

Jouer pour se développer



Le lynx nomade

32116248



Recette originale

Développe :

- La recherche visuelle
- La discrimination visuelle (capacité à distinguer des images)
- La capacité à reconnaître des formes identiques

Recettes assaisonnées

Jouer selon la recette originale. Lorsque les images sont repérées, explorer les assaisonnements suivants :

- 1-Nommer les images en français, puis dans une autre langue (ex. : anglais).
- 2-Écrire les mots correspondant aux images trouvées.
- 3-Trouver un ou des liens entre les images repérées (ex. : La grenouille et le ballon peuvent sauter/rebondir.)
- 4-Choisir l'une des images et nommer ses caractéristiques. Explorer différents groupes grammaticaux (ex. : valise : adjectifs-> grosse, verte ; groupes prépositionnels-> à roulettes, de ma sœur; subordonnées relatives-> qui roule, que j'aime)

Développe :

- 1-Le vocabulaire des langues utilisées
- 2-L'orthographe
- 3-La capacité à identifier les caractéristiques des images et à trouver des liens entre elles
- 4-L'habileté à identifier les caractéristiques des images et la compréhension de la fonction complément du nom



Recettes épatées

Loto sensorielle :

Cacher dans un sac différents objets représentés par une image sur la planche de jeu. Demander à l'enfant de plonger les mains dans le sac et de manipuler un objet à la fois, puis de le deviner sans regarder. On peut faire le même principe en utilisant différents sens pour deviner ce qu'est l'objet. Par exemple, en faire deviner certains par leur odeur ou par leur bruit.

Développe :

L'habileté à distinguer des objets par les différents sens

Devinettes : Un joueur pioche une carte. Il la cache, puis il formule une devinette incluant un indice de catégorie (ex. : « Je suis dans la famille des vêtements »), des indices de description (ex. : « Je peux être de plusieurs couleurs, j'ai des lacets, des petits trous et une semelle ») et des indices de fonction (« Tu me portes aux pieds. Je sers à protéger tes pieds quand tu marches ou que tu cours. ») Les autres joueurs doivent écouter tous les indices avant de tenter une réponse et le premier à poser son jeton sur la bonne image gagne la carte. C'est ensuite un autre joueur qui formule une devinette.

Développe :

- Le vocabulaire et les liens entre les mots
- L'écoute active
- L'habileté à décrire
- La mémoire auditive
- La compréhension (intégration de plusieurs éléments pour accéder à un mot)
- La patience

Trouve une carte qui... : Énoncer une catégorie de recherche (ex. : mots qui commencent par le son « ch », choses qui sont douces/qui se mangent/qui font du bruit). Tous ensemble, les joueurs doivent trouver le plus d'images possible qui correspondent à celle-ci sur le plateau de jeu.

Développe :

La conscience des sons et les liens entre les mots

Yeux de lynx et mémoire d'éléphant : Sortir 5 images. L'enfant a 15 secondes pour les regarder et les mémoriser. Ensuite, il se ferme les yeux. L'adulte enlève une des 5 images. L'enfant doit alors trouver laquelle est manquante.

Développe :

- L'attention et la mémoire visuelles
- Les stratégies de mémorisation



*Prendre note que les recettes proposées ne permettent pas la rééducation complète des difficultés possiblement présentées par les enfants.

Elles ne peuvent pas remplacer les interventions professionnelles.

** La liste des objectifs présentés n'est pas exhaustive.