

► Développement du langage

Feuille 1/3



Source:
 E chlyni Chue mit Wanderschue,
 Lorenz Pauli

Perroquet

Bleu et vert (éventuellement montrer carton de couleur...)

Coco le perroquet

Tape son derrière (mimer)

Vert et bleu

Coco le perroquet

Fait des sauts périlleux (mimer le saut)

Rouge et jaune

Coco le perroquet

S'assied sur un cône (mimer)

Jaune et rouge

Coco le perroquet

A les bras qui bougent (mimer)

Jaune, rouge, vert ou bleu

Coco le perroquet

À la gym est joyeux !!! (mimer grand sourire)

Jeu de développement du langage

THEME	EXPLICATION
Jeux de rôle sur le langage	Commissions – Liste de commissions (image et texte), l'enfant va chercher le produit imagé de l'autre côté et le pose dans la corbeille (changer P/E). Discussion sur ce qui manque.
	Jeux de poupée – Habiller la poupée (ou soi-même): des habits sont posés d'un côté (une piste/un parcours d'engins). Possibilité: faire la valise, habiller la poupée, etc.
	Téléphoner – L'E «téléphone» au P, tél. jouet. Tous les deux ont une carte de memory devant eux, parfois jeu de la double question/réponse jusqu'à ce que tous 2 n'aient plus qu'une fois l'image.
	Salutation – Marcher dans la salle et dès que la musique ou le tambourin s'arrête saluer le prochain couple (la monitrice décide si c'est la journée, l'après-midi ou le soir) – Bonjour, bon après-midi, bonsoir, etc.
	Mémorisation – Quelque chose disparaît. Exemple: plusieurs objets sont dans un cerceau, le P en prend un. Ou l'E quitte la salle. Quel objet ou quel enfant manque ?



FORME	INTRODUCTION		
Voir pour parler	Je vois ce que tu ne vois pas – répartir dans la salle des chiffons de toutes les couleurs. Les P choisissent une couleur > les E cherchent le chiffon correspondant. Variante: lignes en couleur par terre ou tenue des participants. (changer les rôles)		
	Mot imagé (Memory) – mots de tous les jours, cartes d’animaux ou objets répartis dans la salle. Les E se déplacent en musique. Au stop > nommer l’objet le plus proche. Continuer.		
	Enigmes – estafette avec énigmes. Répartir les parties d’une image à l’extrémité de l’estafette. Trouver la bonne. En attendant son tour, expliquer l’énigme du parent.		
	Histoire illustrées – raconter la suite d’image d’une histoire dans le bon ordre pour que l’histoire joue. Possibilité : postes d’attente ou estafette avec le parent – à celui qui sera le plus rapide.		
	Jeu des erreurs – chercher les erreurs dans deux images. Une fois trouvées, passer à la prochaine, etc.		
Habilité manuelle (motricité générale et fine) pour parler	Visser – Faire tourner ensemble la vis et le parent (estafette ou postes de rapidité)		
	Pétrissage – Sable kinesthésique – Les P disent ce qu’il faut construire et les E s’exécutent (changer les rôles)		
	Peindre – Rime*	Rime de doigt*	Plis*
	Enfiler – enfiler des boutons sur des fils épais (jeux d’enfilage, etc.)		
	Formes/Figures – Poser une image avec motif (triangle, carré, etc.) avec des cordes, plier un cure-pipe		
	Sensation dans l’espace – Toucher certains objets dans la salle sur demande (doux, durs, lisses, ronds, carrés, etc.) (à préparer éventuellement). En courant, marchant comme un crabe, en sautant, etc.		
Habilité orale du langage	Bulles de savon – Faire des bulles et sauter (leçon en extérieur)		
	Roue éolienne – Bricoler et découvrir la fonction, sauter et ça tourne, souffler et ça tourne,		
	Ballon d’air – Gonfler un ballon, le lâcher et faire partir la fusée		
	Souffler de la ouate – Souffler sur une distance des morceaux de ouate dans la salle de gym		
	Paille – Souffler et faire se déplacer des morceaux de papier à l’aide d’une paille.		
	Gym de la langue – Tirer rapidement la langue et la rentrer à nouveau. Mouvement en bas, en haut et de côté. Conseil: toujours garder la langue dans la bouche en faisant de la gymnastique!		
Jeux d’écoute pour parler	Bruits quotidiens – écouter et deviner (év. cartes illustrées sur les bruits)		
	Chanter – choisir des chants qui conviennent au thème et les répéter		
	Comptines*	Raconter* – en rime	Prononcer les syllabes – ex: per-ro-quet
	Perception spatiale – poser un objet devant soi. La monitrice donne une instruction. Mets-toi derrière ..., assieds-toi dessus ..., grimpe par-dessus ..., saute autour ..., etc. (le P dit à l’E que faire > changer de rôle)		

*cf. fiche 2/3 et 3/3

*cf. fiche 2/3



Matériel supplémentaire pour favoriser le langage

comptine

Il y avait une puce
Elle saute partout
Et puisqu'elle t'aime bien, elle te dit bonjour!

Tapoter le ventre de l'enfant avec son index, lui donner la main et la secouer

Moi et toi,
toi et moi,
un bisou d'esquimau pour toi et moi.

Se montrer du doigt soi-même et l'enfant et pour finir se frotter le nez l'un contre l'autre.

Une petite coccinelle à sept points:
sur le ventre
sur la joue
sur les mains
sur les pieds
sur les oreilles
et un sur le bout du nez

Un, deux, trois,
nous irons au bois,
quatre, cinq, six,
cueillir des cerises,
sept, huit neuf,
dans mon panier neuf,
dix, onze, douze,
elles seront tout rouges.

Poème

Tourne, tourne petit moulin,
Frappent, frappent, petites mains,
Vole, vole, petit oiseau,
Nage, nage, petit poisson.

**Tourner les mains pour imiter le moulin
Taper des mains
Croiser des deux mains pour imiter les oiseaux
Joindre les 2 mains pour imiter le poisson**

Petit moulin a bien tourné,
Petites mains ont bien frappé,
Petit oiseau a bien volé,
Petit poisson a bien nagé.

**Tourner les mains pour imiter le moulin
Taper des mains
Croiser des deux mains pour imiter les oiseaux
Joindre les 2 mains pour imiter le poisson**

Comptines de doigts

Pouce caché, pouce levé
Monsieur et madame sont à l'abri
Ils regardent tomber la pluie
Il pleut sur la grande route.
Il pleut sur la prairie
Et le tout-petit trotte sous son parapluie !

**Les doigts courent le long du bras
Pouce
Index
Majeur, annulaire, auriculaire
Tous remontent le bras en gloussant**





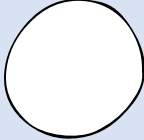



Dans le grenier

Je suis allée dans le grenier,
Et j'ai trouvé
Des petits ciseaux qui font,
Coup, coup, coup.
Un petit marteau qui fait,
Tap, tap, tap.
Des petits sabots qui font,
Clap, clap, clap.
Un carillon qui fait,
Do, do, do.

Rime

Jamais on a vu, vu, vu
jamais on n'verra, ra, ra
la queue d'une souris, ris, ris
dans l'oreille d'un chat, chat, chat!



			
Qu'est-ce qu'il y a là sur la table? Il y a un pain tout frais.	Maintenant coupe un morceau, mais pas trop fin.	Mets-lui des yeux, des oreilles et une barbe fine.	Derrière, elle a une queue. Qui a mangé le pain? Notre souris.
			
Il y avait aussi un cercle. Que j'ai vu.	Dans ce cercle il y en avait un deuxième. Des oreilles lui poussent. Ça devient quoi?	Des yeux, un nez, des pattes. Le chat est aux aguets. Oups elle se sauve la souris. Attention, la pause de midi est terminée!	

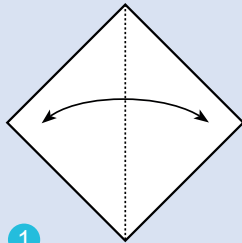
Complément à l'habileté manuelle <u>plier le chat</u>	MOUVEMENT	BRUITS
Un petit chat grimpe sur le toit.	Parcourir le bras dr de l'E jusqu'à la tête avec l'index puis le majeur (en tapotant brièvement et légèrement)	«miau»
Un deuxième chat le suit.	Tapoter avec l'index et le majeur sur le bras de l'E jusqu'à la tête.	«miau»
Maintenant il y a plein de chat qui montent sur leurs douces pattes.	Tapoter avec les deux mains sur les bras jusqu'à la tête.	«miau, miau»
Ils font un jeu rigolo.	Passer les doigts dans les cheveux	
Puis arrive le grand-père chat.	Marcher d'un pas lourd avec les doigts jusqu'à la tête.	(voix basse)
et les chats ne sont plus là.	Tapoter rapidement depuis la tête sur tout le corps, chatouiller. ne pas oublier le chat qui s'est caché derrière l'oreille!	«miau, miau»

Complément à l'habileté manuelle <u>plier la grenouille</u>	MOUVEMENT	BRUITS
La petite grenouille est tellement cool, elle a une si grande bouche.	S'accroupir comme une grenouille Ecarter les bras	
Elle aimerait bien manger des mouches, c'est pour ça qu'elle s'est assise sur une feuille.	Faire un cercle avec un doigt Effectuer un saut de grenouille	«SSSSSSSSSS»
Elle réfléchit longtemps, mais il lui est très difficile de réfléchir.	Saisir les étoiles avec l'index –réfléchir Se-coucher la tête	«hmmm» «uff»
Puis elle crie: maintenant il faut que ça marche, je vais l'attraper simplement avec ma langue.	Tendre une main en l'air Frapper dans les mains Bouger rapidement la langue	«ouiiii»
Elle l'a tout de suite essayer et ça fonctionne super bien.	Tendre la main en l'air, faire tout de suite un mouvement vers la bouche, la paume sur le ventre	«oups» «manger bruyamment»



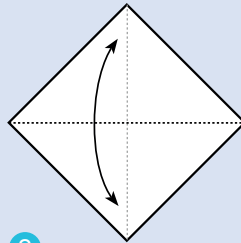
Habilité manuelle

Plier un chat



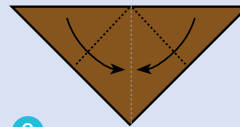
1

Plier le papier en diagonal puis le rouvrir de manière à avoir une brisure le long de la ligne en pointillé.



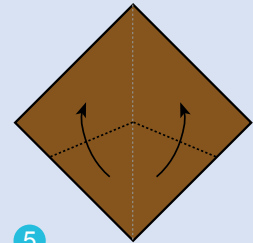
2

Plier le papier en diagonal.



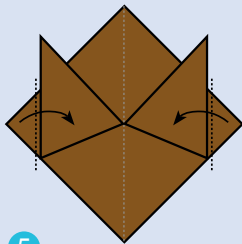
3

Plier le papier dans le sens des flèches au milieu.



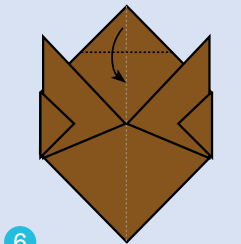
4

Plier les coins vers le haut le long de la ligne en pointillé.



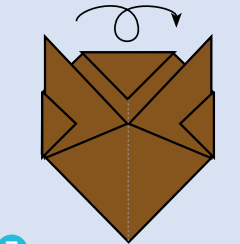
5

Plier les coins droite et gauche vers l'intérieur le long de la ligne en pointillé.



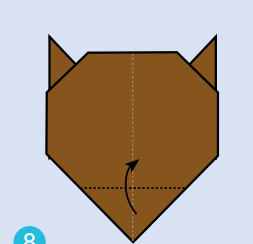
6

Plier vers le bas les coins supérieurs le long de la ligne en pointillé.



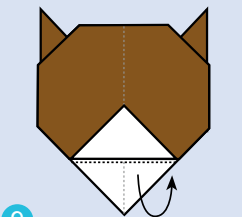
7

Retourner la feuille.



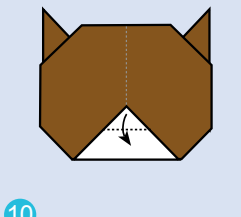
8

Plier le recto du papier vers le haut le long de la ligne en pointillé.



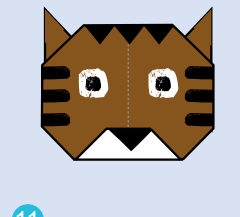
9

Plier le verso en arrière le long de la ligne en pointillé.



10

Plier la pointe vers le bas le long de la ligne en pointillé.



11

Peindre le visage de ton chat.

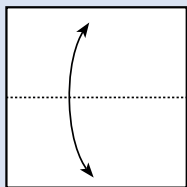
Matériel: papier brun carré (pas trop épais)

Instruments: ciseaux, crayon, feutre noir



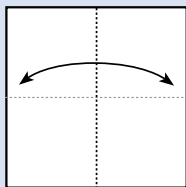
Habileté manuelle

Plier une grenouille



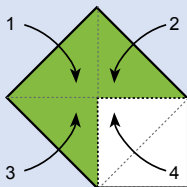
1

Plier le papier au milieu et le rouvrir de manière à avoir une brisure le long de la ligne en pointillé.



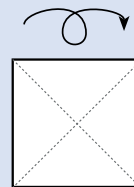
2

Plier le papier en deux puis le rouvrir.



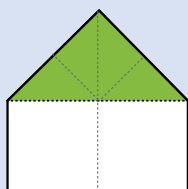
3

Ramener tous les coins au milieu.



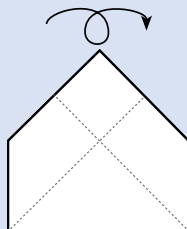
4

Tourner la feuille pliée de manière à ce qu'elle soit comme imagé.



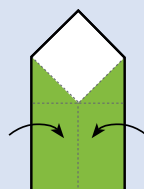
5

Plier les coins supérieurs droite et gauche en avant le long de la ligne en pointillé.



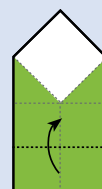
6

Tourner encore une fois la feuille.



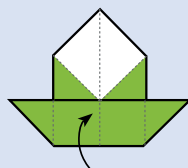
7

Ramener les deux côtés vers le milieu.



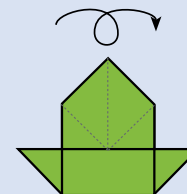
8

Plier le papier le long de la ligne en pointillé et le rouvrir.



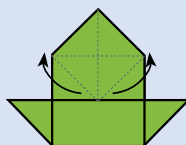
9

Déplier la partie inférieure et la plier vers le haut de manière à faire sortir les coins.



10

Retourner le papier.



11

Ouvrir les ailes latérales et les plier en ouvrant au milieu.



12

Peindre les yeux de la grenouille.

Matériel: papier vert carré (pas trop épais)

Instruments: ciseaux, crayon, feutre noir

