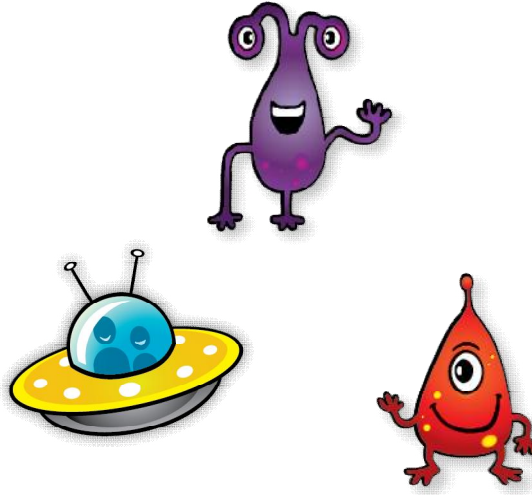


Espace Biblio-Jeux



**Répartition des jeux en fonction
des composantes du langage (planètes)**

Répartition des jeux en fonction des composantes du langage (planètes)

Rappel

Le responsable doit se référer à cette section du guide seulement si le parent croit que son enfant présente actuellement des difficultés langagières. Cette partie du guide est donc organisée en sept grandes composantes du langage. Pour chacune de ces sept planètes de couleur différente, des objectifs langagiers ont été ciblés et des jeux y sont associés :


- Partie A : Planète **Bon départ**
- Partie B : Planète des **Questions**
- Partie C : Planète des **Mots**
- Partie D : Planète des **Sons**
- Partie E : Planète des **Phrases**
- Partie F : Planète du **Discours**
- Partie G : Planète de **l'Éveil à l'écrit**

Sur la clé USB du projet se trouvent les fiches correspondant à chaque planète, ainsi que les signets qui suggèrent des activités pour poursuivre la stimulation au quotidien.

Note : Chaque jeu est précédé d'un code (ex. : B.2.1.). Ce code correspond à son numéro d'identification. Les jeux sont rangés et classés selon cette numérotation.

- La lettre correspond à la planète (ex. : B.2.1. → planète des Questions).
- Le premier chiffre correspond à l'objectif langagier (ex. : 2^{ème} objectif de la planète des Questions → *comprendre plusieurs mots*).
- Le deuxième chiffre correspond au numéro du jeu (ex. : 1^{er} jeu du deuxième objectif de la planète des Questions → *Monsieur Patate*).

Ce même code se retrouve sur la fiche correspondante.

IMPORTANT : Dans les tableaux, certains jeux sont accompagnés d'une étoile , cela signifie que le jeu est aussi utilisé pour stimuler un autre objectif langagier. Par conséquent, certains jeux ont deux fiches. L'emplacement du jeu correspond au code inscrit entre les parenthèses.

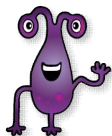
PARTIE A : PLANÈTE BON DÉPART



Durant ses premiers mois, le nouveau-né acquiert des habiletés qui lui permettront de développer harmonieusement son langage. Bébé communique d'abord de façon non verbale, par les pleurs, les sourires, les gestes, puis apparaît les gazouillis et le babillage, jusqu'à la production des premiers mots. Bébé doit apprendre à maintenir le contact visuel et l'attention-conjointe avec l'adulte, à échanger des tours de rôle, à imiter des gestes et des sons, à associer des objets puis des images... La planète Bon Départ s'adresse aux tout-petits de 6 à 24 mois, et permet d'explorer avec bébé les préalables à la communication.

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Préalables à la communication	1. Imiter les mouvements et les gestes	A.1.1. Tortue Blocs Clemmy 001374 A.1.2. Tour à empiler en plastique 000575	6
	2. Comprendre le lien de cause à effet	A.2.1. Centre d'activités Pop-up 003369 A.2.2. Tableau d'éveil des petits copains 0033708 A.2.3. Animaux couineurs ★ (A.3.1) 003371	8
	3. Imiter les sons	A.3.1. Animaux couineurs ★ (A.2.3) 003371 A.3.2. Casse-tête à gros boutons (animaux) 003372 A.3.3. Puzzle construction 003571	9
	4. Participer à une activité à tour de rôle	A.4.1. Tour à empiler en bois 001291 A.4.2. Premiers Cubes 000495 A.4.3. Perles à enfiler 003572	1 an et demi
	5. Associer des objets	A.5.1. Ensemble de légumes à couper 003438	1 an et demi
	6. Associer et catégoriser des objets	A.6.1. Logica (formes et couleurs) 001088 A.6.2. Puzzle duo maman et bébé 001196	2 ans

PARTIE B : PLANÈTE DES QUESTIONS



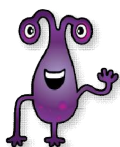
La planète des questions fait référence à la compréhension du langage chez l'enfant. La compréhension est à la base de l'expression du langage ! Avant de comprendre les mots seuls sans indices, l'enfant comprend d'abord les mots et les courtes phrases grâce au contexte, à la situation, à l'intonation et aux gestes que son parent utilise. Au fur et à mesure qu'il grandit, il a moins besoin de tels indices pour comprendre, ses capacités cognitives se développent, et le langage abstrait lui est plus accessible. La planète des Questions permet de stimuler la compréhension des mots, des concepts plus abstraits, des mots-questions, des phrases...

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Compréhension	1. Comprendre les premiers mots et pointer <ul style="list-style-type: none"> • Animaux • Aliments • Parties du corps • Vêtements 	B.1.1. Famille Patate 000459 ★ (B.2.1) B.1.2. Panier d'aliments ★ (B.2.2) 003375 B.1.3. Blocs de bébé mous 000855	10
	2. Comprendre des consignes simples et plusieurs mots : <ul style="list-style-type: none"> • Animaux • Aliments • Parties du corps • Vêtements • Objets usuels 	B.2.1. Famille Patate ★ (B.1.1) 000459 B.2.2. Panier d'aliments ★ (B.1.2) 003375 B.2.3. Junior Pictolino 003376 B.2.4 La tour des consignes 003456 B.2.5. Salade de fruits 003573 B.2.6. BBQ party 003566	1 an et demi
	3. Comprendre les questions suivantes (en ou hors contexte) : <ul style="list-style-type: none"> • Où, Qu'est-ce que c'est, quoi, qui • Avec qui (3 ans et demi) • Avec quoi (3 ans et demi) • Pourquoi (3 ans et demi) 	B.3.1. Le lapin magicien (où?) 003439 B.3.2. Qui cherche quoi où? ★ (C.3.4) 003390 B.3.3. Jeu du pirate Où 003392 B.3.4. Jeu des pirates Qui et Quoi 003454 B.3.5. Identique (qu'est-ce que c'est? Où?) 003377 B.3.6. Qui va sauver la princesse (3 ans et demi) 003468 B.3.7. Pourquoi les carottes ont-elles disparu? (3 ans et demi) 003469 B.3.8. Devine pourquoi? (3 ans et demi) 003389	2-3ans

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Compréhension	4. Comprendre les concepts de base suivants : <ul style="list-style-type: none"> • petit/gros chaud/froid • plein/vide • en haut/en bas/dans • peu/beaucoup • bleu, rouge, jaune 	B.4.1. Jeu des contraires ★ (C.5.2) 003448	2 ans
	5. Comprendre plusieurs mots : <ul style="list-style-type: none"> • Animaux • Moyens de transport • Vêtements • Métiers • aliments • Sports • Instruments de musique • Couleurs 	B.5.1. Loto Caillou 003441 B.5.2. Mont à mots Croco 003386 B.5.3. Magnetiz – L'équipe 003220 B.5.4. Colorino 003569	3 ans
	6. Comprendre les concepts d'espace : <ul style="list-style-type: none"> • sur/sous • à côté, avant/arrière • en haut/en bas 	B.6.1. Playmobil Écurie 003260 B.6.2. Il est où le minou? ★ (E.7.2) 003387 B.6.3. Stationne tes voitures 003460 B.6.4. Destination consignes 003459 B.6.5. Topanifarm 003574	3 ans
	7. Comprendre des concepts de temps (fêtes, saisons)	B.7.1. La roulette du temps 003388	4 ans
	8. Comprendre les concepts de quantité : <ul style="list-style-type: none"> • un peu/beaucoup • 1, 2, 3, 4, 5, 6 	B.8.1. Pizza en bois 001380 B.8.2. Shelby's 003457 B.8.3. Jeu des notions de quantité 003448	4 ans et demi
	9. Comprendre les mots-questions : <ul style="list-style-type: none"> • Quand? 	B.9.2. Jeu du pirate Quand 003392	5 ans
	10. Comprendre des consignes longues et complexes	B.10.1. Comprendre des phrases relatives 003420 B.10.2. Magnetiz – Pyjama party 003219	5 ans

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
	11. Comprendre les inférences	B.11.1. Observe et infère 003421 B.11.2. Bingo des devinettes 003422 B.11.3 Raisonne au Parc (4 ans et demi) 003458	5 ans

PARTIE C : PLANÈTE DES MOTS

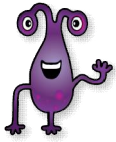


Cette planète fait référence au développement du lexique et de la sémantique, c'est-à-dire *de quoi* l'enfant parle! Le vocabulaire utilisé, le sens du message, les liens entre les mots et les idées... l'enfant passera de quelques mots exprimés vers 18 mois à plus de 1000 à son entrée à l'école! Ses premiers mots sont en lien avec des personnes ou des objets significatifs pour lui (ex. : papa, maman, lait). Puis, il utilise des mots utiles pour lui, pour répondre à ses besoins. Il grandit, vit des expériences et parle de plus en plus de ce qu'il vit, de ce qu'il pense, de ce qu'il ressent. Son vocabulaire augmente en conséquence. La planète des Mots permet de stimuler l'expression de mots variés (noms, verbes, adjectifs), et de concepts plus abstraits...

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Mots	1. Exprimer les premiers mots <ul style="list-style-type: none"> • Animaux • Moyens de transports • Aliments • Parties du corps • Objets quotidiens 	C.1.1. Ma maison 003447 C.1.2. Casse-tête à gros boutons (moyens de transport) 003374	1 an
	2. Exprimer des mots variés : <ul style="list-style-type: none"> • Moyens de transports • Animaux • aliments • Jouets • Parties du corps • Vêtements • Sentiments • famille 	C.2.1. Roule et joue 003440 C.2.2. Dé des premiers mots 003378 (1 an et demi)	2 ans
	3. Exprimer plusieurs mots et nommer la catégorie : <ul style="list-style-type: none"> • Moyens de transports • Animaux • Aliments • Jouets • Parties du corps • Vêtements • Métiers • Instruments de musique • sports 	C.3.1. Tactilo Loto 003445 C.3.2. Recherche et trouve - Dora 001336 C.3.3. Mon premier recherche et trouve 000862 C.3.4. Qui cherche quoi où? ★ (B.3.2.) 003390 C.3.5. Les vêtements magnétiques 003391 C.3.6. Arc-en-ciel 003442 C.3.7. Au royaume des catégories 003423 C.3.8 Air, terre, mer 003454 C.3.9. Recherche et trouve – Caillou 003567	3 ans

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Mots	4. Exprimer des verbes d'action	C.4.1. À toi de voir! Les verbes d'action 003393	3 ans
	5. Exprimer des adjectifs variés	C.5.1. À la conquête des contraires 003394 C.5.2. Jeu des contraires ★ (B.4.1) 003448	4 ans
	6. Exprimer des concepts de... <ul style="list-style-type: none"> • Couleurs • Forme • Quantité • Espace • Temps 	C.6.1. Petites sorcières 000303 C.6.2. Mont à mots Dino 003395 C.6.3. La chasse au trésors <i>Dora</i> 000865 C.6.4. Croque-carotte 001308 C.6.5. Bingo Avengers 003396 C.6.6. Mon premier jeu d'association émotions 003397 C.6.7. Jouons avec les notions temporelles (5 ans) 003398 C.6.8. Attrapons les insectes 003575 C.6.9. Les formes 003576	4-5ans
	7. Accéder facilement et rapidement aux mots	C.7.1. Nomme-moi une catégorie 003452 C.7.2. Nomme-moi 001187 C.7.3. Lexik 003453 C.7.4. Mont-à-mots Mini 001096	4 ans et demi

PARTIE D : PLANÈTE DES SONS



Cette planète fait référence au développement de la phonologie et de l'articulation : comment l'enfant arrive à se représenter les sons de sa langue et comment il arrive à les produire. La stimulation de la production des sons est importante puisqu'ils constituent la base du langage ! C'est à partir des sons que l'enfant acquiert les mots puis plus tard les phrases ! Cela lui permettra également de se faire comprendre par les autres ! Quand il est bébé, l'enfant est encore incapable de produire certains sons qui demandent plus de maturité sur le plan physiologique. La maîtrise de la prononciation des sons nécessite le contrôle de mouvements précis qui font appel à environ 70 muscles. Lorsqu'il grandit, les muscles impliqués dans la parole se développent et l'enfant acquiert une habileté à produire des mouvements précis avec ses articulateurs !

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Sons	1. Prononcer les sons p, b, m, t, d, n	D.1.1. Parcours des phonèmes : p, b, m 003381 D.1.2. Ça alors, c'est bizarre : t, d, n 003380	1 an et demi
	2. Prononcer les sons f, v, k, g, z, s, l	D.2.1. Parcours des phonèmes : f, v 003381 D.2.2. Parcours des phonèmes : s, z 003399 D.2.3. Parcours des phonèmes k, g 003400 D.2.4. Ça alors, c'est bizarre : k, g, n 003444 D.2.5. Les phonèmes en écran : s, z 003401 D.2.6. Les phonèmes en écran : l, r 003402	2 ans et demi (f, v) 3 ans (s, z, k, g, l)
	3. Prononcer les sons ch, j, r	D.3.1. Ça alors, c'est bizarre r 003424 D.3.2. Ça alors, c'est bizarre : ch, j 003425 D.3.3. Les phonèmes en écran : ch, j 003426 D.3.4. Les familles ch, j 003577	2 ans et demi-3 ans et demi
	4. Prononcer les groupes de consonnes	D.4.1. Parcours des phonèmes - doubles consonnes : l 003427 D.4.2. Parcours des phonèmes - doubles consonnes : r 003428	4 ans
	5. Prononcer les mots de plus de 3 syllabes	D.5.1. Parcours des mots polysyllabiques 003429 D.5.2. Ça alors, c'est bizarre : polysyllabiques 003430 D.5.3. Repère la paire 003578	4 ans

PARTIE E : PLANÈTE DES PHRASES



L'enfant s'exprime d'abord par des mots isolés, puis combine deux et trois mots. Il exprime des phrases simples complètes, et enfin produit des phrases longues et plus complexes. Il doit apprendre plusieurs règles grammaticales comme les temps de verbe, l'accord en genre et en nombre des noms, adjectifs, et déterminants, l'utilisation des pronoms personnels... Si l'acquisition de ces notions se fait tout naturellement et sans effort pour certains enfants, d'autres doivent travailler très longtemps pour parvenir à maîtriser toutes ces notions! La planète des Phrases permet de stimuler la production de phrases, et de ses différents constituants (ex. : déterminants, pronoms, verbes).

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Phrases	1. S'exprimer par des phrases de deux mots	E.1.1. La maison des actions 003467 E.1.2. Loto des petites phrases 003466	2 ans
	2. Allonger ses phrases (3 mots et plus) Sujet – Verbe – Complément	E.2.1. Allonge les phrases avec moi ! 003382 E.2.2. L'Allonge-phrase 003383 E.2.3. Construisons des phrases simples 003384 E.2.4. Mes premières phrases 003385 E.2.5 Le casse-phrase (3 ans) 003465 E.2.6 Le train des phrases (3 ans et demi) 003464 E.2.7. Jeu de mémoire – La ferme de Foin-Foin 003568	2 ans et demi
	3. Utiliser des déterminants (le, la, les, un, une)	E.3.1. Cherche et trouve Gargouille 001210 E.3.2. Cherche et trouve Québec 001099 E.3.3. Le-la-les en images 003403 E.3.4. Le lynx nomade 003570	3 ans
	4. Utiliser les pronoms personnels moi/toi et je/tu	E.4.1. Casse-tête (Escargot) 003449 E.4.2. Je joue ou tu joues ? 003404	3 ans
	5. Utiliser différents temps de verbe dans des phrases (présent, passé, futur)	E.5.1. Temps de verbe en images 003405 E.5.2. Le parcours des temps de verbe 003406	3 ans et demi
	6. Utiliser les pronoms personnels il et elle	E.6.1. La spirale des pronoms il et elle 003407 E.6.2. Loto des pronoms (il et elle) 003408	3 ans et demi
	7. Utiliser les prépositions « à, de, pour, dans, sur, sous, à côté, en avant, en arrière ».	E.7.1. Loto des prépositions 003431 E.7.2. Il est où le minou? ★ (B.6.2) 003387	3 ans et demi

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Phrases	8. Utiliser le singulier et le pluriel des verbes	E.8.1. Trouve-le trouve-les ! 003432 E.8.2. Bingo des verbes irréguliers 003579	4 ans
	9. Produire l'accord au féminin des adjectifs	E.9.1. Accordons-nous ! 003433	4 ans
	10. Produire des phrases complexes (parce que, qui, complément...)	E.10.1. Chasse aux pirates 042203 E.10.2. Abracadabra dis-moi pourquoi ! ★(F.4.1) 003409 E.10.3. Qui habite au pôle Nord? 003580	4 ans
	11. Produire des verbes pronominaux	E.10.1. À toi de voir! Les verbes pronominaux 003434	4 ans et demi

PARTIE F : PLANÈTE DU DISCOURS



La planète du discours fait référence aux intentions de communication, c'est-à-dire pourquoi l'enfant parle. Plus l'enfant grandit, plus il utilise le langage souvent et ce, dans des buts variés. Il comprend également de mieux en mieux les règles de l'échange (ex : tours de parole, regarder dans les yeux, saluer, maintenir le sujet une conversation...), et apprend à prendre sa place dans une conversation. L'enfant communique pour différentes raisons, notamment exprimer un besoin, faire une demande, protester, saluer, commenter son jeu, poser une question, répondre à une question, décrire une situation, raconter un événement, imaginer une histoire, expliquer pourquoi... La planète du Discours s'adresse aux enfants de plus de 3 ans, et permet de stimuler les habiletés à décrire, raconter et expliquer.

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Discours	1. Décrire	F.1.1. GeoForme 003446 F.1.2. Casse-tête <i>Caillou</i> 001343 F.1.3. Casse-tête <i>Les bagnoles</i> 001341 F.1.4. Drôle de zoo 001382 F.1.5. Magnetiz - L'équipe ★ (B.5.3) 003220 F.1.6. Fais-moi une devinette (4 ans) 003463	3 ans
	2. Raconter une courte histoire	F.2.1. Mes comptines (les petites histoires de Baboo) 003258	3 ans et demi
	3. Raconter une histoire plus longue	F.3.1. Livre et figurines Hello kitty 001264 F.3.2. Livre et figurine All-stars 003200 F.3.3. Raconte-moi 000619 F.3.4. Raconte-moi (placote) 003461	4 ans et demi
	4. Expliquer	F.4.1. Abracadabra dis-moi pourquoi ★ (E.10.2) 003409 F.4.2. Semblable ou différent 003410 F.4.3. Qu'est-ce qui cloche (catégorie niv.1) 003462	4 ans et demi

PARTIE G : PLANÈTE DE L'ÉVEIL À L'ÉCRIT



L'enfant démontre un intérêt envers les livres dès l'âge de 1 an (le manipuler, le mâchouiller, tourner les pages...). Durant sa petite enfance, il développe plusieurs habiletés liées à la littératie, simplement en écoutant les adultes raconter des histoires. Il apprend à reconnaître les livres à leur couverture, à distinguer les caractères d'imprimerie des illustrations, à manipuler un livre et à le tenir dans le bon sens, à tourner les pages, à comprendre le sens de la lecture (gauche à droite). Vers 3 - 4 ans, l'enfant développe ses habiletés à reconnaître certains symboles imprimés (ex. : *le logo du McDonald*), il sait que les lettres alphabétiques portent des noms, il reconnaît des rimes et joue avec les sons de sa langue. Puis, entre 4 et 5 ans, il reconnaît et nomme quelques lettres de l'alphabet, se pratique à écrire des lettres de son prénom, connaît le titre de quelques livres et maîtrise la segmentation syllabique (ex : chapeau /cha/peau/ = 2 syllabes). Il est important de stimuler la conscience de l'écrit, de même que la conscience des sons et des syllabes dans les mots, puisqu'elles constituent des habiletés essentielles à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. La planète de l'Éveil à l'écrit s'adresse aux enfants d'environ 3 ½ ans, et permet de stimuler la conscience phonologie (sons et syllabes, de même que la conscience de l'écrit).

Aspect de la communication	Objectifs	Jeux/Activités	À partir de
Éveil à l'écrit	1. Jouer avec les sons dans les mots	G.1.1. Hérisson - Jouons avec les sons 003436 G.1.2. Bingo du robot 003411 G.1.3. Rigolo le serpent 003412 G.1.4. Où est mon jumeau 003413 G.1.5. Qu'entends-tu ? 003413 G.1.6. Cherche et trouve la syllabe 003415 G.1.7. Jouons avec les syllabes 003417 G.1.8. Compter les syllabes 003417 G.1.9. Rimes simples hérisson 003418 G.1.10 La pêche aux sons (4 ans et demi) 003470	4 ans
	2. Connaître le nom de certaines lettres et leur son	G.2.1. Méli-mélo de l'alphabet 003448 G.2.2. Magneta ABC 001381 G.2.3. Jeu ABC Dora 001337 G.2.4. Les sons de la locomotive 003419 G.2.5. La chasse aux mots 003581 G.2.6. La soupe aux lettres 003582	4 ans