suites de questions** et d'alterner les questions ouvertes et les questions fermées. Ne pas oublier que les questions ouvertes réclament plus de verbalisations.

Après avoir posé une question, on laisse à l'enfant le temps de répondre, puis on lui en pose d'autres. Ces questions peuvent être en lien avec la réponse qu'il vient de dire ou peuvent diriger son attention sur d'autres aspects de l'image. Quelles qu'elles soient, les questions doivent toujours être ajustées au niveau de développement de l'enfant.

Ce qui importe, c'est amener l'enfant à parler! Il n'est pas nécessaire de toujours poser des questions. On peut le faire de bien d'autres façons, par exemple, en lui disant: «Raconte-moi ce que tu vois!».

## RÉPONDRE AUX QUESTIONS

**L**enfant est de plus en plus curieux. Il pose beaucoup de questions! Par ses questions, il indique qu'il désire comprendre ce qui se passe, qu'il ne connaît pas les mots pour nommer ou décrire une image ou un objet. Il est essentiel de répondre à ses questions pour qu'il développe bien ses habiletés langagières et cognitives.

Il faut s'assurer qu'il a bien compris la réponse et qu'il peut reproduire les mots ou l'explication. C'est pourquoi, après avoir répondu à sa question, on lui demande de répéter ce qu'on a dit. Sans nécessairement utiliser les mêmes mots, il doit montrer qu'il a bien compris.



## 5. AJOUTER DE L'INFORMATION

**L**enfant fait maintenant de petites phrases pour décrire ce qu'il voit. Lorsque cela se produit, reprendre sa phrase et ajouter des informations qui l'aideront à décrire d'autres aspects de l'image.



Par exemple, s'il dit: «**Un gros chien brun**» devant l'image d'un chien, on ajoute: «**Oui, c'est un gros chien brun qui est devant sa maison. Regarde, c'est une niche.**»

Il est également important d'aider l'enfant à:

- **compter** les objets sur l'image ou à en évaluer la **quantité** (peu, beaucoup, plus, moins)
- déterminer leur **position** (dedans, dessus, dessous, à côté, devant, derrière)
- nommer leurs **couleurs** et leurs **formes**
- nommer la **taille** des objets et des personnages (grand, petit, gros, long, court)
- raconter **ce que font** les personnages (le papa cuisine, la maman lit, l'enfant danse)
- décrire les **émotions** des personnages (ils sont contents, tristes, fâchés, surpris).

S'assurer que les mots ou les descriptions ajoutés ne sont pas trop difficiles à comprendre ou à prononcer pour l'enfant (par exemple, s'il dit: «**Les enfants jouent dehors**», dire: «**Oui, les enfants jouent au ballon dans la cour**», plutôt que «Les enfants jouent au soccer sur le terrain»).



Voici des exemples où on ajoute un mot nouveau ou une expression juste:



## 6. FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT

**L**es images des livres pour enfant illustrent souvent des situations de la vie courante. Les personnages font un bonhomme de neige ou se promènent à bicyclette. Il est important que l'enfant puisse faire des liens entre les mots utilisés pendant la lecture et les situations de sa vie quotidienne. L'enfant apprend ainsi des mots et des phrases qui lui serviront à décrire des situations de sa vie.

Pendant la lecture, quand on remarque qu'il décrit une image qui rappelle son quotidien, lui poser une question qui le fera parler de ce qu'il vit.



Les enfants qui s'expriment avec des phrases et utilisent des mots relativement complexes sont parfois capables de parler du passé récent (hier) ou du futur rapproché (demain). On peut donc tenter de faire des liens entre les images du livre et les activités de l'enfant dans un temps passé ou futur. Ceci lui permet de mettre en pratique les temps des verbes (passé et futur) qu'il inclut déjà dans sa conversation et de se rappeler des événements de sa vie.



## 7. RESPECTER LE TOUR DE PAROLE

**L'** enfant doit parvenir à maîtriser une règle de base de la communication humaine: le tour de parole. Il doit écouter lorsque quelqu'un parle et intervenir à son tour quand la personne fait une pause.

On peut aider l'enfant à apprendre et appliquer cette règle du dialogue. Premièrement, il faut éviter de parler tout le temps sans lui laisser la possibilité de placer un mot. Donc, il est préférable de lui parler avec de courtes phrases intercalées de pauses. Lorsqu'il parle, on écoute attentivement ce qu'il dit et on attend qu'il ait fini avant d'intervenir de nouveau. Quand l'enfant est particulièrement intéressé par une image, il se peut qu'il veuille tout raconter rapidement. Il faut alors le laisser terminer et profiter d'une pause pour prendre son tour dans la conversation. À l'inverse, quand il semble moins porté à parler, on lui parle et on fait des pauses plus longues afin de l'inciter à prendre son tour de parole.



C'est en observant les adultes, et à travers les échanges entre lui et eux, que l'enfant apprend comment se fait la communication.

# UTILISER L'ENSEMBLE DES TECHNIQUES

**M**aintenant que nous avons présenté les 7 techniques du volet D d'ALI-Bambin, voici un exemple où elles s'enchaînent l'une l'autre. Un rappel: il n'est pas nécessaire de toutes les utiliser dans une même session de lecture, ni de suivre l'ordre dans lequel nous les présentons.

**Illustration 1:** Parent: QU'EST-CE QU'IL FAIT, LE GARÇON? Child: LE PETIT GARÇON SE DÉSHABILLE POUR PRENDRE SON BAIN.  
 Techniques: POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS (4)

**Illustration 2:** Parent: IL VA JOUER DANS L'EAU. (Pause: Temps de pause pour s'assurer que l'enfant ait terminé.) Child: OUI! IL VA JOUER DANS SON BAIN.  
 Technique: RESPECTER LE TOUR DE PAROLE (7)

**Illustration 3:** Parent: OH! REGARDE LA MOUSSE ET LE PETIT CANARD DANS L'EAU! Child: ET UN BATEAU! Parent: OUI, C'EST UN VOILIER.  
 Techniques: OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT (1), NOMMER LES IMAGES (2), AJOUTER DE L'INFORMATION (5)

**Illustration 4:** Parent: EST-CE QUE TU DIS ÇA, UN VOILIER? Child: VOILIER! Parent: BRAVO! ET QUE VOIS-TU D'AUTRE?  
 Techniques: RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3), POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS (4)

**Illustration 5:** Parent: UNE SERVIETTE! Child: DE QUELLE COULEUR EST LA SERVIETTE? Parent: BLEUE! Child: OUI! TRÈS BIEN!  
 Techniques: POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS (4), RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3)

**Illustration 6:** Parent: TOI AUSSI TU AS UNE SERVIETTE! (Pause: Pause pour laisser la chance à l'enfant de prendre la parole) Child: ELLE EST VERTE. Parent: OUI. ET QUE VAS-TU FAIRE CE SOIR AVEC TA SERVIETTE?  
 Techniques: FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT (6), RESPECTER LE TOUR DE PAROLE (7)

## ACTIVITÉS DE JEU

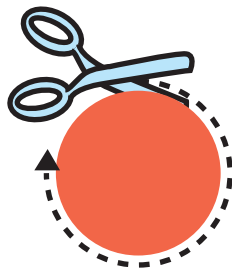
**L'**enfant parvient maintenant à communiquer presque tout ce qu'il veut. Il est curieux et pose beaucoup de questions. Il est capable de décrire divers aspects d'une image, d'un objet ou d'une situation, même s'il lui arrive encore de faire des erreurs dans la prononciation ou l'ordre des mots. La lecture interactive l'incite à s'exprimer, à poser et à répondre à des questions, et à mieux comprendre les notions de localisation, de grandeur, de couleur et de forme.

Nous présentons ici des activités de jeu qui viennent appuyer les effets de la lecture interactive. Elles permettront à l'enfant d'enrichir son vocabulaire en apprenant les mots pour décrire ce qui l'entoure. Elles l'aideront aussi à développer ses capacités d'attention, d'association, sa mémoire et sa dextérité manuelle. Elles l'initieront également à la notion de quantité.

Durant ces activités, on peut utiliser avec profit les techniques du volet D (Obtenir l'attention et utiliser l'intérêt, Nommer, Répéter, faire répéter et encourager, Poser des questions et répondre aux questions, Ajouter de l'information, Faire des liens avec la vie de l'enfant, Respecter le tour de parole).

### JE FAIS DU DÉCOUPAGE

---



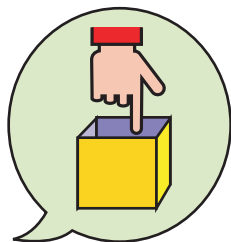
**L**a disponibilité d'un matériel varié pour réaliser des bricolages permet à l'enfant de développer sa créativité et sa dextérité. Par exemple, on trace de longues lignes simples (lignes droites ou légèrement ondulées) sur une grande feuille de papier et on lui demande de découper le long de ces lignes.

On trace aussi diverses formes (des cercles, des carrés, des triangles, etc.) de dimensions variées et on demande à l'enfant de découper chacune des formes et de s'en servir pour construire un bricolage en les collant sur une feuille de papier (on peut proposer des thèmes à l'enfant: personnages drôles, bateaux, fusées, etc). Toujours utiliser des ciseaux à bouts arrondis et conçus pour les enfants!



## OÙ ?

---

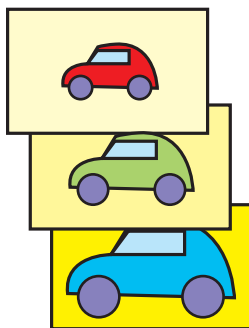


La compréhension et l'utilisation des mots précisant l'orientation spatiale (dans ou dedans, sur ou dessus, au-dessus, dessous ou en dessous, à côté, derrière, devant, etc.) sont utiles pour préciser sa pensée et pouvoir l'exprimer clairement. Dans le but d'aider l'enfant à bien saisir cette notion de localisation, on joue à cacher des objets. Le jeu consiste à les retrouver grâce aux indications verbales sur leur localisation. Par exemple, on demande: «Va chercher la petite auto qui est sur la table!», «Apporte-moi le jouet qui est sous ton lit!».

On peut aussi demander à l'enfant d'exécuter des actions simples qui demandent de mettre en pratique la notion de localisation. Par exemple, on dit à l'enfant: «Mets les petits macarons qui se trouvent sur l'étagère dans le bol qui est sur la table!», «Trouve la couverture dans le tiroir du haut, prends-la et cache-toi dessous!». Pour rendre le jeu plus stimulant, on utilise les objets et les actions qui intéressent l'enfant.

## UN PEU D'ORDRE

---



On découpe une feuille de papier en 3 morceaux de même grandeur. Sur chacun, on dessine la même image simple (par exemple, un soleil, une fleur) en prenant soin d'en varier la dimension (petite, moyenne, grande/grosse). On demande ensuite à l'enfant de placer devant lui les images «de la plus petite à la plus grande», puis «de la plus grande à la plus petite». Lorsque l'enfant a compris le principe du jeu, on augmente graduellement la difficulté en ajoutant des images.

Le même jeu peut être utilisé pour aider l'enfant à comparer des quantités. Pour cela, on découpe une feuille de papier en 3. Sur le premier morceau, on dessine une image simple (par exemple, une fleur). Sur le deuxième, on dessine 3 ou 4 fois la même image (3 ou 4 fleurs). Sur le troisième morceau, on dessine cette même image une dizaine de fois (une dizaine de fleurs). On place ensuite les morceaux de papier dans le désordre devant l'enfant. On lui demande alors de trouver l'image dans laquelle il y a le plus de fleurs et celle dans laquelle il y en a le moins. Quand l'enfant devient habile à ce jeu, on fait des images dans lesquelles les différences de quantité sont moins marquées (par exemple, 3, 5 et 7 fleurs).

## JE DESSINE EN COULEURS

---



**A**fin d'aider l'enfant à reconnaître et à nommer un grand nombre de couleurs, on lui demande de faire un dessin dont on contrôle l'exécution. Cela lui permet également de s'exercer à l'utilisation d'un crayon et de développer sa motricité fine. Par exemple, on lui demande de dessiner une ligne verte, puis un soleil bleu et deux ronds rouges. Il faut, naturellement, s'adapter au niveau d'habileté de l'enfant. Le but du jeu n'est pas que les dessins soient bien faits, mais plutôt qu'il utilise les bonnes couleurs. Par la suite, on admire cette création commune ! L'enfant peut souhaiter diriger l'exécution du dessin à son tour. Jouer le jeu ! Il devra lui-même préciser les couleurs qu'il faut utiliser !

## CHANTONS ENSEMBLE

---



**C**hanter des chansons et réciter des comptines avec l'enfant est un excellent moyen pour développer son langage et l'initier au rythme et aux sons du langage parlé. Lorsque l'enfant connaît bien une comptine ou une chanson en particulier, en changer des paroles ou modifier les mots qui riment.

«Tête, épaules, genoux orteils,  
Genoux, orteils!  
Genoux, orteils!

Tête, épaules, genoux, orteils,  
Yeux, nez, bouche, oreilles!»



## JE COMPARE

---



**À** l'aide d'un livre de dessins à colorier (que l'on peut faire soi-même), jouer à comparer ou regrouper des objets. Par exemple, on demande à l'enfant d'encercler tous les objets qui sont (dans le livre ou dans la réalité) jaunes (citron, banane, soleil), de mettre une croix sur tout ce qui est rond (ballon, soleil, tarte, pomme), de colorier tous les gros arbres (mais pas les petits) ou tous les ensembles qui contiennent 3 objets. L'enfant consolide ainsi ses apprentissages de concepts et apprend à remarquer les liens de similitudes et de différences entre les objets qui l'entourent.

## JOUETS SUGGÉRÉS

---



**E**xemples de jouets suggérés à ce niveau de développement:

- Jeu de loto (jeu de cartes qui développe l'observation et la mémoire)
- Peinture à l'eau
- Matériel de dessin et de bricolage
- Déguisements
- Véhicules et personnages
- Jeux de construction
- Outils et accessoires ménagers pour enfants
- Cassettes de chansons et de comptines
- Livres variés.





# AIDE-MÉMOIRE ALI-BAMBIN D

## 1 OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT

AH ! UNE GRUE!

ELLE EST HAUTE, LA GRUE. TOUT EN HAUT, IL Y A UN HOMME QUI CONTRÔLE LA GRUE.

## 2 NOMMER LES IMAGES

OH! DES POISSONS!

C'EST UNE BALEINE! ON VOIT SES PETITS. ON LES APPELLE DES BALEINEAUX.

## 3 RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER

LE CHAT CRIE.

MIAULE!

LE CHAT MIAULE. EST-CE QUE TU DIS MIAULE?

BRAVO!

## 4 POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS

COMMENT ON APPELLE ÇA?

UNE SCIE!

À QUOI ÇA SERT, UNE SCIE?

## 5 AJOUTER DE L'INFORMATION

LA FILLE JOUE AVEC SON FRÈRE?

OUI, ILS JOUENT AUX ÉCHECS. LE BÉBÉ JUSTE À CÔTÉ S'AMUSE AVEC SON HOCHET.

## 6 FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT

LES ENFANTS MANGENT DU GÂTEAU!

OUI! TOI AUSSI TU AS MANGÉ DU GÂTEAU HIER.

## 7 RESPECTER LE TOUR DE PAROLE

IL Y A DES PETITS ET DES GRANDS ENFANTS À LA PISCINE

(Attendre que l'enfant termine sa phrase)

OUI, IL Y A BEAUCOUP D'ENFANTS À LA PISCINE.





**ACTIVITÉS  
DE LECTURE  
INTERACTIVE**

# **ALI-Explorateur**







# PETITE INTRODUCTION THÉORIQUE AU PROGRAMME ALI-EXPLORATEUR

---



**E**ntre 3 et 5 ans, l'enfant est curieux; il a envie d'explorer le monde. Il faut profiter de ses bonnes dispositions et encourager son désir de tout connaître. À ces âges, à travers une variété d'expériences de sa vie de tous les jours, il apprend des notions et des concepts qui peuvent nous sembler banals et allant de soi (la notion de temps, le concept de grandeur, les chiffres, les relations entre les objets, etc.). L'apprentissage de ces notions et concepts se produit de façon naturelle au cours d'expériences de l'enfant avec son milieu.

Après les avoir identifiées, nous pouvons favoriser les apprentissages de l'enfant en lui donnant l'occasion de vivre souvent ces expériences cruciales. Parmi celles-ci, les moments passés à lui parler, les façons particulières de communiquer avec lui et de le faire parler participent activement à son développement cognitif et langagier.

La recherche montre que les capacités d'apprentissage et les habiletés cognitives de l'enfant se nourrissent des expériences qu'il a avec ses parents et les autres personnes significatives autour de lui. Il apprend à parler et communiquer à partir des échanges avec les gens de son entourage. Le développement du langage, tant la **compréhension** (comprendre ce qu'on lui dit) que l'**expression** (s'exprimer avec des mots et des phrases), repose essentiellement sur la qualité des stimulations verbales qu'on lui adresse.

Les chercheurs ont identifié plusieurs des conditions et expériences associées à un niveau optimal de développement de l'enfant d'âge préscolaire. Celles-ci se retrouvent particulièrement présentes dans les activités de lecture interactive. Sans affirmer que la lecture interactive soit le seul moyen efficace, elle se qualifie sûrement comme une activité idéale pour faire acquérir à l'enfant un niveau de langage évolué, une capacité d'attention et les connaissances conceptuelles qui le prépareront à aborder les apprentissages scolaires.

Pour s'ajuster au niveau de développement de l'enfant «explorateur», la lecture interactive, telle qu'on la pratiquait dans ALI-Bambin, doit être enrichie. Il faut l'utiliser en y intégrant le contenu de ce que l'enfant doit connaître du monde. Les connaissances de base portent, par exemple, sur les concepts de grandeur et de quantité, les notions de temps, les mots pour qualifier les objets et les êtres, les relations entre eux, etc. Nous les présenterons, au fur et à mesure, dans les volets A et B d'ALI-Explorateur.

Les activités d'ALI-Explorateur ont aussi comme avantage de contribuer au développement de l'imagination et de la créativité de l'enfant. Elles lui permettent également de faire l'expérience d'échanges privilégiés avec les gens de son entourage. Les activités de lecture avec un adulte familial favorisent le partage d'instant de plaisir. C'est pourquoi il est important qu'elles **se déroulent dans un cadre agréable** et qu'elles **respectent le rythme de chaque enfant**.

# LE PROGRAMME ALI-EXPLORATEUR



**A**LI-Explorateur propose d'abord un ensemble de moyens simples et amusants pour favoriser le développement des habiletés langagières et cognitives d'enfants de 3 à 5 ans. Comme nous pouvons le constater, beaucoup d'adultes recourent spontanément à de tels moyens quand ils interagissent avec un enfant en situation de lecture ou en d'autres circonstances. Malheureusement, certains le font trop peu souvent, irrégulièrement ou, pire, ne le font pas du tout. C'est pourquoi il convient de présenter aux personnes qui interagissent avec des enfants ces moyens efficaces.

Pour plusieurs d'entre elles, cela ne fera que confirmer, ou rendre plus systématique, ce qu'elles font déjà. Pour d'autres, cela leur permettra d'augmenter leur répertoire d'activités pouvant favoriser le plein épanouissement de l'enfant. Quand l'adulte devient familier avec l'utilisation des techniques de lecture interactive, ALI-Explorateur lui propose alors un ensemble de connaissances de base qu'il intégrera dans les moments de lecture avec l'enfant.

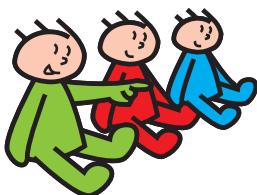
Nous recommandons de faire les activités de lecture interactive au moins 3 fois par semaine, de 10 à 15 minutes chaque fois. Il ne s'agit pas de s'astreindre (et d'astreindre l'enfant) à un programme rigide, chronométré et automatisé, mais plutôt de viser l'adoption d'une **routine agréable** pour les partenaires de l'interaction. Si l'intérêt et la capacité d'attention de l'enfant l'autorisent, la durée des périodes de lecture peut être augmentée.

**ALI-Explorateur** comprend 3 volets (**Volet Introduction**, **Volets A** et **B**). Le Volet Introduction est surtout destiné aux personnes qui n'ont pas encore été initiées aux techniques de lecture interactive. Il présente les 7 techniques de base de la lecture interactive. L'adulte déjà familier avec celles-ci pourra y voir un rappel de l'ensemble des techniques. Le Volet A présente les **connaissances** et **habiletés conceptuelles simples** que l'enfant doit maîtriser à ce niveau de son développement, vers les âges de 3-4 ans. Nous les avons regroupées dans 3 catégories (des mots

pour nommer, des mots pour décrire, des mots pour situer). Le Volet B aidera l'enfant à acquérir des **connaissances** et **des habiletés conceptuelles plus complexes**, regroupées dans ces 3 mêmes catégories.

À la fin des volets A et B, nous suggérons des activités de jeu. Ces dernières viennent appuyer les effets de la lecture interactive. Il faut rappeler que les techniques d'ALI-Explorateur n'ont pas une application exclusive au contexte de lecture. Elles peuvent, facilement et avec profit, être utilisées lors du jeu avec l'enfant et au cours de multiples activités quotidiennes (en prenant le petit-déjeuner, en habillant l'enfant, en se promenant avec lui, etc.). De même, on peut favoriser l'acquisition des connaissances et habiletés conceptuelles décrites dans ALI-Explorateur au cours de très nombreuses activités quotidiennes. Nous proposons des moyens amusants à mettre en place lors de ces activités à la suite du volet B.

## À QUEL ÂGE ALI-EXPLORATEUR ?



**S**oulignons encore une fois que chaque enfant possède son propre rythme. Chacun atteint vite ou plus lentement un niveau de fonctionnement donné. Il faut donc s'ajuster à ce que l'enfant parvient à faire. Dans le cadre d'ALI-Explorateur, nous estimons nécessaire de partir de là où se trouve chaque enfant, et non pas de faire coïncider son âge avec un volet particulier. Quand un enfant de tout âge, entre 3 et 5 ans, débute le programme ALI-Explorateur, il est préférable de commencer avec le volet A. Dès que l'on constate qu'il rencontre bien le contenu de ce volet, on passe au volet B.

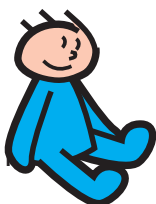
Nous espérons que chaque parent, éducatrice ou intervenant s'amusera bien avec son enfant ou groupe d'enfants pendant les périodes de lecture et les activités d'ALI-Explorateur. Nous espérons qu'elles offriront des moments de détente et de chaleur!

# LES MEILLEURS MOMENTS POUR RÉALISER LE PROGRAMME

**C**haque personne qui applique le programme ALI-Explorateur doit elle-même trouver les meilleurs moments, au cours de la journée, pour le réaliser avec son enfant ou son groupe d'enfants.

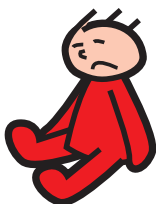
---

**Les moments qui se révèlent habituellement les plus propices pour réaliser les activités de lecture interactive du programme sont:**



- quand l'enfant est calme et enjoué,
  - quand il manifeste de l'intérêt pour l'activité qu'on lui propose,
  - quand lui-même le demande (en apportant lui-même un livre, par exemple),
  - avant ou après la sieste de l'après-midi,
  - après la collation,
  - après le bain.
- 

On peut faire l'ensemble des activités d'ALI-Explorateur à tout moment de la journée. Mais il faut: **éviter les moments où il est généralement difficile de capter et de maintenir l'attention de l'enfant:**



- lorsqu'il a très envie de bouger,
- lorsqu'il est fatigué et s'endort,
- lorsqu'il est impatient parce qu'il a faim,
- lorsque son attention est sollicitée par ce qui se passe autour de lui.

**Prendre en considération l'état de la personne avec laquelle l'enfant interagira.** On doit éviter les moments où elle est elle-même fatiguée ou irritable. D'une part, elle risque de ne pas trouver les activités bien agréables, ce qui ne permet pas de rencontrer les petits principes de base d'ALI. D'autre part, il faut se rappeler que les enfants sont très sensibles à l'humeur des gens et que cela déteint sur eux.

**Pour chaque enfant et pour chaque personne, il est essentiel de bien choisir le moment idéal!**



# ALI-Explorateur

## Volet INTRODUCTION

---



**P**our aider l'enfant à enrichir son vocabulaire, à améliorer ses constructions de phrases et pour l'encourager à utiliser des mots variés et de plus en plus précis, il faut l'amener à parler et à échanger avec les gens de son entourage. De cette façon, on lui donne l'occasion de mettre en pratique le langage et les notions qu'il connaît déjà et on l'incite à continuer à apprendre. Il est donc important de mettre en place des situations qui favorisent la conversation.

Faire la lecture interactive avec lui est un excellent moyen d'y parvenir tout en s'amusant. Le Volet Introduction d'ALI-Explorateur présente les **7** techniques de base de la lecture interactive.

À ce niveau de développement, l'enfant préfère souvent les livres avec des images riches en détail dans lesquelles on retrouve des situations de vie réelles ou imaginaires. Il commence à apprécier tout particulièrement les livres d'histoires et de contes pour enfant. Il convient de s'ajuster à ses intérêts. Toutefois, avec ce type de livre, la personne qui fait la lecture est tentée de lire le texte à l'enfant, donc de devenir le principal locuteur. Rappelons que, même si cette façon de faire la lecture est enrichissante et très recommandable, elle dévie du modèle de lecture interactive.

Pour éviter ce glissement, on suit 2 règles. D'abord, ne pas choisir des livres avec beaucoup de texte et aux images peu nombreuses ou trop simplistes. Ensuite, la personne qui fait la lecture interactive devrait se familiariser avec l'histoire **avant** de faire la lecture **avec** l'enfant. De cette façon, comme elle connaît déjà le contenu du livre, elle se sent moins obligée de suivre le texte et elle peut mieux appliquer les techniques de lecture interactive.

On ne doit pas oublier que l'enfant est intéressé par le monde qui l'entoure. Il aime s'attarder aux images qu'il voit, qu'il en connaisse ou non le contenu. Pour cette raison, on peut aussi faire la lecture interactive à l'aide de livres (imagiers, par exemple) ou de revues (section consacrée aux animaux, par exemple) qui comportent de nombreuses images sans avoir nécessairement un lien ou une histoire qui les relie.



# LES TECHNIQUES

**A**vec les techniques de lecture interactive, on vise à amener l'enfant à **décrire** de mieux en mieux ce qu'il voit et, surtout, à **préciser** ce qu'il veut dire. Les **7** techniques sont:

1. OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT
2. NOMMER LES IMAGES
3. RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER
4. POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS
5. AJOUTER DE L'INFORMATION
6. FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT
7. RESPECTER LE TOUR DE PAROLE

Beaucoup de personnes recourent spontanément à de telles façons de faire quand elles interagissent avec un enfant. Il demeure possible qu'on ne se sente pas, d'emblée, parfaitement à l'aise avec les techniques de lecture interactive. Parfois, l'une ou l'autre de ces techniques peut paraître difficile à utiliser. Il faudra peut-être faire un effort pour les bien maîtriser. Après quelques séances de lecture, on devient habile et l'on parvient à les utiliser de façon spontanée et naturelle.

Surtout, se rappeler de **partir d'où est l'enfant** et de **suivre ses progrès!**

# 1. OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT

**C**ette technique vise à orienter et maintenir l'attention de l'enfant sur le contenu du livre. On le fait en utilisant le propre intérêt de l'enfant ou, encore, en créant son intérêt. Souvent, pour attirer l'attention de l'adulte et débiter une conversation, l'enfant demande: «C'est quoi ça?». Souvent aussi, il pointe une image et la décrit. Partager le même objet d'intérêt que le sien est toujours très important. Ceci occasionne des échanges verbaux autour de ce qui l'intéresse lui! Lorsqu'il porte attention à une image, il faut utiliser celle-ci pour maintenir son intérêt.

Dire, par exemple, 1 ou 2 phrases en lien avec l'image.



Si l'enfant paraît distrait et ne regarde pas vraiment le livre, un moyen efficace d'attirer son attention consiste à utiliser des exclamations de surprise et d'intérêt. Aussi, le fait de pointer du doigt l'image que l'on aimerait qu'il regarde l'aide à centrer son attention.



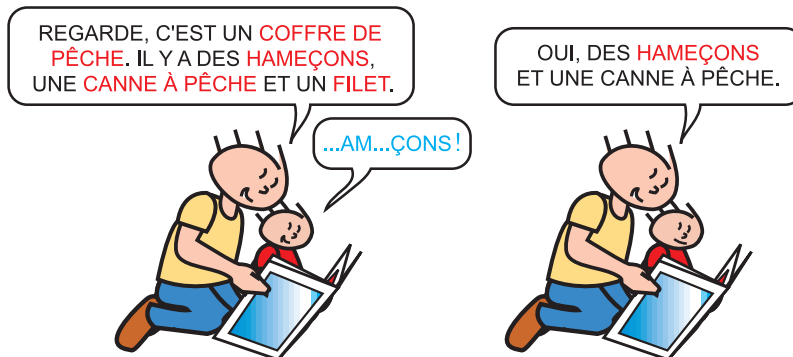
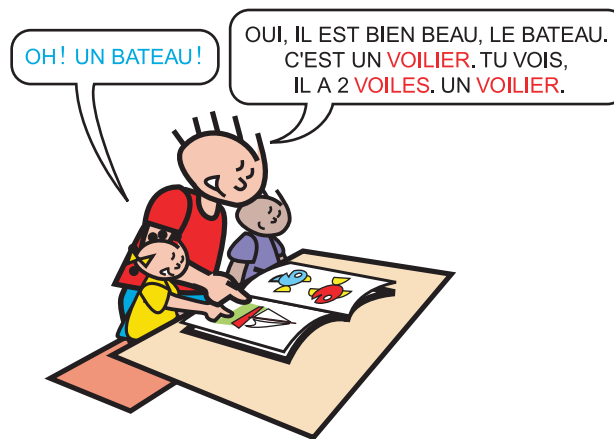
On peut faciliter la capture et le maintien de l'attention de l'enfant en lui présentant un livre dont on sait que le thème l'intéresse.

## 2. NOMMER LES IMAGES

**L'**enfant apprend de nouveaux mots à partir de ce qu'on lui dit. Il est donc important de nommer clairement les images dont il ignore (ou connaît peu) le nom. Tout comme l'adulte, il peut se rappeler d'un mot en ne l'ayant entendu qu'une fois. Mais, la plupart du temps, les mots doivent être répétés pour qu'il les apprenne correctement.

Nous remarquons aussi que l'enfant emploie parfois des mots de façon trop générale (par exemple, il dira «poisson!» en pointant l'image d'une baleine ou d'un requin). Il recourt également à des collages de mots simples pour nommer des images plutôt que les mots précis (par exemple, devant l'image d'un chaton et d'une chatte, il dira: «Ho! Un bébé chat avec une maman chat!»). Il est temps de lui apprendre les mots justes.

Ne pas oublier de prendre en considération le niveau de développement de l'enfant lorsqu'on souhaite lui faire apprendre des noms précis!



### 3. RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER

**À** ce niveau de son développement, l'enfant a encore de la difficulté à bien articuler des mots ou des parties de mots. Il a parfois du mal à prononcer certains sons (techniquement, des **phonèmes**). Par exemple, les sons [s] et [z] sont difficiles à produire et il peut les prononcer sur le bout de la langue jusque vers 6 ou 7 ans. Il peut aussi éprouver des problèmes avec les [r], surtout dans les mots comportant une suite de consonnes (exemple, **TR**acteur, **BR**as). C'est plus facile pour lui de prononcer correctement le son [r] si le [r] débute un mot ou s'il se trouve entre deux voyelles (exemple, **R**ouge, ca**Ro**tte).

Il faut prendre en considération cette particularité lorsqu'on lui demande de répéter un mot. Si celui que l'on veut lui faire répéter est compliqué ou possède des sons difficiles à reproduire, il est bon de scinder ce mot en syllabes et de faire répéter chacune en séquence. Peu à peu, il sera capable de répéter le mot en entier.



Faire attention à ne pas le forcer à répéter correctement chaque mot qu'on lui montre. Se rappeler qu'il ne réussit pas à tout coup et que cela peut lui faire perdre intérêt à la situation. Il est important d'encourager ses efforts et tentatives.



L'enfant utilise des mots nouveaux et fait des phrases de plus en plus complexes. Il faut l'encourager à décrire ce qu'il voit et à exprimer ce qu'il pense. Il tire beaucoup de plaisir à utiliser des mots pour communiquer. Il est essentiel de souligner ses efforts quand il dit des mots nouveaux ou difficiles. Il faut lui signifier qu'on le comprend et qu'il parle bien.

On l'encourage en disant, par exemple, «Bravo!» ou «C'est bien!».

## 4. POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS

### POSER DES QUESTIONS

**P**our que l'enfant parle de ce qu'il voit sur les images, on lui pose des questions générales réclamant de courtes phrases pour y répondre. Une suite de questions générales aide l'enfant à élaborer ses descriptions avec les mots qu'il connaît et à maintenir son intérêt et son attention pour l'activité.

L'enfant est maintenant capable de décrire de façon relativement élaborée des images ou des situations un peu compliquées. On lui demande de décrire ce qu'il voit en disant, par exemple: «Qu'est-ce qui se passe ici?»; «Que fait tel ou tel personnage?»; «Qu'est-ce qui leur arrive?»; «Et ensuite?». On peut commencer à utiliser des questions sous la forme «Comment» et «Pourquoi».



Il est possible qu'une seule question soit suffisante pour inciter l'enfant à faire une description détaillée. Si l'enfant fait de longues pauses pendant sa description et s'il semble avoir de la difficulté, on fait, comme dans l'exemple précédent, une suite de questions générales de façon à maintenir la description.

La nouvelle habileté de l'enfant à répondre à des questions générales (techniquement appelées **questions ouvertes**) ne doit pas faire oublier la pertinence de poser également des questions spécifiques simples (**questions fermées**) auxquelles il peut répondre par «oui» ou par «non», par un mot ou encore en pointant du doigt.

Nous conseillons de faire des suites de questions et d'alterner avec des questions ouvertes et des questions fermées. Ne pas oublier que les questions ouvertes réclament plus de verbalisations. Après avoir posé une question, on laisse à l'enfant le temps de répondre, puis on lui en pose d'autres.

Ces questions peuvent être en lien avec la réponse qu'il vient de dire ou diriger son attention sur d'autres aspects de l'image. Quelles qu'elles soient, les questions doivent toujours être ajustées au niveau de développement de l'enfant.

Ce qui importe, c'est amener l'enfant à parler! Il n'est pas nécessaire de toujours poser des questions. On peut l'amener à parler de bien d'autres façons, par exemple, en lui disant: «Raconte-moi ce que tu vois!».

---

## RÉPONDRE AUX QUESTIONS

**L'**enfant est de plus en plus curieux. Il pose beaucoup de questions! Par ses questions, il indique qu'il désire mieux comprendre ce qui se passe, qu'il ne connaît pas les mots pour nommer ou décrire une image ou un objet. Il est essentiel d'offrir réponse à ses nombreuses questions pour qu'il développe ses habiletés langagières et cognitives.



Il faut s'assurer qu'il a bien compris la réponse et qu'il peut reproduire les mots ou l'explication. C'est pourquoi, après avoir répondu à sa question, on lui demande, à l'occasion, de répéter ce qu'on a dit. Sans nécessairement utiliser les mêmes mots, l'enfant montre qu'il a bien compris.

## 5. AJOUTER DE L'INFORMATION

**L'**enfant fait maintenant de courtes phrases pour décrire ce qu'il voit. Lorsque cela se produit, on reprend sa phrase et on ajoute des informations qui l'aideront à décrire d'autres aspects de l'image.

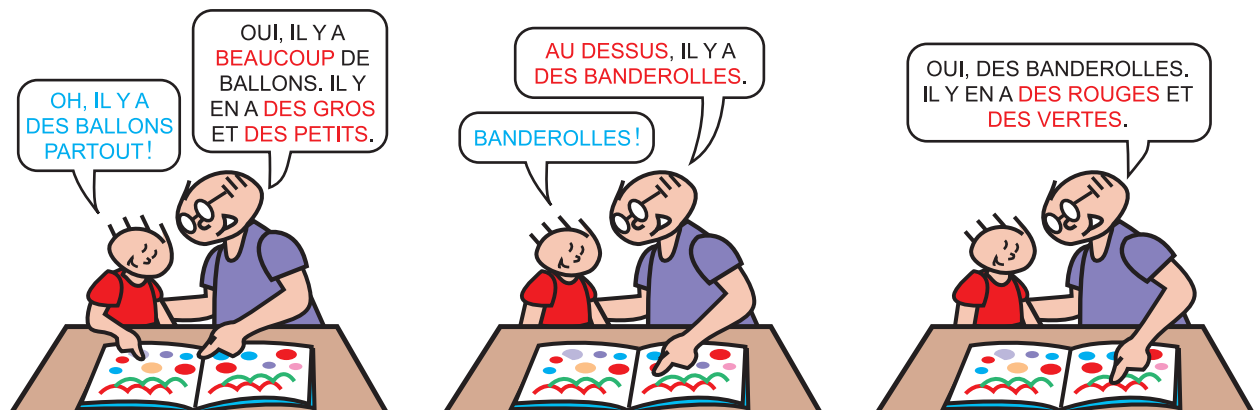
Par exemple, s'il dit: «**Un gros chien brun**» devant l'image d'un chien, on ajoute: «**Oui, c'est un gros chien brun qui est devant sa maison. Regarde, c'est une niche.**»



Il est également important d'aider l'enfant à:

- **compter** les objets sur l'image ou à en évaluer la **quantité** (peu, beaucoup, plus, moins)
- déterminer leur **position** (dedans, dessus, dessous, à côté, devant, derrière)
- nommer leurs **couleurs** et leurs **formes**
- nommer la **taille** des objets et des personnages (grand, petit, gros, long, court)
- raconter **ce que font** les personnages (le papa cuisine, la maman lit, l'enfant danse)
- décrire les **émotions** des personnages (ils sont contents, tristes, fâchés, surpris).

S'assurer que les mots ou les descriptions ajoutés ne sont pas trop difficiles à comprendre ou à prononcer pour l'enfant.



## 6. FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT

**L**es images des livres pour enfant illustrent souvent des situations de la vie courante. Les personnages font un bonhomme de neige, jouent au ballon ou se promènent à bicyclette. Il est important que l'enfant puisse faire des liens entre les mots utilisés pendant la lecture et les situations de sa vie quotidienne. Il apprend ainsi des mots et des phrases qui lui serviront à décrire des situations de sa vie.

Pendant la lecture, quand on remarque qu'il décrit une image qui rappelle son quotidien, lui poser une question qui le fera parler de ce qu'il vit.

Les enfants qui s'expriment avec des phrases et utilisent des mots relativement complexes sont parfois capables de parler du passé récent (hier) ou du futur rapproché (demain). On peut donc faire des liens entre les images du livre et les activités de l'enfant dans un temps passé ou futur. Ceci lui permet de mettre en pratique les temps des verbes qu'il inclut déjà dans sa conversation et de se rappeler des événements de sa vie.





## 7. RESPECTER LE TOUR DE PAROLE

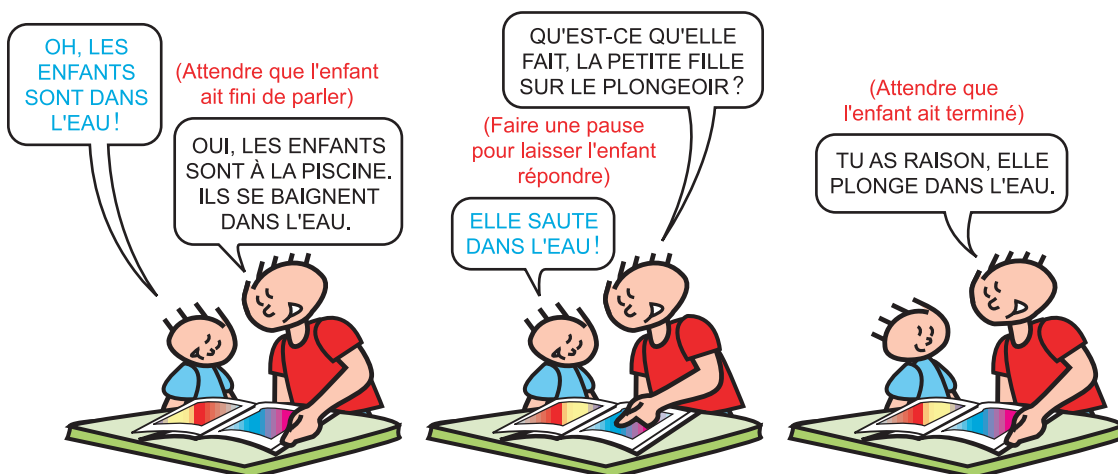
**L'** enfant doit parvenir à maîtriser une règle de base de la communication humaine: le tour de parole. Il doit écouter lorsque quelqu'un parle et intervenir à son tour quand son interlocuteur fait une pause.

On peut aider l'enfant à apprendre et appliquer cette règle du dialogue.

On doit éviter de parler tout le temps, sans lui laisser la possibilité de placer un mot. Il est préférable de lui parler avec de courtes phrases intercalées de pauses.

Lorsqu'il parle, il faut écouter attentivement ce qu'il dit et attendre qu'il ait fini avant d'intervenir de nouveau.

Quand l'enfant est particulièrement intéressé à une image, il se peut qu'il veuille tout raconter rapidement. Il faut alors le laisser terminer et profiter d'une pause pour prendre son tour dans la conversation. À l'inverse, quand il semble moins porté à parler, l'adulte lui parle et fait des pauses plus longues afin de l'inciter à prendre son tour de parole.



C'est en observant les adultes autour de lui, et à travers les échanges entre lui et eux, que l'enfant apprend les règles de la communication.

# UTILISER L'ENSEMBLE DES TECHNIQUES

**M**aintenant que nous avons présenté les 7 techniques du volet Introduction d'ALI-Explorateur, voici un exemple où elles s'enchaînent l'une l'autre.

**Panel 1:** The parent says, "REGARDE! LE GARÇON SE DÉSHABILLE POUR PRENDRE SON BAIN. TU VOIS?" The child replies, "IL VA JOUER DANS L'EAU AVANT SON DODO." Below: OBTENIR L'ATTENTION ET UTILISER L'INTÉRÊT (1)

**Panel 2:** The parent says, "(Attendant que l'enfant finisse de parler) OUI! AVANT D'ALLER SE COUCHER, IL VA SE LAVÉR DANS SON BAIN. REGARDE TOUTE CETTE MOUSSE!" The child asks, "C'EST QUOI, ÇA, DANS L'EAU?" Below: RESPECTER LE TOUR DE PAROLE (7) NOMMER LES IMAGES (2)

**Panel 3:** The parent says, "CE SONT DES CANARDS QUI FLOTTENT SUR L'EAU. IL Y A PLUSIEURS CANARDS. COMPTE LES CANARDS AVEC MOI!" The child counts, "1, 2, 3!" Below: POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE À SES QUESTIONS (4) AJOUTER DE L'INFORMATION (5)

**Panel 4:** The parent says, "IL Y A 3 CANARDS! UN BLEU, UN JAUNE ET UN VERT! QU'EST-CE QUE TU VOIS AUSSI?" The child replies, "UN LAVABO ET UN CHE...CHOIR." Below: AJOUTER DE L'INFORMATION (5) POSER DES QUESTIONS ET RÉPONDRE À SES QUESTIONS (4)

**Panel 5:** The parent says, "OUI, C'EST UN SÉCHOIR À CHEVEUX. AVANT DE SE COUCHER, LE GARÇON VA SÉCHER SES CHEVEUX AVEC LE SÉCHOIR. DIS-TU : SÉ-CHOIR?" The child says, "SÉCHOIR!" Below: RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3) AJOUTER DE L'INFORMATION (5)

**Panel 6:** The parent says, "OUI, BRAVO! ET QU'EST-CE QUE TU VAS FAIRE TOI AUSSI, CE SOIR, AVANT DE TE COUCHER?" The child replies, "JE VAIS PRENDRE MON BAIN AVEC MON CANARD, COMME LUI!" Below: RÉPÉTER, FAIRE RÉPÉTER ET ENCOURAGER (3) FAIRE DES LIENS AVEC LA VIE DE L'ENFANT (6)

**Petit rappel:** il n'est pas nécessaire de les utiliser toutes dans une session de lecture, ni de suivre l'ordre dans lequel nous les présentons.



# AIDE-MÉMOIRE ALI-EXPLORATEUR Introduction

**1**  
**OBTENIR  
L'ATTENTION  
ET UTILISER  
L'INTÉRÊT**

OH! REGARDEZ LE TRAIN COMME IL EST LONG!

IL PASSE SUR LE PONT!

**2**  
**NOMMER  
LES IMAGES**

C'EST UN PETIT BÉBÉ!

OUI!! ET À CÔTÉ IL Y A SON GRAND FRÈRE, SA MAMAN ET SON GRAND-PAPA!

**3**  
**RÉPÉTER, FAIRE  
RÉPÉTER ET  
ENCOURAGER**

A...A...GNÉE!

C'EST UNE A - RAI - GNÉE!  
VOUS LE DITES AVEC MOI: A - RAI - GNÉE!

BRAVO!

**4**  
**POSER DES  
QUESTIONS ET  
RÉPONDRE AUX  
QUESTIONS**

QU'EST-CE QU'ON VOIT?

LA DAME FAIT DU SKI NAUTIQUE

DES GENS DANS L'EAU. C'EST QUOI, ÇA?

**5**  
**AJOUTER DE  
L'INFORMATION**

LE GARÇON MET SON PYJAMA!

OUI, IL MET SON PYJAMA BLEU. REGARDE, IL Y A DE BEAUX GROS MOUTONS BLANCS DESSUS!

**6**  
**FAIRE DES LIENS  
AVEC LA VIE  
DE L'ENFANT**

LES ENFANTS PLANTENT DES FLEURS!

TOI AUSSI, TU AS JARDINÉ CE MATIN. QU'EST-CE QUE NOUS AVONS PLANTÉ?

**7**  
**RESPECTER LE  
TOUR DE PAROLE**

LES ENFANTS JOUENT DANS LA COUR!

(Attendre que l'enfant ait fini de parler)

ILS SONT À LA GARDERIE. ILS JOUENT DANS UN CARRÉ DE SABLE!

(Pause pour donner la chance à l'enfant de continuer)





# ALI-Explorateur

## Volet A

---



**E**ntre 3 et 4 ans, l'enfant utilise un vocabulaire diversifié et il parle en construisant des phrases de plus en plus élaborées. Autour de sa 5e année de vie, il a une bonne maîtrise de la langue. L'enfant est curieux et très réceptif. Il faut en profiter pour cultiver son goût d'apprendre, pour développer ses habiletés et enrichir ses connaissances.

ALI-Explorateur permet à l'enfant de mettre en pratique le langage qu'il connaît déjà et de hausser la qualité de ses habiletés à communiquer. ALI-Explorateur va aussi lui permettre d'**apprendre de nouvelles connaissances** et de **développer des habiletés cognitives** dont il a besoin pour interagir avec son environnement physique et social.

Nous avons présenté un rappel des techniques de lecture interactive au volet Introduction. Il faut maintenant les ajuster au niveau de développement de l'enfant en y incluant les **connaissances** et les **habiletés** que nous présentons dans ce volet.

# CONNAISSANCES À ACQUÉRIR

**L**e **Volet A** vise à faciliter l'acquisition des nombreuses connaissances et habiletés que l'enfant a besoin d'apprendre à ce niveau de son développement. Nous en présentons une liste (non-exhaustive!) plus bas. Cette liste s'organise en **3 sections**:

**DES MOTS POUR NOMMER**

**DES MOTS POUR DÉCRIRE**

**DES MOTS POUR SITUER**

Une section supplémentaire traite spécifiquement de la reconnaissance des **SONS DANS LES MOTS**.

Les techniques de lecture interactive deviennent des moyens simples et efficaces pour faciliter l'apprentissage de tout cela dans un contexte ludique et chaleureux.

Le **volet A** vise l'acquisition de **connaissances simples**. Les exemples que nous donnons servent à faire comprendre la nature des connaissances que l'enfant doit acquérir. Ils montrent aussi comment les intégrer durant la lecture interactive et les activités de la vie quotidienne.

Il est essentiel de toujours adapter le niveau des connaissances à acquérir au **niveau de développement** de l'enfant et à son propre **rythme** d'apprentissage. Il faut approfondir ce qu'il sait déjà et élaborer à partir de ce qu'il maîtrise bien. Ne pas oublier de s'ajuster à ses **intérêts**.

En faisant de façon régulière de la lecture interactive avec un enfant ou un groupe d'enfants on favorise, comme nous l'avons déjà écrit, le développement du langage et des habiletés cognitives. On peut augmenter les gains en utilisant les techniques de lecture interactive et le contenu des connaissances et habiletés à acquérir du volet A au cours d'**activités de jeu**, de même que lors de nombreuses **activités quotidiennes** (pendant les repas, les promenades, le magasinage, etc.). En guise de modèle, suite à la description des connaissances à acquérir, nous proposons des activités de jeu à faire avec l'enfant.

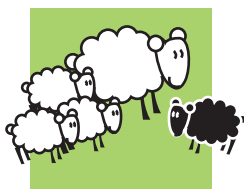
# DES MOTS POUR NOMMER

**L'**enfant doit connaître et utiliser un vocabulaire de plus en plus élaboré et précis pour nommer la réalité autour de lui. Il peut alors communiquer avec les autres de façon enrichissante.

Voici, regroupées en catégories, les principales connaissances à acquérir:

## LES ANIMAUX

---



● **Le nom des animaux les plus connus:**

- les animaux domestiques (chien, chat, poisson, etc.);
- les animaux de la ferme (vache, cochon, poule, etc.).

● **Leurs caractéristiques:**

- le nom de leur **cri** (miaule, aboie, bêle, etc.);
- le nom de leurs **petits**:
  - chat - chaton
  - chien - chiot
  - cheval - poulain
  - vache - veau
  - lapin - lapereau
  - poule - poussin
  - canard - caneton
  - mouton - agneau
  - ours - ourson,
  - etc.

- Le nom de ce qu'ils aiment **manger** (grains, herbe, carotte, etc.).

- Le nom de leur **maison** (niche, poulailler, écurie, etc.).

- Leurs **attributs** particuliers (la poule donne des œufs, la vache du lait, le cochon a une queue en tire-bouchon, etc.).

## LES FRUITS ET LÉGUMES

---



- **Le nom** des fruits et des légumes les plus connus (pomme, tomate, fraise, carotte, etc.).
- **Leurs caractéristiques** (couleur, forme, texture, etc.) (le citron est jaune, le melon est rond, la pomme a des pépins, etc.).
- **Ce qui est un fruit** et ce qui est un légume (la banane est un fruit, la carotte est un légume).

## LES PARTIES DU CORPS ET LA FONCTION DES 5 SENS

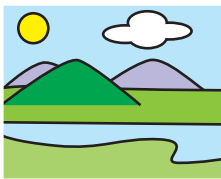
---



- **Le nom** des principales parties du corps, le sien, celui des autres et celui des personnages sur les images (nez, bouche, oreilles, jambes, cheveux, bras, mains, etc.).
- **Les sens et leur fonction** (le nez sert à sentir, les oreilles à entendre, les yeux à voir, etc.).

## LA NATURE

---



- **Le nom des arbres** les plus courants autour de lui et les plus facilement identifiables (érable, sapin, bouleau, etc.).
- **Le nom des fleurs** les plus courantes et les plus facilement identifiables (rose, marguerite, tournesol, pissenlit, etc.).
- **La distinction** entre les arbres à feuilles, les arbres à aiguilles (les conifères) et les arbustes.
- **Le nom des éléments du paysage** (herbe, terre, lac, rivière, montagne, nuages, étoiles, etc.).



## AUTRES CATÉGORIES ET SUGGESTIONS DE THÈMES

---



**D**ans les activités de lecture et au cours de nombreuses activités quotidiennes, on peut, de la même façon, favoriser l'apprentissage du nom et des caractéristiques d'autres catégories d'objets. Voici des suggestions:

### CATÉGORIES

- les vêtements
- les instruments de musique
- les moyens de transport
- les objets pour bébés
- les saisons et le temps qu'il fait
- les émotions
- les aliments.

### THÈMES

On peut utiliser des thèmes particuliers pour introduire les mots qui s'y rapportent. Par exemple, avec le thème «plage» (quand on regarde ensemble des images sur ce thème ou quand on y est vraiment), on nomme tout ce que l'on voit: le sable, l'eau, les vagues, les chaises longues, le parasol, les jeux de ballon, etc. Voici d'autres suggestions:

- à la piscine
- au parc
- en camping
- pour faire le ménage
- pour faire sa toilette.

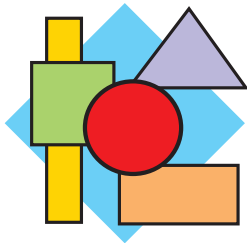
# DES MOTS POUR DÉCRIRE

**L'** enfant doit connaître (et utiliser!) un vocabulaire varié et élaboré pour décrire son environnement. Il doit apprendre les mots qui distinguent les éléments, les objets et les personnes qui l'entourent. Il doit savoir les termes servant à décrire leurs ressemblances et leurs différences. Pour y arriver, il lui faut acquérir de nombreuses connaissances et les mots qui vont avec.

Nous en présentons ici un petit répertoire:

## LES COULEURS ET LES FORMES

---



**I**l faut initier l'enfant aux couleurs et aux formes:

- **Les couleurs de base** (rouge, bleu, jaune, vert, etc.) et celles **plus complexes** (orange, brun, gris, rose, violet, etc.).
- **Les formes simples** (cercle, carré, triangle, rectangle, croix).

## LES SEMBLABLES ET LES CONTRAIRES

---



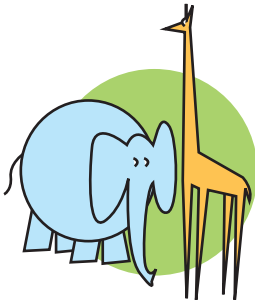
**L'** enfant a besoin de savoir les mots qui ont le même sens et ceux qui désignent le contraire, le sens opposé (techniquement, les **synonymes** et les **antonymes**).

Il est assez facile d'indiquer à l'enfant que des mots décrivent à peu près la même chose (beau/joli, grand/immense, etc.). Il est plus compliqué de connaître les mots qui décrivent le contraire ou l'opposé!

On commence donc par lui montrer des contraires **simples** (petit/gros, chaud/froid, propre/sale, en haut/en bas, triste/content, long/court, monter/descendre, etc.).

## LA DIMENSION (GRANDEUR, GROSSEUR, TAILLE)

---



**L'**enfant doit acquérir les mots qui servent à décrire et qualifier la dimension des objets et des gens. Par exemple, il lui faut savoir qu'un arbre est grand et haut, alors que la fleur est petite et basse. Pour qu'il connaisse ces mots, il faut profiter de toutes les occasions pour les dire et lui faire comprendre à quelle réalité ils font référence. On lui demande ensuite de les utiliser pour décrire ce qu'il voit.

● **L'inciter à utiliser les mots servant à qualifier la dimension des choses** (grand, gros, petit, mince, haut, bas, large, long, court, etc.).

● **L'amener à comparer les objets** (le pamplemousse est plus gros que la pomme; la queue du chat est plus courte que la queue du cheval; le fleuve est plus large que le ruisseau; le papa est plus grand que son fils, etc.).

## LES QUANTITÉS

---



**I**l faut encourager l'enfant à comprendre le concept de **quantité**. Pour cela, il ne faut pas hésiter à lui faire évaluer des quantités et à l'inciter à compter. C'est à travers de telles expériences quotidiennes que l'enfant développe des habiletés arithmétiques de base qui lui permettront d'aborder plus tard les apprentissages scolaires.

L'amener à **évaluer** des quantités (il y en a beaucoup, peu, etc.) et à les **comparer** (il y en a plus ici que là; qui en a le plus, le moins?; ces deux-là sont-ils égaux, pareils, différents?, etc.).

Lui demander de **compter** les objets dans une image ou autour de lui (combien d'animaux, de fruits, de petits bonhommes, de ronds jaunes, etc.). Au début, l'enfant va mêler l'ordre des chiffres (par exemple, il comptera 1, 2, 3, 7, 9) et il ne donnera pas la bonne réponse. Ce n'est pas grave! L'important, c'est qu'il essaie et que cela devienne une habitude.

# DES MOTS POUR SITUER

**L'**enfant doit connaître et utiliser les mots qui lui permettent de situer dans l'espace et le temps les personnes, les objets et les événements. Il doit également savoir les mots pour demander des précisions aux autres.

Pour y parvenir, il faut l'aider à acquérir un ensemble de connaissances:

## LA POSITION (ORIENTATION SPATIALE: OÙ?)



**D**e simples mots (les **prépositions**: **sur**, **dans**, **sous**, **devant**, **derrière**, **entre**, **à côté**, **autour**, etc.) permettent de situer les objets et les personnes dans l'espace, ou l'un par rapport à l'autre. Les connaître et les dire enrichit la compréhension et l'expression du monde de l'enfant! Il est donc essentiel de lui procurer toutes les occasions de comprendre ces mots et de les utiliser pour décrire ce qu'il voit.

### 1. Lui poser des questions qui incluent ces mots.

(exemples: «Qui est assis derrière l'arbre?», «Quel animal se trouve entre les fleurs et la clôture?», etc.).

### 2. Lui poser des questions qui entraînent l'utilisation de ces mots.

(exemples: «Où est caché le chat?», la réponse pouvant être «sous la galerie»; «Où se trouve le pommier?», la réponse pouvant être «à côté de la maison», etc.).

## LE MOMENT (ORIENTATION TEMPORELLE: QUAND?)



**L'**enfant a parfois du mal à bien saisir la notion de temps. On peut lui faciliter la tâche en lui apprenant d'abord les notions simples, telles le **jour**, la **nuite**, le **matin**, l'**après-midi**, le **soir**, en y faisant clairement et explicitement référence dans les conversations avec lui. Par exemple: «Le jour il y a du soleil», «Il fait noir, c'est la nuit», «Le matin on déjeune», «Ça doit être le soir, les enfants vont se coucher», etc.

Il faut l'aider à situer les événements dans le temps. On lui montre les notions de base (**aujourd'hui**, **hier**, **demain**) en y faisant souvent référence dans la conversation. Par exemple: «Aujourd'hui on va au parc», «Demain tu vas voir ton grand-père», «Hier nous avons joué au ballon ensemble», etc.

On lui facilite la distinction entre ce qui arrive (ou est arrivé) **avant**, **après**, **en premier**, **plus tard**, **en dernier**, etc., en utilisant ces mots dans les conversations avec lui. On lui pose également des questions qui vont nécessiter qu'il comprenne et utilise les mots de temps et ceux de la relation temporelle entre les événements. Par exemple: «Après le repas, on va jouer dehors», «En premier les enfants rangent leurs jouets et ensuite ils vont regarder la télévision», «Vas-tu laver tes mains d'abord?», «Te déshabilles-tu après ou avant d'aller dans l'eau?», etc.

## LE TEMPS DES MOTS D'ACTION

---



**R**apidement l'enfant utilise des mots (les **verbes**) qui servent à décrire les actions que font les personnages dans les images, les gens autour de lui ou que lui-même fait (manger, parler, dormir, courir, écouter, sortir, courir, regarder, attendre, demander, etc.).

On peut l'aider à utiliser les différents **temps de verbe** pour exprimer les actions du présent, du passé et du futur en lui en donnant de bons modèles. Par exemple: «Les enfants recevront leurs cadeaux demain», «Aujourd'hui nous allons chez grand-maman», «Hier il a neigé, il y a beaucoup de neige aujourd'hui pour aller glisser en traîneau», «Demain j'irai à l'épicerie acheter des céréales», etc.

## LES PRONOMS PERSONNELS ET POSSESSIFS

---



**L'**enfant distingue ce qui est à lui et ce qui appartient aux autres. De la même façon, il sait qui fait une action. Il convient maintenant de l'inciter, quand il parle, à utiliser correctement les pronoms personnels (**je**, **tu**, **il**, **elle**, **moi**, **toi**, **lui**, etc.) et les pronoms possessifs (**mon**, **ton**, **son**, **le mien**, **le tien**, etc.).

La meilleure façon d'y parvenir consiste à lui donner de bons modèles («Je vais te donner...» plutôt que «Maman va donner...») et à lui demander d'utiliser les mots corrects.

## LES MOTS UTILISÉS DANS L'INTERROGATION

---



L'enfant doit comprendre et utiliser la forme interrogative et les mots qui indiquent l'interrogation (**qui, que, quand, comment, où, qu'est-ce que, quel, etc.**) pour communiquer avec les gens autour de lui.

On va l'aider en lui posant des questions qui, en plus de l'intonation interrogative (**intonation montante en fin d'énoncé**), contiennent ces mots. Par exemple: «Qui part travailler?», «Que fait la petite fille?», ou sa forme plus populaire «Qu'est-ce que fait la petite fille?», «Où est le marteau?», «Qu'est-ce qui est rond et rouge?», «Comment on va faire?», etc.

# LES SONS DANS LES MOTS

**L'**enfant comprend (sans qu'il puisse le formuler de façon explicite) que, dans une phrase, il y a des mots et que ces mots ont une signification. Il faut maintenant que, progressivement, l'enfant apprenne à distinguer les divers sons qui composent le mot.

Dans son quotidien, il le fait de façon automatique quand, par exemple, il distingue le mot **chat**, pour désigner le petit animal domestique, du mot **bas**, pour désigner une pièce de vêtement, ou quand il distingue l'expression le **mien**, pour désigner ce qui lui appartient, de le **tien**, pour désigner ce qui appartient à son interlocuteur.

Les sons au début des mots changent complètement la signification des mots, de même que les sons à la fin ou au milieu des mots! La capacité de pouvoir saisir qu'un mot est composé de divers sons (techniquement, la **sensibilité phonologique**) est essentielle pour que plus tard il apprenne à lire et à écrire.



● Inciter l'enfant à distinguer les sons les plus simples (les **sons vocaliques**, les voyelles) qu'il entend dans les mots courants. Par exemple:  
[i] fourmi, lit, miroir, spaghetti, minou, souris, etc.,  
[é] bébé, clé, épicerie, télé, etc.,  
[in] train, pain, cousin, insecte, etc.,  
[a] papa, table, chat, animal, etc.,  
[on] ballon, citron, compagnon, etc.,  
Etc.

● Demander à l'enfant de nommer les images du livre qui possèdent tel ou tel son.

On rend le jeu un peu plus difficile en lui demandant de trouver les noms des images qui commencent (ou se terminent) par tel ou tel son vocalique (par exemple, les mots qui se terminent par [on]: bonbon, cochon, ballon, mouton, bedon, etc.).

Le jeu devient encore plus difficile quand on lui demande de trouver les noms d'images ou d'objets qui commencent par le même son de consonne (**son consonantique**) (par exemple, les mots qui commencent par [t]: tomate, tapis, télévision, tapis, tête, toupie, tambour, etc.).

- Si l'enfant semble avoir des difficultés à trouver les noms des images qui commencent par le son d'une consonne, comme dans l'exemple précédent, on peut commencer plus simplement en lui demandant d'identifier ceux qui commencent par le même son de syllabe (**son syllabique**) (par exemple, les mots qui commencent par [ba]: **ba**nane, **ba**teau, **ba**llon, **ba**gue, **ba**lai, **ba**lançoire, **ba**leine, **ba**rrette, etc.).



## ACTIVITÉS DE JEU

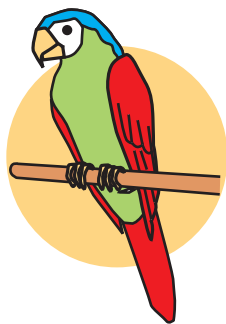
**O**n peut favoriser l'apprentissage des connaissances présentées dans le volet A d'ALI-Explorateur en faisant des activités de jeu avec l'enfant. Ces activités visent, en plus, le développement d'habiletés particulières: la dextérité manuelle, la catégorisation, la compréhension des concepts mathématiques, la mémoire, la créativité, le raisonnement logique et la sensibilité phonologique.

Il doit bien s'agir de **jeux** et non pas d'activités qui ressemblent à des tâches scolaires. Le but n'est pas de «faire comme à l'école», mais d'aider l'enfant à s'épanouir à travers des activités **amusantes** et **chaleureuses** avec un adulte.

Les techniques de lecture et les activités de jeu favorisent l'augmentation des capacités d'**attention** et de **concentration** de l'enfant. Toutefois, ces capacités demeurent encore de durée limitée. Les activités que nous proposons prennent de 5 à 15 minutes. Si l'enfant aime beaucoup une activité, il voudra la continuer plus longtemps. Par contre, il ne faut pas forcer l'enfant à la poursuivre au-delà de ses capacités et de son intérêt.

### JE ME RAPPELLE

---



**L**es deux variantes de ce petit jeu, comme le nom de l'activité l'indique, visent à mettre à contribution la mémoire et à favoriser son développement.

- Montrer à l'enfant une image dans un livre. Avec sa participation, on en décrit le contenu de la façon la plus complète. Après avoir fermé le livre, on lui demande de dire tout ce qu'il a vu. Au début, on peut l'aider en lui donnant des indices (par exemple: «Quels animaux y avait-il dans l'image?»).
- Faire le jeu du perroquet! On demande à l'enfant de répéter tout ce qu'on lui dit, comme un perroquet. Au début, on se contente d'un mot ou d'un chiffre, puis on augmente le nombre de mots ou de chiffres, selon les capacités de l'enfant.

## LE DESSIN

---



**E**n plus de favoriser le développement de la dextérité manuelle, les activités autour du dessin vont permettre à l'enfant d'augmenter ses connaissances de base, ses capacités d'observer, de porter attention aux détails et de catégoriser les objets selon leurs caractéristiques.

● Pour familiariser l'enfant à l'utilisation des crayons et améliorer leur maniement, lui demander de:

a) dessiner des lignes droites, horizontales, verticales, des spirales et des répétitions de lignes;

b) suivre avec un crayon le chemin vers la sortie de labyrinthes que l'on aura soi-même tracés;

● Pour aider l'enfant à apprendre des notions (ou catégories) telles la couleur, la forme, les chiffres, etc., on choisit une image à colorier simple, c'est-à-dire une image qui comporte peu d'éléments.

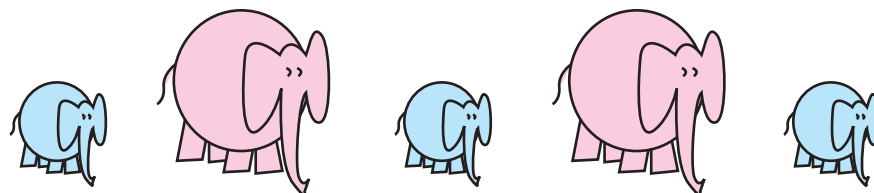


On fait une légende en haut de l'image en utilisant le principe de la peinture à numéro. La légende est basée sur la notion que l'on veut faire apprendre à l'enfant.

Par exemple, si l'on souhaite lui faire apprendre la notion de **formes géométriques**, on dessine en haut de l'image un triangle avec un crayon rouge, un carré avec un bleu, un cercle avec un vert et une étoile avec un jaune (on peut choisir d'autres formes et d'autres couleurs!).

Ensuite, on dessine les mêmes formes, mais avec un crayon noir, dans les différentes sections de l'image. On nomme les formes à l'enfant et on lui demande de colorier chaque section de l'image avec la couleur correspondante.

● Pour aider l'enfant à bien saisir la notion de taille, on utilise le même principe avec une image plus complexe. Cette image doit comporter des personnages ou des objets de tailles différentes (par exemple, des gros et des petits animaux).



En haut de l'image, on dessine un rond rouge et un plus petit rond bleu (formes et couleurs peuvent être différentes!). On demande à l'enfant de colorier tous les gros animaux en rouge et les petits en bleu.

● Toujours dans le but de faciliter l'acquisition de notions (ou catégories), on dessine, par exemple, des carrés, des triangles et des cercles sur une feuille (ou d'autres objets selon les catégories avec lesquelles on désire jouer). On demande ensuite à l'enfant de colorier en rouge les cercles, en bleu les triangles, etc.



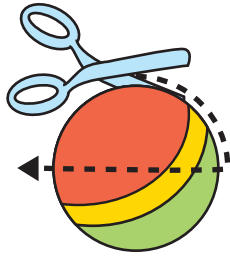
On peut aussi utiliser des pages de cahier à colorier qui contiennent des formes ou des objets qui appartiennent aux catégories d'intérêt. On ajuste cette activité (en la simplifiant ou la complexifiant) selon le niveau de compréhension de l'enfant.

● Une variante de ce jeu (avec les mêmes buts) consiste à utiliser des images de livres (ou même de catalogues!) et à demander à l'enfant d'encercler au crayon tous les dessins ou toutes les représentations de la catégorie d'intérêt.

Par exemple, on lui demande d'encercler tout ce qui est rond, tous les objets rouges, tous les petits objets, tous les chiffres 3, toutes les lettres A, toutes les fleurs, toutes les fleurs jaunes, tout ce qui peut se manger, tout ce qui sert à jardiner, etc. Les variantes sont nombreuses. Il suffit de choisir les catégories (ou combinaisons de catégories) dont on souhaite faciliter l'acquisition par l'enfant.

## JE DÉCOUPE ET JE RECONSTRUIS

---



**C**ette activité de jeu, comme la précédente, vise à favoriser la dextérité manuelle de l'enfant et sa capacité à porter attention aux détails. Elle vise aussi à mettre en pratique sa coordination œil-main.

- On demande à l'enfant de découper en plusieurs gros morceaux, avec des ciseaux (sécuritaires à bouts ronds et toujours sous la supervision d'un adulte), une image ou un dessin que l'enfant a fait (ou, encore, que l'on a fait soi-même). Après les avoir mêlés, on l'aide à les ré-assembler pour reconstituer l'image originale.

Quand il semble avoir bien compris ce qu'il faut faire et comment le faire, on le laisse remettre en place seul les morceaux.

## LE JEU DES DEMANDES

---



**C**e jeu a surtout comme objectif de favoriser la compréhension de demandes. Il participe aussi au développement de la mémoire et à la capacité de mener des activités en séquence.

- En se plaçant clairement en contexte de jeu, demander à l'enfant d'exécuter des mouvements et actions en utilisant les mots qui décrivent l'orientation spatiale.

(exemples: «Mets tes mains sur ta tête», «Mets tes mains derrière ton dos», «Tiens le ballon entre tes jambes», etc.).

- Faire le même jeu de demandes avec des verbes d'action.

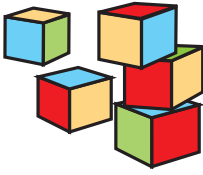
(exemples: «Cours vite jusqu'à la porte», «Marche lentement jusqu'au mur», «Tourne une fois sur toi-même», etc.).

- Lorsque l'enfant comprend bien le jeu, on le rend plus complexe en lui demandant d'exécuter de courtes séquences de mouvements et d'actions.

(exemples: «Mets tes mains devant tes yeux, puis saute deux fois sur place», «Touche ton nez, frappe tes mains et assieds-toi par terre», «Pose le livre sur la table, cours vers moi et ensuite va toucher la porte», etc.).

## JE CONSTRUIS

---



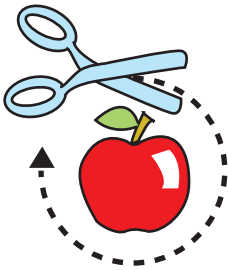
**C**e jeu permet de développer la dextérité manuelle fine, la concentration et la créativité de l'enfant. De plus, on en profite pour consolider l'acquisition de connaissances.

- Mettre à la disposition de l'enfant des cubes ou des blocs de construction avec lesquels il peut construire des objets (une tour, un train, un pont, une maison, etc.). Au départ, on construit un modèle que l'on souhaite le voir reproduire. Ensuite, on lui demande de construire ce qu'il désire, comme il le veut.

- Profiter des diverses constructions pour demander à l'enfant de compter les blocs, de nommer les couleurs ou de décrire les caractéristiques des objets qu'il a construits (par exemple, un pont ça sert à traverser une rivière).

## QU'EST-CE QU'ON MANGE?

---



**C**e jeu sert lui aussi à développer la dextérité fine de l'enfant. Il vise surtout à faciliter l'acquisition d'habiletés de catégorisation.

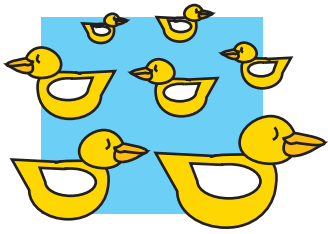
De plus, il permet d'utiliser, de façon utile, les nombreuses circulaires qui remplissent nos boîtes aux lettres!

- Dans une circulaire de marché d'alimentation, demander à l'enfant de découper, avec des ciseaux sécuritaires à bout rond et sous bonne supervision, et de mettre en paquets différents les produits qui se mangent au déjeuner, au dîner, au souper et à la collation. On peut aussi lui faire coller les images qu'il a découpées selon la séquence des repas.

- Lui faire découper, puis regrouper en catégories les représentations d'aliments (les fruits, les légumes, les viandes, les poissons, les desserts, etc.). Lui demander de coller les aliments en regroupements séparés. On peut penser à d'autres regroupements: par couleur, ceux qui se mangent chaud ou froid, ceux que l'enfant préfère et ceux qu'il aime moins, etc.

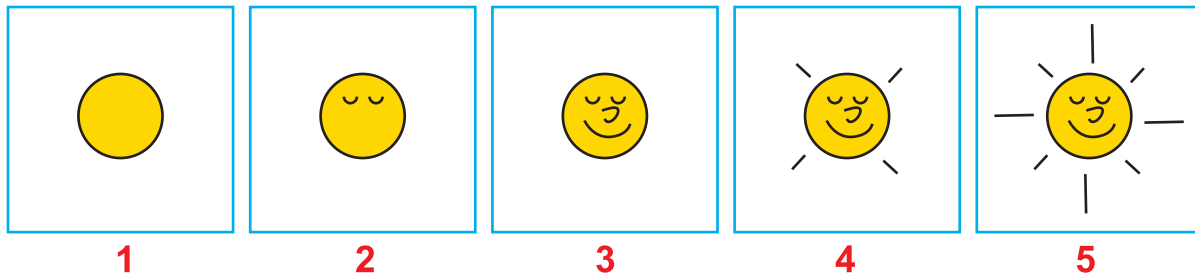
## LES IMAGES APPARAISSENT EN SÉQUENCE!

---



**C**e jeu permet de développer l'habileté de l'enfant à trouver et à organiser la suite logique qui existe entre des objets ou des événements. Beaucoup apparaissent en séquence; il y a un ordre logique qui les lie ou une progression entre eux. Ce jeu met aussi à contribution son sens de l'observation: l'enfant doit porter attention à des détails des images qui indiquent la séquence ou la progression logique. Une variante du jeu peut servir, en plus, à lui faire comparer des grandeurs.

On peut soi-même construire le matériel pour ce jeu. Il est important de commencer avec du matériel simple à mettre en séquence (**organisation séquentielle**). À titre d'illustration, on peut recopier sur une feuille (ou un carton mince) les 5 dessins qui apparaissent plus bas. Il s'agit, comme on le voit, d'une reproduction progressive d'un soleil avec des rayons. On découpe ensuite chaque dessin pour obtenir 5 cartes indépendantes.

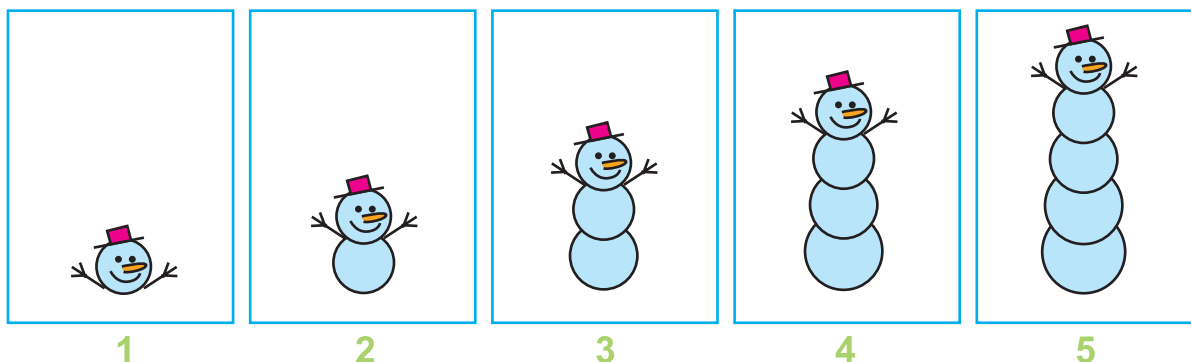


On dit à l'enfant: «Regarde, je fais apparaître le soleil!». On commence le jeu avec 3 cartes (la 1<sup>ère</sup>, la 3<sup>e</sup> et la dernière). On place lentement devant lui chaque carte dans le bon ordre. On lui demande alors de faire **apparaître**, à son tour, le soleil en lui remettant, dans le désordre, les 3 cartes.

Quand il semble avoir bien compris le jeu, on lui présente toutes les cartes, toujours dans le désordre, et on lui demande de faire encore **apparaître** le soleil. Par la suite, on place devant lui la dernière carte (celle du soleil complet) et, tout en lui donnant les 4 autres dans le désordre, on lui demande de les placer pour faire progressivement **disparaître** le soleil.

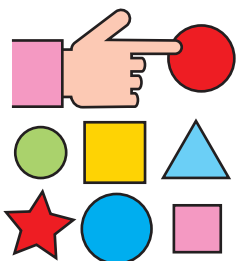
### Variante:

On peut faire un jeu analogue (*organisation sérielle*) en utilisant le type de matériel que nous présentons ci-bas, à titre d'illustration: la famille «bonhomme de neige» à recopier et à découper. On demande à l'enfant de placer les membres de la famille du plus petit au plus grand, puis du plus grand au plus petit. Pour l'aider à apprendre les chiffres, on compte avec lui le nombre de boules que possède chaque bonhomme de neige.



On peut aussi utiliser, pour l'une ou l'autre variante du jeu, du matériel déjà existant à partir de livres, catalogues, circulaires ou bandes dessinées. L'essentiel est de retrouver une séquence ou une série pas trop compliquée entre les images que l'on découpe.

## JE CHERCHE ET JE POINTE



**A**fin de mettre à contribution son sens de l'observation et de développer ses habiletés de catégorisation, on fait un jeu un peu similaire à ce que nous avons suggéré plus haut avec le dessin. Mais, cette fois-ci, le jeu se fait sans crayon!

- Demander à l'enfant de trouver et de pointer du doigt des formes sur les images d'un livre ou d'un catalogue. Au départ, on lui demande d'identifier des formes simples, telles un cercle, un carré ou un triangle. Par exemple: «Cherche et montre-moi tout ce qui est carré», «Trouve tous les objets avec un rond dedans».

- Compliquer un peu le jeu en lui demandant de chercher et de pointer tous les objets qui appartiennent à une même catégorie. Comme nous l'avons écrit plus haut, on peut choisir une grande variété de catégories (les couleurs, les animaux, les animaux domestiques, les petits animaux, les oiseaux, les gros objets, les objets en bois, les objets qui servent à

préparer les repas, etc.). L'habileté à catégoriser les choses selon leurs caractéristiques variées se développe à l'occasion de telles expériences de jeu!

- On modifie le jeu et on lui demande de trouver dans une image ou dans un livre qui présente une grande quantité de choses ou d'objets d'une même catégorie une chose ou un objet spécifique. Par exemple, si l'on a une image avec plein d'oiseaux, on lui demande de pointer le perroquet. Ou encore, dans un livre sur les moyens de transport, on lui demande de trouver le train.





# AIDE-MÉMOIRE ALI-EXPLORATEUR A

## DES MOTS POUR NOMMER



LES ANIMAUX



LES FRUITS  
ET LÉGUMES



LES PARTIES DU CORPS  
ET LA FONCTION DES SENS



LA NATURE



AUTRES CATÉGORIES  
ET THÈMES

## DES MOTS POUR DÉCRIRE



LES COULEURS  
ET LES FORMES



LES SEMBLABLES  
ET LES CONTRAIRES



LA DIMENSION  
(grandeur, grosseur, taille)



LES QUANTITÉS

## DES MOTS POUR SITUER



LA POSITION  
(Orientation spatiale: où?)



LE MOMENT  
(Orientation temporelle: quand?)



LE TEMPS DES  
MOTS D'ACTION

**MOI  
TOI**

LES PRONOMS  
PERSONNELS  
ET POSSESSIFS



LES MOTS  
UTILISÉS DANS  
L'INTERROGATION

## LES SONS DANS LES MOTS



UN **CHAT**  
AVEC  
DES **BAS**!





# ALI-Explorateur

## Volet B

---



**A**utour et au-delà de sa cinquième année, l'enfant utilise un vocabulaire diversifié. Ses phrases deviennent de plus en plus élaborées et précises. Il possède maintenant une maîtrise adéquate de la langue et il faut l'inciter à la mettre encore plus en pratique. Sa curiosité demeure toujours très vive, si les gens autour de lui la stimulent et l'encouragent. Il est important de continuer à cultiver son goût d'apprendre.

Le **Volet B** d'ALI-Explorateur vise à aider l'enfant à développer ses habiletés et à enrichir encore plus ses connaissances. Le moment de son entrée à l'école approche et il aura besoin de tout cela pour en tirer le meilleur parti.

Tout comme le volet A, le **volet B** vise l'acquisition de connaissances et d'habiletés qui serviront à l'enfant dans sa vie quotidienne et, plus tard, lors de son entrée à l'école. Elles ressemblent à ce que nous avons présenté au volet A. Toutefois, leur degré de complexité est un peu plus élevé pour s'ajuster au niveau de développement de l'enfant.

Les techniques de lecture interactive deviennent des moyens simples et efficaces pour faciliter l'apprentissage des connaissances dans un contexte ludique et chaleureux.

# CONNAISSANCES À ACQUÉRIR

**N**ous présentons une description des connaissances et habiletés, un peu plus complexes qu'au volet A, que l'enfant doit maîtriser à ce niveau de son développement. La liste n'est pas exhaustive et sert d'illustration. Nous l'avons organisée en **3** sections:

**DES MOTS POUR NOMMER**

**DES MOTS POUR DÉCRIRE**

**DES MOTS POUR SITUER**

Une section supplémentaire traite spécifiquement de la reconnaissance des **SONS DANS LES MOTS**.

Les exemples que nous donnons servent à faire comprendre la nature des connaissances que l'enfant doit acquérir. Ils illustrent aussi comment on peut les intégrer durant la lecture interactive et les activités de la vie quotidienne.

On peut augmenter les gains chez l'enfant en intégrant le contenu des connaissances et habiletés à acquérir et en utilisant les techniques au cours de nombreuses **autres activités**. C'est pourquoi nous proposons aussi des exemples de jeux à faire avec l'enfant. L'énumération des jeux possibles n'est pas complète! Les personnes qui mettent en application le programme ALI-Explorateur sont encouragées à imaginer de nouveaux jeux qui peuvent mieux leur convenir, à eux et aux enfants.

À la fin du volet B, nous suggérons aussi quelques moyens amusants à mettre en place au cours d'**activités quotidiennes** qui aideront l'enfant à mieux connaître et comprendre l'univers qui l'entoure.

Il est essentiel de toujours adapter le niveau des connaissances à acquérir au **niveau de développement** de l'enfant et à son propre **rythme** d'apprentissage. Il faut approfondir ce qu'il sait déjà et élaborer à partir de ce qu'il maîtrise bien. Une fois de plus, ne pas oublier de s'ajuster à **ses intérêts**.

# DES MOTS POUR NOMMER

**P**our communiquer avec les autres et bien se faire comprendre, l'enfant doit connaître et utiliser un vocabulaire précis. Pour y parvenir, il lui faut acquérir des connaissances de base. Ces connaissances lui fournissent le bassin de vocabulaire qu'il utilise pour communiquer. Nous les avons regroupées en catégories.

## LES ANIMAUX

---



● **Le nom des animaux sauvages ou moins connus:** (kangourou, âne, mouffette, orignal, caribou, dromadaire, hippopotame, zèbre, etc.).

**Leurs caractéristiques:**

- le nom de **leur cri** (le lion rugit, l'âne brait, le loup hurle, le perroquet jase, la baleine chante, etc.);
- le nom de **l'endroit où ils vivent** (la jungle, le désert, la forêt, les régions arctiques, la mer, etc.);
- leurs **attributs** particuliers (la girafe a un long cou, le lion a une crinière, le kangourou porte son bébé dans une poche, etc.).

## LES ÉMOTIONS ET SENTIMENTS

---

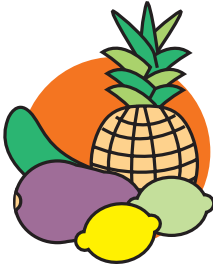


● Le vocabulaire pour nommer et distinguer **les émotions et les sentiments** (content, triste, surpris, heureux, excité, peiné, joyeux, découragé, de bonne humeur, boudeur, etc.).

● **Le lien entre les événements et les sentiments** («Il est fâché parce qu'il ne peut pas jouer dehors», «Il est triste parce que son jouet est brisé», «Elle est déçue car son amie ne lui rendra pas visite aujourd'hui», etc.).

## LES FRUITS ET LÉGUMES

---



● **Le nom des fruits et des légumes moins courants ou moins connus** (courgette, aubergine, avocat, ananas, lime, mangue, etc.).

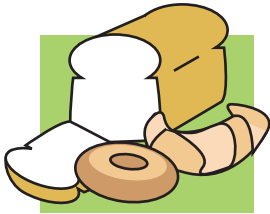
● **Leurs caractéristiques** (couleur, forme, texture, goût, origine) (l'avocat a un gros noyau au centre, la courgette est allongée, la lime est verte et a une saveur acide, l'aubergine est violette, l'ananas a une touffe de feuilles sur le dessus, la mangue vient des pays chauds, etc.).

● **Le nom des arbres qui produisent les fruits** (*arbres fruitiers*) (cerisier, pommier, poirier, etc.).

● **Ce que l'on peut faire avec** les fruits et légumes qu'il connaît (avec des tomates on peut faire du ketchup ou de la sauce, avec des oranges du jus, avec des fraises de la confiture et des tartes, avec des pommes de terre de la purée, des croustilles et des frites, etc.).

## LES AUTRES PRODUITS COMESTIBLES

---



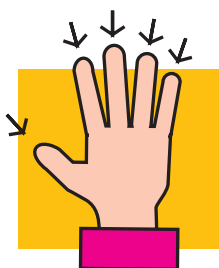
● **Le nom des aliments** qu'il ne connaît peut-être pas encore (les différentes sortes de pâtes: spaghetti, macaroni, lasagne, tortellini, etc.; les différentes sortes de viande: bœuf, porc, poulet, etc.; les différentes sortes de pains: pain blanc, pain brun, pain tranché, miche, baguette, bagel, croissant, etc.).

● **Leurs caractéristiques** (couleur, forme, texture, goût, origine, etc.) (la viande de bœuf est rouge ou foncée, alors que la viande de poulet est blanche; les spaghettis sont longs et fins, alors que la lasagne est large et plate; le croissant est plus sucré que le pain blanc; le pain brun est fait avec du blé entier; on trouve la viande dans la section boucherie du supermarché et le pain dans la section boulangerie, etc.).

● **Ce que l'on peut faire avec** certains aliments qu'il connaît (avec la farine on fait des gâteaux, des tartes, du pain, etc.; avec le lait on peut faire de la crème glacée, du yogourt, du fromage, du chocolat chaud, etc.; avec de la viande, on fait des steaks, des saucisses, des tourtières, des rôtis, de la sauce à spaghetti, etc.).

## LES PARTIES DU CORPS ET LES ORGANES

---



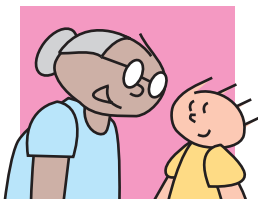
● **Le nom des parties du corps** qu'il ne connaît pas encore (mollet, coude, cheville, nom des 5 doigts: index, pouce, majeur annulaire, petit doigt ou auriculaire; etc.).

● **Le nom des principaux organes vitaux** (cœur, reins, poumons, estomac, intestins, etc.).

● **La fonction des organes** (le cœur fait circuler le sang, les poumons permettent de respirer, l'estomac sert à digérer la nourriture, etc.).

## LES GENS DU MILIEU

---



● **Les liens familiaux** entre les gens (grands-parents, oncle, tante, cousine, époux, fils, sœur, etc.).

● **Le métier des gens** (professeur, cuisinier, épicier, menuisier, chauffeur, etc.) et **leurs outils de travail** (le médecin se sert d'un stéthoscope, le menuisier se sert d'un marteau et de clous, le boucher coupe la viande avec un couteau et les os avec une scie, etc.).

● **Le sport qu'ils pratiquent** (ski, natation, marche à pied, course, vélo, hockey, soccer, etc.) et **les articles de sport** dont ils se servent (ski et bâton de ski, hockey et rondelle, ballon de soccer et souliers à crampons, etc.).

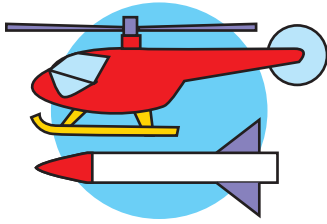
● **Les loisirs** auxquels ils s'adonnent (lire, danser, écouter de la musique, collectionner des timbres, etc.).

● **Les goûts et préférences** des gens pour la nourriture, la musique, les vêtements, etc. (j'aime la musique douce, la couleur préférée de grand-maman est le jaune, ton dessert préféré est la crème glacée au chocolat et celui de papa est la crème glacée aux fraises, tu n'aimes pas les champignons, tante Isabelle adore le jardinage, etc.).

● **Les différentes cultures** des gens du quartier. Il n'est jamais trop tôt pour commencer à familiariser l'enfant à l'existence des autres! Autour de lui, il y a des enfants et des adultes de toutes les origines. Ces gens ont des coutumes parfois différentes des nôtres; il faut reconnaître et apprécier les différences.

## LES BÂTIMENTS, VÉHICULES ET TECHNOLOGIES

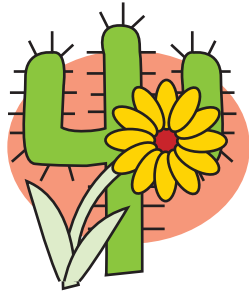
---



- **Le nom des bâtiments** (école, épicerie, hôtel de ville, bureau de poste, hôpital, pharmacie, théâtre, église, etc.).
- **Le nom des véhicules** (bateau, voilier, chaloupe, pédalo, camion, camionnette, tracteur, train, métro, autobus, taxi, moto, voiture de course, avion, hélicoptère, navette spatiale, ambulance, etc.).
- **Le nom des appareils** qui l'entourent (réfrigérateur, magnétoscope, aspirateur, ordinateur, four à micro-ondes, cafetière, etc.).
- **Les caractéristiques de leurs éléments** (roues, moteur, écran, interrupteur, clavier, télécommande, etc.), **leur utilité** (pour se déplacer, pour faire cuire les aliments, etc.), **leur composition** (brique, métal, plastique, bois, etc.) et **leur mode de fonctionnement** (électricité, essence, vent, etc.).

## LA NATURE

---

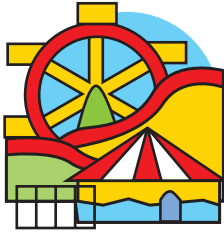


- **Le nom des plantes et des arbres moins courants** (palmier, cactus, algues, pin, fougère, etc.).
- **Leurs caractéristiques** (le cactus est couvert de piquants, la rose a des épines, les fleurs ont des pétales; les plantes sont vivantes et ont besoin d'eau et de soleil pour vivre, les arbres de chez nous perdent leurs feuilles en automne, etc.).
- **Ce qui peut être fait avec** certaines plantes et certains arbres (c'est avec la sève des érables que l'ont fait du sirop d'érable, avec le bois des pins on fabrique des meubles, avec celui de l'épinette on fait du papier, etc.).
- **Le nom des corps célestes** (la lune, les étoiles, les astres, les planètes, les météores, les satellites, les étoiles filantes, etc.).
- **La distinction entre les éléments de la nature** (un ruisseau/une rivière/un fleuve, un lac/la mer, une plaine/une colline/une montagne, la ville/la balieue/la campagne, etc.).



## AUTRES CATÉGORIES ET SUGGESTIONS DE THÈMES

---



● Dans les activités de lecture et au cours de nombreuses activités quotidiennes, on peut, de la même façon, favoriser l'apprentissage du nom et des caractéristiques d'autres **catégories d'objets** (**les instruments de musique, les meubles, les outils, etc.**).

● On peut aussi utiliser des **thèmes particuliers** («**le jardin**», «**le cirque**», «**la préparation des repas**», etc.) pour introduire les mots qui s'y rapportent.

# DES MOTS POUR DÉCRIRE



*enfant doit connaître et utiliser un vocabulaire de plus en plus élaboré pour décrire son environnement. Il lui faut aussi savoir les termes pour décrire les ressemblances et les différences entre les éléments, les objets et les personnes autour de lui.*

Nous en présentons ici un répertoire:

## LES COULEURS ET LES FORMES

---



- **Les nuances de couleur** (pourpre, ivoire, bleu ciel, bleu marine, turquoise, vert kaki, vert pomme, etc.).
- **Les formes plus complexes** (losange, rectangle, ovale, etc.).

## LES SEMBLABLES ET LES CONTRAIRES

---



- Pour bien comprendre les autres et s'exprimer clairement, l'enfant a besoin de connaître **les mots qui ont le même sens (synonymes)** et **ceux qui désignent le contraire (antonymes)**. Il connaît déjà quelques-uns de ces synonymes et antonymes. Il faut maintenant lui en montrer qui sont moins fréquents ou qu'il ne connaît pas encore.

Parmi les mots qui désignent à peu près la même chose on retrouve: bon/délicieux, vite/rapide, attendre/patienter, beau/magnifique, etc.

Parmi les mots qui décrivent l'opposé, ou le contraire, on retrouve: léger/lourd, à l'endroit/à l'envers, mince/épais, clair/foncé, long/court, rapide/lent, gauche/droite, jeune/vieux, devant/derrière, etc. En utilisant un vocabulaire diversifié avec l'enfant, on favorise l'apprentissage des synonymes et des antonymes.

## LES QUANTITÉS

---



L'enfant connaît maintenant le nom de plusieurs chiffres. Il faut l'encourager à utiliser correctement le concept de quantité. Pour ce faire, on peut lui demander:

● de **compter**, dans le bon ordre, le nombre d'objets illustrés sur la page d'un livre ou autour de lui (par exemple, le nombre d'animaux, d'objets jaunes, de fruits, etc.). On peut l'aider en lui montrant à compter nos doigts un à un, puis les siens.

● de **compter à l'endroit**, comme pour le départ d'une course (**1,2,3 Partez!**) ou **à l'envers**, comme pour le décompte du départ d'une fusée (**10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 Et c'est un départ!**).

● Commencer à lui faire acquérir, sous forme de jeu, les notions d'**addition** et de **soustraction**. Il ne s'agit surtout pas de lui demander d'effectuer une série d'opérations de calcul, mais plutôt de favoriser sa compréhension de ce que sont essentiellement ces notions: quand on ajoute 1 ou 2 unités, on augmente le nombre que l'on avait compté et, en enlevant 1 ou 2 unités, on le diminue.

On lui demande d'abord de dire, par exemple, ce qui arrive si l'on enlève **2** pommes au panier de la petite fille sur une image: en aura-t-elle autant, plus ou moins qu'avant? On lui demande aussi ce qui arrive si l'on ajoute **1** ou **2** pommes au panier.

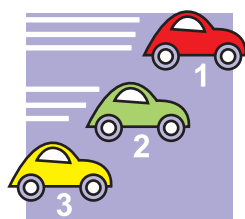
Quand l'enfant manifeste qu'il a bien compris les notions d'addition et de soustraction, et s'il est capable de compter jusqu'à un certain nombre (par exemple, jusqu'à 6), on lui demande de compter **3** ou **4** objets présents sur une image (ou devant lui) et dire ensuite combien il y en a quand on en enlève **1** ou quand on en ajoute **1**.

# DES MOTS POUR SITUER

**L'**enfant doit connaître et utiliser les mots qui lui permettent de situer dans l'espace et le temps les personnes, les objets et les événements.

Pour y parvenir, il faut lui fournir les occasions d'acquérir les connaissances suivantes:

## LA POSITION ORDINALE



● Pour amener l'enfant à comprendre et à utiliser les mots: **après, premier, dernier, deuxième**, etc., il faut:

**1) lui poser des questions qui incluent ces mots** (exemples: «Quelle auto va arriver en premier?», «Est-ce que c'est le deuxième petit cochon qui a bâti sa maison en brique?»).

**2) lui poser des questions qui entraînent l'utilisation de ces mots** (exemple: «Quel petit cochon a bâti sa maison en paille?», réponse de l'enfant: «Le premier!»).

## LES MOTS D'ACTION

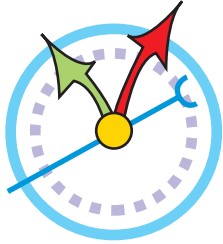


● Les enfants ont souvent de la difficulté à apprendre **les différents temps de verbe**. Il faut persévérer et les aider à bien les utiliser pour exprimer les actions du présent, du passé et du futur.

Par exemple: «Hier tu es allée au zoo avec ta tante, aujourd'hui tu vas au parc et demain tu viendras avec moi au cinéma».

## LE MOMENT (ORIENTATION TEMPORELLE: QUAND?)

---



**À** ce niveau de développement, l'enfant est un peu plus en mesure de comprendre la notion de temps. Toutefois, cette notion est difficile à bien saisir. Il est nécessaire de répéter souvent les expériences qui lui permettent de situer les événements dans le temps. Pour ce faire, il faut intégrer aux conversations avec l'enfant:

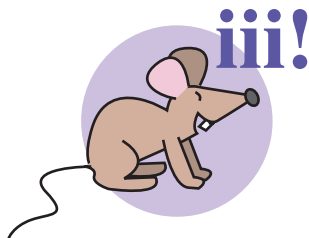
- les notions telles: **aujourd'hui, la semaine dernière, après-demain, bientôt, plus tard, maintenant, tout de suite**, etc.
- **le nom des jours de la semaine** (exemples: «Papa et maman travaillent le lundi, mais le samedi et le dimanche ils sont en congé»).
- **le nom des mois** (exemples: «Noël est en décembre»; «Nous partons en vacances en juillet»; «Ma fête est en mars», etc.).
- **le nom des saisons** (exemples: «Quand il y a la neige, c'est l'hiver»; «Cet automne nous irons cueillir des pommes»; «Nous fêtons ton anniversaire en été», etc.).

# LES SONS DANS LES MOTS

**D**e plus en plus, avec l'expérience, l'enfant saisit (sans qu'il puisse encore le formuler dans nos mots) qu'une phrase est constituée de mots différents et que chacun de ces mots possède une signification particulière. Il comprend bien aussi que l'ordre des mots dans les phrases (la **syntaxe**) peut modifier ce qu'on lui demande et ce qu'il dit, même si ces phrases possèdent les mêmes mots (par exemple: «Va voir le père de ton ami!» et «Va voir l'ami de ton père!»).

En continuité avec le volet A, il faut maintenant que l'enfant apprenne à bien distinguer les divers sons (**phonèmes**) qui composent chaque mot. La recherche montre que cette habileté (la **sensibilité phonémique**) est un préalable essentiel pour que l'enfant parvienne, plus tard, à lire.

Les expériences quotidiennes de l'enfant lui fournissent de multiples occasions de mettre en pratique cette habileté. Il remarque vite que le son du début d'un mot change complètement ce que le mot désigne (**T**able et **S**able) et le sens de la phrase («Je mange **T**on dessert» et «Je mange **M**on dessert»). Il en va de même avec les sons à la fin ou au milieu des mots.



● Inciter l'enfant à distinguer **les sons les plus simples** (les sons **vocaliques**, les voyelles) qu'il entend dans les mots courants. Un bon moyen consiste à identifier le nom de tous les objets, animaux ou personnages d'une image, ou le nom de tous les objets autour de l'enfant, et de lui demander si ce nom possède le son recherché. Par exemple:

[i] hippopotame, spaghetti, **lit**, tapis, **i**mage, miroir, **tigre**, souris, **livre**, olive, disque, stylo, etc.,

[en] **enfant**, **lampe**, **ampoule**, **antenne**, orange, **branche**, argent, **enveloppe**, **entrée**, tante, **plancher**, etc.,

[in] **train**, pain, lapin, chien, raisin, cousin, jardin, insecte, main, etc.,

[a] papa, table, chat, limace, animal, lapin, tasse, image, tapis, cadre, tableau, cahier, cheval, arbre, araignée, tomate, calorifère, sofa, sac, bras, etc.,

[o] auto, moto, hôtel, piano, bibelot, tomate, eau, hôpital, ovale, groseille, couteau, etc.,

[on] ballon, crayon, ongle, cochon, citron, lion, maison, compagnon, gazon, oncle, avion, plafond, ombre, mouton, melon, talon, etc.,

[u] bureau, but, nuage, uniforme, nénuphar, numéro, sueur, usine, rue, allumette, etc.,

Etc.

● On demande également à l'enfant de trouver les noms des **images qui commencent (ou se terminent) par tel ou tel son vocalique**.

Par exemple, les mots qui commencent par [o]: os, horizon, oreille, hochet, original, ovale, homard, hôtel, océan, orteil, hockey, olive, horloge, orange, homme, orage, etc.

Le jeu devient plus difficile quand on lui demande de trouver les noms d'images ou d'objets qui commencent par le même son de consonne (son **consonantique**).

Par exemple, les mots qui commencent par [b]: beurre, banque, bois, boire, bec, barbe, bedaine, bedon, banane, bébé, berceau, biscuit, bise, baiser, bouche, banc, blanc, bleu, blond, bonhomme, bicyclette, bloc, bouchon, bas, blouse, botte, boucle, bonbon, beigne, bâton, bête, bille, balle, ballon, boîte, blague, bobo, bobine, etc.

● Si l'enfant éprouve encore des difficultés à trouver les noms des images ou d'objets qui commencent par le son d'une consonne, comme dans l'exemple précédent, on lui demande d'abord de trouver les noms de ceux qui commencent par le même son de syllabe (son **syllabique**).

Par exemple, les mots qui commencent par [ba]: banane, barbe, balle, bateau, ballon, bague, balai, balançoire, baleine, bâton, barrette, etc.

## PISTES POUR AIDER L'ENFANT À CONNAÎTRE ET À COMPRENDRE SON ENVIRONNEMENT

**L'**enfant est curieux. À l'aide du volet B d'ALI-Explorateur il apprend le nom des éléments moins connus de son univers. Mais sa curiosité va plus loin. Il ne veut pas seulement connaître, il veut comprendre. Il est pertinent de l'aider à en savoir plus sur les objets du monde qui l'entourent (leur origine, leur fonction, leur mode de fonctionnement, leur composition, leurs caractéristiques, etc.).



Nous proposons **4 questions** (il en existe de nombreuses autres!) qui peuvent servir de pistes de discussions avec lui. On peut facilement poser ces questions quand on touche les connaissances de la section «Des mots pour nommer». On y recourra aussi avec profit au cours des activités quotidiennes. Il est donc bon de les avoir bien en tête!

- 1. D'où ça vient?** (origine, provenance, etc.).
- 2. À quoi ça sert?** (fonction, utilité, etc.).
- 3. Comment ça fonctionne?** (mécanisme, source d'énergie, etc.).
- 4. Comment c'est fait?** (caractéristiques, composantes, attributs particuliers, etc.).

Tout en étant exactes, les explications données à l'enfant doivent demeurer à la mesure de sa compréhension.

Nous conseillons de parfois questionner l'enfant sur ces aspects avant de lui fournir toutes les explications. Qu'elles soient très fantaisistes ou très justes, ses réponses se révéleront toujours intéressantes.

Si l'on ne sait pas soi-même les réponses, on en profite pour montrer à l'enfant comment les trouver (recherche dans un dictionnaire, visite à la bibliothèque, recherche avec Internet, etc.).



## ACTIVITÉS DE JEU

**O**n peut favoriser l'apprentissage des connaissances présentées au volet B en faisant des activités de jeu avec l'enfant. Ces activités permettent aussi de stimuler le développement d'habiletés particulières: la mémoire, le raisonnement logique, la dextérité manuelle, la sensibilité phonologique, la compréhension des concepts mathématiques et la créativité.

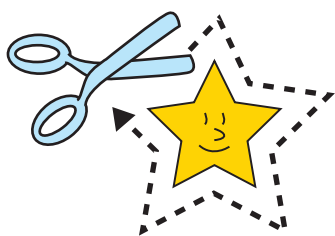
Le but n'est pas de «faire comme à l'école», mais d'aider l'enfant à s'épanouir à travers des activités amusantes et chaleureuses avec l'adulte. Il doit donc bien s'agir de jeux.

Comme nous l'avons déjà affirmé, les techniques de lecture et les activités de jeu proposées favorisent l'augmentation des capacités d'attention et de concentration de l'enfant. Rappelons toutefois que la durée de son attention et de sa concentration demeure limitée. Les activités proposées ici prennent de 5 à 15 minutes. L'enfant qui aime beaucoup une activité voudra la poursuivre plus longtemps. C'est bien ainsi! Par contre, il ne faut pas le forcer à persister au-delà de ses capacités et de son intérêt.

Nous proposons des exemples d'activités de jeu faciles à réaliser.

### JE DÉCOUPE

---

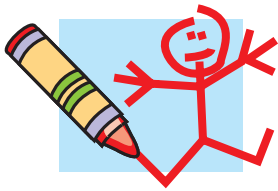


**C**ette activité de jeu vise à mettre en pratique la coordination œil-main de l'enfant.

- On dessine des lignes droites et de grosses formes simples (carré, triangle, etc.) sur une feuille de papier. On demande à l'enfant de découper le long de chaque ligne et de chaque forme avec des ciseaux sécuritaires. On peut, par la suite, aider l'enfant à coller ses découpages sur un carton. Le jeu devient alors du bricolage!
- Lorsque l'enfant devient plus habile, on trace des lignes courbes et des zigzags et l'on diminue la grosseur des formes à découper.

## LE DESSIN

---



**E**n plus de favoriser le développement de la dextérité manuelle, les activités autour du dessin vont permettre à l'enfant d'augmenter ses connaissances de base, de stimuler sa créativité et de mettre en pratique ses capacités d'observer et de porter attention aux détails.

● Pour aider l'enfant à améliorer ses habiletés à manier le crayon, lui demander:

a) de dessiner un personnage, une maison, un arbre et d'autres objets et animaux familiers. L'encourager à ajouter de plus en plus de détails à ses dessins;

b) de colorier une image tout en faisant bien attention de ne pas dépasser les lignes.

● Pour aider l'enfant à apprendre les formes:



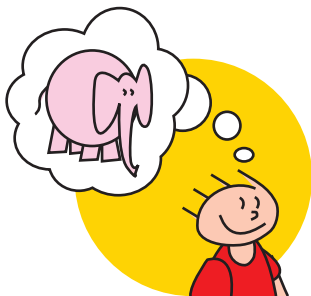
a) on dessine sur une feuille des formes à l'aide de points. On incite ensuite l'enfant à joindre tous les points.



b) On dessine des figures géométriques simples. Puis, on invite l'enfant à les reproduire. On nomme les figures et on lui apprend à les distinguer.

## LES DEVINETTES

---



**J**ouer à poser des devinettes simples stimule la créativité et le raisonnement logique de l'enfant.

● On demande à l'enfant de deviner à quel objet ou animal on pense. On lui donne des indices (couleur, taille, goût, habitat, cri, etc.). Par exemple, on dit que l'on pense à un animal qui est très gros et qui a une

trompe. L'objet ou l'animal à deviner doit, naturellement, être connu de l'enfant. Autres exemples:

Adulte: «Je pense à un de tes jouets. Son nom finit par le son **on**. Sais-tu à quel jouet je pense?»

Enfant: «Mon ballon?»

Adulte: «Oui! Je pensais à ton ballon.»

Adulte: «Je pense à quelqu'un qui a les cheveux noirs, les yeux bleus et qui adore le gâteau au chocolat. Sais-tu qui c'est?»

Enfant: «Moi!»

Adulte: «Je pense à un aliment jaune qui a un goût sûr. Sais-tu ce que c'est?»

Enfant: «Une banane?»

Adulte: «Non, parce qu'une banane c'est sucré. Mon aliment est petit, rond et on peut faire de la limonade avec...»

Enfant: «Un citron!»

Adulte: «C'est ça! Bravo!»

Lorsque l'enfant comprend bien le jeu, il prendra à son tour beaucoup de plaisir à faire deviner les choses qu'il a en tête.

## IMAGINE SI...

---



**E**n questionnant l'enfant sur des situations fantaisistes ou impossibles on stimule son imagination et sa créativité, tout en mettant à contribution son jugement.

● Par exemple, lui demander:

ce qu'il ferait s'il pouvait voler;  
ce qu'il apporterait avec lui s'il allait sur la lune;  
ce qu'il ferait s'il était un géant très fort;  
ce qui arriverait si un éléphant entrait dans la maison ou à la garderie;  
ce que les animaux diraient s'ils pouvaient parler;  
etc.

Encourager ses explications et ajouter des éléments à son récit.

## J'INVENTE UNE HISTOIRE

---



**C**ette activité stimule l'imagination de l'enfant, l'aide à organiser sa pensée et à verbaliser ses expériences. Elle lui permet aussi de respecter les tours de parole.

On invite l'enfant à inventer une histoire. On participe en débutant l'histoire avec quelques phrases (par exemple, «Il était une fois un petit lapin qui se promenait dans les bois. Il rencontra...»). Ensuite, on fait une pause pour laisser à l'enfant la possibilité de poursuivre l'histoire à son tour. On construit et termine l'histoire en alternant les tours de parole.

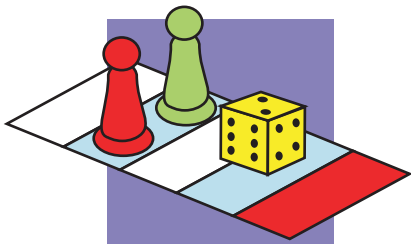
On peut également créer une histoire dans laquelle l'enfant est le héros. Ceci le fera rire et captera son intérêt.

Au début, il est fort probable que l'on soit le conteur principal. Après quelques histoires, l'enfant augmente graduellement sa contribution.

Quand l'enfant a fini de raconter son histoire, on peut lui demander de la dessiner. On le questionne sur son dessin en s'émerveillant de sa capacité à se souvenir des détails et à illustrer ce qu'il a raconté.

## JE JOUE AVEC LES CHIFFRES

---



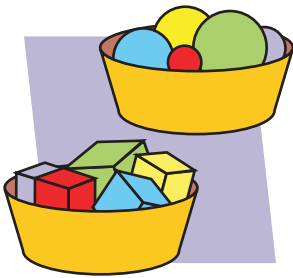
**L**es 2 jeux qui suivent aident l'enfant à comprendre la valeur des nombres.

● On s'amuse avec l'enfant à des jeux de table simples. Dans ces jeux, on jette les dés et l'on fait avancer des pions selon le nombre obtenu avec le ou les dés (exemple: échelles et serpents). À travers ces jeux, l'enfant se rend compte que le 6 obtenu avec le dé permet d'avancer le pion plus loin que le 3, par exemple.

● On dessine 2 thermomètres gradués de 1 à 10. On demande à l'enfant de colorier à l'aide d'un crayon rouge le premier thermomètre jusqu'à une graduation donnée (par exemple, jusqu'à 2). On lui demande ensuite de colorier le deuxième thermomètre jusqu'à une graduation plus élevée (par exemple, jusqu'à 4). L'enfant voit alors, de façon concrète, la différence entre les hauteurs de rouge selon les chiffres (4 est plus grand que 2).

## JE COMPARE DES GROUPES D'OBJETS

---



**C**ette activité permet à l'enfant de catégoriser les objets, de développer ses connaissances de base et de s'initier aux notions de quantité.

À l'aide de divers objets sélectionnés autour de soi, on joue à créer des ensembles d'objets avec l'enfant.

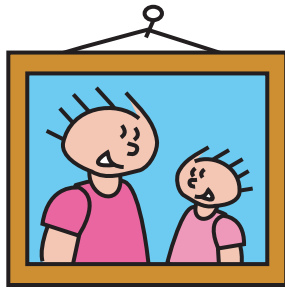
Dans un premier temps, on décide de 3 ou 4 catégories d'objets qui peuvent se regrouper (par exemple, ce qui sert aux repas, ce qui sert à jouer, ce qui sert à faire sa toilette). Pour chaque catégorie, on sélectionne de 2 à 5 objets (exemples: une fourchette, un verre, une assiette [ce qui sert aux repas]; un ballon, une voiture jouet, une marionnette [ce qui sert à jouer]; un savon, un dentifrice, une brosse à dents, une débarbouillette [ce qui sert à faire sa toilette]). On mêle les objets. Ensuite, on demande à l'enfant de trouver tous les objets «qui servent aux repas» ou «qui servent à jouer», etc.

On adapte le jeu selon l'objectif visé (apprendre les couleurs, les formes, les textures, etc.). Par exemple, si l'on veut que l'enfant apprenne les différentes formes, on place des objets rectangulaires (boîte de céréales, boîte de mouchoirs, etc.) et ronds (ballon, pomme, etc.). On lui demande de mettre ensemble tous les objets ronds, puis tous les objets rectangulaires.

Si l'on veut que l'enfant apprenne à différencier les textures, on place des objets duveteux (ouate, laine, etc.), des objets soyeux (velours, satin, etc.) et rugueux (papier à sabler, jute, etc.). On lui demande de les regrouper.

Ce jeu peut même servir pour faciliter l'acquisition de l'habileté à compter et à comparer des quantités. Dans ce cas, on précise le nombre d'objets à mettre ensemble (par exemple, 2 animaux, 3 boutons rouges, 4 blocs carrés, etc.). Lorsque l'enfant a regroupé les objets en catégories, on l'aide à comparer les quantités (égal, plus, moins, etc.) en lui demandant quel regroupement d'objets en a le plus.

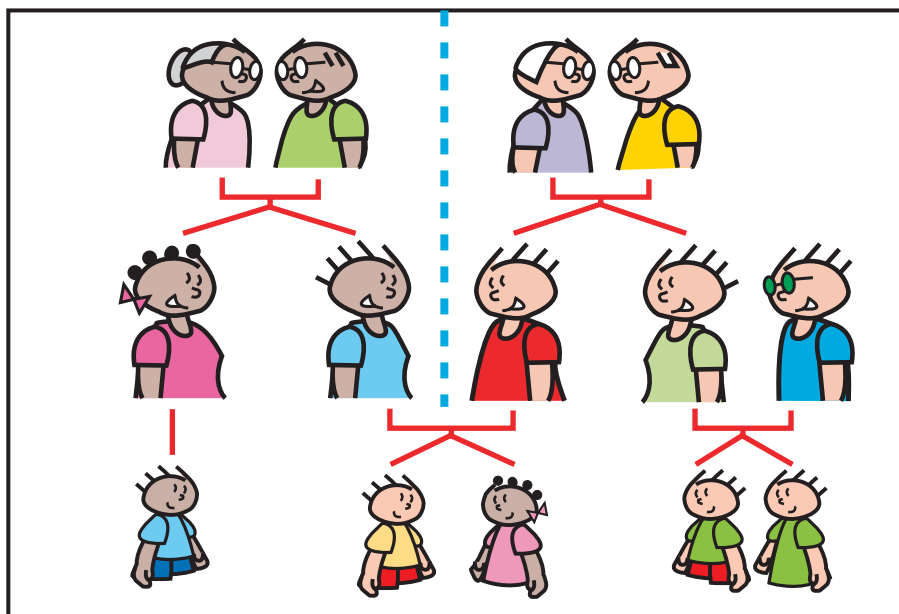
## LES GENS QUI M'ENTOURENT



**C**ette activité aide l'enfant à comprendre les liens familiaux entre les gens qui l'entourent.

On joue avec l'enfant à représenter sa famille immédiate sur une grande feuille de papier ou un grand carton. On l'aide à coller des dessins (ou les photos) des membres de sa famille sur l'affiche.

Une moitié est consacrée à la famille de maman et l'autre à la famille de papa. On lui explique les liens entre les membres de la famille (par exemple, «Ta tante Élise est la sœur de ton papa. Lorsque ton papa était petit, il habitait avec elle dans la maison de ta grand-maman et de ton grand-papa»). L'enfant apprend progressivement qu'une même personne peut à la fois être un père, un frère et un enfant.



## JE JOUE AVEC LES MARIONNETTES



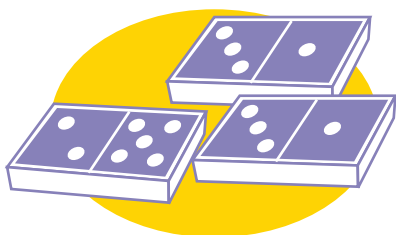
**J**ouer avec des marionnettes permet à l'enfant de créer ses propres histoires, d'exprimer ses sentiments à travers elles et de formuler des relations entre les actions des personnages et les conséquences qu'elles entraînent. Un tel jeu lui demande aussi de mettre en ordre des séquences d'événements.

Il est donc profitable de laisser à sa disposition des marionnettes. On peut également l'aider à en créer lui-même en lui fournissant des bâtonnets et du papier de construction.

Une autre façon de faire consiste à manipuler soi-même la marionnette et à s'en servir pour stimuler la mémoire et le langage de l'enfant. Par exemple, on raconte d'abord, sans la marionnette, une courte histoire à l'enfant. On demande ensuite à l'enfant de raconter cette histoire à la marionnette que l'on manipule alors. Naturellement, la marionnette réagit vivement à ce que dit l'enfant! Lorsque l'enfant a terminé, c'est au tour de la marionnette de raconter l'histoire. Toutefois, la marionnette ajoute des détails farfelus et oublie des détails importants. L'enfant manifestera beaucoup de satisfaction à corriger la marionnette et à lui expliquer les éléments importants de l'histoire.

## JE TROUVE LA MÊME QUANTITÉ

---



**C**ette activité permet de graduellement familiariser l'enfant avec la représentation de diverses quantités. Elle permet aussi d'associer ces représentations au nom d'une quantité particulière.

On demande à l'enfant de trouver des images identiques sur les faces de 2 dés ou sur celles de dominos (au départ, on n'utilise que quelques dominos). L'enfant doit évaluer (ou compter, s'il le peut) les points sur les dés ou les dominos. Ce jeu lui permet de comprendre la notion de pareil/différent, alors qu'il essaie d'identifier deux représentations contenant la même quantité ou densité de points.

On peut réaliser cette activité avec un jeu de cartes. Au début, on n'utilise que les cartes sur lesquelles se trouvent le nombre de piques, trèfles, carreaux et cœurs que l'enfant parvient à compter. En lui montrant le 7 de pique, par exemple, on lui demande de trouver les cartes des autres séries qui contiennent le même nombre de petits dessins.

On peut compliquer le jeu en demandant à l'enfant de trouver la carte (ou le domino) qui comporte la même quantité de dessins que ceux que l'on voit sur une des faces du dé.

## JE DÉCOUVRE DES OBJETS CACHÉS

---



**C**ette activité est excellente pour stimuler la mémoire des enfants et les aider à apprendre les caractéristiques des objets.

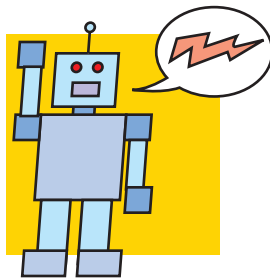
- On place sur la table, devant l'enfant, 4 ou 5 petits objets (par exemple, une cuillère, une balle, une clé, un verre, un crayon, une brosse à dents).

On le laisse regarder ces objets pendant quelques minutes, puis on les couvre avec une serviette ou une boîte. On demande ensuite à l'enfant de nommer tous les objets dont il se souvient. On peut aider l'enfant à se souvenir en lui faisant toucher les objets sous la serviette, sans toutefois les regarder. Pour compliquer le jeu, on ajoute graduellement des objets.

- Une autre façon de jouer à ce jeu est de placer directement les objets sous la serviette, sans que l'enfant les ait vus. On le fait toucher aux objets en l'encourageant à décrire leurs propriétés (par exemple, c'est dur, c'est petit, c'est rond, etc.) pour réussir à deviner leur nom.

## JE JOUE AVEC LES MOTS

---



**C**es jeux visent à développer la **sensibilité phonologique** chez l'enfant. En d'autres termes, ils visent à l'aider à détecter les unités du langage: les mots dans une phrase, les syllabes dans un mot et les sons (**phonèmes**) dans une syllabe. Cette sensibilité aux sons est une habileté de base à acquérir pour, plus tard, apprendre à lire.

- Les chansons et les comptines aident l'enfant à distinguer les sons du langage. Comme dans le volet A, il faut encourager l'enfant à chanter les chansons et à réciter les comptines qu'on lui fait apprendre. Chansons et comptines ne doivent pas être trop longues ni trop difficiles à mémoriser. Bien faire ressortir les syllabes des mots et mettre l'accent sur les rimes.

- Pour aider l'enfant à bien saisir les syllabes dans les mots, on peut jouer au robot ou à la voix de synthèse. Tout d'abord, on lui donne un bon exemple de comment le "robot vocal" parle, en détachant toutes les syllabes (par exemple: "Bon Jour Pe Ti Gar Çon! Co Mment Vas Tu Au Jour D'hui?"). On demande ensuite à l'enfant de nous parler comme un robot vocal. L'enfant apprend ainsi à segmenter les sons de la parole en **sons syllabiques**.



## LES SITUATIONS DE VIE QUI FAVORISENT LES APPRENTISSAGES

La plupart des événements quotidiens peuvent être des occasions d'apprendre pour l'enfant. Certaines situations sont particulièrement propices pour aborder avec lui les connaissances décrites plus haut. Nous en identifions quelques-unes dans cette partie. Pour chacune d'elles, nous proposons des types d'activités qui peuvent être adaptées au contenu que l'on souhaite développer avec l'enfant.

Encore une fois, il faut **s'ajuster au niveau de développement de l'enfant et à son rythme**. De plus, ces activités doivent avoir un caractère ludique.

### LES PRÉPARATIFS POUR LA JOURNÉE (s'habiller, se brosser les dents, se peigner...)



- Lorsque l'enfant s'habille, on peut l'aider à apprendre le nom des parties du corps et celui du vêtement qui va avec (par exemple, le chapeau sur la tête, les souliers aux pieds). On peut ajouter un peu de rires au jeu en faisant délibérément des erreurs lorsque l'on aide l'enfant à s'habiller ou lorsque soi-même on s'habille (par exemple, mettre la main dans un bas, le pantalon sur la tête, etc.).
- On peut aider l'enfant à apprendre les mots déterminant l'ordre temporel en lui demandant quel vêtement doit être mis «en premier», «avant», «après», «en dernier», etc.
- On aide l'enfant à mieux situer les événements dans le temps et à utiliser les bons mots et temps de verbe pour le faire en faisant ce qui suit. Lorsqu'une activité doit avoir lieu très bientôt (par exemple, une fête chez grand-maman ou une sortie de groupe), on explique à l'enfant comment l'activité se déroulera. Ensuite, on lui demande d'expliquer lui-même comment elle va se dérouler. Après que l'activité ait eu lieu, on lui pose des questions sur son déroulement (par exemple, on lui demande l'ordre dans lequel ça s'est passé, ce qu'il a fait ou vu en premier, ce qu'il a le plus aimé, etc.).

## LES REPAS

---



● L'enfant peut être initié à la notion de quantité lors de la préparation d'une recette, en sollicitant son aide pour «mesurer» les ingrédients. Tout au long de la préparation de la recette, on le renseigne sur les quantités en disant, par exemple: «Dans cette recette, il faut mettre plus de farine que de sel», «Il faut mettre un peu de céleri et beaucoup de tomates», etc. L'enfant apprendra, du même coup, le nom des ingrédients.

● On exerce la mémoire de l'enfant en lui demandant ce qu'il a mangé au dernier repas (en ordre, c'est-à-dire, en premier, ensuite, en dernier).

## L'ÉPICERIE ET LE MAGASINAGE

---



● La multitude de denrées que l'on trouve à l'épicerie permet de faire apprendre à l'enfant le nom des fruits, légumes et autres aliments qu'il ne connaît pas encore. Il se sentira compétent si on lui demande aussi le nom des aliments qu'il connaît bien. Il est possible de faire la même activité avec les objets rencontrés lors du magasinage.

● L'enfant apprend à faire des catégories lorsqu'on lui demande son aide pour ranger l'épicerie et qu'en même temps on lui demande quels aliments servent pour le déjeuner, le dîner, les collations et le souper.

## LE TRANSPORT

---

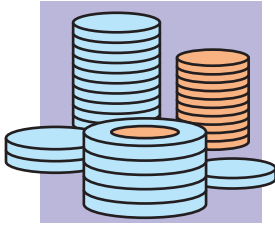


● On participe au développement des connaissances de base (couleurs, tailles, etc.), des habiletés à catégoriser, à observer et à compter avec de petits jeux lorsqu'on est en voiture ou en autobus avec lui.

On joue à pointer les voitures d'une certaine couleur (ex. les autos rouges) ou encore à les compter (si l'enfant en est capable). Les variations sur les objets à distinguer et pointer (ou à compter) n'ont de limite que l'imagination (exemples: les camions, les autobus, les autos comme celle de maman, les panneaux de signalisation de tel type, etc.).

## LE RANGEMENT ET LE MÉNAGE

---



● L'enfant apprend à catégoriser lorsque:

- on range avec lui les jouets selon leur fonction (par exemple, tout ce qui sert au bricolage dans une boîte, tout ce qui sert à faire de la musique dans une autre, etc.);
- on demande son aide pour classer le recyclage (tout ce qui est en plastique d'un côté, en papier d'un autre et en métal ailleurs);
- on demande son aide pour trier et plier les vêtements et la literie après le lavage (chaque membre de la famille a sa propre pile de vêtements, les serviettes sont placées ensemble, etc.);
- on demande son aide pour trier les pièces de monnaie de la tirelire familiale et en faire des piles.

## LE BAIN

---



● L'enfant aime habituellement jouer avec des contenants en plastique en prenant un bain. On profite de son intérêt pour l'initier au concept de quantité. On lui donne pour jouer des contenants de différentes grosseurs (par exemple, des pots de yogourt, de margarine, etc.) et l'on aborde les notions suivantes: plein, vide, beaucoup, peu, égal (pareil, autant), plus, moins, etc.

● On profite de cette occasion pour favoriser son apprentissage des noms des parties du corps. On lui demande, par exemple, de laver celles que l'on nomme successivement. C'est le moment de nommer les parties qu'il connaît un peu moins (aisselle, poignet, cheville, mollet, etc.).

## LA SIESTE ET LE COUCHER DU SOIR

---



● Au moment de coucher l'enfant pour une sieste ou pour la nuit, faire avec lui un retour sur la journée (ou partie de journée) l'aide à mettre en ordre les événements qui s'y sont passés, à développer sa mémoire et à utiliser les temps de verbe appropriés. De plus, ceci favorise l'établissement d'une relation chaleureuse entre l'enfant et l'adulte.

## EN TOUT TEMPS (OU PRESQUE)

---



● Il est important de réaliser des activités simples qui vont permettre à l'enfant d'apprendre la séquence des nombres et de comprendre que cette séquence demeure toujours la même, qu'elle serve à compter ses doigts ou le nombre d'autos stationnées dans la cour. À cette fin, on peut:

- encourager l'enfant à compter ce qui se trouve autour de lui (par exemple, compter les marches en montant l'escalier, les boutons en s'habillant, etc.);



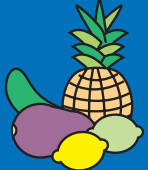



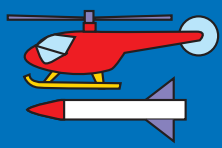


- compter tout haut en tapant des mains à chaque chiffre.

● Pour aider l'enfant à se situer dans le temps, on fait avec lui le décompte du nombre de jours qui le séparent d'un événement attendu (exemples: dans trois dodos, tu vas rendre visite à grand-maman; dans deux jours nous visiterons une caserne de pompier, etc.). On peut aussi lui demander de faire un "X" sur le calendrier à chaque jour qui passe.






# AIDE-MÉMOIRE ALI-EXPLORATEUR B




## DES MOTS POUR NOMMER

 LES ANIMAUX	 LES ÉMOTIONS ET SENTIMENTS	 LES FRUITS ET LÉGUMES	 LES AUTRES PRODUITS COMESTIBLES	 LES PARTIES DU CORPS ET LES ORGANES
 LES GENS DU MILIEU	 LES BÂTIMENTS, VÉHICULES ET TECHNOLOGIES	 LA NATURE	 AUTRES CATÉGORIES ET THÈMES	

## DES MOTS POUR DÉCRIRE

 LES COULEURS ET LES FORMES	 LES SEMBLABLES ET LES CONTRAIRES
 LES QUANTITÉS	

## DES MOTS POUR SITUER

 LA POSITION ORDINALE	 LE MOMENT (Orientation temporelle: <i>quand?</i> )	 LES MOTS D'ACTION
---	---	---

## LES SONS DANS LES MOTS

 iii!

## FAIRE CONNAÎTRE ET COMPRENDRE SON ENVIRONNEMENT



D'où ça vient?  
À quoi ça sert?  
Comment ça fonctionne?  
Comment c'est fait?





