



PARLER

Vocabulaire : les meubles

OBJECTIFS

- Enrichir son vocabulaire
- Préciser sa pensée
- Savoir s'exprimer

ACTIVITÉS

A l'aide d'une feuille de papier vous pouvez partir à la "chasse aux meubles" dans votre logement. Demandez à votre enfant de vous dire tout ce qu'il voit dans une pièce. Il sera fier de vous montrer ce qu'il reconnaît et sait nommer d'autant plus que vous noterez au fur et à mesure. Ce sera l'occasion pour vous de repérer ses lacunes et lui donner le mot juste.

Vous pouvez l'aider avec des questions telles que : "que vois-tu dans le salon, dans ta chambre, dans la cuisine ? Ou bien encore s'il sait compter : sais-tu combien nous avons de chaises, de lampes ? etc...

C'est le moment d'observer les différences entre les meubles et de les exprimer : quelle différence vois-tu entre un canapé et une fauteuil, une chaise et un tabouret, une chaise et un fauteuil ...

On peut aussi décrire certains meubles ce qui enrichit le stock d'adjectifs (mon canapé est rouge, doux, confortable...)

On peut également demander à quoi servent ces objets.

AGE : DÈS 3 ANS

DURÉE : À PARTIR DE 10 MIN

Les petites cartes que vous aurez imprimées et découpées serviront de support pour des activités telles que le loto, le jeu de Kim, le memory, le jeu de "où est Bob ?" ou encore des activités de préparation à la lecture.

RÈGLES DE JEUX

JEU DE KIM

Kim caché : déposer plusieurs cartes sur la table. Laisser l'enfant observer les cartes pendant environ 2 min. Cacher les cartes et demander à l'enfant s'il se souvient de ce qui est sous le cache.

Kim ajouté : 3 cartes au minimum sont déjà posées sur la table. Après observation l'enfant ferme les yeux et le meneur en profite pour ajouter une carte. Quelle est cette carte?

Kim retiré : plusieurs cartes sont posées sur la table. Après observation l'enfant ferme les yeux pendant que le meneur de jeu retire 1 carte. Quelle est la carte manquante ?

Kim échangé : plusieurs cartes sont placées sur la table. Après observation l'enfant ferme les yeux , le meneur en profite pour échanger la place de 2 cartes. Lesquelles ont été échangées ?

Kim déplacé : plusieurs cartes sont placées sur la table. Toujours après une période d'observation, l'enfant ferme les yeux et le meneur déplace 1 carte. Quel carte est-ce ? Quelle était sa place avant l'échange ?

Kim ordonné : placer les cartes en ligne dans un ordre quelconque, l'enfant observe et ferme les yeux. Le meneur change l'ordre des cartes et l'enfant devra alors les repositionner telles qu'elles étaient initialement.

OÙ EST BOB?



Disposer toutes les cartes sur la table et cacher sous l'une d'elles Bob. L'enfant doit le retrouver en posant des questions telles que " Bob est-il dans le placard ? Si la réponse est négative, l'enfant retire la carte "placard" et continue ainsi jusqu'à ce qu'il ait trouvé Bob.

MÉMOIRE

Mettre toutes les cartes (couleur et noir et blanc) à l'envers sur la table et trouver les paires.

PRÉ-LECTURE

II s'agit ici de travailler les prérequis à la lecture en demandant à l'enfant par exemple de donner un mot de 3 syllabes, tous les mots de 2 syllabes, un mot qui commencent par le son "ffff" etc...

Où est Bob ?

Disposer toutes les cartes sur la table et cacher sous l'une d'elles Bob. L'enfant doit le retrouver en posant des questions telles que " Bob est-il dans le placard ? Si la réponse est négative, l'enfant retire la carte "placard" et continue ainsi jusqu'à ce qu'il ait trouvé Bob.



Mémoire

(Imprimer les cartes en double exemplaire)

Mettre toutes les cartes à l'envers sur la table et retrouver les paires.



Jeu de Kim

Déposer plusieurs cartes sur la table. Laisser l'enfant observer les cartes pendant environ 2 min. Cacher les cartes et demander à l'enfant s'il se souvient de ce qui est sous le cache.

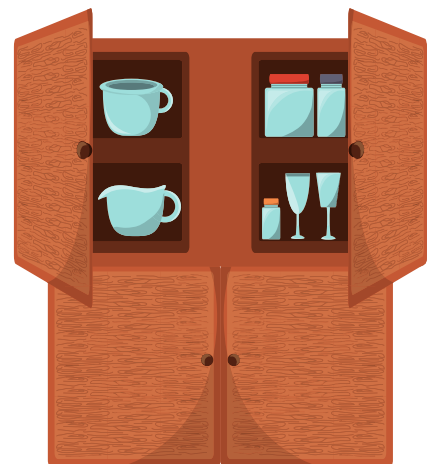
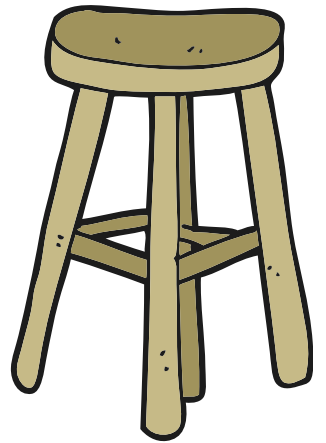
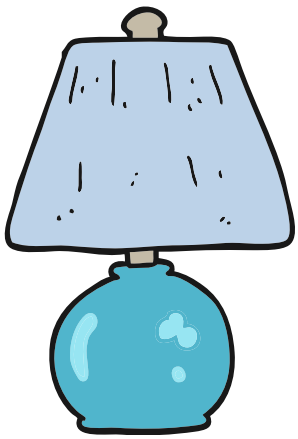
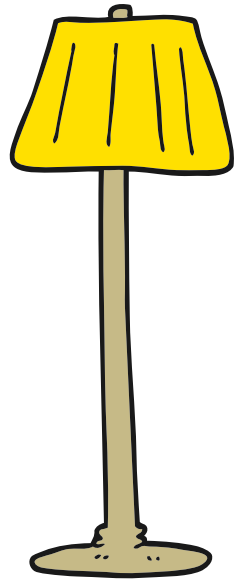
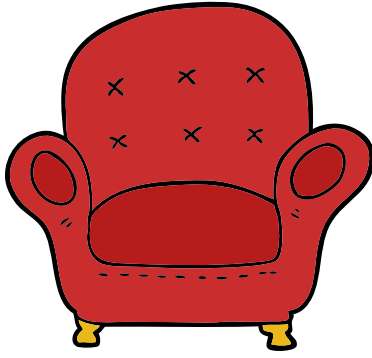
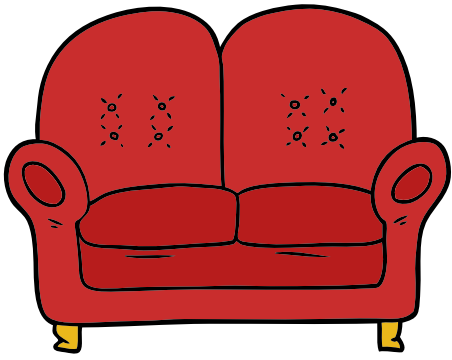
Augmenter progressivement le nombre de cartes.

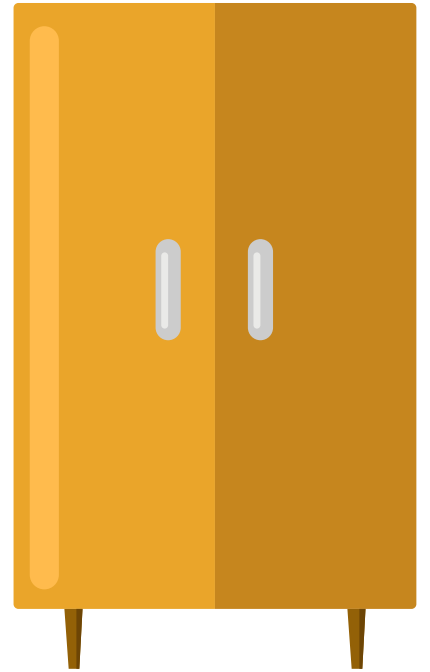
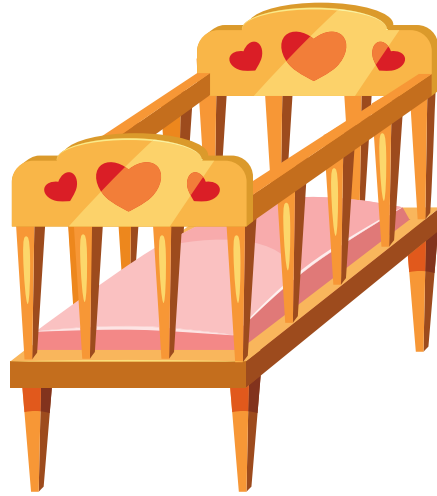
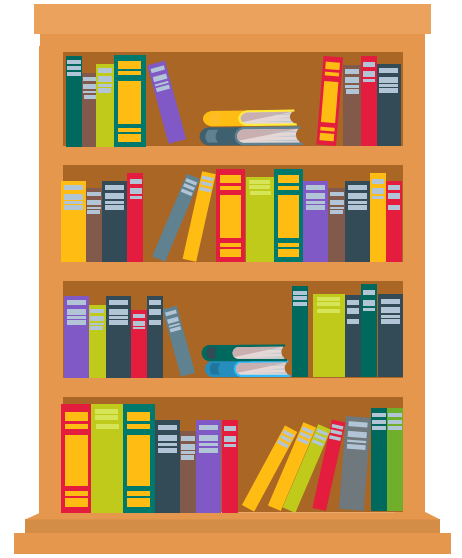


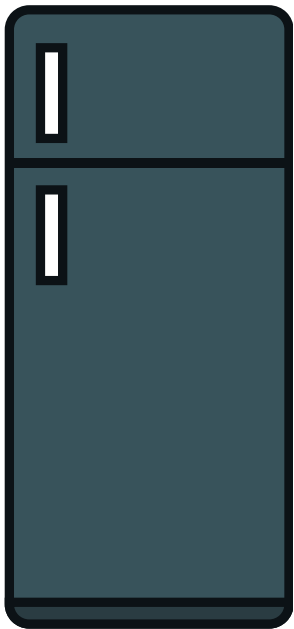
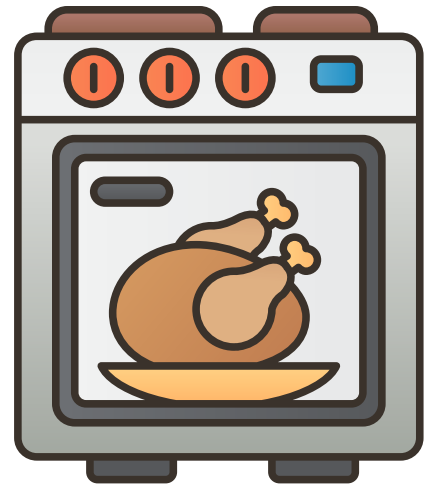
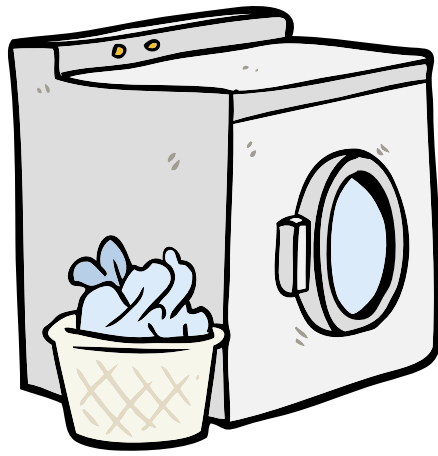
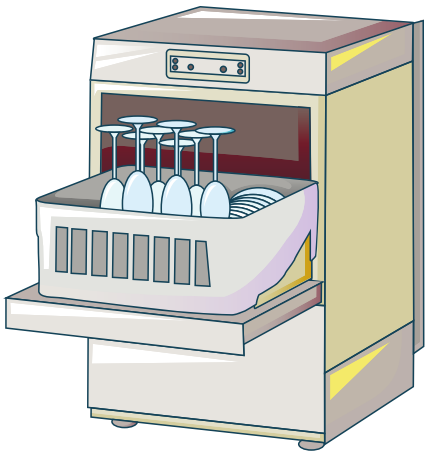
Pré-Lecture

Mettre toutes les cartes à l'envers sur la table et demander à l'enfant de trouver, par exemple, un mot de 3 syllabes, ou encore un mot qui commence par le son "fff"... N'hésitez pas à inventer vos consignes !









A découper autour du cadre bleu



A découper autour du cadre bleu



A découper autour du cadre bleu

