

*Passez-moi le jeu,
s'il vous plait :*

des jeux d'apprentissage amusants

**Un guide du programme Great West
Life**

Relais Communautaires

Version originale par Natalie Wilson
avec Meghan Wylie

Traduction par Ginette Roberge, Ph.D.,
avec révision par Tanya Giannelia, Jean-Marie
Martineau et Lise Denis



Traduction en Septembre, 2008

Passez-moi le jeu, s'il vous plait : des jeux d'apprentissage amusants

TABLE DES MATIÈRES

Bienvenue.....	4
Des jeux amusants	6
1. Guimauve	
2. Remplis les vides	
3. Tu es le héros	
4. C'est impératif!	
5. Vire-langues verbeux	
6. Latin rigolo	
7. Faire parler une calculatrice	
8. Casse-tête créatif	
9. Qu'est-ce qu'il y a dans une chambre?	
10. Le temps des rimes	
11. Message du chuchotage	
Autour de la maison	11
12. Activités quotidiennes	
13. Tâches domestiques	
14. Courrier quotidien	
15. Simon dit	
16. Tu es l'auteur(e)	
Mets les cartes sur la table	13
17. Donne-moi la pomme	
18. <i>Slapjack</i> de mots-clés	
19. Pictominos	
20. Sac Lac Nom	
21. À l'envers et opposés	
La cuisine créative	17
22. Peinture en pudding	

- 23. Faire une salade
- 24. Lettres de cuisson
- 25. Bon bonbons
- 26. Alphabet de bretzels

Folie avec le frigo21

- 27. Un repas remué
- 28. Sous-titres scintillants
- 29. Tableau de messages quotidiens
- 30. Visages magnétiques au réfrigérateur
- 31. Mots magnétiques merveilleux
- 32. Photos de famille

Chante une chanson25

- 33. Idées de musique
- 34. Radio, radio
- 35. Chasse au trésor doigtée

Le temps de la télévision27

- 36. Tube formidable
- 37. Rejeu de vidéo

Station de l'imagination.....28

- 38. Que ferais-tu si tu étais...qui?
- 39. Donne des mots à l'histoire
- 40. Des livres sans mots?
- 41. Un mot de nos commanditaires
- 42. Caractères en cuillères
- 43. Spectacle en silence

Écrits éclatants31

- 44. Inscris-moi
- 45. Facture familiale
- 46. Crée un design en utilisant des lettres
- 47. Messages secrets
- 48. Un ancien code Égyptien
- 49. Raconte une bonne aventure mystique, magique
- 50. Cartes créatives
- 51. Rébus
- 52. Place un signet au bon endroit

- 53. Tout mélangé
- 54. Un-deux-dix
- 55. Images de mots
- 56. Créer un message secret
- 57. Fabriquer du papier
- 58. Rayer l'ABC
- 59. Codes de notes musicales

En plein air42

- 60. Sauts de mots
- 61. Bingo dans la cour-arrière
- 62. Sautillage d'alphabet

Sortie et entretien45

- 63. Lire et conduire
- 64. Quel est ton signe?
- 65. Trouve des noms de nature

Addendum : d'autres jeux pour satisfaire46

- 66. But/1000 But/100 But zéro
- 67. Phrases en folie
- 68. Claquette des rimes
- 69. Crée un tableau de sons

Un mot au sujet des ressources et de la bibliographie .52

Bibliographie et références52

Bienvenue

Il y a une multitude de façons d'encourager les enfants à s'impliquer dans l'apprentissage de la langue et dans l'alphabétisation. Bien que ce soit entendu que les enfants apprennent en lisant et en écoutant des lectures, ces habiletés essentielles sont aussi développées à travers divers autres moyens. Plusieurs activités quotidiennes que nous faisons avec nos enfants ont un effet significatif sur leur développement : encourager la conversation, jouer des jeux de mots, s'impliquer dans des jeux imaginaires, et faire remarquer des points de repères, ont tous un effet sur la façon dont les enfants perçoivent le monde et expriment ce qu'ils observent aux autres.

Ce guide a comme objectif d'introduire aux parents et aux enfants plus âgés des façons amusantes de s'amuser avec le langage. Ce livre a été conçu avec une philosophie de simplicité, donc les activités requièrent peu de matériel (ou aucun), et peuvent être jouées à l'intérieur, à l'extérieur, assis dans une salle d'attente, ou même en regardant la télévision. Souvenez-vous que ceux-ci ne sont que des idées: il y a d'innombrables activités amusantes que les parents peuvent développer en se basant sur les suggestions incluses dans ce texte. Donc, amusez-vous, feuillotez les pages, et passez le jeu !

Au sujet de *Great West Life* et le programme des *Relais communautaires*

Great West Life, London Life, et Canada Life ont été commanditaires dédiés du programme des Relais Communautaires depuis sa conception en 2004. Leur appui est une réflexion de la vision globale de la compagnie pour répondre aux besoins de la communauté. Collège Frontière organise des Relais communautaires à travers le Canada afin d'engager les communautés dans le partage d'idées et d'information reliés à l'alphabétisation et à l'apprentissage. Les conférences sont tous différentes, et sont développées à partir de ce qui répond le mieux aux besoins des participant(e)s de différentes communautés.

Au sujet de Collège Frontière

Fondé en 1899, Collège Frontière est un organisme national dévoué à l'affermissement social en rencontrant les besoins en alphabétisation des communautés. Dans le Nord de l'Ontario, nous travaillons avec des bénévoles universitaires et partenaires communautaires afin d'offrir des programmes de

tutorat, des clubs d'aide aux devoirs, des cercles de lecture, ainsi que des ateliers et des présentations. L'alphabétisation implique plus que l'habileté de lire et d'écrire : celle-ci préconise aussi l'animation culturelle, la réussite, le gain de connaissances, et la reconnaissance de potentiel. La santé, la prospérité, l'emploi, le divertissement et la sécurité publique d'une communauté sont tous affectés par l'alphabétisation. Nous devons travailler ensemble pour lire, pour apprendre, et pour grandir.

Des jeux amusants

1. Guimauve ■●

Le mot « guimauve » est un mot qui peut être inséré périodiquement dans l'histoire : « Les trois petits cochons habitent dans une *guimauve* dans la forêt. » La réponse rapide : « Non, Maman. Maison! » Ce jeu amusant va aussi garder les yeux de votre enfant sur les mots imprimés du texte. (Kropp, 75)

2. Remplis les vides ■●

Lisez le texte comme d'habitude jusqu'à la fin de la page, mais arrêtez quand il vous reste seulement trois mots à lire. Demandez ensuite à votre enfant : « Peux-tu terminer l'histoire? Tu peux lire les mots. » Puisque plusieurs jeunes enfants veulent lire les mêmes histoires à plusieurs reprises, souvent ils connaissent les mots de l'histoire par cœur ! Ce n'est pas important si l'enfant lit les mots, ou les récite de mémoire : l'important est de s'assurer que l'enfant fait un lien entre les mots dits oralement et les mots écrits sur la page. (Kropp, 75)

3. Tu es le héros ▲■●

Est-ce que l'habit de neige dans le livre de Robert Munsch doit appartenir à Thomas si votre garçon se nomme Julien? Et en plus, le héros du livre peut certainement être une fille qui s'appelle Jill. Laissez votre enfant devenir la princesse au sac de papier. Ceci peut mener à raconter et à jouer une multitude de jeux imaginaires. (Kropp, 75)

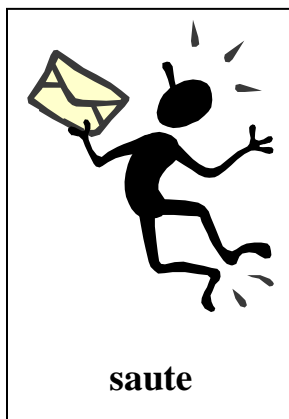
4. C'est impératif!

Préparez un tas de mots d'action, tels que : cours, saute, danse, chante, cache-toi, sautille, tape des mains, dors, tourne en rond, ris. Utilisez des cartes index et écrivez un mot sur chaque carte. Si votre enfant est jeune ou est lecteur/lectrice débutant(e), vous pouvez aussi dessiner des bonhommes simples pour représenter l'action.

- Brassez les cartes et placez-les dans vos mains ou sur la table, face en bas.
- Demandez à l'enfant de choisir une carte et de la regarder, sans vous dire ce qu'elle contient (ou, si plus d'un enfant joue le jeu, sans dire à personne ce qu'elle contient).
- Ensuite, l'enfant fait l'action représentée par la carte, et les autres joueurs essayent de deviner le mot qu'a choisi l'enfant.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu un tour, ou jusqu'à ce que les joueurs donnent la langue au chat! (Barron, 71)



4. C'est impératif!

5. Vire-langues verbaux ■●

Les vire-langues sont excellents parce qu'ils présentent un défi pour des enfants de tous les âges. Ils représentent souvent une combinaison de rimes, d'allitérations (répétition d'un même son dans un groupe de mots), et d'homonymes (mots qui ont le même son mais qui s'écrivent de différente façon), et sont bons pour les jeux de mémoire.

- Récitez d'abord un vire-linge, et encouragez l'enfant à l'essayer par après.
- Discutez la raison pour laquelle les mots sont parfois difficiles à énoncer, ou mettez en évidence les sons qui rendent ces mots difficiles à énoncer.
- Vous pouvez aussi encourager les enfants plus âgés à développer des « collections de vire-langues » ou créer leur propre vire-langue. (Barron, 120)

Voici quelques vire-langues plus communs :

Un chasseur qui chassait fit sécher ses chaussettes sur une souche sèche.

Fruits frais, fruits frits, fruits cuits, fruits crus.

Quand un cordier cordant doit accorder sa corde,
Pour sa corde accorder six cordons il accorde,
Mais si l'un des cordons de la corde décorde,

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Le cordon décordé fait décorder la corde,
Que le cordier cordant avait mal cordé.

Natacha n'attacha pas sont chat Pacha qui s'échappa. Ceci fâcha Sacha qui chassa Natacha.

La triste aventure de Coco le concasseur de cacao
Coco, le concasseur de cacao, courtisait Kiki la cocotte. Kiki la cocotte convoitait un caraco kaki à col de caracul; mais Coco, le concasseur de cacao, ne pouvait offrir à Kiki la cocotte qu'un caraco kaki sans col de caracul. Le jour où Coco, le concasseur de cacao, vit que Kiki la cocotte arborait un caraco kaki à col de caracul il comprit qu'il était cocu.

Que s'est crevant de voir crever une crevette sur la cravate d'un homme crevé dans une crevasse. (Blais, 2008)

La loupe du loup est lourde.

Six lapins se sont sauvés en sautant sans savoir s'ils sautaient six sauts.

6. Latin rigolo ■●

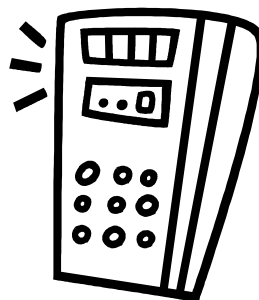
Ce jeu représente une façon amusante d'ajouter des mots comiques et de faire réfléchir les enfants au sujet des mots qu'ils choisissent dans leur parler. Un avantage du Latin rigolo est que les enfants se familiarisent avec le placement des sons dans différents mots. Le locuteur place les sons des mots à différents endroits et ajoute le son « é ». Donc, « journée pizza » devient « ournéejé izzapé » (Vail, 47).

7. Faire parler une calculatrice ■●

Les chiffres sur une calculatrice sont formés de lignes droites. Si l'on regarde les chiffres d'une calculatrice à l'envers, ils peuvent ressembler à des lettres.

Tournez la calculatrice à l'envers, et « traduisez » ces chiffres en mots :

- 505, un appel de secours
- 7719, un nom d'homme
- 3773, le féminin de « il »
- 0774, bonjour
- 37, le pronom masculin de « la »



Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire
(maternelle à 2^e année)

■ = primaire
5^e année)

- 708, tu manges tes céréales dedans
- 705, de la terre
- 371, terre isolée sur l'eau

8. Casse-tête créatif ■●

Rendez-vous dans un magasin d'objets usagés, et achetez quelques casse-têtes pour créer un chef d'œuvre artistique ou d'écriture.

- Assemblez le casse-tête sur du papier journal.
- Peinturez la surface du casse-tête avec de la peinture blanche. Faites sécher complètement la peinture.
- Ajoutez une autre couche de peinture si le casse-tête original est encore visible.
- Lorsque la peinture est sèche, c'est le temps d'écrire!
- Écrivez un poème préféré, un vire-langue, des devinettes, ou décrivez une scène d'une histoire préférée. Ajoutez des illustrations. Utilisez un marqueur noir, ou autre couleur permanente qui ne s'effacera pas. Laissez sécher complètement le casse-tête après l'écriture.
- Le casse-tête est prêt! De combien de temps l'auteur aura-t-il besoin pour rassembler son œuvre? (Burton et al, 21)

9. Qu'est-ce qu'il y a dans une chambre? ▲■●

Ceci est un mélange entre le jeu de mémoire et le jeu « Je remarque... ». Ce jeu peut être joué avec du papier et des crayons si les joueurs savent écrire et peut être joué à l'oral sinon. Variez le jeu selon le niveau d'âge des joueurs : certains enfants ne se souviendront pas de certains objets (ou ne se souviendront pas des noms des objets), mais se souviendront des couleurs; des enfants plus âgés se souviendront non seulement du nom des objets, mais aussi du nombre (p.ex., combien de livres sont sur l'étagère, combien de photos sont sur le mur, etc.).

Vous êtes pris dans le bureau du médecin avec un enfant malade et insolite? Essayez une variation de ce jeu où l'enfant doit se fermer les yeux, et doit répondre oui ou non quand vous lui demandez quels objets sont dans la salle d'attente.

- Une salle est l'endroit idéal pour ce jeu car aucune préparation n'est requise. Cependant, le jeu peut être adapté en rassemblant plusieurs objets que l'on utilise quotidiennement dans un plat, et en plaçant les

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- objets au centre de la table de cuisine : souvenez-vous de recouvrir les objets avec une serviette lorsque le jeu débute!
- Donnez aux joueurs un intervalle de temps pour observer les objets ou la salle qui contient les objets qu'ils doivent retenir. Encouragez les joueurs à regarder soigneusement les objets sans les toucher (pour les garder au même endroit). Les joueurs ne peuvent pas écrire le nom des objets pendant cette phase du jeu.
 - Lorsque le temps est écoulé, le jeu débute! Les joueurs peuvent écrire le nom de tous les objets dont ils se souviennent, ou peuvent dessiner des dessins simples, ou même, questionner leurs camarades de jeu (p.ex., « Est-ce qu'il y a un ballon rouge dans le coin? »)
 - Le/la gagnant(e) peut être identifié(e) selon le nombre d'objets qu'il ou elle a retenu, ou en se souvenant d'un objet que les autres ont oublié (Burton et al, 110).

10. Le temps des rimes ■●

Ce jeu simple basé sur le jeu « Je remarque... » peut être joué dans l'auto, dans l'autobus, à la maison, ou n'importe où pour passer le temps. Ce jeu représente une façon idéale d'encourager les enfants à reconnaître des sons familiers dans les mots et à développer leur vocabulaire.

- Le jeu peut être fait par écrit ou à l'oral. Les jeux écrits fonctionnent bien pour des joueurs multiples, car dans ce cas, un objet peut être choisi pour faire des rimes pour une période de temps spécifique. Cependant, si les joueurs sont mobiles, ou sont dans un endroit dans lequel des crayons et stylos ne sont pas disponibles, le jeu peut être joué à l'oral, avec les joueurs qui riment différents objets à tour de rôle.
- Demandez aux joueurs de choisir un objet pour débiter le jeu. Le prochain joueur dit ensuite un mot qui rime avec l'objet. Comptez le nombre de rimes des joueurs pendant que le jeu se déroule.
- Une variation possible : le parent peut agir comme policier ou policière des rimes et choisir les mots que les enfants utiliseront pour rimer. De cette façon, des mots qui comprennent plusieurs combinaisons de rimes possibles peuvent être utilisés et les parents peuvent varier les mots selon le niveau d'âge et l'étendue du vocabulaire des enfants (Burton et al, 17).

11. Message du chuchotage ▲■●

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

On réfère aussi à ce jeu comme au jeu du téléphone. Ce jeu est apprécié par des individus de tous âges, car tout le monde aime partager des secrets!

Adaptez la longueur et la complexité du message au niveau des joueurs.

- Demandez aux joueurs de s'asseoir en cercle autour de la table, ou en rangée.
- Le chef chuchote un message court au premier joueur. Ce joueur écoute le message, et le chuchote au prochain joueur. Les messages ne devraient pas être répétés ou dits à haute-voix.
- Le message voyage à l'intérieur du cercle ou du groupe. Le dernier joueur écoute le message et ensuite le dit à haute-voix. Ensuite, le chef dit à tout le monde ce qu'était le message original. Le joueur qui a dit le message à haute-voix devient le chef pour le nouveau et choisit un nouveau message (Perna, 4).

Autour de la maison

12. Activités quotidiennes ▲

Les activités quotidiennes présentent une condition idéale pour l'apprentissage, car elles ont souvent une structure répétitive et elles sont remplies d'occasions de partager le langage en décrivant ce qui se passe. Des mots et des phrases peuvent être répétés dans une variété de situations quotidiennes :

- monter l'escalier
- faire la cuisson, préparer un repas
- changer une couche
- aller à la salle de bain
- brosser les dents ou les cheveux
- se réveiller, se lever le matin
- le temps du repas ou de la collation
- prendre un bain
- se préparer pour le sommeil (Manolson, 36)

13. Tâches domestiques ▲■

Les tâches domestiques peuvent être prolongées si l'on inclut l'enfant, mais celles-ci représentent une excellente ressource pour le développement de l'apprentissage et du langage :

- préparer la table pour le repas
- faire la cuisson, préparer un repas

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- décharger la sècheuse ou faire la lessive
- acheter ou ranger des épiceries
- ouvrir la correspondance
- pelleter de la neige ou râteler les feuilles
- laver la vaisselle
- laver l'auto
- faire le lit
- monter dans ou descendre de l'auto (déverrouiller et verrouiller les portes, attacher la ceinture de sécurité, etc.)

14. Courrier quotidien ▲■●

Discutez avec votre enfant des différentes sortes de correspondances que vous recevez par la poste, de la façon dont la correspondance est livrée, et aussi de la personne responsable pour la livraison du courrier.

- Organisez le courrier avec votre enfant, ou permettez-lui de le faire seul. Qu'est-ce qu'il y a dans les enveloppes? Lesquels sont des annonces, des messages publicitaires, des revues, des journaux? Quel nom est sur l'enveloppe?
- Regardez les enveloppes avec votre enfant. Lisez les noms, les adresses, le cachet de la poste. Regardez combien de jours ont passés jusqu'à ce que vous receviez le courrier.
- Laissez votre enfant ouvrir le courrier (celui qui est approprié). Montrez-lui le contenu d'une facture et quelle information on peut retrouver sur les pages intérieures.
- Regardez les messages publicitaires et identifiez des items communs en solde. Discutez de ces objets : « Regarde. Les bananes sont en solde cette semaine. Est-ce qu'on devrait s'en acheter? »
- Gardez les enveloppes de retour, ou autres formulaires que vous n'avez pas utilisé, pour permettre à l'enfant de développer son propre courrier.
- Les enfants plus âgés peuvent lire/rédiger leurs propres cartes de souhaits, notes de remerciement, invitations, cartes postales, ou autres. Ceci est aussi une belle occasion de présenter les symboles monétaires à votre enfant (« De quel montant est cette facture? ») et les dates d'échéances sur le courrier (Barron, 30).



15. Jean dit ▲■

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Dans le bain, utilisez le jeu « Jean dit » pour encourager votre enfant à suivre des directives de façon plus rapide. « Simon dit : agite tes orteils. Simon dit : compresse ta débarbouillette. » Ceci est aussi une bonne façon de revoir le vocabulaire associé aux parties du corps et peut aussi permettre aux enfants d'apprendre à se laver avec du savon (Barron, 85).

16. Tu es l'auteur(e) ■●

Songez à toutes les façons dont vous utilisez la langue et l'écriture quotidiennement. Asseyez-vous ensuite avec votre enfant et faites ces activités ensemble. Vous pouvez dicter ou épeler des mots pour votre enfant, ou votre enfant peut travailler à côté de vous pendant que vous faites une activité de langage inventé. L'orthographe exact (ou même les lettres appropriées de l'alphabet) n'est pas important : plutôt, c'est le lien entre l'oral et l'écrit qui rend cette activité plus significative.

Voici des sujets possibles pour l'écriture (MTSB, 38) :

- des adresses dans un livret
- des listes d'épicerie
- des listes de choses à accomplir
- des lettres à l'école
- des lettres ou des cartes postales
- des directives pour faire quelque chose
- des règlements de ménage
- des rimes ou histoires rigolotes
- une liste de livres, jeux, jouets, ou activités préférés

Mets les cartes sur la table

17. Donne-moi la pomme ▲■

Collez des images d'objets sur des vieilles cartes ou morceaux de carton. Placez quelques cartes devant l'enfant et demandez-lui : « Donne-moi la banane. » Essayez de choisir des images d'objets que votre enfant connaît déjà (fruits, animaux, meubles, etc.) (Manolson, 82).

- Vous pouvez développer ce jeu plus tard en étalant des ensembles d'objets : « Donne-moi tous les fruits, Ramasse tous les jouets, etc. »
- D'autres outils intéressants pour ce jeu sont des aimants magnétiques pour le réfrigérateur. Les différentes formes, photos, cartes d'affaires et

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

autres peuvent servir à catégoriser les objets selon la couleur, à chercher des lettres de l'alphabet, ou à identifier des chiffres ou les classer selon leurs ressemblances ou différences.

18. Slapjack de mots-clés ■●

Les mots-clés englobent les mots qui ne peuvent pas être appris en se servant d'illustrations. Ce sont souvent des mots que les enfants doivent mémoriser et apprendre à connaître « à première vue ». Quelques mots de vocabulaire visuels sont :

amène	garde	sept
boit	lumière	beaucoup
ensemble	si	dessine
loin	aujourd'hui	huit
plein	commence	nettoyer
appartient	gentil	seulement
chaud	moi-même	blessé
essaye	six	dix
long	avoir	jamais
rire	coupe	petit
apporte	grandir	tenir
choisit	montre	

Ce jeu représente une façon comique de renforcer les mots-clés tout en s'amusant. Les enfants peuvent jouer l'un contre l'autre ou un enfant peut brasser les cartes pendant que les autres recherchent le Slapjack.

- Utilisez des cartes index ou autre carton de taille comparable, choisissez 13 mots et écrivez chaque mot quatre fois sur une carte séparée. Ceci vous donnera 52 mots, ce qui est, d'ailleurs, le même nombre compris dans un paquet de cartes régulier.
- Si vous brassez les cartes, désignez un mot comme étant le mot Slapjack. Tournez les cartes une à la fois pour qu'elles soient face vers le haut et dites à votre enfant de frapper le paquet de cartes quand le mot Slapjack apparaît. Vous pouvez tourner les cartes de plus en plus rapidement à mesure que le jeu progresse ou à mesure que votre enfant reconnaît de plus en plus les mots.
- Si plus d'un enfant joue avec la personne qui brasse les cartes, la personne qui frappe le paquet de cartes en premier peut garder les cartes.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- À la fin du tour, la personne qui a le plus de cartes deviendra le brasseur pendant le prochain tour.
- Si deux enfants jouent l'un contre l'autre, brassez les cartes, divisez-les en deux et demandez aux enfants de tourner les cartes en même temps, une à la fois. Ils doivent tourner les cartes à la même vitesse, et la personne qui frappe le tas de cartes qui contient la carte Slapjack gagne les cartes des deux tas joués jusqu'à ce moment.

Un jeu semblable peut être développé avec des mots qui se ressemblent, tels que : « comment, commence, etc. » Écrivez chaque mot neuf fois et vous obtiendrez un paquet de 54 cartes. Cependant, ceci est beaucoup plus difficile et pourrait présenter un défi énorme pour les lecteurs débutants.

On peut aussi jouer ce jeu avec des mots associés aux mathématiques (additionne, soustrais, total, somme, produit, etc.). Dans ce cas, plutôt que d'identifier le mot Slapjack, le brasseur donne une définition du mot à frapper (Vail, 22).

19. Pictominos ▲ ■

Pictominos ressemble au jeu de dominos, sauf que les pièces du jeu sont remplacées par les cartes avec des images. Le but du jeu est d'encourager des jeunes joueurs de développer la reconnaissance de motifs et d'apprendre à compter.

Le plus grand plaisir de ce jeu est de fabriquer les cartes. Utilisez des cartes index et des feuilles de collants (qui ont la même image) ou utilisez des étampes et des tampons d'encre. Vous pouvez aussi utiliser les lettres de l'alphabet plutôt que des collants.

- Découpez 28 cartes index. Sur un côté, (le côté blanc si un côté a des rayures) dessinez une ligne dans le milieu de la carte, afin que le tout ressemble à deux pages d'un livre ouvert.
- Placez quatre collants identiques, ou la même étampe, sur un des côtés de quatre des cartes. Faites un total de six ensembles de quatre cartes avec différentes combinaisons d'étampes ou de collants.
- Vous devriez finir avec 24 cartes qui ont des collants sur les deux côtés, et 4 cartes qui ont des collants sur un côté et qui sont blanches sur l'autre. Ces côtés blancs deviennent des espaces gratuits qui peuvent être utilisés pour jumeler différentes combinaisons.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Utilisez les cartes pour jouer à des jeux de mémoire, pour construire des trains de patrons (p.ex., les collants sur un côté sont identiques aux collants de la prochaine carte sur le train) ou pour jouer à la pêche aux poissons avec les cartes.

20. Sac Lac Nom ■●

Ceci est une variation simple du jeu Tic Tac Toe dans laquelle les joueurs doivent épeler des mots pour gagner. Une feuille de papier simple avec une grille de neuf cases peut être utilisée pour le jeu.

- Il y a deux façons de jouer à ce jeu : les joueurs choisissent leurs lettres à mesure que le jeu continue ou les joueurs reçoivent des lettres au début du jeu.
- Les lettres suivantes fonctionnent très bien : R, A, I, L, T, E, U, C, O, S, M et N. L'usage de douze lettres permet aux lettres d'être divisées de façon équitable entre les deux joueurs, mais il faut noter qu'il restera trois lettres à la fin du jeu. Des joueurs plus âgés peuvent choisir de jouer avec d'autres lettres de l'alphabet s'ils le désirent.
- Les lettres peuvent être imprimées sur du carton. Laissez un côté du carton libre afin que les joueurs puissent imprimer des lettres surprises au fur et à mesure que le jeu avance.
- Les joueurs placent une lettre chacun leur tour pour débiter le jeu. Le jeu continue, un tour à la fois, jusqu'à ce que tous les neuf carrés de la grille soient remplis ou jusqu'à ce qu'un joueur complète un mot et le lise à haute voix. Les mots peuvent être formés de haut en bas, de bas en haut, ou à la diagonale.

Les mots simples pour Sac Lac Nom peuvent inclure :

ail	âne	île
eau	clé	mer
sec	lit	une
oui	sac	rue
mon	lac	sou
ami	car	lis
les	roi	été
sel	sol	nom

21. À l'envers et opposés ■●

Ceci est une façon simple et amusante d'avoir du plaisir avec des mots-codes.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Écrivez 10 mots sur 10 différentes cartes index. Les mots peuvent être reliés (p.ex. des sports, des animaux, etc.) ou choisis d'une histoire préférée.
- À l'endos de chaque carte index, écrivez chaque mot à l'envers.
- Pour jouer, entendez-vous sur une limite de temps alloué pour deviner les mots (p.ex. 30 secondes, une minute, etc.), et ensuite montrez le mot à l'envers au premier joueur. Celui- ou celle-ci a droit à la limite de temps déterminée au début pour deviner le mot.



21. Une carte « à l'envers et opposée ».

- Quand il y a plus d'un joueur, les devinettes peuvent se faire en même temps ou les joueurs peuvent prendre des tours.
- Le jeu peut aussi être joué avec un tableau et des craies ou un tableau avec marqueurs effaçables, si quelqu'un agit comme l'« écrivain ». L'écrivain écrit le mot à l'envers sur le tableau, le présente aux autres joueurs et écrit le mot correctement quand la limite de temps s'écoule (Burton et al, 157).

La cuisine créative

22. Peinture en pudding ▲■●

Bien qu'on associe souvent le jeu salissant à des bambins, des enfants de tous les âges aimeront ce jeu. Utilisez un plat d'aluminium que l'on utilise pour faire cuire des biscuits au fourneau, étendez du pudding dans le fond, et permettez à votre enfant d'écrire avec ses doigts. Vous pouvez aussi jouer au bonhomme pendu, SOS, ou Tic Tac Toe. Faites un dessin simple et demandez à un autre enfant de deviner ce que c'est. On peut aussi faire des peintures avec du yogourt (Manolson, 80-81).

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

23. Faire une salade ▲■

Saisissez la cuisson d'un repas comme une occasion pour initier les enfants au vocabulaire des légumes. Décrivez les légumes et expliquez les mots d'action (couper, trancher, nettoyer, laver) que l'on utilise en préparant les légumes, ainsi que d'autres termes associés avec la cuisson. L'avantage d'une salade est que vous n'utilisez pas un fourneau avec lequel l'enfant risquerait de se brûler et les enfants avec les mains propres peuvent manipuler les légumes sans s'inquiéter de bactéries. Pour les plus vieux, encouragez-les à «créer une recette» à haute voix à mesure que la salade est mélangée (Manolson, 80-81).

24. Lettres de cuisson ▲■●

Des lettres de l'alphabet en trois dimensions, telles que celles que l'on retrouve avec des aimants à l'endos ou faites de mousse, peuvent servir d'excellents modèles pour ce jeu. Vous pouvez utiliser un mélange pour faire des biscuits ou de la pâte à modeler pour ceci.

Pâte à biscuits au sucre simples

1 tasse de beurre ou margarine, ramolli

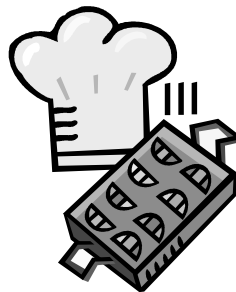
$\frac{3}{4}$ tasse de sucre

1 gros œuf

1 cuillère à thé d'extrait de vanille

$\frac{1}{3}$ cuillère à thé de sel

2 $\frac{1}{2}$ tasse farine



1. Servez-vous d'un malaxeur électrique à vitesse moyenne pour mélanger le beurre jusqu'à une consistance crémeuse. Ajoutez graduellement le sucre. Malaxez l'œuf jusqu'à ce que tout soit bien mélangé, et ajoutez ensuite la vanille et le sel.

2. Avec une cuillère de bois, brassez la farine dans la pâte, à peu près un tiers à la fois, jusqu'à ce que le tout soit bien mélangé. La pâte peut sembler molle, mais elle durcira dans le réfrigérateur.

3. Divisez la pâte en deux. Aplatissez chaque portion dans une forme de disque et enveloppez-les dans un emballage de pellicule de plastique. Mettez-les au réfrigérateur jusqu'au lendemain (Barron, 116).

Argile simple

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Bien que l'argile devrait durcir seule, nous avons découvert que c'est plus simple de la faire cuire au four et de la laisser durcir par la suite pour au moins trois jours avant de tenter de la peindre.

2 tasses de farine

½ tasse de sel

2 cuillères à table de crème de tartre

Mélangez ensemble dans une casserole.

Ajoutez :

1 tasse d'eau

2 cuillères à table d'huile à cuisson

1. Faites cuire le mélange à chaleur moyenne pendant 3-5 minutes. Remuez continuellement jusqu'à ce que l'argile atteigne la consistance de patates pilées.
2. Placez l'argile sur une feuille de papier ciré et laissez-la refroidir. Ensuite, répandez l'argile pour qu'elle ait une épaisseur d'environ ¼ de pouce. Utilisez un emporte-pièce pour couper l'argile en formes de lettres, ou roulez-la en lanières pour former des lettres de l'alphabet. Laissez les lettres sécher pendant au moins 24 heures. Peinturez avec de la peinture à base d'eau ou acrylique.

- Quand vous formez des lettres avec un jeune enfant, ce serait mieux de lui permettre de tracer d'abord les lettres avec ses doigts, pour savoir comment on forme la lettre.
- Des enfants plus âgés peuvent épeler leur nom, des mots familiers, etc., ou peuvent travailler à former toutes les lettres de l'alphabet avec l'argile.

Pâte à modeler simple (qui peut être entreposée dans un contenant et qui ne durcit pas)

L'ingrédient secret ici est la crème de tartre. Cette recette fait de la pâte à modeler simple qui n'est pas graineuse comme la pâte à modelée non-cuite, et se conserve pour une longue durée.

4 tasses de farine

1 tasse de sel

4 tasses d'eau

4 cuillères à table d'huile à cuisson

½ tasse de crème de tartre

1. Mélangez tous les ingrédients dans une casserole.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

2. Faites cuire sur le poêle à chaleur moyenne jusqu'à ce que la pâte à modeler soit bien formé et ne soit plus gommante.
3. Laissez refroidir un peu avant de l'emmagasiner dans un sac Zip-lock ou un contenant.

Vous pouvez ajouter du Kool-Aid en poudre pour un parfum agréable.

Cependant, les colorants vont tacher les mains!

Substituez une partie de levure chimique, ou bicarbonate de soude, avec la crème de tartre si nécessaire.

25. Bon bon-bons ▲■

Vous pouvez jouer à ce jeu avec des bonbons en gelée, des boules de gommes, des guimauves miniatures colorées ou des Smarties. Des bonbons durs enveloppés dans de la cellophane peuvent aussi être utilisés. Utilisez un contenant plat en aluminium ou un morceau de papier ciré sur la table de cuisine pour ne pas répandre le sucre des friandises partout. Si plus de deux enfants jouent, assurez-vous que leurs mains sont propres afin de pouvoir partager les friandises à la fin du jeu.

- Placez un tas de bonbons au centre du plat.
- Demandez à l'enfant de trier les bonbons selon leur couleur et de les compter;
- Demandez ensuite à l'enfant de faire deux tas égaux de bonbons (les enfants plus âgés peuvent avoir plus de critères, tels que deux tas de couleurs identiques);
- Combien de bonbons y a-t-il en tout?
- Combien de bonbons sont de la même couleur?
- Quelles suites peuvent être faites avec les couleurs? Y-a-t-il d'autres façons de faire des patrons? (p.ex. en faisant des tas de bonbons les un par-dessus les autres, etc.)
- Jouez un à jeu de mémoire. Placez les bonbons en paires de couleurs sous forme de carrée ou rectangle. Demandez à l'enfant d'étudier le carré pendant quelques minutes, puis de fermer les yeux. L'enfant peut-il identifier les bonbons qui ont changé de place? (Stock et McClure, 68)

26. Alphabet de bretzel ▲■●

Cette recette simple et amusante peut être utilisée pour introduire les lettres de l'alphabet aux enfants, ou pour permettre aux plus vieux de faire cuire le nom d'un ami pour un cadeau spécial.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- 1 ½ tasse d'eau tiède
- 1 enveloppe de levure
- 1 cuillère à table de sucre
- 1 œuf
- 4 tasses de farine
- 1 cuillère à thé de sel
- Huile à cuisson



1. Mélangez l'eau, la levure, et le sucre dans un bol. Placez-le de côté.
2. Remuez l'œuf dans un bol séparé et mettez-le de côté.
3. Graissez une plaque à biscuits avec quelques gouttes d'huile à cuisson.
4. Ajoutez la farine et le sel au mélange de levure. Mélangez tout les ingrédients ensemble pour faire la pâte.
5. Brisez quelques morceaux de la pâte et formez des lettres. Essayez de ne pas trop manipuler la pâte, car de la pâte manipulée a tendance à durcir pendant la cuisson.
6. Placez les lettres de bretzel sur le plat graissé et badigeonnez-les avec l'œuf remué.
7. Faites cuire au fourneau pendant 12-15 minutes à 350°F (Burton et al, 136).

La marque *Le choix du Président* fait aussi des bretzels alphabet multi-grains, qui sont disponible chez Loblaw's, Your Independent Grocer, et No Frills. Ceux-ci représentent une solution économique pour créer des pièces pour des jeux tels que Sac Lac Nom (#20).

Folie ave le frigo

27. Un repas remué ▲■

Utilisez des lettres magnétiques sur le réfrigérateur :

- Assurez-vous d'avoir une grande variété de lettres et non seulement de A à Z.
- Demandez à l'enfant de jumeler les lettres (p.ex. tous les A) ou choisissez une lettre et demandez à votre enfant de retrouver la même lettre.
- Demandez à l'enfant de trier les lettres en groupes (p.ex. tous les A, tous les B, tous les C, etc.)
- Nommez les lettres à haute voix.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Demandez aux enfants plus âgés d'épeler des mots simples avec des lettres. Vous pouvez épeler des mots familiers (les noms des membres de la famille, des animaux, etc.) que les lecteurs débutants vont reconnaître;
- Ensuite, laissez des messages – des messages simples, et amusants! Attendez que l'enfant remarque le message, et ensuite lisez-le au besoin (Barron, 26).

28. Sous-titres scintillants ■●

Cette activité peut être faite avec des photos de famille, mais aussi avec des photos de revues, de catalogues, ou même de cahiers à colorier.

- Accumulez des photos et placez-les dans un livret ou sur une grande feuille de papier.
- Écrivez des sous-titres qui se rapportent à ce qui se passe sur la photo sur une page séparée. Vous pouvez dicter les mots difficiles à l'enfant ou l'enfant peut rédiger ses propres sous-titres.



28. Des sous-titres scintillants.

- Pensez à ce que dirait un des personnages sur l'image. Vous pouvez aussi faire des sous-titres parlants en ajoutant des paroles dans une bulle au-dessus de la tête des personnages. Vous pouvez aussi incorporer une variété d'images pour créer une histoire amusante en faisant les personnages se parler l'un à l'autre (MTSB, 55).

29. Tableau de messages quotidiens ■●

Utilisez un endroit sur le réfrigérateur ou un tableau blanc à marqueur effaçable à un endroit désigné pour mettre un message qui décrit ce qui se passera pour la journée. Vous pouvez aussi inclure des directives spécifiques ou même des bons souhaits dans votre note :

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

« Aujourd'hui est mardi, donc papa va t'amener à l'école et maman viendra te chercher. N'oublie pas la note pour ton enseignante qui indique ton rendez-vous chez le dentiste mercredi matin. Ce soir, tu as une rencontre avec les Guides, donc n'oublie-pas de faire ton travail immédiatement après l'école. Je suis fière de toi car tu as bien complété tes devoirs de mathématiques hier avant l'heure du souper! »

Assurez-vous de vérifier que votre enfant comprend bien le message ainsi que vos attentes. Cependant, laissez assez de temps à votre enfant pour lire le message et de réfléchir avant de poser des questions.

Les parents peuvent aussi présenter des défis à leurs enfants en ajoutant des fautes d'orthographe ou des items rigolos. Ceci encourage l'enfant à vraiment porter attention au message et aux détails, tout en s'amusant (Vail, 15).

« Aujourd'hui est mardi, donc papa va t'amener à l'école et maman viendra te chercher après l'écol. N'oublie-pas la brosse à dents pour ton enseignante qui indique ton rendez-vous mercredi matin. Ce soir, tu as une rencontre avec les Guides, donc n'oublie-pas de faire ton travail immédiatement après l'éccool. Je suis fière de toi car tu as bien complété tes devoirs de mathématiques hier avant l'heure du souper! »

30. Visages magnétiques au réfrigérateur ▲■●

Utilisez des photos de famille que vous avez en duplicata ou des copies d'images numériques pour vous amuser avec le réfrigérateur. Utilisez des photos d'un animal domestique, des membres de la famille, des endroits préférés, d'ami(e)s, ou d'activités.

- Collez des photos sur un morceau de carton (comme le carton d'une boîte de céréales vide).
- Lorsque le tout est sec, découpez les photos autour des personnages. Recouvrez-les avec une feuille protectrice claire, que vous pouvez acheter au Dollarama, Wal-Mart, etc.
- Collez des lisières d'aimant à l'endos de chaque personnage (ou utilisez du ruban gommé à deux directions ou des carrés de photos).
- Utilisez le surplus de carton (ou même du papier blanc découpé en forme de nuage) pour créer des sous-titres amusants pour les photos. Cependant, ne rattachez pas les sous-titres aux photos, car vous pourrez les manipuler et les associer à différentes photos.
- Créez différentes expressions amusantes pour les personnages qui « vivent sur votre réfrigérateur » (Burton et al, 15).

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

31. Mots magnétiques merveilleux ■●

Les trousse de poésie magnétique pour enfants sont une excellente façon pour les enfants de s'amuser avec les mots. Voici une alternative non-dispendieuse aux petits aimants qui pourraient se retrouver partout dans la maison! Des lanières d'aimants sont disponibles dans des magasins qui vendent des matériaux d'artisanat. Vous pouvez même vous procurer des lanières magnétiques qui sont compatibles avec les imprimantes.

- Ramassez différents mots de grands titres, d'articles de revues, ou même d'un livre d'un jeune écrivain. Découpez les mots et collez-les sur un morceau de carton. Laissez assez de temps pour faire sécher les mots.
- Découpez l'excès de carton autour de chaque mot pour que chaque mot ait son propre carré. Ensuite, découpez un morceau de la lanière magnétique et collez celle-ci derrière le morceau de carton.
- Vous pouvez utiliser les mots pour laisser des messages aux autres, pour écrire des poèmes ou des histoires, ou simplement pour vous amuser (Burton et al, 156).
- Cette activité peut être adaptée à un groupe si vous avez assez d'aimants pour tout le monde. En vous servant d'un plat à biscuit ou plat pour pizza, encouragez chaque groupe d'utiliser un tas de mots désigné et d'écrire leur propre poème ou aventure. Ceci introduit une façon originale de dire des choses courantes.

32. Photos de famille ▲■●

Initiez des lecteurs émergents ou débutants à des mots qui leur sont familiers avec une activité amusante qui leur demande de remplir les tirets sur le réfrigérateur! Les enfants d'âge primaire qui travaillent déjà à des activités de sons et de phonétiques aimeront bien démontrer leurs connaissances à maman et papa à la maison.

- Ceci est une façon amusante de jouer avec des lettres magnétiques que plusieurs foyers ont sur le réfrigérateur.
- Choisissez des photos de membres de la famille, d'animaux, ou d'autres choses qui sont assez simples à épeler (maison, chat, etc.). Placez les photos sous des aimants sur le réfrigérateur. Vous pouvez laisser les photos sur le réfrigérateur ou les ramasser après chaque usage.
- Ensuite, utilisez les lettres magnétiques pour épeler les noms des personnes sur les photos (maman, papa, David, Sam, Kara, frère, sœur, etc.)

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Encouragez les joueurs à lire à haute voix les lettres qui constituent les mots. Ils peuvent aussi pointer du doigt les lettres en les lisant.
- Ensuite, volez une des lettres, et demandez à votre enfant de vous dire quelle lettre manque. Quel son fait la lettre qui manque? Que deviendrait le mot si on ne remettait pas la bonne lettre à sa place?
- C'est important que cette activité ne soit pas trop difficile pour les enfants qui commencent à manipuler les sons. Cependant, les enfants plus âgés peuvent aussi utiliser des mots plus difficiles (cousins, gardienne, parenté, etc.) (Perna, 7).

Chante une chanson...

33. Idées de musique ▲■

Plusieurs enfants aiment chanter et peuvent reconnaître les mélodies dès un jeune âge. Ils vont chanter avec enthousiasme et faire les actions avec toutes les chansons qui leurs sont présentées. Les cercles de lecture à la bibliothèque municipale incorporent souvent la musique et le mouvement dans leur programme pour impliquer les enfants dans leurs sessions. Plusieurs livres traitent du jeu avec les doigts (tel que « Savez-vous planter des choux? ») que les parents peuvent utiliser pour revoir des activités oubliées depuis longtemps.

C'est relativement simple d'encourager cet intérêt musical chez les enfants plus âgés. À l'âge primaire, les enfants aiment bien inventer des chansons pour des airs familiers. Plusieurs livres d'enfants contiennent des chansons que les parents peuvent chanter à leurs enfants tout en développant des habiletés d'alphabétisation.



Bonjour, monsieur Pouce! Comptines à mimer avec les tout-petits, par Ingrid Godon (Bayard Jeunesse, 2003) a beaucoup des comptines simples pour les bambins.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

34. Radio, radio ■●

Utilisez des paroles de chansons pour discuter des idées et pour partager l'écoute et le langage.

- Écoutez avec votre enfant et discutez de ce que vous écoutez. « Oh, voici la météo. C'est bien. Maintenant nous allons savoir s'il va pleuvoir demain ». Ou, « Ceci est ma chanson préférée! J'aime bien quand ils chantent... »
- Révisez ce que vous avez entendu après l'écoute. « Bien, il va neiger demain, donc on devrait sortir tes bottes d'hiver. »
- Faites remarquer la musique que vous avez à la maison. « Hé, te souviens-tu qu'on a cette chanson? »
- Encouragez votre enfant à faire l'annonceur de radio ou de discothèque. Qu'est-ce que celui- ou celle-ci dirait? Quelle genre de musique jouerait-il ou elle? (Barron, 48).

35. Chasse au trésor doigté ▲■

Je fais la chasse au trésor,
Je fais la chasse au trésor

Le X marque l'endroit
Trois gros cercles
Et un gros point
En montant
En descendant
En faisant tout le tour
Du terrain sec
Du terrain marécageux
Du vent!
Œuf!

("Marchez" avec vos doigts sur le dos de votre enfant)

(Dessinez un gros X)

(Dessinez trois gros cercles)

(Donnez un coup avec le doigt)

("Marchez" les doigts jusqu'au cou)

(Redescendez les doigts)

(Bougez les doigts en spirale)

(Frottez le dos avec la paume des mains)

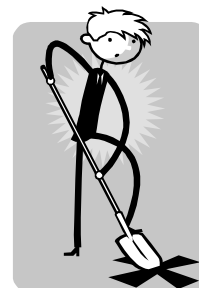
(Chatouillez le dessous des bras)

(Soufflez dans l'oreille)

(Frappez doucement la tête)

(Barron, 88)

En vieillissant, les enfants semblent préférer les jeux qui leur exigent de taper des mains plutôt que les jeux avec les doigts que préfèrent les jeunes enfants. Ces jeux sont non seulement amusants, mais ils encouragent aussi la coordination et l'usage de la mémoire.



Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3

Le temps de la télévision

36. Tube formidable ■●

Réservez environ 30 minutes ou une heure par jour pour regarder la télévision. Mais, ne regardez pas simplement la télévision... plutôt, discutez de l'émission avec votre enfant!

- Dites à votre enfant que ceci est une belle occasion de discuter de ce qui se passe à la télévision;
- Regardez une émission avec votre enfant. Quand il y a des mots sur l'écran, lisez-les à votre enfant. Discutez de la signification de différents mots tels que : dans le titre, dans les messages à la fin, ou pendant les annonces publicitaires.
- Discutez des différentes façons dont les gens se parlent à la télévision. Quelles sont les différences entre les nouvelles et les annonces publicitaires? En quoi la météo et les comédies sont-elles différentes? Est-ce que l'on utilise différents mots ou accents pour décrire des choses spécifiques? Faites-remarquer ceci à votre enfant.
- Discutez des annonces publicitaires et de la façon dont elles vendent des produits spécifiques. Discutez du message central dans les annonces publicitaires et de ce qu'elles affirment sur leurs produits.
- Parlez à la télévision! Discutez en quoi le programme est réaliste ou non, ou de pourquoi vous aimez ou non ce que vous regardez. Affirmez à votre enfant que, même si quelque chose est à la télévision, cela ne veut pas nécessairement dire que tout le monde va l'aimer ou être d'accord!
- Quand le temps de télévision s'écoule, éteignez-la. Discutez avec votre enfant de ce que vous avez visionné ensemble. Qu'avez-vous aimé? Qu'avez-vous moins apprécié?
- Ne craignez pas de montrer à votre enfant qu'il y a de bonnes émissions à la télévision et que l'on peut y apprendre beaucoup de choses! (Barron, 36)

37. Rejeu de vidéo ▲■●

Bien que les émissions de télévision aient parfois une réputation de gardiennes d'enfants, il y a toutefois d'excellentes façons de développer le langage à travers la télévision. Des vidéos de livres d'enfants représentent une excellente façon d'ajouter une nouvelle dimension à une histoire préférée. Voici quelques histoires animées :

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Le chat chapeauté par Anne Laure Fournier Le Ray

Dumbo, par Sterling Holloway, Herman Bing, Verna Felton, et Harold Manley

Le chandail de hockey par Roch Carrier

La télévision est aussi une excellente façon d'introduire le langage aux enfants dans un contexte social. Essayez ceci : en visionnant un programme, baissez le son de la télévision et demandez à votre enfant de dire ce qui se passe. Encouragez votre enfant à raconter l'histoire avec le point de vue des personnages, plutôt que d'écouter les personnages parler directement.

Station de l'imagination



38. Que ferais-tu si tu étais...qui? ■●

Cette activité représente une bonne façon de passer le temps quand vous attendez en ligne à l'épicerie ou à la banque, en attendant l'autobus, ou en promenade dans le parc.

- Choisissez un personnage d'un livre. Demandez à votre enfant : « Que ferais _____ s'il ou elle était ici? » Encouragez votre enfant à imaginer qu'il ou elle est un personnage d'une de ses histoires préférées, mais à l'endroit où vous êtes actuellement. « Si tu étais le méchant loup en marchant au parc, comment marcherais-tu? Que dirais-tu si tu voyais les trois petits cochons qui jouent sur les balançoires? »
- Ensuite, choisissez un personnage différent pour la même situation : « Si tu étais le petit chaperon rouge, qui se promenait dans le parc? Que dirais-tu si tu voyais les trois petits cochons sur les balançoires? »
(Barron, 69)

39. Donne des mots à l'histoire ▲■

Certains livres d'images sans paroles sont disponibles à la bibliothèque municipale. Ces livres peuvent être sous forme de livres à couverture rigide, ou à couverture lisse, ou même des livres durs. L'avantage d'un livre sans paroles est que le lecteur ou la lectrice a la flexibilité de développer l'histoire de sa propre façon en utilisant les images.

- Regardez d'abord le livre – mais regardez tout simplement!

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Ensuite, recommencez et racontez l'histoire (Que se passe-t-il dans les images?) à mesure que vous avancez dans le livre.
- Regardez le livre encore, et demandez à votre enfant ce qui se passera, à son avis? Est-ce que votre enfant redis l'histoire de la même façon que vous ou différemment? Discutez des images et de ce qui pourrait être en train d'arriver dans l'histoire.
- Discutez ce qui arrivera prochainement lorsque l'histoire sera terminée : Selon votre enfant, qu'arrivera-t-il? (MTSB, 27)

40. Des livres sans mots? ■●

Des livres sans mots ne sont pas uniquement pour les bambins! Ceux-ci offrent une route directe au jeu d'imagination et d'histoire pour les enfants plus âgés aussi. Choisissez un livre sans mots et demandez à votre enfant de raconter l'histoire dans ses propres mots. Ou utilisez des images d'une revue et demandez à votre enfant de créer sa propre histoire sans mots. N'oubliez pas qu'une image vaut mille mots!

Deux livres sans mots qui sont intéressants :

- *Zoom*, par Istvan Banyai (Circonflexe, 1995)
- *En été*, par Christian Bérnad (Raton Laveur, 1984)

41. Un mot de nos commanditaires ■●

Cette activité représente une excellente façon d'incorporer l'imagination et le jeu actif dans les activités de lecture, mais fonctionnera sans doute mieux avec les enfants d'âge scolaire. Ceci fonctionne bien aussi avec deux ou trois enfants, s'ils peuvent être en accord du même titre.

- L'enfant a-t-il ou elle un livre préféré qu'il ou elle a lu à plusieurs reprises? Si oui, commencez avec ce livre-là!
- Choisissez une histoire que l'enfant aime et connaît bien. Prenez quelques minutes pour regarder le livre ensemble.
- Faites une annonce publicitaire pour promouvoir le livre et qui encouragerait d'autres à le lire. Quelle est la meilleure partie? Est-ce que c'est une histoire drôle? Que diraient les personnages?
- Demandez aux « acteurs » de pratiquer l'annonce publicitaire. Qui dira quoi? Qui serait debout où? Qui fera les actions? Y-a-t-il de la musique? Des applaudissements?

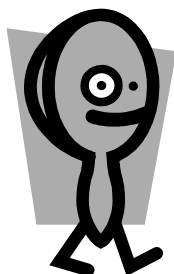
Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Ensuite, demandez aux enfants de faire l'annonce de leur histoire. Dites-leur à la fin si leur annonce vous a donné le goût de lire le livre! (MTSB,34)

42. Cuillères costumées ▲■●

Ce bricolage simple peut être utilisé avec des jeunes enfants pour faire des scénettes de leurs histoires préférées ou pour créer leur propre monde d'histoire.

- La clé de l'utilisation des marionnettes en cuillères est de se servir de matériaux que vous avez déjà à votre disposition. Regardez autour de votre maison et ramassez des matériaux variés tels que du tissu, des ouates, du ruban, ou même des napperons de papier. On peut utiliser n'importe quoi pour construire des personnages en cuillères!
- On peut décorer des cuillères de plastique avec des pompons miniatures, de la colle scintillante, des retailles de papier construction, des petits yeux de plastique, et même des plumes feutres pour ce bricolage simple. Souvenez-vous que le plastique est lisse, donc il faut parfois de « l'assistance adulte » pour coller les yeux de plastique ou fixer des cheveux de pompons.
- Des plus jeunes enfants peuvent aussi utiliser du ruban qui colle à deux côtés ou des étiquettes de photo pour attacher des yeux ou des cheveux à leur marionnette. C'est beaucoup plus facile de manipuler le ruban, et celui-ci fait beaucoup moins de dégât que la colle tout usage.
- Créez des marionnettes en cuillères pour une fête d'enfant ou pour des activités scolaires qui comprennent trois cuillères et une variété de matériaux dans un sac Ziploc.



- Faites un théâtre de marionnettes en cuillères miniature en découpant un trou dans une tasse de plastique ou de styromousse. Des petites mains pourront se placer dans les tasses pour présenter le spectacle (Burton et al, 79).

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

43. Spectacle en silence ▲■●

Le mime peut fournir l'occasion aux enfants de considérer d'autres modes d'expression, incluant des indices verbaux et non-verbaux, l'utilisation de costumes et d'accessoires. C'est une bonne façon d'encourager les enfants à remarquer des indices de leur environnement et le langage corporel.

- Les enfants plus âgés saisissent avec plaisir l'occasion de devenir des mimes! De la poudre de bébé placée sur de la lotion pour la peau peut blanchir leurs visages, et leur « costume » peut être tout simplement des pantalons et une chemise blanche.
- Avec des joueurs plus jeunes, plus d'un joueur peut jouer, s'il y a un(e) narrateur ou narratrice qui lit l'histoire. Rappelez aux joueurs qu'ils racontent l'histoire sans signaux et sans paroles. Inventez une histoire qui contient plusieurs actions simples telles que laver la vaisselle, grimper les escaliers, se coucher, etc. Une histoire simple pour commencer est celle de « Boucle d'Or et les trois ours ».
- Des joueurs plus âgés voudront peut-être développer un spectacle de mime sous forme de charades, dans laquelle un(e) narrateur ou narratrice raconte l'histoire pendant que les autres miment. Ou, les joueurs peuvent choisir un élément à mimer d'une série d'idées pour laquelle on a fait un remue-méninge auparavant et ensuite mimer l'idée pendant que les autres joueurs tentent de deviner (Burton et al, 229).

Écrits éclatants

44. Inscris-moi ■●

Les jeunes enfants aiment écrire, même s'ils ne savent pas comment former des mots ou des lettres. Ceci est un bon jeu à jouer à la maison avec un paquet de papier adhésif, ou avec du papier, un crayon, et du ruban masqué.

- Vous devez premièrement décider qu'est-ce que vous étiquetterez. Ce peut être n'importe quoi : des parties du corps, des appareils cuisiniers, de la lessive, ou des jouets. Rappelez-vous que la chose la plus amusante à étiqueter sera l'autre joueur!
- Commencez par identifier un objet. Dites, « C'est une chaise ».
- Écrivez une étiquette avec le mot « chaise », ou, demandez à l'enfant de l'écrire. Ce n'est pas important si l'enfant a épilé le mot correctement ou non.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Demandez à l'enfant de fixer l'étiquette à l'objet et ensuite demandez à l'enfant de relire l'étiquette.
- Continuez jusqu'à ce que vous ayez étiqueter dix objets ou plus. Lisez-les encore avec l'enfant et demandez à l'enfant de lire directement de l'étiquette en même temps.
- Vous pouvez rendre le jeu plus complexe en étiquetant des parties de plus gros objets avec les enfants plus âgés (p. ex. le réfrigérateur a une porte, un tiroir de viande, des tablettes, une ampoule, une prise de courant, etc.) (Barron, 105).

45. Facture familiale ■●

Tout le monde aime recevoir de la correspondance par courrier! Collectionnez différents retailles de papier (p. ex. couleurs, textures, etc.). Écrivez des notes pour des membres de la famille et laissez-les à des endroits surprises : des boîtes à dîner, le miroir de salle de bain, un tiroir de bureau, dans les souliers. Encouragez les enfants à répondre, même en écriture inventée ou sous forme d'illustration. Les enfants plus âgés se feront grand plaisir de faire une « chasse aux trésors » d'indices qui peuvent les mener à un endroit ou un autre à la recherche d'une note spéciale (MTSB, 40).

46. Crée un design en utilisant des lettres ●

Les enfants peuvent utiliser un pochoir ou des lettres de carton pour faire différents designs. Les enfants plus âgés peuvent aussi utiliser un stylo feutre épais et dessiner à la main libre. Quatre suggestions :

1. Créez une carte pour maman. Mettez ensemble les lettres M,A,M,A,N, et ensuite tournez-les à l'envers pour créer un effet semblable à un miroir. En faisant des images semblables au miroir, les enfants peuvent créer des patrons intéressants avec les lettres, et un design unique.
2. Créez une carte pour un(e) ami(e), en plaçant les lettres du nom de l'individu ensemble d'une façon unique. Renversez les lettres ou placez-les à l'envers afin que les lettres se rassemblent bien.
3. Mettez ensemble les lettres N, O, et N, pour créer des dessins NON-NON amusants.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

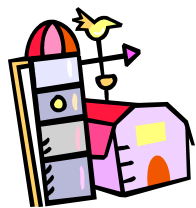
- Utilisez une carte de souhaits pour tracer la forme sur la boîte de céréales et pour tracer une couverture décorative pour le carton avec du papier d'emballage de cadeaux. Utilisez aussi la carte de souhait pour tracer la forme de carte sur une feuille de papier blanche qui peut être collée à l'intérieur de la carte.
- Pratiquez l'écriture de messages pour l'intérieur des cartes et utilisez ensuite des plumes-feutre pour écrire vos messages sur une feuille de papier blanche.
- Décorez les cartes avec des autocollants, des formes découpées de papier d'emballage de cadeaux, de ruban, d'étampes, de plumes-feutre, ou autre matériel de bricolage.
- N'oubliez pas de signer votre création comme le font tous les artistes!
(Burton et al, 25)

51. Rébus ▲■●

Utilisez des images simples pour créer des histoires, des cartes, des lettres, et des casse-têtes pour des amis. Un rébus utilise des images, des objets ou des symboles qui ont le même son que les mots qu'ils représentent. Les rébus sont des « codes secrets » simples et amusants que l'on partage entre amis. Des histoires familières peuvent être racontées ou illustrées en utilisant une feuille d'autocollants. Par exemple, pour raconter l'histoire du Petit Chaperon Rouge, utilisez un autocollant d'un méchant loup plutôt que d'écrire physiquement « le méchant loup ». Les livres rébus sont une excellente façon d'encourager les jeunes lecteurs à suivre le texte d'une histoire, car il y aura certains mots (en images) que tout le monde peut lire.

Les enfants peuvent aussi s'utiliser eux-même pour faire l'action d'une histoire rébus. Ceci peut être accompli avec un son (p. ex. taper les mains pour la pluie, souffler pour représenter le vent), une action (p. ex. sautiller pour représenter le Petit Chaperon Rouge qui s'en va chez sa grand-mère), ou comme une « statue » (p. ex., les mains et bras en l'air pour représenter un arbre. Le langage et les histoires vont se fixer de façon plus permanente dans l'imagination des enfants si on les lis, on en discute et on les représente avec des gestes (Burton et al, 39).

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)



la



51. Un simple rébus

Visitez le site web www.rebus-o-matic.com pour une machine à faire des rébus.

52. Placez un signet au bon endroit ■●

Ceci est une activité à laquelle les enfants de tous âges peuvent participer. Pour les enfants plus jeunes, préparez à l'avance le signet de carton recouvert et donnez l'occasion à l'enfant de le décorer par lui- ou elle-même à son gré. Pour les enfants plus âgés, encouragez-les à retrouver des passages d'histoires préférées ou autres phrases amusantes qu'ils ou elles peuvent copier sur un côté de leur signet.

- Découpez des lanières de carton 2x5 pour former la base des signets, ou, utilisez le carton d'une boîte de mouchoirs ou d'une boîte de céréales. Vous pouvez aussi utiliser des filières de carton ou des pages de mousse qui ne sont pas dispendieuses.
- Si vous utilisez du carton, recouvrez les deux côtés du carton avec du papier d'emballage de cadeaux ou avec du papier de couleur pour l'arrière-plan du signet.
- Si vous le désirez, utilisez une poinçonneuse pour faire un trou à un bout, afin de vous permettre d'utiliser du ruban ou de la laine pour faire un gland.
- Utilisez des autocollants, des plumes-feutre, des craies de cire, des photos découpées de revues ou des photos pour ajouter un toucher créatif au signet.
- Faites des trousse de signet pour des surprises à des anniversaires d'enfants ou pour des journées d'activités. Préparez un sac Ziploc qui contient du carton découpé, des autocollants, une plume-feutre ou crayon de couleur, des formes de mousse découpées, de la laine, des boutons, du ruban, ou autres objets de bricolage qui sont disponibles (Burton et al, 81).

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Quelques suggestions d'affirmations ou de légendes pour les signets :

1. Ssshhh! Je lis.
2. Ne juge jamais un livre selon son film.
J.W. Eagan
3. « Plus tu lis, plus de choses tu sauras. Plus tu apprends, plus d'endroits où tu iras. »
Dr. Seuss
4. Ce livre appartient à...
5. Enlève tes pattes! Je lis ce livre!
6. Bonjour humain! Je suis venu sur Terre pour lire un bon livre!

53. Tout mélangé ■●

Cette activité est surtout amusante pour les enfants d'âge primaire et intermédiaire; les plus jeunes préféreraient peut-être dessiner leurs propres « bandes dessinées » qui peuvent ensuite être utilisées pour l'activité, tandis que les enfants plus âgés aimeraient peut-être le défi de déterminer l'ordre d'une histoire en utilisant des bandes dessinées nouvelles qu'ils n'ont pas encore lues.

- Les bandes dessinées qui sont dans les journaux le samedi fonctionnent le mieux pour ceci, car elles offrent des bandes dessinées de cinq ou six cases; cependant, pour des enfants plus jeunes, choisissez des bandes dessinées ou des images plus simples qui démontrent clairement l'action de chaque case.
- Vous pouvez bien entendu vous servir de vieux livres illustrés, mais ceux-ci portent parfois à confusion, car il y a souvent des illustrations sur les deux côtés de chaque page. Si vous utilisez quelque chose de ce genre, assurez-vous de choisir des illustrations simples, et de coller une page vierge à l'arrière pour éviter la confusion.
- Choisissez une bande dessinée et découpez les cases de l'histoire. Mélangez les pièces et essayez de les remettre dans le même ordre.
- On peut faire la même activité avec des rimes, des vers, et des chansons qui sont familières aux joueurs. Pour un vrai défi, « cachez » une des lignes ou une des cases de la bande dessinée pour voir si les joueurs se rendent compte de l'élément manquant.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Les cases individuelles des bandes dessinées peuvent être utilisées pour débiter les histoires pour les écrivains créatifs, qui peuvent par la suite être encouragés à écrire leur propre histoire basé sur leurs observations de ces cases (Burton et al, 104).

54. Un-deux-dix ■●

Plusieurs enfants aiment le défi créatif d'écrire et d'illustrer leur propre livre. Ceci est une activité simple qui peut être adaptée aux jeunes enfants et aux écrivains débutants.

- Pour faire un livre, pliez trois pages de papier en deux et agrafez-les sur le pli. Ceci fourni 12 pages de travail à l'auteur. La page du devant et la page de l'arrière deviendront le devant et l'endos du livre. Les auteurs peuvent donner un titre à leur livre immédiatement ou ils ou elles peuvent attendre d'avoir compléter leur travail et s'y inspirer.
- Demandez aux auteurs de numéroter l'intérieur de leur livre de un à dix. Il devrait y avoir une page pour chaque chiffre.
- Les enfants peuvent aussi se choisir un thème pour leur livre de nombres. Est-ce qu'ils veulent dessiner des animaux, pour illustrer leurs chiffres (p. ex. un chien, deux chats, trois oiseaux, etc.)? Ou même, un livre de thème familial (un frère, deux parents, trois poissons, quatre grands-parents, cinq amis, etc.)?
- Dessinez et coloriez une illustration sur chaque page numérotée pour jumeler le chiffre. Des écrivains débutants peuvent aussi y ajouter des phrases simples pour incorporer leurs faits numériques (« J'ai un frère qui se nomme David. ») Burton et al, 125)

55. Images de mots ■●

Les enfants intermédiaires aiment jouer avec des lettres et l'écriture cursive. Ceci est une autre façon de développer leur créativité avec les mots. Vous pouvez aussi vous servir de cette activité pour initier votre enfant à un dictionnaire de synonymes.

- On dit certains mots plus souvent que d'autres! Pensez à un mot que vous utilisez quotidiennement tel que gros, petit, chaud, ou froid.
- Cherchez le mot dans un dictionnaire de synonymes et cherchez un mot qui a la même signification, mais qui semble beaucoup plus complexe! Par exemple, plutôt que « gros », le choix pourrait être « énorme », et plutôt que « mouillé », le mot pourrait être « inondé ».

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Écrivez le mot soigneusement sur une feuille de papier blanche. Comment pouvez-vous rendre le mot encore plus descriptif? Par exemple, énorme peut être écrit en lettres GÉANTES, avec des gratte-ciels, ou même avec King Kong, qui est debout sur les lettres. Le mot inondé peut être écrit avec des lignes courbées, pour ressembler à des vagues, ou même avec des petites gouttes d'eau qui s'envolent partout.
- Pensez à autre chose que vous pouvez utiliser pour décrire le mot. Transformez le mot en illustration de choses descriptives.



55. Les images de mots donnent naissance à des idées GÉANTES

56. Créer un message secret ■●

Ceci est un équivalent ménager de « l'encre invisible ». Les enfants auront besoin de l'aide d'un parent pour faire apparaître le message, mais peuvent utiliser les « idées d'encre » qui suivent pour créer des lettres, des messages à des amis, des cartes de fête ou autres projets créatifs.

- Plusieurs produits ménagers peuvent être utilisés pour faire de l'encre invisible.
- Notamment : du jus de citron, du jus de pamplemousse, du lait, de la levure chimique (plus difficile).
- Utilisez un pinceau ou un coton ouaté (comme un Q-Tip) pour tremper dans un petit contenant d'encre invisible et soigneusement écrire un message. Souvenez-vous que ce sera difficile à voir l'écriture donc, n'essayez pas d'écrire trop vite!
- Placez le papier avec le message entre deux morceaux de papier de retailles et demandez à un parent de repasser par-dessus avec un fer à repasser.
- La chaleur du fer à repasser engendre une réaction chimique qui fait apparaître l'encre invisible sur le papier (Burton et al, 185).

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

57. Fabriquer du papier ■●

Ceci est un projet simple qui devrait être tenté avec un parent, bien que toutes les étapes peuvent être accomplies par un enfant. Recherchez des morceaux de moustiquaire à des ventes de garages ou dans un magasin d'objets usagés, car les moustiquaires neufs sont dispendieux. Le papier ne formera pas un carré parfait, mais peut être coupé en carré si vous le désirez.

- Une casserole peu profonde, telle que celles utilisées pour la cuisson de biscuits, fonctionne le mieux pour ce projet.
- Déchirez quatre morceaux de papier de soie et placez-les dans un gros bol à mélanger. Utilisez du papier de soie de couleur pour ajouter de la couleur au papier.
- Versez 3 tasses d'eau chaude sur le papier de soie déchiré. Utilisez un malaxeur ou un batteur pour mélanger le papier de soie jusqu'à ce qu'il forme un mélange lisse et aqueux. (Ou mettez l'eau et le papier de soie dans un mélangeur!)
- Ajoutez une cuillère d'amidon pour épaissir le mélange.
- Videz le mélange dans la casserole. Glissez le morceau de moustiquaire sous la pulpe de papier, et secouez-le un peu pour distribuer la pulpe sur le paravent. (Si le morceau de moustiquaire est large et flexible, celui-ci peut être placé au fond de la casserole avant de vider le mélange, qui simplifie davantage cette étape.)
- Lèvez les deux bouts du moustiquaire et laissez l'excès d'eau dégoutter de la pulpe de papier. Tenez le moustiquaire au-dessus de la casserole pour quelques minutes pour laisser l'eau couler.
- Transférez le morceau de moustiquaire, avec la pulpe de papier dessus, sur un support métallique ou sur une pile de papiers journaux. Recouvrez le haut du papier avec d'autres papiers journaux (séparés par une feuille de papier propre, si l'encre pourrait affecter la couleur du papier). Si le papier est sur une surface plate, vous pouvez aussi utiliser un rouleau à pâtisserie pour compresser l'excès d'eau.
- Détachez le papier journal du moustiquaire et donnez le temps à la pulpe de sécher dans le papier en demeurant sur le moustiquaire.
- Lorsque le papier est sec, enlevez le nouveau papier du moustiquaire. Faites ceci lentement, car les fibres de la pulpe vont peut-être coller.
- Découpez le papier en forme carrée ou rectangulaire ou utilisez-le pour faire des bricolages, pour écrire des lettres, pour créer des cartes de salutation, ou pour des projets d'art.
- Vous pouvez embellir le papier en y mettant du gel scintillant, des pétales de fleurs, des morceaux de ruban, ou autres retailles de papier colorés

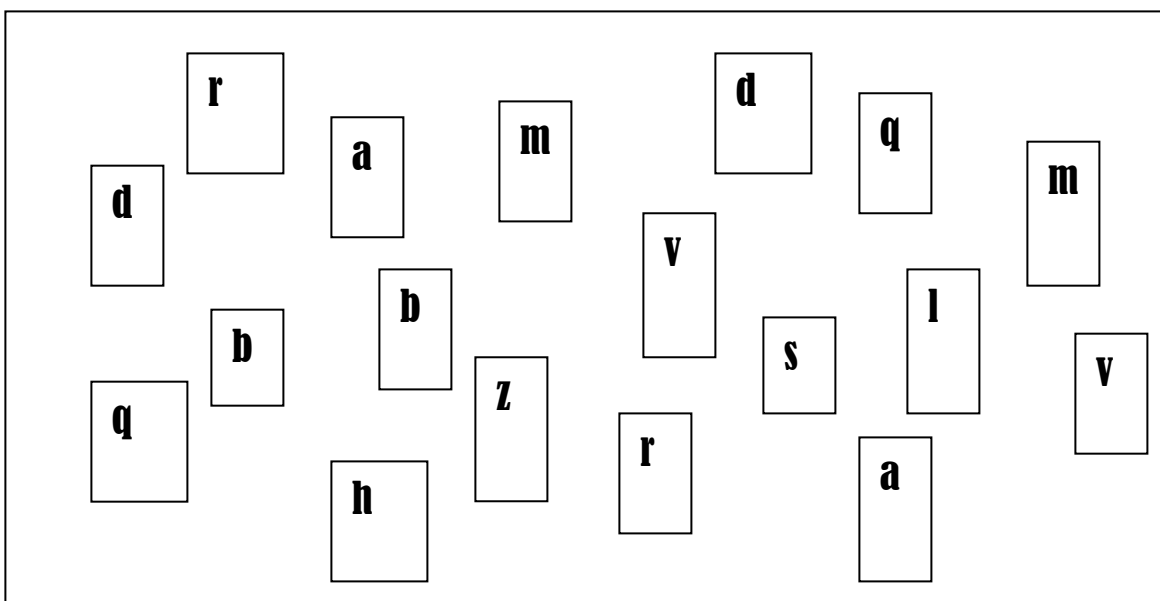
Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

après que le mélange a été rassemblé et avant que le papier soit transféré à la casserole (Burton et al, 2009).

58. Rayer l'ABC ■●

Les enfants qui pratiquent les lettres de l'alphabet peuvent utiliser leurs yeux pour chercher des lettres identiques dans ce jeu. D'autres variations peuvent comprendre jumeler les lettres majuscules avec les lettres minuscules correspondantes ou fournir une liste de mots à « retrouver » en rayant les lettres une à la fois.

- Ceci est une variation simple d'un mot caché, mais dans un contexte différent. Plutôt que de placer les lettres une à côté de l'autre dans une grille, placez toutes les lettres dans des cases flottantes sur une page blanche.
- Le joueur doit rayer les lettres qui sont identiques. On peut jouer le jeu avec un nombre égal de lettres qui se correspondent ou avec des boîtes supplémentaires à démêler pour former un mot simple.

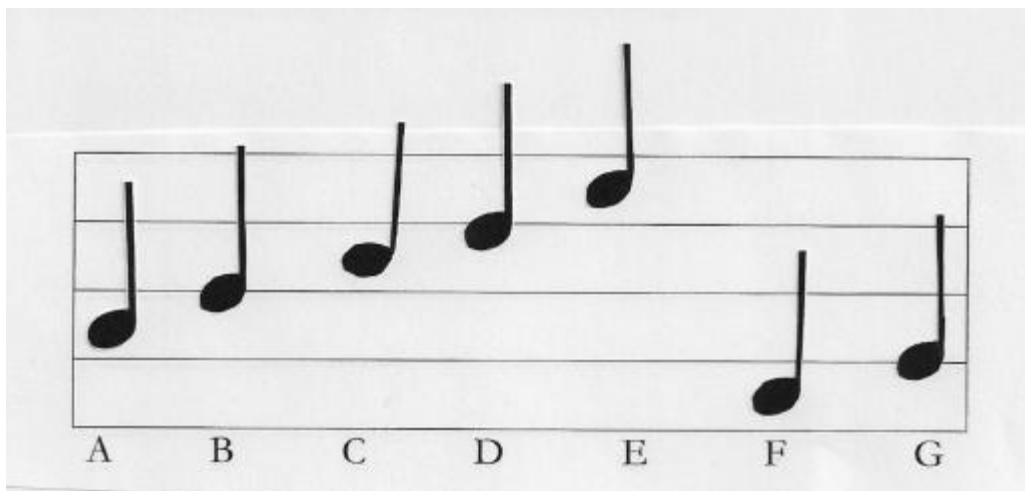


58. Une version simple de Rayer l'ABC

59. Codes de notes musicales ■●

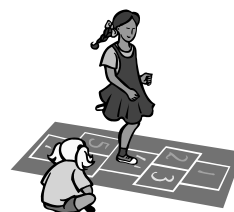
Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Les notes musicales sont nommées par des lettres. Des mots simples peuvent être écrits en codes en « lisant » les notes sur la portée.



- Des codes simples peuvent comprendre des mots tels que face, ace, âge, bac, ou bec.
- Ajoutez des illustrations comme indices à côté de chaque mot codé (Perna, 25).

En plein air



60. Sauts de mots ■●

Ceci est un jeu amusant et actif que les enfants peuvent utiliser pour développer leur équilibre et leur maîtrise des mots en même temps!

- Dessinez cinq carrés de deux pieds sur du ciment ou sur du pavé en utilisant des craies multicolores pour écrire sur les trottoirs. Les carrés devraient se toucher (tout comme les jeux de marelle traditionnels);
- Pour jouer, sautez d'un carré au prochain mais, afin de pouvoir se déplacer d'un carré à l'autre, les joueurs doivent écrire ou dire un mot qui rime avec la couleur du carré;
- Donc, si un carré est rose, la personne peut dire « pose » et, en sautant au carré bleu, la même personne peut dire le mot « feu »;

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Si un joueur arrive à un carré pour lequel il ou elle ne se souvient pas d'un mot qui rime, il ou elle doit sauter par-dessus ce carré (ou, son tour peut se terminer);
- Si plus d'un joueur saute, encouragez-les à trouver différents mots qui riment;
- Si vous avez seulement une couleur de craie, ou si des joueurs plus jeunes jouent le jeu, choisissez des mots simples et écrivez-les à l'intérieur de chaque carré (bouge, sert, mer, an, etc.)
- Un joueur peut sauter dans n'importe quelle direction et les carrés peuvent être dessinés avec les côtés qui correspondent à n'importe quelle forme (les carrés ne doivent pas forcément être placés en ligne droite).
- Lorsqu'un joueur a rimé et atterrit sur tous les carrés, son tour se termine et le prochain joueur saute (Burton et al, 67).

61. Bingo dans la cour-arrière ■●

Avec un peu d'imagination, ce jeu peut devenir le Bingo des titres de livres, ou le Bingo pour ranger les jouets, ou le Bingo pour ranger la chambre, ou le Bingo pour faire les épiceries...

- Le Bingo dans la cour-arrière fonctionne mieux avec un groupe. Avec un sac de poubelle, cherchez dans votre cour, ou dans la cour d'école, des morceaux de déchets qui comprennent les lettres « B, I, N, G, ou O ». La première personne à ramasser les cinq lettres gagne la partie!
- Assurez-vous de mentionner aux enfants de NE PAS ramasser des bouteilles brisées, des bouts de cannettes pointues, qu'ils soient près ou non de gagner la partie!
- Ceci fonctionne bien avec un parent qui guide les enfants et avec des gants de jardinage pour les joueurs.
- La même technique de recherche peut être utilisée pour retrouver des livres à la bibliothèque municipale, pour nettoyer des jouets ou pour trouver des items sur la liste d'épicerie (Burton et al, 86).

62. Sautillage d'alphabet ■●

Cette version du jeu de la marelle peut mettre à l'épreuve la connaissance des enfants par rapport à l'alphabet en leur demandant de sautiller sur l'alphabet de A-Z ou de Z-A.

- Utilisez des craies pour trottoirs ou pour tableaux et dessinez une grille de 12 carrés d'un périmètre d'environ 2 pieds. Écrivez une lettre de

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

l'alphabet sur chaque carré (p. ex., de A à L, ou, un assortiment de lettres au hasard, ou, chaque deuxième ou troisième lettre, etc.). Les lettres ne doivent pas nécessairement être dans un ordre particulier, mais ne devraient pas se situer à plus d'un carré de la lettre de l'alphabet qui vient avant).

- Sautez sur un pied du premier au deuxième carré, en suivant les lettres de l'alphabet de A à Z (ou de Z à A, dépendant de ce qui a été décidé pour le jeu).
- Le tour d'un joueur se termine quand il ou elle saute sur le mauvais carré pour respecter l'ordre alphabétique ou tombe en dehors d'un carré.
- Si personne ne manque de carré de cette façon, vous pouvez suivre les règlements du jeu de marelle traditionnel et démarquer un carré à éviter avec une roche et ensuite sauter par-dessus ce carré.
- Les joueurs peuvent aussi se déplacer sur le jeu de marelle en disant un mot qui débute avec la lettre de l'alphabet sur laquelle ils ont sauté.

	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	
début	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>K</i>	<i>I</i>	fin
	<i>E</i>	<i>D</i>	<i>J</i>	<i>L</i>	

62. Un design simple de sautillage d'alphabet

Une version qui présente encore un plus gros défi : Utilisez les douze lettres de Sac Lac Nom (jeu # 20) et demandez aux joueurs d'épeler les mots à mesure qu'ils se déplacent sur la grille. Les joueurs devront utiliser au moins quatre espaces de lettres sur la grille (une dans chaque rangée) afin de pouvoir bouger d'un côté à l'autre de la grille.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Sortie et entretien

63. Lire et conduire ▲■●

Commencez avec des jeunes enfants en leur montrant des points de repères familiers (hôpitaux, magasins, banque, bureau de poste, etc.) en conduisant (ou en marchant). Ceci permettra à l'enfant d'apprendre à identifier des endroits selon leur apparence, selon les produits qu'ils offrent, selon ce que vous faites quand vous y allez, etc. Lorsqu'un enfant commence à identifier certains magasins ou restaurants, il ou elle est habituellement en mesure de jouer à ce jeu. (Vous pouvez aussi y jouer dans un centre d'achats ou sur un autobus de ville.)

- Demandez à l'enfant : « Peux-tu lire les pancartes sur ce chemin? »
- Attendez que l'enfant identifie une station d'essence, Pizza Hut, ou les arches du McDonald's et dites « Bonne lecture! » Ce n'est pas important si l'enfant utilise l'architecture ou les logos pour déterminer ce qu'est l'endroit.
- Discutez des pancartes au long du chemin comme ci c'était intéressant : « Regarde! Il y a des items en vente! Vois-tu la pancarte de Vente dans la fenêtre? »
- Mentionnez des particularités de l'endroit où vous marchez ou conduisez tout en vous déplaçant, incluant des panneaux, des pancartes, des noms de rues (« Cette pancarte représente la rue Fisher ») ou des directions (La sortie pour la rue Frost est à un km d'ici. Je me demande comment longtemps ça nous prendra à y arriver».)
- Utilisez des pancartes dans la communauté de toutes sortes de façons. Inventez un jeu qui demande à votre enfant de rechercher des lettres de l'alphabet spécifiques dans les panneaux de rue ou discutez de l'origine des noms d'endroit : « Selon-toi, pourquoi as-t-on nommé le restaurant Pizza Hut? » (Barron, 64)

64. Quel est ton signe? ▲■●

En marchant ou en conduisant à travers un quartier, discutez avec votre enfant des différentes pancartes qu'il ou elle voit. Essayez de nommer les formes, les couleurs, et les messages sur les pancartes (p. ex. arrêt, sens unique, stationnement interdit, zone scolaire, arrêts d'autobus).

- Faites des copies des pancartes que l'on peut utiliser autour de la maison : ouvert, fermé, ne pas déranger, arrête, etc.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

- Encouragez l'enfant à penser à d'autres pancartes que l'on pourrait utiliser dans la maison : des noms de chambres, des « coins » dans lesquels des chambres ou des passages se rejoignent, des pancartes au haut des escaliers, etc.
- Affichez les pancartes et « voyagez » avec l'enfant, qui peut lire les pancartes et indiquer ce qu'elles signifient (MTSB, 49).

65. Trouver des noms de nature ■●

Plusieurs montagnes, lacs, rivières, villes, et autres endroits ont été nommés selon leur forme et leur taille. Encouragez votre enfant à chercher des exemples dans votre village, ou pendant un voyage. Des noms de rues, de lacs, et des marqueurs de population représentent une excellente façon de passer les kilomètres en voyage (Kenda et Williams, 11).

Quelques exemples :

- Chemin *Lac Ramsey*
- Val des Arbres
- Eau Claire

Addendum : d'autres jeux pour satisfaire

66. But 1000/ But 100/ But zéro ■●

Utilisez un jeu de cartes traditionnel pour ce jeu, mais enlèvez les dix, les valets, les dames, et les rois : il devrait vous rester 36 cartes de jeu. Les symboles qui se retrouvent sur les cartes aideront aux plus jeunes enfants qui veulent jouer. Brassez les cartes, distribuez une retaille de papier et un crayon à chaque joueur et le jeu peut commencer!

Pour jouer au But 1000, distribuez six cartes à chaque joueur (jusqu'à six joueurs peuvent jouer avec un paquet de 36 cartes). Le joueur place ensuite les cartes et les organise en plaçant deux chiffres ensemble. Le joueur qui a la somme plus près de 1000 dans son équation gagne le jeu.

Par exemple, deux joueurs pourraient recevoir les six cartes suivantes : 3, 5, 2, 3, 7, et 1. Voici deux équations possibles que le joueur pourrait démontrer :

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Équation # 1			Équation # 2		
3	3	5	7	3	1
2	7	1	2	5	3
6 0 6			9 8 4		

En faisant l'équation # 2, le joueur a une meilleure chance de gagner, car il ou elle est très près du but d'un total de 1000.

Le jeu peut continuer jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Les joueurs peuvent garder une liste de contrôle de leurs « points » en additionnant la somme de leur équation pendant la première épreuve à la somme de leur équation pendant la deuxième épreuve, et ainsi de suite. Le/la gagnant(e) de chaque épreuve peut ajouter cinq points supplémentaires à leur total. Des plus grands groupes peuvent aussi combiner deux paquets de cartes afin qu'une joute complète puisse consister de quatre ou cinq épreuves.

Pour jouer au But 100, distribuez quatre cartes à chaque joueur plutôt que six. L'objectif dans ce cas est de garder une liste de contrôle de leurs points, avec cinq points de surplus pour le/la gagnant(e) de chaque épreuve. Si les joueurs plus jeunes se sentent incapables d'additionner trois chiffres, vous pouvez laisser tomber la liste de contrôle et tout simplement jouer chaque épreuve individuellement. Ou donnez un point au/à la gagnant(e) de chaque épreuve (ou une bille, ou un jeton, ou quoi que ce soit) et demandez aux joueurs d'additionner ce qu'ils ont gagné à la fin séparément.

But zéro est l'opposé du jeu de But 1000 et de But 100 : plutôt que d'additionner une équation, chaque joueur soustrait un chiffre d'un autre, dans le but de se rendre le plus près de zéro possible. En additionnant les points pour ce jeu, le joueur qui a le total le moins élevé à la fin du jeu gagnera, donc le(s) perdant(s) de chaque épreuve ajoute(nt) cinq points à leur total, tandis que le/la gagnant(e) n'en ajoute pas (Simon, RAFT).

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Une variation dans les règlements ajoute un peu de défi et d'intérêt au jeu : « une fois déposée, la carte est jouée, » avoir à additionner votre équation avant d'utiliser le papier (« de la mathématique mentale »), ou même demander aux joueurs de séparer leurs cartes en deux groupes sans les regarder. Assurez-vous que les règlements soient clairs à l'avance pour être certain que le jeu est équitable.

67. Phrases en folie ●

Un poème des « jours de la semaine » et « remplir les tirets » peut être très rigolo, mais peut enrichir le vocabulaire!

Ce jeu peut être joué en « cercle » à haute voix ou un jeu joué individuellement ou en groupe sur papier. Une version « passez le papier » qui exige de replier chaque phrase complète avant de donner le papier au prochain joueur crée un poème comique à la fin. Un défi pour les plus âgés peut demander aux enfants de se choisir un thème (le hockey, les devoirs, etc.) et de rédiger un poème basé sur ce thème. Le verbe d'allitération dans chaque phrase (p. ex. lundi/laver/lavabos/ ou mardi/marcher/mer) peut aussi être laissé vierge pour permettre aux enfants de se servir d'un dictionnaire pour ajouter leur marque personnelle au jeu.

En cercle, demandez à chaque joueur d'essayer de répéter ce que le joueur précédent a dit afin que, à la fin du cercle, toute la semaine est récitée. Si vous jouez avec plus de sept enfants, ceux qui ne peuvent pas retenir tout le poème sont éliminés, tandis que les autres continuent à jouer jusqu'à la fin. Si ceci est trop difficile pour les joueurs, développez une réponse « écho », dans laquelle chaque joueur doit répéter ce que l'autre joueur a dit avant de compléter son propre « jour de la semaine ».

Dans la version de passer le papier, pliez le papier à l'avance, comme un éventail, pour éviter que les enfants aient de la difficulté à plier leur papier pendant que les autres attendent.

Une semaine rigolote

Les lundis on doit laver les...lavabos
 Les mardis on doit marcher... à la mer
 Les mercredis on doit manger...des mûres
 Les jeudis on doit jouer...des jeux



Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à 1
 (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Les vendredis on doit venir...vite
 Les samedis on doit sourire...souvent
 Les dimanches on doit dormir...jusqu'à demain

68. Claquette des rimes ■●

Servez-vous de cartes index ou d'autres morceaux de carton à taille comparable pour fabriquer un paquet de cartes qui a un mot d'écrit sur chaque carte. Votre paquet est semblable à un paquet de cartes régulier mais, plutôt que des chiffres de 1 à 13, faites quatre ensembles de douze rimes. Si vous fabriquez le jeu pour des enfants de tous âges, assurez-vous d'y ajouter des mots plus simples qui riment ainsi que des mots plus complexes (qui peuvent rimer même si on ne les épelle pas de la même façon).

68. Des exemples de rimes pour la claquette des rimes.

Plat mât chat vas	chou boue trou pou	chez nez fée thé
viens tiens mien bien	beau sceau chaud mot	Jeu feu peu vœux
vert mer terre air	mur dur furent sur	Leur peur sœur cœur
mon ton son bon	bal mal salle tale	Mes tes ces c'est

Jouez le jeu de la même façon que le jeu traditionnel de Slapjack ou de Snap. Vous pouvez aussi utiliser le paquet pour jouer un jeu « d'association de rimes » avec un seul joueur : placez les cartes face-en-bas et demandez au joueur des les retourner deux à la fois pour retrouver des rimes.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

N'oubliez pas :

- Dans un jeu traditionnel de Snap, les joueurs retournent les cartes en même temps, au même rythme. Le premier qui voit la rime et qui dit « Snap! » reçoit toutes les cartes qui ont déjà été jouées. S'ils l'ont dit en même temps, le jeu continue;
- Certains mots peuvent rimer, mais ne sont pas épelés de la même façon : ceci est une bonne occasion de présenter les homonymes aux enfants;
- Ajoutez des cartes de mots qui n'ont pas de mot correspondant. Le joueur qui remarque le mot qui ne correspond pas le premier reçoit les cartes. (La carte qui ne correspond pas aux autres devrait être un mot qui est plus difficile à rimer, tel que « banane », ou « guimauve », ou « ordinateur » afin de permettre de l'identifier pendant le jeu.)

69. Créer un tableau de sons ■●

Ceci est une activité amusante que l'on peut jouer avec des enfants de tous les âges. Bien qu'un tableau de sons soit souvent utilisé pour représentation sonore d'un livre ou d'une histoire, ceci peut aussi être une façon efficace d'entraîner les joueurs dans une session de remue-méninge ou de partage d'idées.

Dites d'abord aux joueurs quel tableau de son sera créé. Expliquez que chaque joueur, un par un, doit créer un son qui décrit le mieux la scène proposée. Les joueurs continuent avec les sons choisis à mesure que d'autres sons sont ajoutés, jusqu'à ce que tous les joueurs aient contribué un son et que la scène soit « créée » à haute voix.

Si le tableau de son n'est pas relié à un livre ou à une histoire qui est familière au groupe, ceux-ci ne sauront pas par quel son contribuer. Un remue-méninge serait utile à ce moment ou offrez de revenir au joueur plus tard.

C'est important d'avoir un «conducteur » ou une « conductrice » pour le tableau de sons, afin d'indiquer à qui appartient le tour et pour débiter et arrêter le jeu. C'est aussi utile pour le conducteur ou la conductrice d'avoir un « plan à l'avance » pour un tableau de son qui facilitera la participation des joueurs. Ceci est une excellente façon d'ajouter de la vie à l'histoire et d'attirer l'attention aux joueurs sur un thème particulier.

Un tableau de son ne devrait pas être bruyant : c'est important de rappeler aux joueurs que ce jeu fonctionne mieux quand on peut entendre chaque son

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

clairement. Cependant, c'est une tâche difficile de s'assurer que les joueurs répètent leur son sans être trop bruyants.

Quelques idées pour un tableau de sons :



Maison hantée : un grincement dans les escaliers, des portes qui ferment, des fantômes qui chuchotent, des hiboux qui hululent, le vent qui souffle, des chats qui hissent, des pas, des gémissements, le tic de l'horloge, des cris ou des sorcières qui caquettent.

La forêt pendant la nuit : des branches qui craquent, le vent qui chuchote, des hiboux qui hululent, des loups qui hurlent, la pluie qui tombe, le son des vagues ou les sauterelles qui gazouillent.

La cour d'école : des enfants qui rient, la corde à sauter, des mains qui tapent, des chants/chansons, la cloche qui sonne, le vent qui souffle, la pluie qui tombe, les enseignant(e)s qui nomment des noms, des ballons qui bondissent ou les enfants qui courent.

Symboles pour les niveaux d'âge : ▲ = niveau préscolaire (bambin à maternelle) ■ = primaire (maternelle à 2^e année) ● = intermédiaire (3^e à 5^e année)

Un mot au sujet des ressources et de la bibliographie

Plusieurs des idées présentées dans ce guide représentent des variations d'activités développées par d'autres auteurs. Cependant, certaines des suggestions d'activités exposées ici proviennent directement des sources qui suivent. Notez-bien que l'auteur et le numéro de page de la ressource appropriée est noté après chaque activité de ce guide, même si l'activité a été changée moindrement.

Dans le cas où une activité correspond bien à un jeu ou à une activité mentionnée, j'ai essayé d'inclure le titre et l'auteur du livre ou du guide. Plusieurs activités préférées sont énumérées dans *Passe-moi le jeu, s'il te plait*.

Presque toutes les ressources mentionnées ci-dessous proviennent de la bibliothèque municipale à North Bay.

Bibliographie et références

Barron, Marlene, avec Romano Young, Karen. *Ready, Set, Read and Write: 60 Playful Activities for You and Your Child to Share*. New York: Wiley, 1995.

Blais, Guylaine. *Les virelangues*. Retiré le 2 août, 2008, de <http://membres.lycos.fr/dragon8/virelangues.html>

Burton, Marilee Robin, Milner Halls, Kelly, et Hoffman, Lise. *365 After School Activities*. Lincolnwood, IL: Publications International, 2000.

Delaney, Liz. *Silly Sentences*. Cette activité a été partagée en tant qu'exercice d'écriture par Liz Delaney de Collège Frontière à Hamilton.

Kenda, Margaret, et Williams, Phyllis S. *Math Wizardry for Kids*. Hauppauge, NY: Barrons, 1995.

Kropp, Paul. *The Reading Solution*. New York: Random House, 1993.

Manolson, Ayala. *It Takes Two to Talk: A Parent's Guide to Helping Children Communicate*. Toronto: Hanen Centre, 1992.

Metropolitan Toronto School Board (MTSB). *HomeWorking: 101 Everyday Activities for Better Reading and Writing*. Toronto: Pembroke, 1996.

Perna, Debi. *Super Puzzles and Fun by the Editors of Chickadee Magazine*. Toronto: Owl Books, 1995.

Simon, Mary. *1000 Wins*. San Jose, CA: RAFT (Resource Area for Teachers), 2004. www.raft.net [Liz Delaney a aussi partagé cette activité dans sa forme originale.]

Le tableau de son : l'idée du tableau de son fut partagée par Anna Keefe, la coordinatrice du Programme des tentes de lecture TD pour Collège Frontière. Anna a utilisé ce jeu comme façon amusante pour les enfants d'utiliser leurs cinq sens pendant la lecture.

Stock, Claudette, et McClure, Judith S. *The Household Curriculum: A Workbook for Teaching Your Young Child to Think*. New York: Harper Colophon, 1983.

Vail, Priscilla L. *Seize the Meaning! Help Your Child Move from Learning to Read to Reading to Learn*. New York: Simon et Schuster, 1999, 2002.

P.S. Une autre ressource formidable est *The Wonderful World of Words : A Collection of Games to Help Build Language Skills*, par Marlene Pionteck (les presses Collège Frontière). Cette collection est un autre guide de Great West Life, développé par le personnel de Collège Frontière dans le cadre des Relais communautaires.